Journal of Human and Social Sciences (JHSS) • Vol 9, Issue 4 (2025) • P: 22 - 1
https://journals.ajsrp.com/index.php/jhss
ISSN: 2522-3380 (Online) • ISSN: 2522-3380 (Print)

Risks of Misuse of Electronic Games on Children and Their Remedies from the Perspective of Islamic Education

Ms. Rasha Ahmad Baniismail*, Dr. Ayesh Ali Lababneh
Faculty of Sharia and Islamic Studies | Yarmouk University | Jordan

Received: 03/02/2025
Revised: 10/02/2025
Accepted: 09/03/2025
Published: 30/04/2025

* Corresponding author: rushrush1724@gmail.com

Citation: Baniismail, R. A., & Lababneh, A. A. (2025). Risks of Misuse of Electronic Games on Children and Their Remedies from the Perspective of Islamic Education. *Journal of Humanities & Social Sciences, 9*(4), 1 – 22. https://doi.org/10.26389/AJSRP.D060225

2025 © AISRP • Arab Institute of Sciences & Research Publishing (AISRP), Palestine, all rights reserved.

• **Open Access**

This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY-NC) license

Abstract: This study aimed to identify the risks of the misuse of electronic games on children and their remedies from an Islamic educational perspective in the areas of creed, psychology, health, and social behavior. It also sought to provide proposed solutions to minimize these risks. To achieve the study's objectives, the descriptive-analytical method was employed by conducting open interviews with a sample of 25 experts selected from the Department of Islamic Education at the Faculty of Sharia and the Department of Counseling and Psychology at the Faculty of Education at Yarmouk University. For data analysis, the Miles and Huberman (1984) interview analysis model was used, which relies on three elements: data reduction, data display, and conclusion drawing/verification. Additionally, the reliability of interview data analysis was ensured by involving another researcher and applying Holsti's formula to confirm the stability of the analysis. The results of the interview analysis showed that the incorrect use of electronic games results in religious violations such as prostrating to an idol at a percentage of (40%), reviving the dead at a percentage of (24%), and getting used to watching some doctrinal violations at a percentage of (20%). The results showed many negative effects on the psychological level (loneliness at a percentage of (36%), isolation at a percentage of (32%), depression at a percentage of (32%), addiction at a percentage of (20%). On the health level, the effects were represented by obesity at a percentage of (32%), diseases of the spine and neck at a percentage of (32%), eye diseases and poor vision at a percentage of (20%), while on the social level, they were represented by violence at a percentage of (40%), the prevalence of aggressive spirit and aggressive behavior at a percentage of (32%), and getting used to scenes of nudity at a percentage of (16%).

Keywords: Risks, Electronic Games, Islamic Education, Children.

مخاطر الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية على الأطفال وعلاجها من منظور التربية الإسلامية

أ. رشا أحمد بني إسماعيل*، الدكتور/ عايش علي لبابنة
كلية الشريعة والدراسات الإسلامية | جامعة اليرموك | الأردن

المستخلص: هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن مخاطر الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية على الأطفال وعلاجها من منظور التربية الإسلامية، في المجالات العقدية، والنفسية والصحية والاجتماعية، وتقديم لبعض الحلول المقترحة للحد من مخاطر الاستخدام الخاطئ للألعاب الالكترونية على الأطفال، ولتحقيق هدف الدراسة تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي من خلال إجراء مقابلة مفتوحة مع عينة مكونه من (25) خبيراً اختيروا من قسم التربية الإسلامية في كلية الشريعة، وقسم الإرشاد وعلم النفس في كلية التربية بجامعة اليرموك، ولغايات تحليل البيانات تم استخدام نموذج تحليل المقابلات الذي وضعه ميلز وهوبرمان (Miles & Huberman, 1984) إذ يعتمد هذا النموذج على ثلاثة عناصر لتحليل المقابلات هي (اختزال البيانات، وعرضها، والاستنتاج والتحقق)، علاوة على ذلك تم التأكد من موثوقية تحليل بيانات المقابلة بالاستعانة بباحثة أخرى وتطبيق معادلة هولستي للتأكد من ثبات التحليل. وقد أظهرت نتائج تحليل المقابلات أن الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية ينتج عنه مخالفات دينية مثل السجود لصنم بنسبة مئوية بلغت (40%)، وإحياء الموتى بنسبة مئوية بلغت (24%) ، والاعتياد على مشاهدة بعض المخالفات العقدية بنسبة مئوية بلغت (20%)، وأظهرت النتائج العديد من الآثار السلبية على المستوى النفسي (الوحدة بنسبة مئوية بلغت (36%)، والانعزال بنسبة مئوية بلغت (32%)، والكآبة بنسبة مئوية بلغت (32)، الإدمان بنسبة مئوية بلغت بنسبة مئوية بلغت(20%)، أما على المستوى الصحي فتمثلت الآثار بالسمنة بنسبة مئوية بلغت (32)، و أمراض العمود الفقري والعنق بنسبة مئوية بلغت (32%)، و أمراض العيون وضعف البصر بنسبة مئوية بلغت(20%)، أما على المستوى الاجتماعي فتمثلت بالعنف بنسبة مئوية بلغت (40%)، وشيوع الروح العدوانية والسلوك العدواني بنسبة مئوية (32%)، والاعتياد على مشاهد التعري وبنسبة مئوية (16%). وتوصلت نتائج الدراسة إلى مجموعة من الحلول التي اقترحها الخبراء للحد من مخاطر الاستخدام الخاطئ للألعاب الالكترونية تتمثل بتفعيل دور الأسرة الإرشادي والوقائي والرقابي، وتوفير الأنشطة الترفيهية البديلة للألعاب الإلكترونية على الأطفال، وقيام السلطات الرسمية بواجبها بمنع تلك الألعاب.

الكلمات المفتاحية: المخاطر، الألعاب الإلكترونية، التربية الإسلامية، الأطفال.

1- المقدمة:

شهد العصر الحاضر تطورًا تكنولوجيا ومعرفيا كبيراً انعكست آثاره على جميع جوانب الحياة بما فيها العملية التعليمية التعلمية، مما فرض على المؤسسات التربوية استثمار الإمكانات الكبيرة للتطور التقني، من أجل تحسين طرائق التدريس ومن ثم تنمية القدرات العقلية للطلبة بما يخدم عملية التعليم والتعلم.

وتُعد الألعاب الإلكترونية نوعًا من الأنشطة الترفيهية التي نجحت في احتلال حصة كبيرة من وقت الفراغ بين الأطفال والمراهقين على مستوى العالم، ويعزى ذلك إلى تنوعها الذي يجمع بين أشكال متعددة من الترفيه، مما يجعلها تلبي مختلف الأذواق وتتناسب مع الفئات العمرية المختلفة، ويشمل هذا التنوع الألعاب الاستراتيجية، وألعاب الذكاء، والتعليمية، وغيرها من الألعاب (محمد، 2013).

ومن بين الأمور التي فُطرت عليها النفس البشرية هو الحاجة إلى الترويح، حيث يعاني الطفل من الملل والإحباط، ولذا يتطلب فترات من التسلية ليُعيد نشاطه ويستمر في التقدم. وهذا لا يتعارض مع الشريعة الإسلامية كونه من متطلبات الفطرة الإنسانية السليمة واحتياجاتها خاصة في شخصية الطفل وتحقيق نشأته السوية عقلاً وجسماً. فيجب تنظيم التعامل مع الألعاب الإلكترونية من خلال النظر إليها من منظور تربوي إسلامي (محمد، 2019).

وقد عبر كثيرٌ من أبناء المجتمع عن مخاوفهم بشأن تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال، خاصة مع الساعات الطويلة التي يتعرضون فيها لتلك الألعاب، والتي تشكل جزءاً لا يتجزأ من عالمهم في وقتنا الحاضر، بحيث لا يمكن حرمانهم من هذا العالم الإلكتروني الافتراضي الذي يحيط بهم من كل صوب، وليس لدى المتابع لهذه الألعاب أدنى شك في المخاطر الجسيمة التي قد تؤثر على تربية الطفل دينيًا وتهدد عقيدته الصحيحة، فضلاً عن أضرارها الصحية والنفسية والاجتماعية والأخلاقية، فهي ليست مجرد وسيلة ترفيهية يشغل بها الأبناء أوقاتهم (بالقاسمي، 2016).

