

الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الأطفال

في ظل انتشار جائحة كوفيد-19

Electronic games and their effects on children within the spread of covid-19 pandemic

دكتورة أسماء مصطفى عبد الرازق أحمد

مدرس بقسم مجالات الخدمة الاجتماعية

كلية الخدمة الاجتماعية جامعة أسيوط

أستاذ مساعد - جامعة العلوم والتقنية في الفجيرة - الإمارات العربية

المتحدة

دكتورة أحلام فرج عليان عبد المنعم

مدرس بقسم مجالات الخدمة الاجتماعية

كلية الخدمة الاجتماعية جامعة أسيوط

الملخص

مع ظهور جائحة كوفيد ١٩ وبدء إجراءات الإغلاق والحجر المنزلي ظهرت العديد من المتغيرات المرتبطة بالتأقلم والتعايش مع هذا الوضع الجديد غير المألوف سابقاً، وفي خضم ذلك كله وجدت الأسرة نفسها أمام تحدي كبير مع أبنائها خاصة وأنهم كانوا بمثابة الطرف الأكثر تضرراً من هذا الحجر، فنجد أنه مع إلزام الأبناء بعدم الخروج ومغادرة البيت، خوفاً على صحتهم من انتقال العدوى عبر هذا الفيروس الخطير، ومع وجود وقت فراغ كبير لديهم أصبح الملاذ الوحيد لهم هو اللجوء إلى استخدام الإنترنت والألعاب الإلكترونية، ذلك النشاط الذي وإن كان قد غطى جزء كبير من فراغ الأبناء إلا أنه وضعهم داخل حيز من الإدمان ومختلف التأثيرات المترتبة عليه، وقد استهدف البحث الحالي محاولة وصف واقع تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال في ظل جائحة كوفيد ١٩، وهو ينتمي إلى الدراسات الوصفية التي تستهدف وصف وتحليل الواقع باستخدام المسح الاجتماعي بالعينة العمدية، والذي تم من خلال تطبيق استبيان على عينة من الطلاب عددها (١٣٢) طالب بالصف الأول بالمرحلة المتوسطة، لتحديد واقع استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، والتعرف على تأثيراتها الإيجابية والسلبية عليهم، ومن ثم التوصل إلى بعض الإجراءات الوقائية لحماية الأطفال من السلبيات في ظل جائحة كوفيد ١٩.

الكلمات الدالة: الألعاب الإلكترونية، الأطفال، جائحة كوفيد-١٩.

Abstract

With the emergence of the Covid 19 pandemic and the start of closure and home quarantine procedures, many variables related to adapting and coexisting with this new previously unfamiliar situation, and in the midst of all that the family found itself facing a great challenge with Their children, especially since they were the party most affected by this stone, we find that with Obligating children not to go out and leave the house, fearing for their health from the transmission of infection through this dangerous virus, and with their large free time, the only recourse for them is to resort to the use of the Internet and electronic games, an activity that, although it covered a large part of the children's emptiness, but it Putting them within a space of addiction and its various effects. The current research aimed at trying to describe the reality of the impact of electronic games on children in light of the Covid 19 pandemic, and it belongs to the descriptive studies that aim to describe and analyze reality using a social survey with a deliberate sample, which was done by applying a questionnaire to a sample of (132) first-grade students. In the middle stage, to determine the reality of children's use of electronic games, identify their positive and negative effects on them, and then reach some preventive measures to protect children from negatives in light of the Covid 19 pandemic.

Keywords: Electronic games, Children, COVID-19 pandemic.

أولاً: مشكلة البحث

انتشرت الألعاب الإلكترونية في العديد من المجتمعات العربية منها والأجنبية، ولا يكاد يخلو منها بيت، حيث تجذب العديد من الأطفال وذلك بسبب الرسوم والألوان والخيال والمغامرة، حيث انتشرت انتشاراً واسعاً، ونمت نمواً كبيراً، وأغرقت الأسواق بأنواع متباينة من الألعاب الإلكترونية، والتي أصبحت الشغل الشاغل للأطفال اليوم، واستحوذت على عقولهم واهتماماتهم. كما أنها لم تعد حكراً على الأطفال، بل أصبحت هوساً لدى الكثير من الشباب والكبار.

وفي ظل الظروف التي مرت بها بلدان العالم من انتشار جائحة كوفيد-١٩ وبدء إجراءات الإغلاق والحجر المنزلي ظهرت العديد من التغيرات المرتبطة بالتأقلم والتعايش مع هذا الوضع الجديد غير المألوف سابقاً، وفي خضم ذلك كله وجدت الأسرة نفسها أمام تحدي كبير مع أبنائها خاصة وأنهم كانوا بمثابة الطرف الأكثر تضرراً من هذا الحجر، حيث فرض الحجر الصحي على الأطفال عدداً من التغيرات في نظام حياتهم فقد تم إغلاق المدارس ومنع الأطفال من الخروج من المنزل، وحرمانهم من ممارسة العديد من الأنشطة، الأمر الذي جعل الألعاب الإلكترونية وسيلة للتخفيف من الضغط الناتج عن مكوث الأطفال في المنزل لفترة طويلة، ولذلك أصبح العديد من الأطفال يلجأون إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية، باعتبارها بمثابة متنفس لهم من تلك الضغوطات.

ومما لا شك فيه أنه قد انتشرت في السنوات الأخيرة أماكن بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز وصلات الألعاب بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها، وقابل هذا الانتشار بوجود طلب متزايد من قبل الأطفال على اقتناء هذه الألعاب، وأصبحت تنتشر هذه الأجهزة والألعاب الإلكترونية في عدة أماكن منها المنازل، والأندية، ومراكز الألعاب، وغالباً ما تعتمد تلك الألعاب على سرعة الانتباه والتفكير، وهي تمارس في أي وقت ولا تحتاج في كثير من الأحيان لأكثر من شخص واحد إلى جانب سهولة حملها وأسعارها المناسبة (Kim et al, 2012, p.330).

وقد أصبحت الألعاب الإلكترونية موضوع جدال بين العلماء، فبعضهم متفائل بالتأثيرات الإيجابية لها، والبعض الآخر متشائم، ومع إدراك المجتمعات لأهمية مرحلة الطفولة، بدأت الكثير من الدراسات الاهتمام بهذه المرحلة وإجراء البحوث والدراسات المرتبطة بها، وتتصف ظاهرة استخدام الألعاب الإلكترونية بأنها عميقة التأثير والانتشار، بل تكاد تكون أحد الركائز الأساسية للأطفال في حياتهم اليومية، حيث أصبح الآباء والأمهات يصحّبونها

معهم لأبنائهم أينما ذهبوا. وتمتلك الألعاب الإلكترونية القدرة على التأثير بشكل سلبي على جميع نواحي حياة الطفل وشخصيته فهي تنعكس تأثيراتها على خلايا المخ وتؤدي إلى الإجهاد النفسي والعصبي، بالإضافة إلى أنها وسيلة يشغل وقته فيها (Spinke & McPherson, 2006, p.45). وهذا ما أشارت إليه دراسة أحمد (٢٠٢٠) حيث أوضحت أن زيادة معدلات الجلوس في المنزل في عدد من دول العالم ساهمت وبشكل كبير في رفع معدلات استخدام الألعاب الإلكترونية، وأوصت الدراسة بضرورة إحاطة الأهل بالجوانب السلبية قبل الإيجابية للألعاب الإلكترونية لدى الأطفال، وهذا ما أوضحتته نتائج دراسة رحماني (٢٠٢٠) حيث أشارت إلى أن التواصل الأسري السليم والفعال يسهم في تحقيق التوازن والاستقرار في التعامل مع الأطفال، الأمر الذي يقلل من اعتمادهم على الألعاب الإلكترونية وإدمانهم عليها، وأنه كلما كان الاتصال الأسري فعالاً، كلما كانت قدرة الطفل على تجاوز تأثيرات الإدمان على الألعاب الإلكترونية أكبر، وهذا ما أكدته نتائج دراسة إسلام وآخرون (٢٠٢٠) Islam, et al, حيث أشارت إلى ضرورة المراقبة الأبوية على استخدام الألعاب الإلكترونية لما لها من تأثيرات ضارة على الأطفال. وقد أوضحت دراسة King, et al (2020) حول ألعاب الانترنت أثناء انتشار جائحة كوفيد-١٩، أنها قد أدت إلى تعزيز المشاركة والتواصل الاجتماعي بشكل كبير و ساهمت في التقليل من التوتر، وعلى الرغم من أنها مثلت استراتيجية تكيف صحية بالنسبة للأهل، إلا أن البقاء عليها لفترة طويلة يترتب عليه العديد من المخاطر حيث يسهم البقاء فترات طويلة من العزلة الاجتماعية عبر هذه الألعاب في ترسيخ أنماط حياة غير صحية مما قد يؤدي إلى صعوبات في التكيف عند انتهاء أزمة كوفيد-١٩، وبالتالي هناك حاجة إلى مناهج متوازنة وفعالة للألعاب لدعم وتعزيز الرفاهية الجسدية والنفسية.

ولم يعد غريباً أن يجذب الأطفال إلى الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب الأخرى، حيث أدى انتشار الكمبيوتر إلى بروز دور الألعاب الإلكترونية بوضوح في حياة الطفل، وإذا كان اندفاع الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية يحمل في طياته الكثير من الأمور الإيجابية (منصور، ٢٠١٠، ص.١٥) ولكن المغالاة في ممارسة الطفل لتلك الألعاب يؤثر سلباً على تطوره فكرياً ونفسياً (Spink et al, 2006, p.47) وهذا ما أكدته دراسة قويدر (٢٠٢٠) والتي توصلت في نتائجها إلى أن هناك علاقة طردية بين إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية والتتمتع الإلكتروني لدى الأطفال، كما أن زيادة معدلات الانتحار والجرائم الإلكترونية مؤثر مهم على نقشي السلوك العدواني لديهم. كما أشارت نتائج دراسة كل من

برهومي (٢٠٢٠)، بشير قويدري (٢٠٢٠)، الهلالي (٢٠٢٠)، صاولي (٢٠٢٠) إلى أن زيادة استخدام الألعاب الإلكترونية في ظل جائحة كوفيد ١٩ تؤثر على الصحة النفسية للطفل، كما تؤثر على الصحة الاجتماعية له من خلال قلة التفاعل الاجتماعي، وعدم القدرة على تكوين العلاقات الاجتماعية، بالإضافة إلى القصور في أداء المهام والواجبات الدراسية، وأنها تؤثر وبشكل سلبي على التحصيل الدراسي، كما أنها تؤدي إلى ممارسة العدوان والعنف، وقد تجعل الطفل معزولاً.