ولذلك، لتجنب المخاطر التي قد تشكل تحديًا على تربية الطفل يتعين على الأهل والمربين أن يكونوا على دراية بالمحتوى الذي يتعامل معه الأطفال عبر الألعاب الإلكترونية وضرورة توجيههم باتجاه اختيارات صحيحة ومتوافقة مع القيم الإسلامية للحد من تأثير هذه الألعاب على صحتهم، والسيطرة على هذه المخاطر وضبطها وإدارتها من خلال نشر الوعي الوقائي من خطر الألعاب الإلكترونية وتوعية الطفل بأضرارها وتوجيهه نحو الأنشطة المختلفة ووضع خطط بديلة له لتقنين ممارستها. ومن هنا جاءت هذه الدراسة لإلقاء الضوء على مخاطر الاستخدام الخاطئ للألعاب الالكترونية على الأطفال وعلاجها من منظور التربية الإسلامية.

مشكلة الدراسة وأسئلتها :

أكدت نتائج العديد قبوري (2024) ، ودراسة عبد العزيز (2023) مخاطر الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية على الأطفال وبيان علاجها من منظور تربوي إسلامي، وفي المقابل أوصت بعض الدراسات مثل دراسة النيف (2017) بإجراء دراسة حول هذه المخاطر وعلاجها، ودراسة الهدلق (2013) التي أوصت بضرورة الإحاطة بأهم الجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية بهدف الحد من آثار الجوانب السلبية في المدرسة والبيت وخارج البيت، إضافة إلى ما تستشعره الباحثة وتلاحظه من تزايد اهتمام الأطفال وانخراطهم في الألعاب الإلكترونية، وتشير إلى أن هذا الانخراط قد يكون له تأثيرٌ سلبيٌ في نشأة الأطفال على الفطرة الإنسانية السليمة التي فطرها الله تعالى في نفوسهم، وتتمحور مشكلة الدراسة في السؤال الرئيس الآتي:

ما مخاطر الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية على الأطفال وعلاجها من منظور التربية الإسلامية؟

ويتفرع عنه الأسئلة الفرعية الآتية:

1- ما المخاطر الدينية المترتبة على الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية على الأطفال من منظور التربية الإسلامية؟
2- ما المخاطر النفسية المترتبة على الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية على الأطفال من منظور التربية الإسلامية؟
3- ما المخاطر الصحية المترتبة على الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية على الأطفال من منظور التربية الإسلامية؟
4- ما المخاطر الاجتماعية المترتبة على الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية على الأطفال من منظور التربية الإسلامية؟
5- ما طرق الوقاية والحلول العلاجية المقترحة للحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية من منظور التربية الإسلامية؟

أهداف الدراسة:

هدفت الدراسة إلى بيان مخاطر الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية على الأطفال وعلاجها من منظور التربية الإسلامية من خلال الآتي:

1. تعرف المخاطر الدينية المترتبة عن الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية على الأطفال من منظور التربية الإسلامية.
2. تعرف المخاطر النفسية المترتبة عن الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية على الأطفال من منظور التربية الإسلامية.

3. تعرف المخاطر الصحية المترتبة عن الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية على الأطفال من منظور التربية الإسلامية.
4. تعرف المخاطر الاجتماعية المترتبة عن الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية على الأطفال من منظور التربية الإسلامية.
5. بيان طرق الوقاية والحلول العلاجية المقترحة للحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية على النواحي الدينية والنفسية والصحية والاجتماعية على الأطفال من منظور التربية الإسلامية.

أهمية الدراسة:

تتمثل أهمية الدراسة النظرية والتطبيقية من أهمية موضوعاتها والأهداف التي سعت لتحقيقها؛ ولذلك تكمن أهمية الدراسة الحالية في الآتي:

- **الأهمية النظرية:** تتمثل أهمية هذه الدراسة فيما يلي:

1. أهمية موضوعها الذي تناول مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال من النواحي الدينية والصحية والنفسية والاجتماعية وطرق علاجها من منظور التربية الإسلامية.
2. أهمية الفئة المستهدفة (الأطفال) إذ يتوقع أن تسهم نتائج هذه الدراسة في توعية مؤسسات التنشئة الاجتماعية وعلى وجه الخصوص الأسرة بمخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال مما يسهم في الحد من تلك المخاطر.
3. رفد المكتبات التربوية الإسلامية بدراسة مهمة في هذا المجال، وتوجيه أنظار التربويين للبحث في كيفية الوقاية من المخاطر المحتملة للألعاب الإلكترونية على الأطفال من منظور التربية الإسلامية.

- **الأهمية العملية:**

1. إطلاع أولياء الأمور على أهم الآثار السلبية المترتبة على ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، مما يجعلهم أكثر تحكماً في الظاهرة والتخفيف من حدتها وانتشارها.
2. تفيد هذه الدراسة المؤسسات التربوية وعلى رأسها المدارس، حيث توجه القائمين على العملية التربوية والتعليمية لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال ومعالجتها من منظور إسلامي.
3. الاسترشاد بنتائج الدراسة وتوصياتها للباحثين في مجال الطفولة؛ وذلك لإجراء دراسات مستقبلية أكثر تعمقاً في هذا المجال.

مصطلحات الدراسة والتعريفات الإجرائية:

تناولت هذه الدراسة عدة مصطلحات، عرفت نظرياً وإجرائياً على النحو الآتي:

1. **المخاطر:** سلوك خاطئ وغير ملائم يؤدي إلى إلحاق الضرر بالذات أو بالآخرين (الحربي، 2023: 71). وتُعرف إجرائيا لغايات هذه الدراسة بأنها الأضرار التي تنتج عن ممارسة لعبة الببجي في المجالات الدينية، والنفسية، والصحية، والاجتماعية وتم تحديدها من خلال بطاقة المقابلة المعدة لهذا الغرض.
2. **الألعاب الإلكترونية:** نشاط ينخرط فيه لاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي (ربح أو خسارة) (الشاهد، 2024 : 761)
3. **التعريف الإجرائي:** تطبيقات الإلكترونية سمعية بصرية تهدف إلى التسلية ويتم تحملها على الحاسوب او الهاتف الشخصي، وتتمثل في هذه الدراسة بلعبة الببجي.
4. **التربية الإسلامية:** تهيئة عقل الإنسان، وفكره وتصوراته عن الكون والحياة، وعن دوره وعلاقته بهذه الدنيا، وعلى أي وجه ينتفع بهذا الكون وبهذه الدنيا، وعن غاية هذه الحياة المؤقتة التي يحياها الإنسان، والهدف الذي يجب أن يوجه مساعيه إلى تحقيقه (المقهوري، 2020 : 732).

حدود الدراسة: تتحدد الدراسة بما يلي:

- **الحد الموضوعي:** اقتصرت الدراسة على تقصي مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال من النواحي الدينية والصحية والنفسية والاجتماعية وعلاجها من منظور التربية الإسلامية.
- **محدد الألعاب:** اختارت الدراسة تحليل لعبة من أشهر الألعاب الإلكترونية وأكثرها متابعة من الأطفال وهي لعبة ببجي (PUBG).
- **الحدود البشرية** : اقتصرت الدراسة على آراء عينة من الخبراء من كلية الشريعة- قسم الدراسات الإسلامية، وقسم الإرشاد وعلم النفس في كلية التربية، والبالغ عددهم (25) خبيراً من الأكاديميين وأعضاء هيئة التدريس في جامعة اليرموك في الأردن في الفصل الدراسي الأول من العام الجامعي 2024 – 2025.

- **محدد الأداة:** حيث اعتمدت الدراسة على استخدام أداة المقابلة المفتوحة في جمع البيانات.

2- الإطار النظري والدراسات السابقة

تعود فكرة التعلم باللعب إلى النظرية البنائية؛ إذ افترضت هذه النظرية أن تصميم الألعاب في أنشطة التعلم من خلال إنشاء بيئة تفاعلية، يعزز تفاعل الطلبة في لعبة الفيديو ويعمل على تحسين أدائهم (Egenfeldt-Nielsen, 2006) وهذا التحسن بأداء الطلبة يرجع بحسب الفتلاوي (2006) إلى أن اللعب عموماً يسهم في توسيع المدارك العقلية للطلبة ويحقق لهم في الوقت نفسه التسلية والمتعة؛ مما يجعل التعلم نشطاً وأكثر فعالية في تحقيق الأهداف.

وتعود جذور التعلم المتمركز حول المتعلم إلى نظرية التعلم البنائية، التي تؤكد أن الطلبة يبنون المعرفة والمهارات بشكل نشط ويعيدون تنظيم فهمهم من خلال التفاعل مع بيئتهم. وقد ظهرت العديد من النظريات المرتبطة بهذا النهج والتي تتوافق مع سياق التعليم، مثل التعلم النشط، والتعلم بمساعدة الأقران، والتعلم التعاوني. بينما يُعد كل من التعلم النشط والتعلم بمساعدة الأقران مصطلحين شاملين لمجموعة متنوعة من الأساليب التعليمية التي تركز على المتعلم، فإن التعلم التعاوني يشير إلى نهج تعليمي يتم تنظيمه بطريقة منهجية وواضحة. القاسم المشترك بين هذه النظريات جميعها هو تحول التركيز في عملية التعليم والتعلم من المعلم إلى المتعلم (Lee & Hannafin, 2016).

وبحسب النظرية المعرفية التي وضعها بياجيه (Jean Piaget) فإن اللعب عموماً يعبر عن مراحل نمو الطفل المختلفة، وفي كل مرحلة يكتشف الطفل من خلال اللعب محيطه الخارجي وتزداد الخبرات الجديدة التي يكتسبها من محيطه الخارجي فيسعى من خلال اللعب إلى التفاعل معها واستيعابها (السميرات، 2023).

ويؤكد بياجيه (Piaget) على أن اللعب تعبير عن تطور الأطفال ومتطلب أساسي له، وأن اللعب يرتبط بالنمو العقلي للطفل حيث بنى بياجيه نظرته على مبدأين أساسيين، هما: التمثل والموائمة، ويعزو بياجيه عملية النمو العقلي عند الطفل إلى النشاط المستمر؛ فالطفل من خلال اللعب يحول الخبرات التي يكتسبها من خلال اللعب إلى معلومات في بنائه المعرفي (شقير، 2002).

أما الحارثي (2017) فيعزو أهمية اللعب في التعليم إلى دوره في جعل الموقف مركباً بحيث يكون الطفل أكثر تفاعلاً مع الأنشطة التعليمية التي عرضها من خلال اللعب؛ وبالتالي يكتسب الطالب المعرفة بنفسه. علاوة على أنه يمكن للمعلم من خلال أنشطة التعلم باللعب أن يكتشف ميول واتجاهات طلبته مما يجعل التعليم يؤدي دوراً فعالاً في تحقيق أهدافه التربوية المنشودة. وتسعى المؤسسات التربوية إلى تحقيق العديد من الأهداف التربوية تتمثل بالآتي:

1- تنمية جوانب شخصية الطفل المعرفية والجسمية والوجدانية.
2- تعويد الطفل على اكتساب المعرفة بنفسه وتعزيز مفهوم الذات لديه.
3- تنمية التخيل والإدراك لدى الطفل مما يزيد من استعداده للتعلم.
4- تشجيع السلوكيات الإيجابية لدى الطفل من خلال تعويده على العمل الجماعي واحترام الأنظمة والتعليمات التي تفرضها قواعد اللعب (جلاب وبعايري، 2021).

وعلى النقيض من طرائق التعليم التقليدية، تقدم الألعاب التعليمية الإلكترونية للطلبة تجربة تعليمية جديدة كما تقدم محتوىً تعليميًا يحاكي سيناريوهات الحياة الواقعية، وبالتالي إيجاد بيئة تعليمية تفاعلية، لذا تعمل تلك الألعاب كعناصر إضافية للتدريس في الفصول الدراسية وتتولى دورًا حيويًا في بيئات تعليمية متنوعة مثل التعلم المستقل والتدريس التكميلي والتعليم الشخصي (Udeozor, et al ,. 2023).

وبعد تطور الثورة التكنولوجية الحديثة ظهرت العديد من الألعاب الإلكترونية كأداة جديدة وجديرة بالملاحظة للابتكار الأكاديمي، وقد حظيت تلك الألعاب، باهتمام التربويين كونها تساعد في تفريد التعليم وزيادة فعاليته (Kaimara et al ,. 2021).

مفهوم الألعاب الالكترونية

وتعرف الألعاب الإلكترونية بأنها "أنشطة ترفيهية إلكترونية تشمل ألعاب وفيديوهات يمكن تحميلها عبر الهاتف المحمول أو الحاسوب (محمود، 2018)، كما تُعرف أيضا بأنها "برامج وتطبيقات سمعية بصرية هدفها الأساسي التسلية من خلال تحدي العقل، ويمكن استخدامها في بعض المجالات التربوية وتعتمد على تكنولوجيا الحاسب الآلي وتحتاج إلى تأزر بصري حركي" (أحمد، 2020). كما تعرف بأنها "نوع من الأنشطة يتم ممارستها عن طريق الأجهزة الإلكترونية مثل الهواتف الشخصية أو الحاسوب، وتمتاز بمؤثرات بصرية صوتية يشعر الطفل من خلالها بالمتعة" (إسماعيل، 2022).

ومن خلال التعريفات السابقة يظهر أن الألعاب الإلكترونية تتكون من الأجهزة التي تُخزن عليها الألعاب، والبرمجيات التي تحتويها، وأحيانًا تكون مرتبطة بالشبكة العنكبوتية أو بعض مواقع التواصل الاجتماعي (بخاري وعلي، 2019).

تصنيف الألعاب الالكترونية

يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية حسب النوع ومضمون الألعاب والإمكانيات الذهنية التي تتطلبها كل لعبة لدى اللاعب إلى:

- **ألعاب ترفيهية**: هي التي تروي قصة ولا تتضمن مشاهد قتال أو تدمير، ويكون الهدف منها إجراء مناورات وتفادي عوائق وتخطي حواجز، ومثال لهذه النوعية من الألعاب الترفيهية لعبة "سوبر ماريو" (Super Mario) التي تحتوي على مؤثرات بسيطة، وتتضمن "ماريو" كشخصية اللاعب في مملكة الفطر الخيالية الذي يقوم بالركض والقفز عبر المنصات وفوق الأعداء في المستويات المختلفة، بهدف إنقاذ الأميرة (Peach) المخطوفة من الخصم الأساسي (Bowser) (فؤاد، 2003).
- **ألعاب تعليمية**: وتتضمن ألعابا لتنمية مهارات الحساب والقراءة وألعاب الاكتشاف العلمي لاكتساب بعض المعارف الجديدة كالمواقع الجغرافية والكمبيوتر، بالإضافة إلى اختبار المعلومات وتنمية الذكاء والتفكير المنظم، ومن المبادرات المهمة في هذا المجال، ما أطلقه معهد ماساتشوستس للتكنولوجيا (MIT) في عام 2003 من مشروع (Games to Teach) الذي هدف إلى استكشاف وتحديد أفضل الممارسات في الألعاب وتطبيقها على الألعاب التعليمية لدعم التعلم في الرياضيات والعلوم والتعليم بشكل عام (عبد الرحمن، 2015).
- **ألعاب رياضية**: وهي الألعاب التي تحاكي ممارسة الرياضة، بما في ذلك الرياضات الجماعية مثل مباريات كرة القدم، وسباق المضمار والميدان والرياضات الخطرة. وتركز بعض الألعاب على ممارسة الرياضة تماما كما هي في أرض الواقع، مثل (FIFA) و(Madden NFL)، بينما تركز ألعاب أخرى على الاستراتيجية وإدارة الرياضة مثل (Football Manager). ويعرض عدد من إصدارات الألعاب أسماء وخصائص الفرق واللاعبين الحقيقيين، ويتم تحديثها سنويًا لتعكس التغييرات الواقعية. يعد هذا النوع الرياضي التنافسي من الألعاب الشائعة عبر تاريخ الألعاب الإلكترونية، بل هو من أقدم الأنواع في تاريخ الألعاب (APS, 2008).
- **ألعاب الحركة أو الأكشن**: وهي الألعاب التي تركز على التحديات الجسدية، بما في ذلك التنسيق بين اليد والعين ووقت رد الفعل وتتطلب من اللاعب الحركة السريعة، وتتضمن مجموعة كبيرة ومتنوعة من الأنواع الفرعية، مثل ألعاب القتال (fighting)، وألعاب الضرب أو المصارعة، وألعاب الرماية (shooter)، وألعاب المنصات (platform). وتعد الألعاب متعددة اللاعبين عبر الإنترنت وبعض الألعاب الاستراتيجية من ألعاب الحركة أيضا. ويمكن وصف الكثير من ألعاب الحركة بالعنف حين تحتوي اللعبة على شخصية كرتونية أو شخصية ذات ملامح إنسانية تحارب الأعداء لتفادي الفناء عن طريق المخاطرة والهروب، وفي سبيل ذلك تقتل وتدمر كل ما يعترض طريقها، ومن الأمثلة على ألعاب الحركة التي ترتبط بالعنف (street fighter) و(call of duty) و(Grand Theft Auto) (Funk et al., 2003).
- **ألعاب المغامرات**: هناك العديد من التصنيفات المتعلقة بالألعاب الإلكترونية وقد يكون أحيانا من الصعب التمييز بين لعبة وأخرى لأن كثيرا منها قد يقع في عدة تصنيفات في نفس الوقت، فبعض الألعاب الرياضية تحمل نوعا من المغامرات وكذلك الألعاب الترفيهية قد تحتوي على أهداف تعليمية. لكن بشكل عام أغلب ألعاب المغامرات تكون معتمدة على حل الألغاز، واستكشاف البيئة المحيطة، وهي ألعاب تركز على عنصر المغامرة والاستكشاف، وغالبا ما تكون خالية من القتال، ومن أنواعها: ألعاب محاكاة الطيران، وألعاب بناء المدن (منصور ، 2022).