كما أن قضاء الطفل ساعات طوال أمام الألعاب الإلكترونية يسبب العديد من المخاطر الصحية مثل آلام بالرأس، والرسغ، والرقبة والظهر، بالإضافة إلى أن الأطفال لا يستطيعون الاستفادة من الأنشطة الأخرى لبنائهم البدني، والاجتماعي، والفكري، والعاطفي، وهو أيضاً ما قد يؤدي إلى السمنة المفرطة على المدى الطويل (منصور، ٢٠١٠، ص.٤٥). وقد أكدت دراسة ابتسام (٢٠٢٠) أن إدمان الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى تأثيرات سلبية من أبرزها اضطرابات النوم والأرق، وكذلك صعوبة في التركيز والانتباه.

إن الأجهزة الإلكترونية لها أثر بالغ وواضح على كثير من الأطفال، وبالأخص عند استخدامها بشكل يومي ومستمر، حيث تتسبب في الانطواء والعزلة الاجتماعية، وقلة التواصل مع أفراد الأسرة، مما يقلل من المهارات الاجتماعية والمعرفية والوجدانية لدى الطفل، ويؤدي إلى انعزاله عن المحيط الاجتماعي، وصعوبة التعرف على ذاته، والخجل من الآخرين وعدم القدرة على التعامل معهم (خضر، ٢٠٢٠، ص.٣٦٩).

وقد تحدث أيضاً مشكلات اجتماعية مثل الخجل أو الانطواء وفقدان القدرة على تعلم المشاركة (Brandtzaeg, 2007, p.43)، كما أن عملية الشد العصبي التي يكون فيها الطفل ولوقت طويل قد تلحق الضرر بجهازه العصبي وكذلك ينجم عن طول فترة نظره إلى الشاشة وقربه الشديد منها توتر عضلات العين والأعصاب التي تؤدي إلى احمرار العين والشعور بالحكة (منصور، ٢٠١٠، ص.٢٢)، ونظراً لقلة مراقبة الأسر لما يمارسه أبنائهم من الألعاب وقلة وعيهم بمخاطر الألعاب الإلكترونية فإن هناك حاجة ماسة لزيادة وعي الأهل لترشيد توجيه الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية ومراقبتهم. وهذا ما أوضحتته نتائج دراسة جناد (٢٠٢١) إلى نتائج تمثلت في إظهار مدى خطورة الألعاب الإلكترونية، كتأثيرها على نمو الطفل ونشاطه الذهني، كما أنها تعزله اجتماعياً وتكسبه طبائع عدوانية، وتؤثر على تحصيله العلمي، كما خلصت الدراسة إلى إيجاد بعض البدائل الترفيهية وفي نفس الوقت تكون تحفيزية تشجيعية لنماء عقل الطفل واكتسابه شخصية قوية، ووضعها في

شبكة اجتماعية تليق والمحيط الذي يعايشه، كتنقين ساعات اللعب وعدم تحميل الألعاب دون الاطلاع على تفاصيلها، كذلك حث الآباء أبنائهم على ممارسة الرياضة التي تكسب الطفل صحة جيدة وجسم رياضي، وتحديد أوقات للتزهد والرحلات كزيارة المعالم الأثرية والمتاحف، كذلك مشاركة الآباء لأطفالهم ومحاورتهم لمعرفة اهتماماتهم وانشغالاتهم لبناء علاقة أبوية واجتماعية قوي.

وقد أوضحت دراسة المريط (٢٠٢٠) أن الألعاب الإلكترونية كانت حلاً آنية وفعالة للأسرة أمام حركة الأطفال وشعورهم بالملل والفراغ أثناء فترة الحجر، إلا أن تأثيراتها المستقبلية ستكون وخيمة على صحتهم الفسيولوجية والعقلية، والنفسية، والاجتماعية، والروحية.

وعلى الرغم من وجود العديد من التأثيرات السلبية لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية وأن جميع تأثيرات جائحة كوفيد -١٩ ترتب عليها زيادة جميع أنواع مخاطر إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية، حيث احتلت " المخاطر السلوكية " المرتبة الأولى بنسبة ٩١,١٥٪ والتي تمثلت في البعد عن ممارسة الشعائر الدينية، والتأخر الأكاديمي، والانتواء، والاكتئاب، والتعصب، والأناية، والحزن، والانعزال عن المجتمع، والانسحاب الاجتماعي، وعدم تكوين العلاقات الاجتماعية، وعدم التواصل مع الآخرين وهذا ما أؤكدته نتائج دراسة (Walaa Elsayed, 2021). إلا أن العديد من الدراسات قد أكدت على أن هناك تأثيرات إيجابية لهذه الألعاب حيث أوضحت نتائج دراسة بصافة (٢٠٢٠) دراسة المساجدي (٢٠٢٠) أن الألعاب الإلكترونية لها بعض التأثيرات الإيجابية على الأطفال أبرزها أنها، تساعد على تعلم اللغات الأجنبية، بالإضافة إلى أنها تسمح بتطوير مهارات القراءة، كما تسهم في تنمية التفكير والسمات الشخصية وحب الفضول، تطوير المهارات وسرعة التفكير والذكاء، وتسهم في زيادة المعلومات والمفاهيم، وتشجع على الابتكار والابداع.

وقد توصلت دراسة سميث وآخرون (Smeth et al, 2020) إلى أن الألعاب الإلكترونية تساهم في تعزيز الصحة البدنية والعقلية للأفراد أثناء تفشي الجائحة، وذلك من خلال توفير الأنشطة الاجتماعية الافتراضية وتطبيق التباعد الاجتماعي.

وقد أوضحت دراسة كلا من ميرستون وآخرون (Marston, et al, ٢٠٢٠)، ودراسة سينر وآخرون (Sener, et al, ٢٠٢١)، الدور الذي يمكن أن تلعبه ألعاب الفيديو خلال جائحة كوفيد-١٩، من خلال أن تلك الألعاب يمكن أن تكون ذات قيمة للنمو والتواصل

الصحي، كما أثبتت هذه الألعاب أنها من أهم الأدوات للترابط الاجتماعي والشفاء النفسي بين مختلف الأجيال. حيث ازداد الإقبال على ممارسة الألعاب كوسيلة للابتعاد عن التوتر. ومن خلال الطرح السابق وما فرضته الظروف المرتبطة بجائحة كوفيد ١٩ على الأسر والأبناء الكثير من التحديات، فلقد شكل فيروس كورونا (كوفيد ١٩) أزمة للعديد من الأسر بما يحمله من مشاعر مؤلمة من الوحدة والعزلة بعيداً عن الحياة الاجتماعية والتفاعل مع الآخرين، وفي خضم ذلك كله وجدت الأسرة نفسها أمام التحدي الأكبر وهم الأطفال والطرف الأكثر ضرراً من هذا الحجر، خاصة مع إلزامهم بعدم الخروج ومغادرة البيت، خوفاً على صحتهم من انتقال العدوى عبر هذا الفيروس الخطير، وقد كانت الألعاب الإلكترونية هي الملاذ الوحيد، إلا أنها وضعتهم تحت مختلف التأثيرات الاجتماعية والنفسية والصحية المترتبة عليها، ولأن الاهتمام بالأطفال من أهم الدلائل التي تشير إلى تقدم المجتمعات ورفقيها، وذلك لأنهم أساس المجتمع، وهذا الأساس إذا ما أنشئ بالشكل الصحيح والسليم عاد ذلك بالنفع على المجتمع بأكمله، الأمر الذي يستدعي ضرورة الوقوف على تحديد واقع تأثير الألعاب الإلكترونية على حياة الأطفال واستعراض جميع الجوانب المرتبطة بها، والتي تتطلب مزيد من الجهود للتدخل والتوعية والتوجيه للوقاية من هذه التأثيرات أو التخفيف من حدتها عليهم، ومن خلال ما تم عرضه يمكن طرح التساؤل الرئيسي الآتي: ما تأثيرات الألعاب الإلكترونية على الأطفال في ظل انتشار جائحة كوفيد-١٩؟ وذلك من خلال مجموعة من التساؤلات الآتية:

- ما واقع استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية؟
- ما التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية على الأطفال؟
- ما التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال؟
- ما البرنامج المهني المقترح لوقاية الأطفال للوقاية من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية؟

ثانياً: أهمية البحث

١- تشهد الألعاب الإلكترونية وخصوصاً ألعاب الموبايل إقبالا واستخداما متزايداً في جميع أسواق الاتصالات حول العالم وخصوصاً في ظل أزمة كورونا وتداعياتها حيث لجأ الناس إلى التسلية والترفيه مع فترات الحجر المنزلي الناجمة عن الجائحة العالمية، وهذا ما أظهرته بيانات حديثة نشرتها مؤسسة "نيوزوو" العالمية المتخصصة في بيانات وإحصاءات الألعاب الإلكترونية بأن عدد

مستخدمي الألعاب الإلكترونية حول العالم في عام ٢٠٢٠ بلغ قرابة ٢,٧ مليار مستخدم (المبيضين، ٢٠٢٠).

٢- تعد مرحلة الطفولة من المراحل المهمة في الحياة، وذلك لأن الأطفال هم أمل الأمة ومستقبلها ويجب أن يتم تناول ودراسة جميع الجوانب المتعلقة بحياتهم.

٣- تتمثل أهمية البحث في محاولة رصد واقع ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها الإيجابية والسلبية.

٤- من المتوقع أن تسهم نتائج هذا البحث في التوصل إلى بعض الأساليب والمقترحات الوقائية للحد من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية.

٥- من الممكن أن يكون البحث الحالي سلسلة للعديد من البحوث والدراسات التي تستهدف استكشاف تأثيرات الألعاب الإلكترونية التي تمهد لوضع البرامج الإرشادية التي تساند الأهل.

ثالثاً: أهداف البحث

١. تحديد واقع استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية.
٢. تحديد التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية على الأطفال.
٣. تحديد التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال.
٤. محاولة الوصول إلى برنامج مهني مقترح لوقاية الأطفال من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية.

رابعاً: مفاهيم البحث

١- مفهوم الألعاب الإلكترونية

تعرف الألعاب الإلكترونية بأنها الإلكترونيات المتعددة التي تشكل ألعاب متفاعلة، ويتم ذلك عن طريق استخدام الأجهزة الإلكترونية المعينة، أو الحواسيب والأجهزة الخلوية، وعرفها (سلطاني، ٢٠١٢، ص. ٢٥) بأنها ظاهرة تكنولوجية، ترفيهية تتميز بأنها تفاعلية، وهي ظاهرة من الظواهر الاتصالية التي تمارسها شريحة لا بأس بها من أفراد المجتمع، وهي "نشاط ينخرط فيه الأفراد في نزاع مفتعل، ومرتبطة بقواعد معينة، وذلك بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويمكننا أن نطلق على لعبة معينة أنها إلكترونية عندما تتوفر على هيئة رقمية ويتم تشغيلها على منصة الحواسيب والهواتف النقالة والإنترنت والتلفاز وغيرها من الأجهزة المرتبطة" (أحمد، ٢٠٢٠، ص. ٩٢).