وقد صنف سالين وزيمرمان (Salen & Zimmerman, 2004) الألعاب حسب طبيعتها إلى:

- **المحارب أو المقاتل (conqueror)**: يسعى اللاعبون في هذا النوع جاهدين إلى المنافسة والفوز بغض النظر عن الخسائر لتحقيق أهداف محددة مسبقًا، بحيث يشعرون بفرحة التحكم في أحداث اللعبة، أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية داخلها.
- **المدير (manager)**: يهدف هذا الصنف في البداية إلى تطوير مهارات محددة لدى اللاعبين للوصول لدرجة الإتقان، تم تطوير أساليب العمليات لديهم إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب حتى النهاية، من خلال تمكينهم من استخدام المهارات التي أتقنوها سابقًا والعمل عليها لإتقان مهارات أخرى مفصلة وأكثر عمقًا وشمولية في نفس اللعبة لاحقًا.
- **المتجول (wanderer)**: يتطلع اللاعبون بشكل أساسي إلى الاستمتاع والاسترخاء حيث تكون درجة التحدي في هذا النوع من الألعاب أقل مما هو موجود في الفئتين السابقتين، ويتم فيها عرض وشرح تجارب وخبرات جديدة وممتعة.
- **المشارك (participant)**: في هذا النوع يندمج اللاعبون بالألعاب الاجتماعية، أو المشاركة مع لاعبين آخرين في العوالم الافتراضية بعيدا عن حياتهم وضغوطاتها اليومية، لعيشوا جميعا أحداث اللعبة في آن واحد.

النظريات المفسرة للعب

ظهرت العديد من النظريات التي سعت إلى تفسير الألعاب الإلكترونية، وفيما يلي أشهر تلك النظريات:

أولا: النظرية الاجتماعية: أكدت نظرية الإدراك الاجتماعي على تأثير بيئة التعلم على عملية التعلم ونتائجه، وفي الألعاب التعليمية الإلكترونية، ينغمس الطلاب في بيئة تعليمية سياقية تحفزهم من خلال محاكاة سيناريوهات ومواقف الحياة الواقعية. تسمح مهام اللعبة

وتحدياتها وتفاعلاتها للطلبة باستكشاف المعرفة الجديدة وحل المشكلات، مما يؤدي إلى تجربة تعليمية أعمق (Cao, 2022). وتوفر نظرية الإدراك الاجتماعي إطارًا نظريًا لفهم كيف تعمل الألعاب التعليمية الإلكترونية على تعزيز دافع الطلاب من خلال إنشاء بيئات تعليمية جذابة.

ثانياً: النظرية السلوكية: تركز النظرية السلوكية على نتائج التعلم وآليات المكافأة لسلوك التعلم في الألعاب الإلكترونية، يتلقى الطلاب مكافآت فورية وإحساسًا بالإنجاز لمشاركتهم وإكمال المهام، مثل كسب النقاط أو فتح مستويات جديدة أو تلقي حوافز افتراضية. تحفز آلية المكافأة الدافع الجوهري للأطفال للمشاركة بنشاطٍ في أنشطة التعلم وتحقيق نتائج تعليمية أفضل. توفر النظرية السلوكية الأساس النظري لفهم كيف تعمل الألعاب الإلكترونية على تعزيز دافع الطلاب من خلال آليات المكافأة (Gomez & Lee, 2015). وتؤكد النظرية السلوكية أن مشاركة الطلبة في التعلم من خلال الألعاب التعليمية الرقمية، بما في ذلك اهتمامهم وانخراطهم، تمثل دورًا وسيطًا مهمًا في تأثير هذه الألعاب على دافعهم للتعلم. فمن خلال هذا الدور، يمكن للتجارب الإيجابية الناتجة عن الألعاب أن تتحول إلى مواقف وسلوكيات إيجابية تجاه التعلم. علاوة على ذلك، تلعب البيئة الرقمية، التي تشمل مرافق التدريس والمعدات التكنولوجية وموارد الدعم، دورًا حيويًا في ضمان التنفيذ الفعّال للألعاب التعليمية الرقمية وتعزيز تفاعل الطلبة ومشاركتهم (Kala, & Chaubey , 2023).

ثالثًا: النظرية النفسية: أكدت هذه النظرية على أن اللعب يؤدي وظيفة خاصة في التطور العاطفي للأطفال، ويحقق تأثيرًا علاجيًا؛ فهو يمكّن الأطفال من تخليص أنفسهم من المشاعر السلبية واستبدالها بمشاعر أكثر إيجابية، كما أن هذا التأثير العلاجي يسهل قدرة الأطفال على اللعب بحرية حتى يتمكنوا من تحرير أنفسهم من أي مشاعر سلبية ناجمة عن تجارب مؤلمة أو مواجهات شخصية. تساعد أنشطة اللعب والاستكشاف الأطفال على فهم الأحداث المؤلمة بشكل أفضل والبحث عن معاني بديلة تحتضن المشاعر السارة وتتخلى عن المشاعر غير السارة (Pramling & Asplund , 2008).

رابعا: النظرية البنائية: أكدت هذه النظرية على أن الأطفال يكتسبون المعرفة من خلال العمليات المزدوجة المتمثلة في الاستيعاب والتكيف؛ ففي الاستيعاب، يتعلم الأطفال مواد جديدة من العالم الخارجي ويلائمونها مع معرفتهم الحالية، وفي التكيف، يضبط الأطفال معرفتهم بالمعلومات الجديدة المقدمة. على سبيل المثال، يضبط الأطفال المعرفة المدمجة حديثًا، ويقارنونها، ويلاحظون أنها لا تتطابق مع المعلومات التي يعرفونها بالفعل. وعادةً ما يحدث الاستيعاب والتكيف في نفس الوقت، مما يخلق حالة من التوازن. ويهدف كل من الاستيعاب والتكيف إلى الحفاظ على التوازن بين بنية العقل والبيئة (Valentino et al,. 2011).

وتؤكد النظريات المختلفة على القيمة التربوية للعب ودورها في التطور الاجتماعي والإدراكي والعاطفي للطفل؛ إذا تؤكد تلك النظريات على دور اللعب في تنمية المستويات العليا من التفكير والفكر الرمزي (Bianca, 2020)

أهداف الألعاب الالكترونية ودو افع ممارستها و انتشارها

يميل الطفل إلى اللعب بشكل فطري سواءً كان في مرحلة الطفولة المبكرة أو المتأخرة، فهذا يعد من الأنشطة المهمة في حياته التي تكشف عن نفسه، وبيئته، وحتى عن العالم الذي يعيش فيه (القاسم، 2011). وللعب دوره في نمو شخصية الطفل وتكيفه النفسي والاجتماعي، وهو حاجه من حاجات الطفل الأساسية، ومظهر مهم من مظاهر سلوكه، كما أنه استعداد فطري لديه وضرورة من ضرورات حياته، وهو وسيلة لتعلم أشياء كثيرة عن البيئة المحيطة به وتحقيق التواصل معها، فينمو جسمياً وعقلياً ولغوياً وانفعالياً واجتماعياً، ويكتسب العديد من المهارات التي تساعده على تحقيق الصحة النفسية لذاته والتوافق مع مجتمعه (العناني، 2018).

ومع مرور الوقت والتطورات الكبيرة الذي شهدتها البشرية في شتى مجالات العلم والتكنولوجيا، ظهرت الألعاب الإلكترونية وتغير معها مفهوم اللعب التقليدي المرتبط بالتعليم والنشاط البدني والحركة والحيوية إلى وسيلة للترفيه والتسلية بالدرجة الأولى. وسارعت شركات البرمجة إلى تطوير هذه الألعاب التي سرعان ما أصبحت محطّ اهتمام الجميع وشدت انتباه الكبار والصغار على حد سواء، حتى وصفت الألعاب الإلكترونية بأنها سلعة تجارية في ثقافتنا الحديثة التي تحركها التكنولوجيا وتؤثر على مستخدمها بطرق مختلفة سواء إيجابية أو سلبية (Bernstein, 2017).

وبحسب تقرير سوق الألعاب العالمي الذي أعدته مؤسسة "نيو زوو" العالمية المتخصصة في دراسات الألعاب الالكترونية، بلغ عدد اللاعبين في جميع أنحاء العالم 2.8 مليار لاعب ساهموا في مجموع إيرادات لسوق الألعاب العالمي خلال عام 2021 ما تقدر قيمته بـ 175.8 مليار دولار (Newzoo, 2021).

وأصبح الإنسان يعيش في عالم يمكن أن نلاحظ فيه لعبة إلكترونية خلف أي شاشة، عن طريق تحويل جميع الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية وأجهزة الكمبيوتر وأجهزة التلفاز إلى نوافذ تقدم ألعابا جديدة في أي وقت (Vilaça & Duque, 2019). وبهذا الانتشار الكبير، والتنوع الواسع، والنمو الملحوظ لسوق الألعاب الإلكترونية، أصبحت اليوم ظاهرة حقيقية في مجتمعاتنا لا يمكن تجاهلها أو تفاديها.

وتجذب الألعاب الإلكترونية الأطفال إليها وذلك لسهولة استخدامها ومحتواها الغني بالرسوم والألوان والمغامرة والخيال، وتجعلهم يقبلون عليها بانتباه، وشغف، لذا استحوذت تلك الألعاب على حيزٍ كبيرٍ من الأنشطة اليومية للعديد منهم ومن دخل الأسرة، وباتت تمثل جزءاً

من ثقافة الطفل وتشكيل هويته وشخصيته، والذي ينعكس اليوم على تنشئة مختلفة تمامًا لأطفال الجيل الحالي مقارنة بالأجيال السابقة، لذا فإن استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية استدعى الكثير من المهتمين والباحثين التربويين وغيرهم لتسليط الضوء على تلك الألعاب من حيث سماتها ودلالاتها وأهدافها التربوية وتأثيراتها على سلوكيات الأطفال في مختلف مجالات الحياة (عثمان، 2018).

وتتعدد دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية، إذ تختلف اتجاهات الباحثين باستعراض تلك الدوافع؛ فيشير نصيرات (2022) إلى أن دوافع ممارسة الألعاب الالكترونية تتمثل بالهروب من المشاكل، وأحياناً يكون الدافع للانخراط بالألعاب الالكترونية هو التواصل الاجتماعي إذ تتطلب بعض الألعاب وجود أكثر من لاعب في بعض الأحيان، ومن خلال اللعب يستطيع الفرد بناء علاقات اجتماعية أو صداقات، ومن الدوافع أيضا حب الاستطلاع من خلال الانخراط في تجارب صعبة قائمة على المكافآت، وهذا يرجع بالأساس إلى أن بعض الألعاب الالكترونية تتضمن أهداف تنافسية مما يعزز الرغبة بالسيطرة والفوز لدى الفرد، إلا أن الدافع الأكثر أهمية يتجلى بضعف الروابط العائلية إذ يلجأ بعض الوالدين إلى صرف انتباه الأطفال نحو اللعب بسبب الروابط الأسرية التي تعاني منها بعض الأسر.

وأشار بخاري وعلي (2019) إلى أن تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية يعود إلى رغبتهم في تقليد الأبطال، حيث تحفز هذه الألعاب الأطفال على محاكاة الشخصيات البطولية فيها، وأحياناً يكون الدافع هو حب استطلاع العالم الافتراضي الذي توفره الألعاب الإلكترونية؛ إذ تقوم هذه الألعاب على العالم الافتراضي (الوهمي)؛ وبالتالي يسعى الطفل إلى التكيف مع هذا العالم عبر ممارسة المزيد من الألعاب التي تعزز العالم الافتراضي لديه.

وأشارت عبد الرحمن (2015) إلى أهم أسباب انتشار اللعب الإلكتروني بتميزه عن غيره من الألعاب الأخرى:

1. **الدافعية**: حيث يستمتع الأطفال باستخدام ألعاب الكمبيوتر إما لوجود مغامرة أو تحدي مع الخصم المتمثل في الجهاز نفسه.
2. **السلوك غيرالو اقعي**: إن بعض الألعاب الإلكترونية يبرز شخصيات خيالية أو تحتوي على أشكال وحيوانات لا يمكن للطفل التعامل معها في الواقع مثل الديناصورات أو الأسود وغيرها من الحيوانات المحببة للطفل تشجعه على ممارستها.
3. **التحررمن القيود**: حيث لا يرتبط بالألعاب الإلكترونية وقت معين أو مكان معين لأنه هو الذي يحدد الزمان والمكان الذي يلعب فيه.
4. **وجود هدف اللعبة**: غالباً ما يوجد هدف نهائي للعبة يتحقق في نهايتها مثل الوصول إلى خط النهاية في ألعاب المسابقات والحصول على الكأس، وبذلك تزداد دافعيته في كل مرة يلعب فيها للوصول إلى الهدف النهائي.
5. **المؤثرات الصوتية والمرئية**: تتميز الألعاب الإلكترونية بمؤثرات صوتية مصاحبة، منها ما يعبر عن الفوز ومنها ما يعبر عن الهزيمة، وتستغل هذه المؤثرات للتأثير النفسي على الطفل، مثل استخدام صوت التصفيق عند الإجابة الصحيحة ما يجعلها محببة. وكذلك فإن صناع الألعاب الإلكترونية يستخدمون الألوان الزاهية الجذابة للأطفال والأضواء المبهرة لأنظارهم.
6. **التفاعلية والنشاط**: يتيح اللعب مع الكمبيوتر للأطفال تحقيق نوع من التفاعلية في الأداء لتنفيذ المهام المطلوبة في اللعبة. ويعد التفاعل عنصرًا حيوياً، حيث يمكن للاعب من خلال حركاته الجسدية السيطرة على الشخصية المعروضة على شاشة الحاسوب، مما يخلق علاقة قوية بين اللاعب والشخصية، تتراوح بين التفاعل الجسدي والعاطفي. بالإضافة إلى ذلك، تنعكس مهارات اللاعب المعرفية على الشخصية في اللعبة، التي تعتمد بشكل كامل على مهاراته وأدائه.

ويضيف ذيب وأشواق (2022) إلى الدوافع السابقة اشتمال الألعاب الإلكترونية على العديد من عوامل الجذب (أدغال، عالم الفضاء، قتال)، إضافة إلى أنها توفر للأطفال القدرة على السيطرة والتحكم بالأحداث والشخوص، وتدفع الطفل إلى محاكاة الأبطال مما يجعل الطفل ينخرط في أنشطة اللعب بشغف.

وبحسب دليزي وآخرون (Dalisay et al,. 2015) فإن دوافع اللعب الإلكتروني تنطلق من الرغبة في تحقيق الإنجاز (وجود أهداف مرتبطة باللعبة والرغبة في متابعتها)، والاستكشاف (التعمق في العالم الافتراضي قدر الإمكان)، والتواصل الاجتماعي (استخدام ألعاب الفيديو كسياق للتحدث مع الآخرين)، والفرض (استخدام ألعاب الفيديو لفرض الضيق على الآخرين أو مساعدتهم).

الآثار التربوية للألعاب الإلكترونية

تشترك الألعاب الإلكترونية بالعديد من العناصر التي تتمثل بتحديد الهدف من اللعبة بحيث يكون الهدف منسجم مع ما يرغب اللاعب بالوصول إليه، إضافة إلى القواعد التي تحكم اللعبة، والمنافسة التي يسعى اللاعب من خلالها إلى تحقيق مستويات معينة من الفوز، والخيال إذ إن الألعاب الإلكترونية تقوم على الخيال، وأخيرا الترفيه إذ إن من بين الأهداف الرئيسة للألعاب الإلكترونية هو الترفيه (الكندري والجواهر، 2019).

في السياق التربوي، يؤكد بوشلاق (2019) أن الألعاب الإلكترونية تساهم في تحسين تحفيز النمو المعرفي لدى الطفل من خلال توفير فرص تعليمية تدربه على حل المشكلات وتعزز قيم التعاون والمشاركة والاستفادة من الأقران، مما يساعد في تطوير المهارات الاجتماعية الفعالة التي تسعى المؤسسات التربوية لإكسابها لأطفالها. كما تساهم الألعاب في تعزيز التفكير الجماعي والقيم المشتركة وتوفير حوافز متنوعة للطفل

في المواقف التعليمية الفردية والجماعية. كذلك، تساعد الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز التفكير الإبداعي لدى الطفل من خلال توسيع مدارك خياله، وتتيح له التعبير عن أفكاره أثناء اللعب، مما ينمي فرص المشاركة بتبادل الآراء واحترامها ويعزز القيم الاجتماعية السليمة.

وفي السياق ذاته ذكر المتولي وآخرون (2021) أن القيمة التربوية للألعاب الإلكترونية تتمثل بقدرة تلك الألعاب على تنمية قدرات الطفل ومواهبه، كما تعزز امتلاك الطفل للمهارات التكنولوجية، والتي أصبحت جزءاً من عمليات التعلم والتعليم وتعزز في الوقت ذاته مبدأً مهماً من مبادئ التعلم وهو التعلم بالاكتشاف والمحاولة والخطأ، كما أنها في الوقت ذاته تنمي عمليات التعلم الذاتي، وأخيراً يمكن من خلال الألعاب الإلكترونية الوصول إلى صورة دقيقة عن مستوى النمو المعرفي للطفل بناءً على القدرات التي يظهرها الطفل أثناء اللعب.

الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية

بالرغم من الأهمية التربوية للألعاب الإلكترونية إلا أن التطور السريع أفرز العديد من الألعاب التي باتت تظهر آثارها السلبية وبخاصة تلك الألعاب التي ابتعدت عن الأهداف التربوية، فظهرت الألعاب العنيفة وبخاصة في فترة التسعينات من القرن الماضي إذ تسابقت الشركات المنتجة على ابتكار العديد من الألعاب التي تحتوي على المزيد من العنف، وكان نتيجة ذلك زيادة الساعات التي يستغرقها اللاعب لإنجاز المهمة مما دفع بالعديد من الباحثين في مجال علم النفس والتربية إلى التأكيد على مخاطر تلك الألعاب باعتبارها تحمل رسائل مشفرة تفرض على اللاعب الانغماس في تلك الألعاب والخضوع لقواعدها وأن تلك القواعد تخالف القيم والعادات السليمة (إبراهيم، 2023).

ويشير بعض الباحثين إلى المخاطر التي بدأت تترتب على الألعاب الإلكترونية وفي مقدمتها الآثار الصحية والنفسية، إذ أكدت محمد (2019) أن تعرض الطفل المستمر لتلك الألعاب يؤدي إلى العديد من المخاطر الصحية من أبرزها إصابات الرقبة والظهر والأطراف، كما أن هذه الألعاب على المستوى البعيد قد تؤدي إلى حدوث نوبات من الصرع لدى الأطفال، إضافة إلى أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضراراً بالغة لأصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيها بصورة مستمرة.

ومن الانعكاسات السلبية لاستخدام الألعاب الإلكترونية الإصابة بسوء التغذية، فالطفل لا يشارك أسرته في وجبات الطعام، فيتعود على الأكل غير الصحي في أوقات غير مناسبة للجسم (قويدر، 2011)، وارتفاع حالات السمنة عند الأطفال في معظم دول العالم، والانخفاض الحاد في اللياقة البدنية بسبب قضاء فترات طويلة أمام الشاشة والابتعاد عن الأنشطة الرياضية (الشحروري، 2008).

أما الحليبي (2005) فأشار إلى أن الأطفال المدمنين على هذه الألعاب يصابون بتشنجات عصبية تدل على توغل سمة العنف والتوتر الشديد في أوصالهم ودمائهم، حتى ربما يصل الأمر إلى أمراض الصرع الدماغي، فلو راقبت أحد الأطفال أثناء اللعب نلاحظ عليه إحدى العلامات النفسية التالية: عيناه مشدودتان نحو الشاشة، تترقب الألوان البراقة المتحركة، يمسك بإحكام على الجهاز وترتجف أصابعه مع رجفة الحركة، يتحرك بعصبية للتوجه نحو هدف اللعبة.

وعلى المستوى الصحي أكد جرين (Green, 2006) على مخاطر ارتفاع كمية هرمون الدوبامين التي تفرز أثناء اللعب، حيث تبين لديهم أن نسبة إفراز هذا الهرمون تزداد لدى اللاعبين الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية في المناطق التي يعتقد أنها تسيطر على التعلم والمكافأة مقارنة، بالأطفال الذين لا يستخدمون تلك الألعاب.

أما على المستوى الاجتماعي، فيمكن أن تؤدي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة إلى زيادة عدوانية الأشخاص الذين يلعبونها على المدى القصير، ويمكن أن يكون لها أيضًا تأثيرات كبيرة على المدى البعيد (صبوح وآخرون، 2000). وأكد جاكسون (Jackson, 2008) أن أبرز المشكلات الاجتماعية التي تفرزها الألعاب الإلكترونية تتمثل بصعوبة تكوين صداقات، وصعوبة التحدث مع الآخرين، وقلة الثقة بهم، وقلة مهارات الاتصال، وقلة الجاذبية الاجتماعية، وضعف العلاقات مع المعلمين، وضعف العلاقات بين أطراف العملية التعليمية والأسرة. حيث يستغني الطفل عن حاجته للتحدث مع الآخرين والتحدث عن المواقف في حياته اليومية، بحيث تقتصر اهتماماته على الألعاب والعالم الذي يعيش فيه أثناء اللعب، وقد يصبح أيضًا شخصًا أنانيًا لا يهتم إلا بتلبية مطالبه الخاصة، متجاهلًا متطلبات أسرته ومسؤولياته الاجتماعية.

علاوة على أن الألعاب الإلكترونية تسهم في تدمير قدرات العقل من خلال ألعاب المنافسة والسرعة مثل سباقات السيارات والألعاب الحربية والقتال. فقد وجد العلماء أن الألعاب السريعة (لعبة الأكشن) تساهم فعليا في تدمير بعض خلايا الدماغ في غضون ثلاثة أشهر من استخدامها، حيث يكون لها تأثير على ثلاث قدرات أساسية: استيعاب الطفل وهي قدرة الانتباه، والتركيز، والقدرة على التذكر، فعندما يلعب الطفل بمعدل عشرين دقيقة في اليوم فإنه يتعامل مع ذبذبات الدماغ، حيث أن للدماغ ذبذبات ما بين 1-14 ذبذبة في الثانية، ولكن عندما تصل إلى 28 ذبذبة في الثانية خلال اللعب، يكون الدماغ في أعلى قدراته. وعندما يعمل الدماغ بهذه السرعة لمدة تتراوح بين 5 و20 دقيقة، يبدأ في الضعف بسبب الإرهاق (أبو القاسم، 2019).

وعلى المستوى الديني والأخلاقي أشار الهدلق (2013) إلى أن الألعاب الإلكترونية تسهم في إنشاء ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة حين تشجع على الرذيلة وتروج لمفاهيم إباحية رخيصة تلحق الضرر بعقول كل من الصغار والمراهقين. ويعزى ذلك إلى غياب الجهات الرقابية الرسمية على متاجر الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب، فضلاً عن عدم قيام أولياء الأمور بمراقبة ما يشاهده أطفالهم من الألعاب،

وقلة الوعي بمخاطر الألعاب والبرامج الهدامة التي تروج لأفكار وألفاظ بذيئة، وتسرب عادات تتعارض مع التعاليم الدينية وعادات المجتمع وتقاليده وتهدد الانتماء للوطن.

وصف (لعبة ببجي): لعبة (PUBG) هي اختصار لمصطلح (Player Unknown's Battlegrounds) بمعنى "لاعبون مجهولون في ساحة المعركة" وهي لعبة ثلاثية الأبعاد تقوم على مبدأ الغزو والتنافس والقتل من أجل البقاء على قيد الحياة من خلال استخدام الهواتف المحمولة وأجهزة الكمبيوتر، وتوصف هذه اللعبة بأنها من الألعاب العنيفة، حيث لقيت اللعبة رواجاً كبيراً من خلال كثرة الممارسين لها، كما توفر اللعبة خاصية التواصل الصوتي والنصي بين اللاعبين. وحققت هذه اللعبة مبيعات بلغت حوالي 75 مليون نسخة منذ إصدارها في عام 2017 وحتى نهاية عام 2021، قبل أن تتحول إلى لعبة مجانية في بداية عام 2022، مع بقاء بعض العناصر مقفلة وإتاحة خاصية التحديث والشراء داخل اللعبة (Peters, 2021).

ولعبة الببجي عبارة عن ساحات حرب، حيث يتقاتل العديد من الأفراد قد يصل عددهم إلى (100) لاعب، ويستمر القتال حتى لا يبقى إلا شخص أو اثنان، وأحيانا يبقى الفريق الفائز والمكون من أربعة لاعبين. تبدأ اللعبة بالنزول في منطقة بدون معدات الحرب، كما تتضمن اللعبة ثلاث خرائط تختلف عن بعضها البعض من حيث الحجم والطبيعة، وتتميز الخريطة الأساسية بجزيرتين متصلتين وفيها غابات، في حين تظهر الخريطة الثانية ذات مساحة أوسع وذات طبيعة صحراوية، والخريطة الثالثة فهي الأصغر حجما وهي عبارة عن ثلاث جزر خضراء متصلة مع بعضها بجسور (القرني، 2021). تبدأ اللعبة بهبوط اللاعبين ثم تبدأ عمليات الاستيلاء على الأسلحة والمعدات، ويمكن للاعب أيضا أن يحصل على المعدات الحربية من الخصوم، ومع استمرار اللعب تصبح فرص اللاعب أصعب بالنجاة (عبد العزيز، 2023).