وتعرف الألعاب الإلكترونية إجرائياً بأنها: جميع أنواع الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال سواءً بشكل فردي أو جماعي وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو Playstation وألعاب الهواتف، وألعاب الأجهزة اللوحية.
وتعرف في هذا البحث بأنها رصد واقع ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية من خلال تحديد التأثيرات الإيجابية والسلبية لممارستها في ظل انتشار جائحة كوفيد ١٩.

٢ - مفهوم الطفل

يقصد بالطفل في مجال الرعاية المنصوص عليها في القانون المصري " كل من لم يتجاوز عمره الثامنة عشرة ميلادية كاملة". (قانون الطفل، ٢٠٠٨).

ويرى علماء النفس أن الطفولة هي المرحلة التي تمضي بين فترة المهد والبلوغ، ويرى علماء الاجتماع أن الطفولة هي المرحلة التي يعتمد فيها الفرد على والديه حتى سن النضج الاقتصادي، وسواء كانت مرحلة الطفولة ترتبط بالنضج الفسيولوجي أو الاقتصادي فلاسرة دور كبير في تقديم الرعاية الجسمية والصحية والاجتماعية والنفسية والعقلية للطفل (صالح، ٢٠١٧، ص. ٢٦١).

أما الطفل في نظر بعض القانونيين فهو ذلك الإنسان الذي لم يبلغ سن الرشد وهم بحسب سنهم يقسمون إلى أطفال لم يبلغوا من العمر سبع سنين ويفترض عدم قدرتهم على فهم ماهية الفعل الجنائي وعواقبه، والأطفال التي تتراوح أعمارهم بين سن السابعة والخامسة عشرة ويكونون قد كبروا سنا وزاد علمهم بما يفعلون والأطفال ما بين الخامسة عشرة والسابعة عشرة فهؤلاء إن هم كبر سنهم فهم مع ذلك لم يبلغوا تمام سن الرشد الذي يمكنهم من محاسبة أنفسهم (الزهرة، ٢٠١٨، ص. ٢٣).

ويمكن تعريف الطفل إجرائياً في هذا البحث بأنه

- طالب بالصف الأول الاعدادي بمدرسة إسماعيل القباني بمحافظة
أسيوط.

- يتراوح سنه بين ١٣:١٤ سنة.

- يمارس الألعاب الإلكترونية.

- تؤثر عليه الألعاب الإلكترونية سواء ايجابياً أو سلبياً.

- يحتاج إلى قدر منه التوجيه والإرشاد عند استخدامه للألعاب الإلكترونية

سواء من جانب الأسرة أو المدرسة.

٣- مفهوم فيروس كوفيد-١٩

فيروس كورونا Covid19: فيروس كورونا المستجد (كوفيد-١٩) من سلالة كورونا والتي تسبب لدى البشر حالات عدوى الجهاز التنفسي التي تتراوح حدتها من نزلات البرد الشائعة إلى الأمراض الأشد وخامة تم التعرف عليه لأول مرة عبر عدد من المصابين بأعراض الالتهاب الرئوي في مدينة ووهان بمقاطعة هوبي (موقع وزارة الصحة الإماراتية ٢٠٢٠).

وهي عائلة كبيرة من فيروسات الحمض النووي الريبي RNA تسبب أمراضاً تتفاوت بين نزلات البرد، ومتلازمة الجهاز التنفسي، تم تسجيل أول حالات الإصابة فيها في الصين، وامتد بعد ذلك إلى باقي دول العالم وتم التعرف عليه عام (٢٠١٩) وقد صنفت منظمة الصحة العالمية فيروس كوفيد-١٩ على أنه جائحة. وتظهر أعراض الفيروس بعد (١٤) يوماً من التعرض له، تتضمن عدداً من الأعراض: الحمى والتعب والسعال، وضيق النفس، وآلام العضلات، والتهاب الحلق، وفقدان حاسة الشم أو التذوق، والصداع وألم في الصدر. وهذه الأعراض ليست شاملة وإنما هنالك أعراضاً أخرى مترافقة: الغثيان والقيء والإسهال (قويدري، ٢٠٢٠، ص. ١٣٣).

- أنواع الألعاب الإلكترونية

هنالك العديد من الأنواع التي يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية على أساسها، وذلك تبعاً لاختلاف الوسائل المستعملة وملحقاتها، ونذكر منها:

- **ألعاب المتعة والإثارة:** وتهدف هذه الألعاب إلى شغل وقت الفراغ، والتسلية، وهي تعتمد وبشكل مباشر على تفاعل الطفل مع اللعبة في أوضاع وحالات معينة، تبدأ بمستويات بسيطة، لتصبح فيما بعد معقدة وسريعة، وتمتاز هكذا ألعاب بأنها مثيرة وتجذب الانتباه، ويتم فيها استخدام الصور والأصوات، وتستهدف هكذا ألعاب الأطفال، وتندرج تحتها طيف واسع من الألعاب، منها: سباق السيارات والدراجات النارية وألعاب القتال ومحاكاة المعارك والحروب وغزو الفضاء.

- **ألعاب الذكاء:** وهي الألعاب التي تعتمد على المحاكمة المنطقية من أجل اتخاذ القرارات، وتتطلب من الطفل أن يقوم بإعمال الفكر من أجل التعامل معها، ومن أبرزها الشطرنج، وهي ذات فائدة للأطفال. وتكمن قوة الألعاب الإلكترونية في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات، واختيار الحلول المثلى تبعاً لمعايير محددة مشتقة من قوانين اللعبة وخبرة المحترفين.

- الألعاب التربوية والتعليمية: وتهدف إلى تحقيق التبادل بين الرغبة في المتعة واللعب، حيث تقوم بإيصال الأفكار وفقاً لطريقة مسلية، وتغطي طيفاً واسعاً من الألعاب: أبرزها الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل القراءة والكتابة والحروف، إلى الألعاب الأكثر تعقيداً كتركيب الجمل والكلمات وتشكيلها والتعامل مع المسائل الحسابية، وتسهم في تعليم اللغات، وهناك الألعاب التي تهتم بالتنقيف العام ونقل المعلومات في مجالات عدة، وقد صممت هذه الألعاب التعليمية بحيث تشعر المتعلم أنه يلعب، ولكن بقياس التعلم وجد أنه يتعلم الإبداع والابتكار ومستويات عليا من الأهداف التعليمية(السعدي، ٢٠١٧، ص. ٣٣-٣٤).

- تأثيرات الألعاب الإلكترونية على الأطفال

- التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية

تعتبر ممارسة الألعاب الإلكترونية من أمتع استخدامات الانترنت التي تنمي الذكاء والمهارات الشخصية، وتختلف ألعاب الانترنت عن ألعاب الأجهزة الإلكترونية العادية في إمكانية المنافسة مع أصدقاء في أماكن مختلفة من العالم كما لو كانوا يجلسون معنا في نفس الحجرة، حيث توفر معظم مواقع الألعاب إمكانية التنافس بين لاعبين أو أكثر في نفس الوقت وتسجيل النقاط والنتائج في نفس اللحظة (عبد السلام ٢٠٠١، ص. ٣٨). وبذلك يستطيع الأطفال الحصول على متعة الترويح عن أنفسهم في أي وقت من النهار أو الليل ودون أن يكلفوا أنفسهم أي عناء أو مشقة.

وتمتلك الألعاب الإلكترونية عدداً من الإيجابيات والفوائد، ومن فوائدها نذكر ما يلي:

١. تسهم الألعاب الإلكترونية في تحسين مستويات الإدراك والانتباه وسرعة البديهة والتخطيط والتحليل لدى الطفل.
٢. تساعد الألعاب الإلكترونية الأطفال على تنمية القدرات العقلية والذهنية لدى الطفل، وتسهم في تقوية الذاكرة، وتساعد الطفل على تأدية أكثر من مهمة في نفس الوقت.
٣. تساهم الألعاب الإلكترونية في إكساب الطفل عدداً من الطرق الجديدة في حل المشكلات واتخاذ القرارات.
٤. يمكن استخدام الألعاب الإلكترونية كوسيلة تعليمية ترفع من كفاءة الأطفال وتحصيلهم الدراسي (حاج قويدر، ٢٠٢٠، ص. ٧٦).

فهي كما أشارت (بصافه، ٢٠٢٠، ص. ٥٨) تساعد على تنمية الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطوّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق. ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الأطفال تولي تشغيل المقود، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات باحتراف، كما تعلّمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفّز هذه الألعاب التركيز والانتباه، وتنشّط الذكاء، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضاً تساعد على المشاركة.

كما يرى (حاج قويدر، ٢٠٢٠، ص. ٧٦) أن للألعاب الإلكترونية إيجابيات عدة، منها الترويح عن النفس في أوقات الفراغ. كما أن في اللعب توسيع لتفكير اللاعب وخياله، حيث أن بعض الألعاب تحمل ألغازاً تساعد في تنمية العقل والبديهة. ومن إيجابياتها أيضاً أنها محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين. كما أنها قد تطلع اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة. وكذلك ترى (بوراس، ٢٠٢٠، ص. ١٥٠) بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية عمل مثمر، فهو ينتج عواطف إيجابية، وعلاقات اجتماعية قوية، وشعور بالإنجاز، وفرصة لتطوير القدرة على بناء حس لعمل أعمال مفيدة ومثمرة. كما أشارت (برهومي، ٢٠٢٠، ص. ١١٦) إلى بعض من إيجابيات الألعاب الإلكترونية وذلك كما يلي:

١. تثير التأمل والتفكير.
٢. تشجع الحلول الإبداعية والتكيف أو التأقلم.
٣. تمكن من تطبيق الآراء والأفكار المهمة في وقائع وأحداث الحياة الحقيقية.

- التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية

ومن أبرز السلبيات التي تمتلكها الألعاب الإلكترونية:

١. نشر العادات والأفكار التي تختلف عن عادات وتقاليد مجتمعاتنا، وتهدد الانتماء للوطن فبعض تلك الألعاب الإلكترونية تدعو إلى الرذيلة، كما أنها تفسد عقول العديد من الأطفال.
٢. تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى العديد من المشكلات الصحية البالغة الخطورة، كإصابات الرقبة وتقوس الظهر، واعوجاج الأطراف، كما أنها قد تسبب التهاب المفاصل، وقد تؤدي ممارسة الألعاب الإلكترونية بكثرة إلى إعاقات دائمة.