ثانيا: الدراسات السابقة:

تعددت الدراسات التي سعت إلى الكشف عن مخاطر الألعاب الإلكترونية عموما أو لعبة الببجي على وجه الخصوص، حيث قامت الباحثة باستعراض تلك الدراسات تبعا لتسلسلها الزمني من الأحدث إلى الأقدم على النحو الآتي:

- دراسة قبوري (2024) بعنوان "دور الأسرة في حماية الأبناء من مخاطر الألعاب الإلكترونية" سعت إلى الكشف عن دور الأسرة السعودية في حماية أطفالها من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية، وتم التطبيق على عينة مكونة من (120) أسرة سعودية تم اختيارهم عشوائيا وتم توزيع الاستبانة عليهم، حيث أظهرت النتائج أن الأسرة السعودية تقوم بدور وقائي ودور رقابي عالي لحماية أبنائها من مخاطر الألعاب الإلكترونية، كما أكدت النتائج وجود علاقة ارتباط بين دور الأسرة والحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية، فكلما كان الدور الوقائي والرقابي للأسرة أعلى كلما كانت نسبة المخاطر أقل.
- دراسة عبد العزيز (2023) بعنوان "أثر لعبة (pubg) على القيم المعرفية للطلبة المراهقين" سعت إلى التعرف على الآثار المترتبة على لعبة الببجي لعينة من المراهقين في إحدى المدارس الثانوية في غرديابة بالجزائر حيث تم إجراء مقابلات على عينة مكونة من (5) أفراد، وتم طرح أسئلة مفتوحة عليهم حول الآثار المترتبة على لعبة الببجي، وقد أظهرت النتائج أن الآثار السلبية للعبة الببجي تتجلى في السلوك العدواني، وانخفاض دافعية التعليم، وتشتت الانتباه.
- دراسة إسماعيل (2023) بعنوان "التأثيرات السلبية لممارسة المراهقين الألعاب الإلكترونية ودور الرقابة الوالدية في الحد منها" سعت إلى الكشف عن دور الأسرة في الحد من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية، وتم التطبيق على عينة مكونة من (200) أسرة (أب، أم) وتم تطبيق الاستبانة عليهم حيث أظهرت النتائج وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائيا بين مستوى الرقابة الوالدية والتأثيرات السلبية لممارسة أبنائهم للألعاب الإلكترونية، فكلما كان الدور الرقابي للأسرة أعلى كانت الآثار السلبية للألعاب الالكترونية أقل.
- دراسة مكفس (2022) بعنوان "الآثار الإدمانية للألعاب الإلكترونية على المراهقين: لعبة PUBG نموذجا" هدفت إلى التعرف على الآثار المترتبة على إدمان لعبة الببجي من خلال التطبيق على (80) فرداً ممن يمارسون لعبة الببجي عبر الفيس بوك في الجزائر، وتم تطبيق الاستبانة عليهم حيث أظهرت النتائج وجود العديد من الآثار المترتبة على لعبة الببجي سواء فيما يتعلق بالأعراض الانسحابية، وفقد السيطرة، والاستخدام المفرط، والهوس، والحماس المفرط والاستخدام المندفع.
- دراسة القرني (2021) بعنوان "ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالعدائية والسلوك العدواني لدى عينة من المراهقين" سعت إلى التعرف على العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لطلبة المرحلة المتوسطة والثانوية بجدة. وتم التطبيق على عينة مكونة من (1349) طالبا، وبعد تطبيق الاستبانة أظهرت النتائج وجود علاقة ارتباط دالة إحصائيا بين الألعاب الإلكترونية العنيفة وشيوع السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة والثانوية، بمعنى كلما زادت نسبة ممارسة الألعاب العنيفة كلما زاد مستوى العنف لدى الطلبة.
- دراسة الجبور وآخرين (2020) بعنوان "العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات في المجتمع الأردني: دراسة مسحية على عينة من أهالي إقليم الشمال"، سعت الدراسة إلى التعرف على الآثار المترتبة على لعبة الببجي من خلال

(280) فرداً من الآباء والأمهات، في إقليم شمال الأردن، وقد أظهرت النتائج أن هناك علاقة ارتباط قوية بين ممارسة لعبة البجي والميل إلى العنف لدى الأبناء الممارسين للعبة.

- دراسة شايب وآخرين (2020) بعنوان "أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق: لعبةpubg أنموذجا" هدفت إلى الكشف عن مخاطر الإدمان على الألعاب الإلكترونية من خلال التطبيق على عينة مكونة من (60) مراهقاً في الجزائر ممن يلعبون هذه اللعبة على شبكة الإنترنت، وبعد تطبيق الاستبانة عليهم أظهرت النتائج وجود العديد من الآثار السلبية للعبة البجي سواء على المستوى الدراسي (انخفاض التحصيل) أو الاجتماعي (العنف والعدوان والعيش في العالم الافتراضي) أو النفسي (الإدمان) وأخيرا الصحي (السهر، التعب، انخفاض الشهية).
- دراسة حجازي (2018) بعنوان "الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال" وهدفت إلى إلقاء الضوء على الألعاب الإلكترونية والقيم والسلوكيات التي تعكسها من خلال تحليل محتوى كافة الألعاب الإلكترونية المتاحة داخل جمهورية مصر حيث تم أخذ عينة شملت (60) طفلاً أعمارهم ما بين (9-12) عاما، واتبعت المنهج الوصفي باستخدام أسلوب المسح الميداني على الأطفال المصريين، واعتمدت الدراسة على استمارة الاستبيان لجمع المعلومات. نتجت الدراسة إلى انخفاض عدد القيم الإيجابية التي تتضمنها الألعاب الإلكترونية بوجه عام كما أن الألعاب الإلكترونية الرياضية في المرتبة الأولى من حيث الألعاب المفضلة لدى الأطفال.
- دراسة النيف (2017) بعنوان "الألعاب الإلكترونية وتداعياتها على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة المتوسطة، دراسة ميدانية" وهدفت إلى التعرف على تداعيات الألعاب الإلكترونية على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة المتوسطة في محافظة الرس من وجهة نظرهم، والكشف عن الفروق حول تداعيات الألعاب الإلكترونية على القيم التربوية والتي تعزى لمتغيرات (الجنس، الصف، نوع التعليم، عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية)، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي وكانت أداة الدراسة استبانة وزعت على عينة من طلاب وطالبات المرحلة المتوسطة في محافظة الرس، وقد بلغ عددها (758) طالباً وطالبة. ونتجت الدراسة إلى أن تداعيات ممارسة الألعاب الإلكترونية على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة المتوسطة في جميع أبعاد الدراسة متحققة بدرجة متوسطة.

التعقيب على الدراسات السابقة:

من خلال العرض السابق لبعض الدارسات ذات العلاقة يظهر الآتي:

- أن قسماً من تلك الدراسات تناولت الآثار المترتبة على لعبة البجي مثل دراسات: عبد العزيز (2023)، مكفس (2022)، القرني (2021)، حيث سعت تلك الدراسات إلى الكشف عن الآثار المرتبة على لعبة البجي.
- أن قسماً من الدراسات: مثل حجازي (2018)، النيف (2017) سعت إلى تقصي آثار الألعاب الإلكترونية خاصة فيما يتعلق بالسلوك الناتج عن ممارسة تلك الألعاب.
- أكدت الدراسات السابقة على مجموعة من الآثار السلبية التي تنتج عن تلك الألعاب سواء في الجوانب النفسية او الاجتماعية أو الصحية.
- استفادت الدراسة من تلك الدراسات في بناء الإطار النظري الخاص بهذه الدراسة وكذلك أداة الدراسة (المقابلة) كما تم مناقشة نتائج الدراسة الحالية في ضوء ما توصلت إليه الدراسات السابقة.
- تمتاز الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة بتحديدها للموضوع حيث سعت الدراسة الحالية للكشف عن الآثار المترتبة على لعبة البجي في المجالات الدينية والنفسية والصحية والاجتماعية وعلاجها من منظور التربية الإسلامية، في حين اقتصرت الدراسات السابقة على بعض الأبعاد الاجتماعية أو النفسية أو الصحية، كما تمتاز الدراسة الحالية بدقة العينة التي تم إجراء المقابلات معها (خبراء التربية الإسلامية) بخلاف الدراسات السابقة والتي اقتصرت على عينات من المراهقين، مما يجعل من نتائج الدراسة أكثر دقة.