٣. من الممكن أن يؤدي الإدمان على الألعاب الالكترونية إلى مشكلات بصرية لدى الطفل، وذلك نتيجة المشاهدة الطويلة طوال النهار ما يؤدي إلى تعرض العصب البصري للخلل.

٤. قد يؤدي الإدمان على الألعاب الالكترونية إلى حالة صداع دائمة، وإجهاد بدني قد يؤدي إلى الشعور بالقلق والاكتئاب، وذلك نتيجة التركيز الشديد واستمرار التعرض للأشعة المنبعثة من الاجهزة المستخدمة.

٥. تؤدي الألعاب الالكترونية إلى إحداث خلل في العلاقات الاجتماعية للطفل، وتميل لأن تجعله أكثر رغبة للبقاء بمفرده، فهي تشكل طفلاً منطوياً غير راغباً في إقامة الصداقات مع الآخرين.

٦. فضلاً عن تأثيرها الكبير على التحصيل الدراسي، فهي تجعل الطفل يهمل واجباته لا ويل تدفعه إلى الهروب من المدرسة في أحيان أخرى الامر الذي يؤدي إلى الفشل الدراسي.

٧. تؤدي كثرة ممارسة الألعاب الالكترونية إلى ضعف القدرة على التركيز لدى الطفل، كما أنها تجعله دائم الشعور بالإرهاق والإجهاد.

٨. تصنع الألعاب الالكترونية طفلاً عنيفاً، وتزيد من مخاطر ممارسته للسلوك العدوانى(حاج قويدر، ٢٠٢٠، ص ٨١).

- تأثير الألعاب الالكترونية على نمو الطفل الانفعالي والنفسي

ومن الأضرار النفسية المترتبة على سوء استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية(بالطاهر و غرغوط، ٢٠١٨، ص ٤٢):

- لا يجد الطفل الشعور بالنشوة والرفاهية والسعادة، إلا أثناء ممارسته لهذه الألعاب.
- عدم رغبته في القيام بواجباته وأعماله المفروضة عليه. وبالتالي الفشل في حياته.

- العصبية والعدوانية، حيث يصبح عصبياً بسبب التعلق الشديد، والرغبة في أن يبقى ويستمر باللعب.

- فقدان الإرادة الحقيقية وشدة التعلق بهذه الألعاب وعدم الرغبة في مفارقتها.
- فقدان مهارات التواصل مع الآخرين، وفقدان روح الإبداع.

- التأثير الاجتماعي للألعاب الالكترونية على الطفل

كما أن جلوس الطفل لمدة طويلة على أجهزة الألعاب الإلكترونية يجعل من الطفل فرداً منعزلاً اجتماعياً بسبب إدمانه على هذه الألعاب وبسبب طول المدة التي يقضيها في ممارسة هذا النوع من الترفيه الإلكتروني، كما يشتهي الكثير من مدمني الألعاب الإلكترونية من ضعف التواصل الاجتماعي في الأسرة وفي المجتمع ككل، كما أنهم يتجنبون المشاركة في المناسبات والتي يشعرون فيها أنهم في تحدي أمامها، كما تؤدي هذه الألعاب في بعض الأحيان إلى تنامي روح العزلة لدى الأطفال (قويدر، ٢٠١٢، ص. ١٤٨) وبالتالي تعرض الألعاب الإلكترونية الطفل إلى خلل واضح في علاقاته الاجتماعية، وذلك في حال أدمن عليها، وتجعله أكثر ميلاً نحو الوحدة والعزلة والفراغ والانفصال عن البيئة المحيطة (حجازي، ٢٠١٠، ص. ٣٤).

- التأثير على التحصيل الأكاديمي

وقد تشتمل المشكلات المرتبطة بالإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية على فقدان التحصيل الدراسي، إهمال الواجبات، انخفاض كبير في الدرجات، والرسوب، وزيادة الخطر على الوضع الأكاديمي، ولا يقتصر الأمر على ذلك بل قد يمتد تأثيره إلى خارج الصف الدراسي من خلال ضعف المشاركة في الأنشطة المدرسية (Akhter, 2013, p.129)، وقد أوضح (بركات وتوفيق، ٢٠٠٩، بتصرف) أن من سلبيات الألعاب الإلكترونية هو أن الطفل إن أدمن عليها ستؤثر على دراسته، ونطاق تفكيره، وأشار إلى أن استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية بكثرة في السنوات الأولى من عمر الطفل، يؤدي إلى اضطرابات في قدرته على التركيز في أي أعمال أخرى.

- التأثير الصحي للألعاب الإلكترونية

وتتمثل أكثر الأضرار الصحية للألعاب الإلكترونية على الأطفال: ظهور الكثير من المشكلات الصحية كإصابات الرقبة، وتقوس الظهر، واعوجاج الأطراف، والتهابات المفاصل، واضطرابات العظام، كما يعد ضعف الإبصار من أكثر مضاعفات الاستخدام السلبي للألعاب الإلكترونية نتيجة التعرض للأشعة الكهرومغناطيسية المنبعثة من الشاشات التي يجلس أمامها الطفل فترات طويلة (حاج قويدر، ٢٠٢٠، ص. ٧٦).

ومن أبرز التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال انتشار المظاهر اللاأخلاقية التي تروج لها العديد من الألعاب الإلكترونية والتي قد تتمثل في السب الذي يحصل بين المتسابقين في اللعب، كما أن هناك ألعاب تحمل في مضامينها صور عارية وفاضحة وغير أخلاقية، وتقوم هذه الألعاب بفكرتها الخبيثة بتحطيم كثير من الأخلاقيات التي يتعلمها

الطفل، وتجعله مذبذباً بين ما يتلقاه من والديه ومعلميه، وبين ما يشاهده أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.

كما تجدر الإشارة إلى أهمية إيجاد العديد من البدائل لتلك الألعاب على الطفل، وبيبرز هنا دور البرامج الإرشادية التوعوية لمساعدة الأهل في إيجاد تلك البدائل الترفيهية.

خامساً: الإجراءات المنهجية للبحث

١- نوع البحث: ينتمي هذا البحث إلى نمط البحوث الوصفية التي يتم من خلالها وصف وتحديد واقع استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، والتعرف على تأثيراتها الإيجابية والسلبية على الأطفال في ظل جائحة كوفيد ١٩.

٢- المنهج المستخدم: تم استخدام منهج المسح الاجتماعي بالعينة العمدية الطلاب المقيدون بالصف الأول الإعدادي بمدرسة إسماعيل القباني الإعدادية بنين محافظة أسيوط.
أدوات البحث: استمارة استبيان للطلاب بالصف الأول الإعدادي بمدرسة إسماعيل القباني الإعدادية بنين محافظة أسيوط.

٣- مجالات البحث:

أ- المجال المكاني: تم تطبيق البحث بمدرسة إسماعيل القباني الإعدادية بنين محافظة أسيوط.
- شروط اختيار المجال المكاني:
- أنها تخدم أكبر عدد ممثلاً من سكان مدينة أسيوط.
- وجود عينة كافية تصلح لإجراء البحث.
- ترحيب إدارة المدرسة وكذلك أولياء الأمور بالسماح لأبنائهم بالإجابة على الاستبيان.
- علاقة أحدى الباحثتان بالمدرسة من خلال التطوع لتقديم بعض المحاضرات والندوات التي تفيد الطلاب.

ب- المجال البشري:

تمثل المجال البشري للدراسة في عينة عمدية للطلاب بمدرسة إسماعيل القباني الإعدادية بنين محافظة أسيوط وعددهم (١٣٢) مفردة. من إجمالي ٢١٠ العدد الكلي للطلاب بالصف الأول الإعدادي وذلك وفقاً للشروط التالية:

- أن يكونوا مقيدون بالصف الأول الإعدادي وذلك حتى يكون لديهم القدرة على الإجابة على الاستبيان.
- أن يوافق على المشاركة في الإجابة على الاستبيان.
- أن يكونوا من مستخدمي الألعاب الإلكترونية.

ج- المجال الزمني: تم جمع البيانات من الميدان خلال الفترة من ٢٠٢١/١٢/١٩ حتى ٢٠٢١/١٢/٢٦.

٤ - أدوات الدراسة:

تمثلت أدوات جمع البيانات في استمارة استبيان للطلاب بالصف الأول الإعدادي بمدرسة إسماعيل القباني الإعدادية بنين محافظة أسيوط حول الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الأطفال في ظل انتشار جائحة كوفيد-١٩، وتم تصميم الأداة وفقاً للخطوات التالية:

١- قامت الباحثتان بتصميم استمارة استبيان للطلاب بالصف الأول الإعدادي بمدرسة إسماعيل القباني الإعدادية بنين محافظة أسيوط. حول الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الأطفال في ظل انتشار جائحة كوفيد-١٩، وذلك بالرجوع إلى التراث النظري، والإطار التصوري الموجه للدراسة، والرجوع إلى الدراسات السابقة وتم تحديد العبارات التي ترتبط بكل متغير من المتغيرات الخاصة بالدراسة.

١. صدق الأداة

أ- الصدق الظاهري للأداة

تم عرض الأداة على عدد (٤) من أعضاء هيئة التدريس بكلية الخدمة الاجتماعية حلوان، وأسيوط لإبداء الرأي في صلاحية الأداة من حيث السلامة اللغوية للعبارات من ناحية وارتباطها بمتغيرات الدراسة من ناحية أخرى، وقد تم الاعتماد على نسبة اتفاق لا تقل عن (٨٠%)، وقد تم حذف بعض العبارات وإعادة صياغة البعض. وبناء على ذلك تم صياغة الاستمارة في صورتها النهائية.

ب- صدق المحتوى " الصدق المنطقي "

وللتحقق من هذا النوع من الصدق قامت الباحثتان بما يلي:

- الاطلاع على الكتب، والأطر النظرية، والدراسات والبحوث السابقة التي تناولت متغيرات الدراسة.
- تحليل البحوث والدراسات وذلك للوصول إلى الأبعاد المختلفة والعبارات المرتبطة بهذه الأبعاد ذات الارتباط بمشكلة الدراسة، من حيث تحديد الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الأطفال في ظل انتشار جائحة كوفيد-١٩.

أ- ثبات الأداة

تم حساب ثبات الأداة باستخدام معادلة (سييرمان براون للتجزئة النصفية)، وذلك بتطبيقها على عينة قوامها (١٠) مفردة من طلاب الصف الأول الإعدادي بمدرسة إسماعيل القباني الإعدادية بنين مجتمع الدراسة.

وقد جاءت النتائج كما هي موضحة في الجدول التالي:

جدول (١) نتائج الثبات باستخدام معامل (سييرمان براون) لاستمارة الاستبيان (ن=١٠)

م	المتغيرات	معامل ارتباط سييرمان براون
١	ثبات الاستبيان	٠.٠٩٨

وهذا يدل على أن معامل الثبات قوي جداً ويمكن الاعتماد على النتائج التي تتوصل إليها الأداة، وللوصول إلى نتائج أكثر صدقاً وموضوعية لاستمارة الاستبيان، وبذلك يمكن الاعتماد على نتائجها وأصبحت الأداة في صورتها النهائية.

النتائج الخاصة بعينة البحث

١ - النتائج الخاصة بالبيانات الأولية لعينة البحث

جدول (٢) توزيع الأطفال حسب السن (ن=١٣٢)

م	السن	ك	%
١	١٣ سنة	٨٧	٦٥.٩٥
٢	١٤ سنة	٤٥	٣٤.٠٩
المجموع		١٣٢	١٠٠

يتضح من الجدول أن أكبر نسبة من الأطفال في السن (١٣) سنة بنسبة (٦٥.٩٥%)، أما النسبة الأقل فهي (١٤) سنة بنسبة (٣٤.٠٩%).

جدول (٣) يوضح عمل الأب (ن=١٣٢)

م	عمل الأب	ك	%
١	عمل حكومي	٦٠	٤٥.٤٥
٢	عمل خاص	٤٢	٣١.٨
٣	عمل حر	٣٠	٢٢.٧٢
المجموع		١٣٢	١٠٠

يوضح الجدول السابق أن أكبر نسبة من الآباء يعملون في القطاع الحكومي بنسبة (٤٥.٤٥%)، ثم القطاع الخاص بنسبة (٣١.٨%)، ثم العمل الحر بنسبة (٢٢.٧٢%).

جدول (٤) يوضح عمل الأم (ن=١٣٢)

م	عمل الأم	ك	%
١	عمل حكومي	٤٨	٣٦.٣٦
٢	عمل خاص	١٠	٧.٥٧
٣	ربة منزل	٧٤	٥٦.٠٦
المجموع		١٣٢	١٠٠

يوضح الجدول السابق أن أكبر نسبة من الأمهات هم من فئة ربة منزل بنسبة (٥٦.٠٦%)، بينما الأمهات اللاتي يعملن في القطاع الحكومي بنسبة (٣٦.٣٦%)، ثم العمل الخاص بنسبة (٧.٥٧%).

جدول (٥) يوضح عدد الأطفال الذين يمتلكون أجهزة لممارسة الألعاب الإلكترونية (ن=١٣٢)

م	عدد الأطفال	ك	%
١	نعم	١٣١	٩٩.٢٤
٢	إلى حد ما	١	٠.٧٥
٣	لا	-	-
المجموع			
		١٣٢	١٠٠

يتضح من الجدول أن النسبة الأكبر من الأطفال عينة الدراسة يمتلكون أجهزة لممارسة الألعاب الإلكترونية بنسبة (٩٩.٢٤%)، وهذا يؤكد على الإقبال الشديد من قبل الأطفال نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية والاستمتاع بها. ويرجع ذلك إلى تزايد انتشار أماكن بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز وصلات الألعاب بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها، وقابل هذا الانتشار بوجود طلب متزايد من قبل الأطفال على اقتناء هذه الألعاب (Kim et al, 2012).

جدول (٦) يوضح نوع الأجهزة المستخدمة في ممارسة الألعاب الإلكترونية (ن=١٣٢)

م	نوع الأجهزة	ك	%
١	جهاز لوحي (تابلت)	١	٠.٧٥
٢	الهاتف الذكي (موبايل)	١٠٦	٨٠.٣٠
٣	جهاز كمبيوتر	٢٥	١٨.٩٣
المجموع			
		١٣٢	١٠٠

يوضح الجدول السابق أن النسبة الأكبر من الأطفال عينة الدراسة يستخدمون جهاز الهاتف الذكي (الموبايل) بنسبة (٨٠.٣٠%)، وهذا يوضح امتلاك معظم الأطفال لجهاز الموبايل ويؤكد على الإقبال على ممارسة الألعاب الإلكترونية، ثم جهاز الكمبيوتر بنسبة (١٨.٩٣%)، ثم نسبة قليلة جداً يستخدمون جهاز التابلت (٠.٧٥%). لذا يجي على الآباء والأمهات تقدير قيمة اللعب الحر للأطفال مع مراعاة تقييم وتقويم الطفل أثناء وبعد ممارسة الألعاب الإلكترونية.

جدول (٧) يوضح أين تمارس الألعاب الإلكترونية (ن=١٣٢)

م	مكان ممارسة الألعاب الإلكترونية	ك	%
١	غرفة المعيشة	١١٨	٨٩.٣٩
٢	غرفة النوم	١١	٨.٣٣

٣	المدرسة	٣	٢.٢٧
المجموع		١٣٢	١٠٠

يتضح من الجدول أن أكبر نسبة من الأطفال يمارسون الألعاب الالكترونية في غرفة المعيشة بنسبة (٨٩.٣٩%)، وهذا قد يشير إلى الدور الرقابي والتوجيهي من قبل الأسرة وحرصهم على عدم انعزال الطفل عن أسرته، ولهذا يجب على الأسرة تخصيص مكان داخل المنزل للطفل لممارسة الألعاب الالكترونية تحت رعاية وتوجيه الأسرة وكذلك تخصيص وقت كافي للجلوس معهم. ثم ممارسة الألعاب في غرفة النوم بنسبة (٨.٣٣%)، ثم نسبة قليلة جداً يمارسون الألعاب الإلكترونية في المدرسة وهذا يوضح أن المدرسة مازالت مكاناً للتعليم (٢.٢٧%).

جدول (٨) يوضح مستوى إتقان الطفل لاستخدام الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت (ن=١٣٢)

م	مستوى إتقان الطفل لاستخدام الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت	ك	%
١	متوسط	٤	٣.٠٣
٢	جيد	١٤	١٠.٦٠
٣	جيد جداً	١١٤	٨٦.٣٦
المجموع		١٣٢	١٠٠

يوضح الجدول السابق أن النسبة الأكبر من الأطفال عينة الدراسة مستوى إتقانهم لاستخدام الانترنت جيداً بنسبة (٨٦.٣٦%)، وهذا يوضح معرفة وخبرة الأطفال لممارسة الألعاب الالكترونية، ثم مستوى جيد بنسبة (١٠.٦٠%)، ثم مستوى متوسط بنسبة (٣.٠٣%).

جدول (٩) يوضح عدد الساعات التي يتم فيها ممارسة الألعاب الإلكترونية (ن=١٣٢)

م	عدد الساعات	ك	%
١	أقل من ساعة	٨	٦.٠٦
٢	ساعة	٤١	٣١.٠٦
٣	ساعتان	٢٦	١٩.٦٩
٤	أكثر من ساعتين	٥٧	٤٣.١٨
المجموع		١٣٢	١٠٠

يتضح من الجدول أن النسبة الأكبر من الأطفال عينة الدراسة يستخدمون الألعاب الالكترونية لمدة أكثر من ساعتين يومياً بنسبة (٤٣.١٨%)، وهذا يوضح حب الأطفال للألعاب الالكترونية وتعلقهم بها والاستمتاع بممارستها، ثم ساعة بنسبة (٣١.٠٦%)، ثم ساعتان بنسبة (١٩.٦٩%). وهذا ما أكدته دراسة الحربى (٢٠١٤) ودراسة ابتسام (٢٠٢٠) ودراسة لانج وآخرون (Lange et al. 2017) والتي أوضحت ان عدد كبير من

الأطفال والمراهقين يقضون من (٦:٤) ساعات يومياً في ممارسة الألعاب الإلكترونية وهذا يؤدي إلى أنهم قد يشعرون بأعراض انسحابية مثل الاكتئاب والعصبية والقلق النفسي عند محاولة التوقف عن ممارستها كما تؤدي إلى اضطرابات النوم والأرق، وكذلك صعوبة في التركيز والانتباه.

- النتائج الخاصة بواقع استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية

جدول (١٠) يوضح واقع استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية (ن=١٣٢)

م	العبارة	الاستجابات			مجموع الأوزان	الوزن النسبي	النسبة %	الترتيب
		نعم	إلى حد ما	لا				
١	أقوم بتحميل الألعاب الإلكترونية من الانترنت بمفردى.	١١٥	١٧	-	٣٧٩	٢.٨٧	٩٥.٦٦ %	٣
٢	تستهوئني ممارسة الألعاب القتالية والحربية.	٧٤	٤٤	١٤	٣٢٤	٢.٤٥	٨١.٦٦ %	٤
٣	أحرص على معرفة شروط اللعبة قبل تحميلها.	١٢٧	٥	-	٣٩١	٢.٩٦	٩٨.٧٣ %	١
٤	يشاركني والدي في ممارسة الألعاب الإلكترونية.	٢	٨	١٢٢	١٤٤	١.٠٩	٣٦.٣٣ %	١٠
٥	يتحدث معي والدي عن أضرار الألعاب الإلكترونية..	٤٢	٣٢	٥٨	٢٤٨	١.٨٧	٦٢.٣٣ %	٩
٦	يمعني والدي عن ممارسة الألعاب الإلكترونية.	٤٠	٦٦	٢٦	٢٧٨	٢.١٠	٧٠ %	٨
٧	لدي وقت محدد لممارسة الألعاب الإلكترونية.	٥٠	٥٥	٢٧	٢٨٧	٢.١٧	٧٢.٣٣ %	٦
٨	الألعاب الإلكترونية هي وسيلتي المفضلة للتسلية والترفيه.	١٢٠	١١	١	٣٨٣	٢.٩٠	٩٦.٦٦ %	٢
٩	أتشاجر مع أخوتي بسبب الألعاب الإلكترونية.	٢٢	٦٦	٤٤	٢٨٦	٢.١٦	٧٢ %	٧
١٠	يحرص والدي على تحديد وقت مناسب لممارسة الألعاب الإلكترونية.	٥٦	٤٤	٣٢	٢٨٨	٢.١٨	٧٢.٦٦ %	٥
المجموع					٣٠٠٨	٢.٢٧	٧٥.٨٣ %	مرتفع

يتضح من الجدول السابق أن واقع استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، تمثل فيما يلي:

جاء في الترتيب الأول أحرص على معرفة شروط اللعبة قبل تحميلها. بوزن نسبي (٢,٩٦)، وجاء في الترتيب الثاني يتم اختيار اللعبة للتسلية والترفيه بوزن نسبي (٢,٩٠)، ثم جاء في الترتيب الثالث أقوم بتحميل الألعاب الإلكترونية من الانترنت بمفردى بوزن نسبي (٢,٨٧)، ثم جاء في الترتيب التاسع يتحدث معي والدي عن أضرار الألعاب الإلكترونية. بوزن نسبي (١,٨٧)، وجاء في الترتيب الأخير يشاركني والدي في ممارسة الألعاب الإلكترونية بوزن نسبي (١,٠٩).

وبالنظر للجدول نجد أن نتائجه تشير إلى أن المتوسط العام لواقع استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية بلغ (٢,٢٧)، وهو معدل مرتفع، قد يرجع ذلك إلى رغبة الأطفال في الاستمتاع بممارسة الألعاب الإلكترونية بغرض التسلية والترفيه، كما أن لديهم القدرة على تحميل الألعاب من الانترنت بمفردهم ومعرفة شروطها، ويتفق هذا مع دراسة كلا من (Sener, et al, Marston, et al (2020) (٢٠٢١).

- النتائج الخاصة بالتأثيرات الايجابية للألعاب الإلكترونية على الأطفال

جدول (١١) يوضح التأثيرات الايجابية للألعاب الإلكترونية على الأطفال (ن=١٣٢)

م	العبارة	الاستجابات			مجموع الأوزان	الوزن النسبي	النسبة %	الترتيب
		نعم	إلى حد ما	لا				
١	تشجعي الألعاب الإلكترونية على التعلم الذاتي.	٦٥	٣٩	٢٨	٣١٠	٢.٣٤	٧٨%	٦
٢	تشجعي الألعاب الإلكترونية على التعاون مع الآخرين.	٧٢	٣٠	٢٢	٢٩٨	٢.٢٥	٧٥%	٨
٣	تعزز الألعاب الإلكترونية قدرتي على حل المشكلات.	٤٨	٥٤	٣٠	٢٨٢	٢.١٣	٧١%	١١
٤	تحفز الألعاب الإلكترونية قدرتي على الخيال.	٥٠	٣٧	٤٥	٢٦٩	٢.٠٣	٦٧.٦٦%	١٤
٥	تساعدني الألعاب الإلكترونية في الحصول على أفكار ومعلومات جديدة.	٥١	٥٧	٢٣	٢٩٠	٢.١٩	٧٣%	١٠
٦	تساعدني الألعاب الإلكترونية في تكوين صداقات.	٥٩	٤٤	٢٩	٢٩٤	٢.٢٢	٧٤%	٩
٧	تساعدني الألعاب الإلكترونية في تطوير مهارات استخدام الحاسوب.	٦٩	٤٣	٢٠	٣١٣	٢.٣٧	٧٩%	٥
٨	تساعدني الألعاب الإلكترونية في اكتساب روح التحدي والإصرار.	٨٤	٣٥	١٣	٣٣٥	٢.٥٣	٨٤.٣٣%	٤
٩	تعزز الألعاب الإلكترونية لدي الشعور بالثقة بالنفس عند الفوز.	١٠٤	٢١	٧	٣٦١	٢.٧٣	٩١%	١
١٠	أشعر بالرغبة في مواصلة اللعب حتى أصل إلى الهدف.	١٠٣	١٣	١٦	٣٥١	٢.٦٥	٨٨.٣٣%	٢
١١	تعودني ممارسة الألعاب الإلكترونية على التركيز في إنجاز المهام.	٦٠	٢٩	٤٣	٢٨١	٢.١٢	٧٠.٦٦%	١٢
١٢	أتعلم من الألعاب الإلكترونية تنظيم الوقت.	٦٠	٤٢	٣٠	٢٩٤	٢.٢٢	٧٤%	٩ مكرر
١٣	تشجعي الألعاب الإلكترونية على المثابرة والإصرار على تحقيق النجاح.	٦٤	٤٣	٢٥	٣٠٣	٢.٢٩	٧٦.٣٣%	٧
١٤	تنمي الألعاب الإلكترونية قدرتي على اتخاذ القرار.	٤٦	٤٨	٣٨	٢٧٢	٢.٠٦	٦٨.٦٦%	١٣
١٥	تحفز الألعاب الإلكترونية النشاط الذهني والحماس لدي.	٩٠	٣٠	١٢	٣٤٢	٢.٥٩	٨٦.٣٣%	٣
	المجموع				٤٥٩٥	٢.٣	٧٦.٦٦%	مرتفع

يتضح من الجدول السابق أن التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية على الأطفال، تمثل فيما يلي:

جاء في الترتيب الأول أشعر بالثقة بالنفس عند الفوز بالألعاب الإلكترونية بوزن نسبي (٢,٧٣)، وجاء في الترتيب الثاني اشعر بالرغبة في مواصلة اللعب حتى أصل إلى الهدف بوزن نسبي (٢,٦٥)، ثم جاء في الترتيب الثالث تحفز الألعاب الإلكترونية النشاط الذهني والحماس لدى بوزن نسبي (٢,٥٩)، ثم جاء في النهاية الترتيب الثالث عشر تنمي الألعاب الإلكترونية قدرتي على اتخاذ القرار بوزن نسبي (٢,٠٦)، وجاء في الترتيب الأخير تحفز الألعاب الإلكترونية قدرتي على الخيال بوزن نسبي (٢,٠٣).

وبالنظر للجدول نجد أن نتائجه تشير إلي أن المتوسط العام للتأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية على الأطفال بلغ (٢,٣)، وهو معدل مرتفع، قد يرجع ذلك شعور الطفل بالثقة بالنفس يجعله الاستمرار في مواصلة ممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث تحفز لديه القدرة على النشاط الذهني واتخاذ القرار، ويتفق هذا مع نتائج دراسة بصافة (٢٠٢٠) دراسة المساجدي (٢٠٢٠) والتي أكدت أن الألعاب الإلكترونية لها بعض التأثيرات الإيجابية على الأطفال أبرزها أنها تسهم في تنمية التفكير والسمات الشخصية وحب الفضول، تطوير المهارات وسرعة التفكير والذكاء، وتسهم في زيادة المعلومات والمفاهيم، وتشجع على الابتكار والابداع.

- النتائج الخاصة بالتأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال

جدول (١٢) يوضح التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال (ن=١٣٢)

م	العبارة	الاستجابات			مجموع الأوزان	الوزن النسبي	النسبة %	الترتيب
		نعم	إلى حد ما	لا				
١	اشعر بالضيق والتوتر عند حرمانى من ممارسة الألعاب الإلكترونية.	٨٣	٢٢	٢٧	٣٢٠	٢.٤٢	٨٠.٦٦ %	٢
٢	استمتع بممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة.	٤٦	٢٩	٢٧	٢٢٣	١.٦٨	٥٦ %	٩
٣	أفضل الجلوس بمفردى عند ممارسة اللعبة.	٦٧	٤٣	٢٢	٣٠٩	٢.٣٤	٧٨ %	٣
٤	أصبحت أعانى من الانفعال نتيجة ممارسة الألعاب الإلكترونية.	٥٩	٢٩	٤٤	٢٧٩	٢.١١	٧٠.٣٣ %	٤
٥	تعلمت بعض الألفاظ غير الأخلاقية نتيجة ممارسة الألعاب الإلكترونية.	٤٦	١٩	٦٧	٢٤٣	١.٨٤	٦١.٣٣ %	٧

م	العبارة	الاستجابات			مجموع الأوزان	الوزن النسبي	النسبة %	الترتيب
		نعم	إلى حد ما	لا				
٦	امارس الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة.	٢٠	٥٧	٥٥	٢٢٩	١.٧٣	٥٧.٦٦ %	٨
٧	جعلتني الألعاب الإلكترونية أعيش في عزلة بعيداً عن الأهل والأقارب.	١٥	٣٦	٨١	١٩٨	١.٥	٥٠ %	١٢
٨	انخفض تحصيلي الدراسي بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية.	٨	٢٦	٩٨	١٧٤	١.٣	٤٣.٣٣ %	١٥
٩	أفضل الألعاب الإلكترونية على الألعاب الحركية.	٤٦	٣٤	٥٢	٢٥٨	١.٩٥	٦٥ %	٦
١٠	تؤثر ممارسة الألعاب الإلكترونية سلباً على أدائي للفرائض الدينية.	١١	٢٥	٩٦	١٧٩	١.٣٥	٤٥ %	١٤
١١	تؤدي ممارسة الألعاب الإلكترونية إلى مشكلات صحية.	٧٢	٤٦	١٤	٣٢٢	٢.٤٣	٨١ %	١
١٢	تؤثر ممارسة الألعاب الإلكترونية سلباً على معدلات النوم لدى.	٢٠	٣٤	٧٨	٢٠٦	١.٥٦	٥٢ %	١١
١٣	تؤثر ممارسة الألعاب الإلكترونية سلباً على القدرة البصرية لدى.	٢٩	٣٠	٧٣	٢٢٠	١.٦٦	٥٥.٣٣ %	١٠
١٤	أعاني من الغضب نتيجة ممارسة الألعاب الإلكترونية.	٥٧	٢٩	٤٦	٢٧٥	٢.٠٨	٦٩.٣٣ %	٥
١٥	أعاني من التقصير في أداء واجباتي الدراسية بسبب الألعاب الإلكترونية.	١٣	٢٨	٩١	١٨٦	١.٤٠	٤٦.٦٦ %	١٣
	المجموع				٣٦٢١	١.٨٢	٦٠.٦٦ %	متوسط

يتضح من الجدول السابق أن التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال، تمثل فيما يلي:

جاء في الترتيب الأول تؤدي ممارسة الألعاب الإلكترونية إلى مشكلات صحية بوزن نسبي (٢,٤٣)، وجاء في الترتيب الثاني اشعر بالضيق والتوتر عند حرمانني من ممارسة الألعاب الإلكترونية بوزن نسبي (٢,٤٢)، ثم جاء في الترتيب الثالث أفضل الجلوس بمفردي عند ممارسة اللعبة بوزن نسبي (٢,٣٤)، ثم جاء في النهاية الترتيب الرابع عشر تؤثر ممارسة الألعاب الإلكترونية سلباً على أدائي للفرائض الدينية بوزن نسبي (١,٣٥)، وجاء في الترتيب الأخير انخفض تحصيلي الدراسي بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية بوزن نسبي (١,٣).

وبالنظر للجدول نجد أن نتائجه تشير إلى أن المتوسط العام للتأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال بلغ (١,٨٢)، وهو معدل متوسط، قد يرجع ذلك أن الألعاب الإلكترونية قد تؤدي إلى بعض المشكلات الصحية وقد يرجع هذا إلى ممارسة الألعاب لساعتان يومياً، وكذلك قد يؤدي الحرمان من ممارسة الألعاب الإلكترونية إلى الضيق والتوتر لأن الطفل يكون قد اعتاد على الاستمرار في ممارستها. وهذا ما أكدته دراسة كل من برهومي (٢٠٢٠)، بشير قويدري (٢٠٢٠)، الهلالي (٢٠٢٠).

سائداً: برنامج مهني مقترح من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية للوقاية من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية

- الهدف العام للبرنامج:

ويتمثل في: وقاية الأطفال من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية ويتحقق هذا من خلال

الأهداف الفرعية التالية:

١. وقاية الأطفال من التأثيرات الاجتماعية للألعاب الإلكترونية.
٢. وقاية الأطفال من التأثيرات النفسية للألعاب الإلكترونية.
٣. وقاية الأطفال من التأثيرات الصحية للألعاب الإلكترونية.
٤. وقاية الأطفال من التأثيرات العقلية للألعاب الإلكترونية.

وفيما يلي جدول (١٣) يوضح محتويات البرنامج، والتي يتم تنفيذها خلال فترة زمنية محددة وهي ثلاثة أشهر، موزعة من خلال جلستين أسبوعياً، كل جلسة ساعتان، حيث يتم تطبيق هذا البرنامج مع الأطفال بالمدارس الإعدادية.

الهدف العام	وقاية الأطفال من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية
الهدف الفرعي الأول	وقاية الأطفال من التأثيرات الاجتماعية للألعاب الإلكترونية
الأنشطة	محاضرة بعنوان " كيفية التعامل مع الأجهزة الإلكترونية " - ورشة عمل بعنوان " تأثير الألعاب الإلكترونية على الترابط الأسري " - ورشة عمل بعنوان " طرق تعزيز التعامل مع الانترنت " - محاضرة بعنوان " المخاطر الاجتماعية للألعاب الإلكترونية " - محاضرة بعنوان " مزايا وعيوب الألعاب الإلكترونية " - محاضرة بعنوان " فن إدارة الوقت " - محاضرة بعنوان " مهارات التواصل الجيد مع الآخرين " - فيديو توضيحي تحفيزي عن الرقابة الوالدية "
الأدوار	موضح - معلم- مفسر - ممكن - مقوم
الاستراتيجيات	البناء المعرفي- التمكين - المشاركة - التحفيز - الاتصال
التكنيكات	المناقشة- التعزيز الذاتي - النصح والإرشاد - التعليم والتدريب - التوجيه
المهارات	مهارة الاتصال - المهارة في تكوين العلاقة المهنية مع الأطفال - مهارة تحديد المشكلة - المهارة في تحديد الأهداف - مهارة الإقناع - إدارة الوقت - التسجيل

وقاية الأطفال من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية	الهدف العام
محاضرات - ورش عمل - فيديو توضيحي	الأدوات المستخدمة
الأطفال - الأسرة	الأنساق المستهدفة
الباحثان - بعض المتخصصين	القائم بالنشاط
وقاية الأطفال من التأثيرات النفسية للألعاب الإلكترونية	الهدف الفرعي الثاني
مناقشة جماعية عن " المخاطر النفسية للألعاب الإلكترونية على الأطفال " - محاضرة بعنوان " كيف يكون لديك ثقة بالنفس " - محاضرة بعنوان " التمر الإلكتروني وعلاقته بالألعاب الإلكترونية " - لعب الدور عن " تفعيل الرقابة الوالدية على الأطفال " - ندوة بعنوان " الألعاب الإلكترونية والصحة النفسية للأطفال " - محاضرة عن " إيمان الألعاب الإلكترونية " - محاضرة بعنوان " طرق تعزيز الصحة النفسية للأطفال " - محاضرة بعنوان " إدارة الغضب ".	الأنشطة
موضح - مفسر - مرشد - ممكن - مقوم	الأدوار
البناء المعرفي - استراتيجية تغيير أسلوب الحياة- الاتصال- تعديل السلوك - الإقناع - التوجيه	الاستراتيجيات
المناقشة - التوجيه - التعزيز الذاتي- النصح والارشاد	التكنيكات
مهارة الاتصال والتواصل - المهارة في تحديد الأهداف - مهارة الإقناع - المهارة في جمع البيانات والمعلومات حول المشكلة - المهارة في إدارة الغضب - التسجيل	المهارات
مناقشة جماعية - محاضرات - لعب الدور - ندوات	الأدوات المستخدمة
الأطفال - الأسرة	الأنساق المستهدفة
الباحثان - بعض المتخصصين	القائم بالنشاط
وقاية الأطفال من التأثيرات الصحية للألعاب الإلكترونية	الهدف الفرعي الثالث
محاضرة بعنوان " المخاطر الصحية للألعاب الإلكترونية " - محاضرة بعنوان " أخلاقيات التعامل مع الانترنت " - مناقشة جماعية بعنوان " الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بفيرس كورونا " - محاضرة بعنوان " المواقع الإباحية وتأثيرها على الأطفال " - مناقشة جماعية عن " أهمية ممارسة الرياضة " - ورشة عمل بعنوان " العادات الخاطئة لممارسة الألعاب الإلكترونية ".	الأنشطة
معلم - مانح القوة - مفسر - موضح - مرشد - ممكن - مقوم	الأدوار
البناء المعرفي- التوجيه - التمكين - الاتصال - تعديل السلوك	الاستراتيجيات
المناقشة - التعليم والتدريب - التعزيز الذاتي	التكنيكات
مهارة الاتصال - المهارة في جمع البيانات والمعلومات حول المشكلة - مهارة الإقناع - تحديد الموارد اللازمة المادية والبشرية واستثمارها - مهارة التسجيل	المهارات
محاضرات - مناقشة جماعية - ورشة عمل	الأدوات المستخدمة
الأطفال - الأسرة	الأنساق المستهدفة
الباحثان - بعض المتخصصين	القائم بالنشاط
وقاية الأطفال من التأثيرات العقلية للألعاب الإلكترونية	الهدف الفرعي الرابع

الهدف العام	وقاية الأطفال من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية
الأنشطة	محاضرة بعنوان " الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على التركيز " - محاضرة بعنوان " أساليب تعزيز الصحة العقلية للأطفال " - محاضرة بعنوان " الأمن السيبراني " - ورشة عمل بعنوان " تحدى الأفكار السلبية " - مناقشة جماعية بعنوان " لا تتفاعل مع الألعاب المؤذية " - محاضرة بعنوان " البرمجة اللغوية العصبية ".
الأدوار	موضح - مفسر - مرشد - ممكن - مقوم
الاستراتيجيات	البناء المعرفي- التوجيه - التمكين - الاتصال - تعديل السلوك
التكنيكات	المناقشة - التعليم والتدريب - التعزيز الذاتي - النصح والإرشاد
المهارات	مهارة الاتصال - المهارة في جمع البيانات والمعلومات حول المشكلة - مهارة الإقناع - المهارة في النصح والإرشاد - مهارة التسجيل
الأدوات المستخدمة	محاضرات - ورش عمل - مناقشة جماعية
الأنساق المستهدفة	الأطفال - الأسرة
القائم بالنشاط	الباحثتان - بعض المتخصصين

- المقترحات والرؤية المستقبلية

بما أن الألعاب الإلكترونية ظاهرة حديثة ومنتشرة لا يمكن الوقوف بوجهها لابد لنا من وضع بعض المحددات لها لكي نقي أطفالنا من مخاطرها:

أ- تفعيل دور الأجهزة الرقابية في أن تمنع بيع وتداول بعض الألعاب غير اللائقة والتي لا تتسجم مع مجتمعنا أو التي يراد منها تشويه تراثنا أو بث أفكار العولمة الغربية التي لا تتسجم وقيمنا وديننا.

ب- على الأسرة ألا تترك الحرية كاملة لأبنائها في ممارسة الألعاب متى وأين وكيف شاءوا بل يجب أن تحدد أيام وساعات اللعب وكذلك نوع الألعاب يجب اختيارها بدقة حتى نحقق تنشئة سليمة لأبنائنا.

ج- على المدارس والمؤسسات المعنية بالتنشئة الاجتماعية الأخرى وكذلك على الأسرة استثمار هذه الظاهرة للأبناء من خلال اختيار ألعاب تعليمية في نفس الوقت يمكن الاستفادة منها في تقوية المهارات اللغوية العربية والانجليزية فضلاً عن الاتجاه إلى الألعاب التي تقوي الذاكرة والخيال والإبداع.

د- يتوجب على الباحثين والمتخصصين إجراء دراسات أخرى أكثر تخصصية تبين علاقة الألعاب الإلكترونية بالجوانب النفسية والاجتماعية والصحية والعقلية، أو تبين آثارها على الأطفال.

ويمكن في نهاية البحث يمكن تقديم مجموعة من المقترحات لمكافحة هذه الظاهرة ومساندة الجهات المعنية في وضع الحلول لتلك المشكلة:

- ١ - توعية وتوجيه الآباء، وذلك بتوجيههم نحو زيادة الرقابة الأبوية على موضوع الألعاب الإلكترونية في ظل ظروف جائحة كوفيد ١٩، وذلك من خلال:
 - أ- إقامة الندوات التوعوية وورش العمل التثقيفية للأهل والأطفال، سواء من خلال البرامج الافتراضية أو عن طريق البرامج الإعلامية.
 - ب- اعتماد المناهج التربوية الرشيدة أو تضمين موضوعات ضمن هذه المناهج تؤكد على سلبيات وتداعيات الإدمان على الألعاب الإلكترونية.
 - ج- طرح البدائل التربوية والترفيهية التي تساعد الأهل على مواجهة هذه المشكلة لدى أبنائهم.
 - د- العمل على تعزيز الجوانب الإيجابية من الألعاب الإلكترونية ومحاولة التخفيف من التأثيرات السلبية لها، وذلك عن طريق ضبط ممارسة الطفل لتلك الألعاب.
 - هـ- تنظيم وقت الفراغ لدى الطفل وذلك من خلال ممارسته لتلك الألعاب والأنشطة سواء أكانت أنشطة ترفيهية أم رياضية.
- ٢ - التشجيع على عمل البحوث والدراسات المتعلقة بمخاطر الألعاب الإلكترونية وذلك من خلال:
 - أ- إجراء البحوث والدراسات التي توضح حقيقة ما وصل إليه مدمني الألعاب الإلكترونية.
 - ب- استكشاف تأثير تلك الألعاب الإلكترونية على حياة الأطفال، وذلك بعمل البحوث الشاملة لجميع المراحل العمرية.
 - ت- العمل على تفعيل برامج التدخل المهني لعلاج الأطفال المدمنين على الألعاب الإلكترونية وتعديل سلوكهم.
- ٣ - السعي نحو الوقاية من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك من خلال:
 - أ- تشجيع المطالعة بين صفوف الأطفال، ولا سيما المطالعة حول المعلومات المتعلقة بمضار الألعاب الإلكترونية.
 - ب- تشجيع الأهل على أن يتقنوا أنفسهم حول الألعاب الإلكترونية ومخاطرها، وكيفية توجيهه وضبط ممارسة أطفالهم لها.
 - ج- تفعيل الرقابة الأبوية على تلك الألعاب الإلكترونية.

٤- تقديم النصائح المستمرة للأهل، وذلك لتجنب سلبيات الألعاب الإلكترونية، وذلك من خلال:

- أ- المحاضرات والندوات التوعوية والتي تستهدف تشجيع الأهل على فتح قنوات التواصل المباشر مع الطفل، والسعي نحو الحديث معه واستكشاف الأسباب التي تدفعه إلى التعلق بهذه الألعاب.
- ب- المبادرة على تشجيع الطفل على الألعاب التي تنمي وتقوي الحس الفكري لديه لكي يكون هدفه من وراء هذه الألعاب الترفيه فقط.
- ج- تشجيع الأطفال على ممارسة الألعاب الحرة والتمارين الرياضية، والتي تحافظ على جسمهم.
- د- تخصيص أوقات معينة للعائلة دون استخدام الأجهزة الإلكترونية، وهذا أمر ينطبق على جميع أفراد الأسرة، ويتم ذلك بغرض إبعاد جميع المشتتات التي تعيق التواصل الحقيقي بين أفراد الأسرة، الأمر الذي يشجع لغة الحوار بينهم.
- هـ- يجب أن يضع الأهل شروطاً لاستخدام أطفالهم للألعاب الإلكترونية، فيجب تحديد عدد الساعات مثلاً، ويجب أن يكون الأهل قدوة في ذلك.

مراجع البحث

- ابنيسام، رايس علي (٢٠٢٠). إيمان اللعب الإلكتروني واضطرابات النوم، المؤتمر الدولي للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس كوفيد-١٩، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية، ألمانيا، ١٦٠-١٧٥.
- أحمد، سامح محمد (٢٠٢٠). الألعاب الإلكترونية وتداعياتها أثناء فيروس كورونا المستجد، المؤتمر الدولي للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس كوفيد-١٩، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية، ألمانيا، ٩١-١١٢.
- بالطاهر، النوي، غرغوط، عاتكة (٢٠١٨). الأضرار النفسية والتربوية الناجمة عن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، مجلة السراج في التربية وقضايا المجتمع: العدد الثامن.
- بركات، وجدي، وتوفيق عبد المنعم (٢٠٠٩). الأطفال والعوالم الافتراضية - آمال وأخطار، مؤتمر الطفولة في عالم متغير ١٨-١٩/٥/٢٠٠٩، الجمعية البحرينية لتنمية الطفولة: مملكة البحرين.
- برهومي، سمية (٢٠٢٠، يونيو). تأثير الألعاب الإلكترونية على جوانب صحة الطفل في ظل جائحة كوفيد-١٩، المؤتمر الدولي للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس كوفيد-١٩، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية، ألمانيا، ١١٣-١٢٧.
- بصافة، أمينة (٢٠٢٠، يونيو). أثر الألعاب الإلكترونية على القدرات المعرفية واللغوية للطفل الجزائري، المؤتمر الدولي للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس كوفيد-١٩، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية، ألمانيا، ٥٤-٦٩.
- بوراس، وفاء (٢٠٢٠، يونيو). تكنولوجيا المعلومات وتأثيراتها على السلامة النفسية للأطفال في سن ما قبل التمدرس في ظل جائحة كورونا، المؤتمر الدولي للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس كوفيد-١٩، ٧ المركز الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية، ألمانيا، ١٤٧-١٥٩.
- جناد، إبراهيم (٢٠٢١). ظاهرة الألعاب الإلكترونية وآثارها على مرتاديها من الأطفال، مجلة الحوار الثقافي، مج ١٠، ع ١٤، جامعة عبد الحميد بن باديس - كلية العلوم الاجتماعية، الجزائر، ١٩٣-٢١٤.

حاج قويدر، مصطفى (٢٠٢٠، يونيو). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالانتمى الإلكتروني لدى الأطفال، المؤتمر الدولي للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس كوفيد-١٩، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية، ألمانيا، ٧٠-٩٠.
الحري، بدر (٢٠١٤). ظاهرة إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية: دراسة ثقافية ميدانية، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الشريعة، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية.
خضر، رضا (٢٠٢٠). تأثير الألعاب الإلكترونية القتالية على الأطفال في ظل جائحة كورونا لعبة فري فاير ولعبة ببجي، المؤتمر الدولي للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس كوفيد-١٩، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية، ألمانيا، ٣٦٩.

رحماتي، مريم (٢٠٢٠). إشكالية التواصل الأسري وعلاقته بإدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية، المؤتمر الدولي للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس كوفيد-١٩، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية، ألمانيا، ٢٧٠.
الزهره، فغول (٢٠١٨). المسؤولية الدولية والإقليمية لحماية حق الطفل في ضوء المتغيرات الدولية لحماية حق الطفل في ضوء المتغيرات الدولية بين النظري والتطبيقي، دار غيداء للنش والتوزيع، الأردن.
السعدي، فاطمة (٢٠١٧). الطفل والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة، بين التسلية وعمق التأثير، ط١، دار الخليج للصحافة والنشر.
سلطاني، عادل (٢٠١٢). الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة، رسالة ماجستير، جامعة مجد خيضر بسكرة.
صالح، عبد المحي (٢٠١٧). الخدمة الاجتماعية ومجالات الممارسة المهنية، الإسكندرية، المكتب الجامعي الحديث.

صاوالي، عبد المالك (٢٠٢٠). واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية في أوساط أطفال منطقة الأوراس في ظل جائحة كوفيد-١٩، المؤتمر الدولي للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس كوفيد-١٩، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية، ألمانيا، ٣٣-٥٣.

عبد السلام، مجدي (٢٠٠١). الانترنت، القاهرة، دار الياس العصرية للطباعة والنشر.
قويدر، مريم (٢٠١٢). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، الجزائر، مذكرة ماجستير في علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر.
قويدري، بشير (٢٠٢٠). مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال وبدائلها، المؤتمر الدولي للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس كوفيد-١٩، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية، ألمانيا، ١٢٨-١٤٦.
المبيضين، إبراهيم (٢٠٢٠). ٢.٧ مليار مستخدم للألعاب الإلكترونية حول العالم، جريدة الغد، ٩٠:٥٥ م-١٢-١٠-٢٠٢٠م.
المجلس القومي للطفولة والأمومة، قانون الطفل المصري المعدل رقم (١٢٦) لسنة ٢٠٠٨، مادة (٢).

المريط، مصطفى (٢٠٢٠). الألعاب الإلكترونية والطفل، تأملات تحليلية في أبعاد التأثير، المؤتمر الدولي للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس كوفيد-١٩، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية، ألمانيا، ١٢-٣٢.
المساجدي، خالد (٢٠٢٠). تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال وسبل الوقاية من الآثار السلبية الناتجة عنها، المؤتمر الدولي للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس كوفيد-١٩، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية، ألمانيا، ١٩٨-٢١٨.
منصور، آيات علي (٢٠١٠). تأثير الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية وغرف المحادثات على الأداء المعرفي، رسالة ماجستير، كلية الاقتصاد المنزلي: جامعة المنوفية.
موقع وزارة الصحة الإماراتية (٢٠٢٠). فيروس كورونا المستجد (كوفيد١٩). متاح على الرابط التالي:

<https://www.mohap.gov.ac/ar/AwarenessCenter/Pages/COVID-19.aspx>

الهلال، الشريف (٢٠٢٠). الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي في زمن كورونا، أية حاجة للتربية الإعلامية؟، المؤتمر الدولي للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس كوفيد-١٩، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية، ألمانيا، ٢٨٦.

Akhter, N. (2013). Relationship between Internet Addiction and Academic Performance among University Undergraduates. Academic Journals. Vol.8. N. 9.

Brandtzaeg, P.B. (2007). Patterns of Media Use among Citizens in Europe

- User Groups and User Communities in Countries Hosting Testbeds. P6-2005-IST-41 (038312) MEDIA D.I.I.I Oslo Norway.
- Islam1, M, Raaj Kishore Biswas & Rasheda Khanam** (2020). Effect of internet use and electronic game-play on academic performance of Australian children Scientific Reports | (2020) 10:21727.
- Kim, P.; Buckner, E.; Kim,H.; Makany,T.; Taleja,N. &Parikh,** (2012). A comparative analysis of a game-based mobile learning model in low socioeconomic communities of India. International Journal of Educational Development, v.32n.2, 329-340.
- King,D .Billieux, J. Potenza, M. Delfabbro, P.** (2020) Problematic online gaming and the COVID-19 pandemic, Journal of Behavioral Addictions 9(2):184-186
- Lange, K., Cohrs, S., Skarupke, C., Görke, M., Szagun, B., & Schlack, R.** (2017). Electronic media use and insomnia complaints in german adolescents: Gender differences in use patterns and sleep problems. Journal of Neural Transmission, 124, 79-87.
- Marston, H & Kowert, R**(2020) What role can videogames play in the COVID-19 pandemic?, Emerald Open Research. 2020; 2: 34.
- Sener,M. Yalcin,T. Gulseven, O**(2021) The Impact of Covid-19 on the Video Game Industry. Electronic Journal. SSRN 3766147.
- Smith, J. Ijaz, K. Lee, M. Ellis, L. Yin, K. Brathwaite, J** (2020) COVID-19 as 'Game Changer' for the Physical Activity and Mental Well-Being of Augmented Reality Game Players During the Pandemic: Mixed Methods Survey Study, J Med Internet Res 2020;22(12).
- Spink B., and A. K. McPherson** (2006). Quantifying the 'Association Between Physical Activity and Injury in Primary ' School-Aged Children, Pediatrics, July I, 118(1): 43 –50.
- Walaa Elsayed.**(2021)Covid-19 pandemic and its impact on increasing the risks of children's addiction to electronic games from a social work perspective, Journal home page for Heliyon, [Volume 7, Issue 12](#), December 2021.