3- الطريقة والإجراءات

منهجية الدراسة

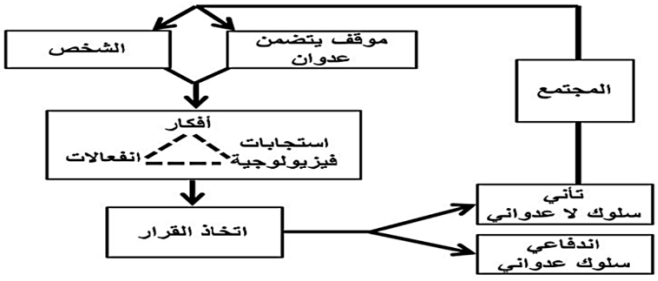
تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي والذي يعد "جهداً علمياً منظماً يهدف إلى الحصول على البيانات ووصف الظواهر والأساليب التي اتبعت لمواجهة هذه الظاهرة، ومعرفة كافة جوانبها المختلفة. كما يسهم هذا المنهج في التعرف على العلاقات المتداخلة في حدوث تلك الظاهرة وتحليل المتغيرات المؤثرة فيها" (عليان وغنيم، 2000)

عينة الدراسة

تم اختيار (25) خبيراً من أعضاء هيئة التدريس في كلية الشريعة، وكلية التربية في جامعة اليرموك خلال الفصل الدراسي الأول من العام الجامعي 2024- 2025 بناء على خبراتهم ومعرفتهم المتخصصة في الآثار المترتبة على استخدام الألعاب الإلكترونية على الأطفال، وقد اختارت الباحثة تلك العينة نظراً لأن هؤلاء الأفراد (الخبراء) مصدر موثوق للمعلومات المتعلقة بالدراسة الحالية.

إطار التحليل:

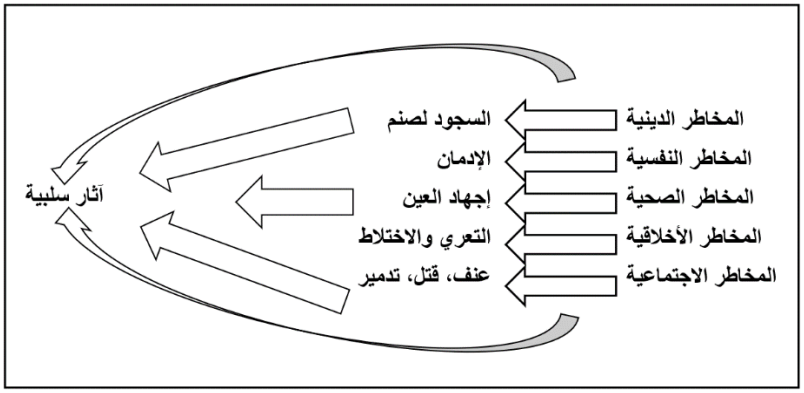
لتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام إطار التحليل الذي وضعه (Anderson & Bushman, 2002) واستخدمته العديد من الدراسات مثل دراسة (Nazir2021) إذ يفترض هذا النموذج أن التعرض طويل الأمد لوسائل الإعلام العنيفة (لعب ألعاب الفيديو العنيفة) يؤدي إلى بناء شخصيات عدوانية، ويستند هذا كما طوره (حسن، وأمين، 2019) على أن التعرض المستمر للعنف يؤدي إلى بناء الشخصية العنيفة (شكل 1).



شكل (1): نموذج تحليل العنف عند الفرد، مصدر الشكل (حسن، وأمين، 2019)

يقوم الإطار العام للنموذج السابق على أن العدوان يقوم على مقدمات للعنف تسمى المدخلات وتشمل العوامل الشخصية (العوامل الداخلية) والعوامل الظرفية (العوامل الخارجية: وتشمل ما يتعرض له الفرد من مشاهدات ومواقف عنيفة) ونتيجة للتعرض المستمر للعنف والعدوان فإن ذلك يؤثر على قرار الشخص بارتكاب سلوك عنيف ضد الآخرين، بمعنى أن هناك علاقة بين التعرض المستمر للعنف والعدوان من البيئة الخارجية واتخاذ الفرد سلوكيات عنيفة، وحيث إن الألعاب الإلكترونية عموما ولعبة الببجي على وجه الخصوص من العوامل الخارجية التي تقوم على المواقف العنيفة من بداية اللعبة وحتى النهاية فإن هذه اللعبة تؤثر بشكل مباشر على قرار الفرد بممارسة العنف مباشر (Anderson & Bushman, 2002).

ولغايات هذه الدراسة وحيث إنها تقع في حقل التربية الإسلامية، فقد سعت إلى تطوير إطار جديد يركز على العوامل الخارجية بحيث لا يقتصر على المشاهد العنيفة فقط، بل يضيف عوامل أخرى تتمثل بالمشاهد التي تتعلق بالبعد الديني (مخالفات عقدية) وأخرى تتعلق بالبعد الأخلاقي والقيمي، بالإضافة إلى المخاطر الصحية والنفسية، وعليه يكون النموذج المطور لغايات هذه الدراسة على النحو الآتي:



شكل (2): تأثير العوامل الخارجية للعبة الببجي على الفرد (الشكل من إعداد الباحثين)

يظهر من الشكل السابق أن هناك خمسة عوامل خارجية تتمثل بالآتي:

1. الديني: يقصد بها أي سمات أو مواقف تتضمن إشارات مخالفة للعقيدة مثل إجبار اللاعب على السجود لصنم لمواصلة اللعب أو إحياء صديق ميت في اللعبة مما يُعد ترويجًا خطيرًا للوثنية وعبادة الأصنام. تتضمن اللعبة ثلاثة أنواع من التماثيل: تماثيل القوة، والاستراتيجية، والحماية. وللحصول على موارد حيوية مثل الأسلحة، وإصلاح السترات الواقية أو الخوذ، واستعادة الطاقة والصحة، يُطلب من اللاعبين الركوع أمام هذه التماثيل من خلال وضع اللاعب على ركبتيه ورفع يديه إلى الأعلى في حركة تحاكي

التضرع أو الدعاء. هذا المشهد يُعد إشكاليًا من الناحية العقائدية، حيث أنه يغرس في عقول اللاعبين سلوكيات تتعارض مع العقيدة الإسلامية من خلال الترويج لفكرة الاستعانة بتماثيل لتحقيق الأهداف أو الحصول على مكافآت مما يخلق حالة من التبلد تجاه المخالفات العقدية.

2. النفسي: وتتمثل بالآثار النفسية التي قد تتركها اللعبة، مثل القلق والتوتر والاكتئاب والإدمان وغيرها من التأثيرات النفسية.
3. الصحي: وتتمثل بالآثار الصحية التي قد تتركها اللعبة على الجسم، مثل ضعف الإبصار، ومشاكل العمود الفقري وغيرها من المشاكل الصحية.
4. الأخلاقي: يقصد بها أي سمات أو مواقف تتضمن إشارات مخالفة للأخلاق مثل الاختلاط بين الجنسين والصور العارية وإثارة الغرائز الجنسية. توفر البيئة الافتراضية في لعبة ببجي (PUBG) إمكانية ارتداء ملابس فاضحة، مما يتيح للاعبين استغلال هذه الخاصية في تقديم مشاهد عري وتمثيل سلوكيات جنسية، مما يُعد بابًا مفتوحًا للفتنة.
5. الاجتماعي: يقصد بها أي سمات أو مواقف تشجع على العنف، مثل وجود استفزاز (تشمل الإهانات وأشكال أخرى من العدوان اللفظي والجسدي وما إلى ذلك من إشارات عدوانية) من خلال التأثير على الإدراك والانفعال والإثارة. تتميز لعبة ببجي (PUBG) بقدرتها الكبيرة على محاكاة الواقع، حيث تعرض بيئات وعوالم قريبة جدًا من المعالم الحقيقية، وتوفر مجموعة متنوعة من الأسلحة، والعتاد، ووسائل التنقل المستخدمة في القتال. هذا التشابه مع الواقع يسهم في جذب الأطفال للاندماج بعمق في عالم اللعبة، مما يدفعهم إلى الانخراط في عالم افتراضي يبدو وكأنه حقيقي حيث يمكن للاعبين التعود على مشاهد العنف والقتل لدرجة تؤدي إلى تقليد هذه السلوكيات في الواقع؛ إذ إن الانغماس الزائد في اللعبة قد يؤدي إلى فقدان الإحساس بالمسؤولية تجاه العالم الحقيقي وتبني سلوكيات عدوانية قد تضر بهم وبمجتمعاتهم.

وحيث إن الدراسات السابقة اقتصرت على التركيز على بعد واحد يتعلق بالعوامل الخارجية، أضافت الدراسة الحالية بعدين آخرين هما البعد الديني والبعد الأخلاقي، مما يوسع نطاق التحليل ليشمل مختلف التأثيرات السلبية للعبة ببجي (PUBG) التي تحتوي على العديد من المشاهد التي يمكن حصرها ضمن ثلاثة أقسام؛ ديني، وأخلاقي، وعنف، كما هو مبين في الجدول (1):

جدول (1): المخالفات التي تتضمنها مشاهد لعبة الببجي

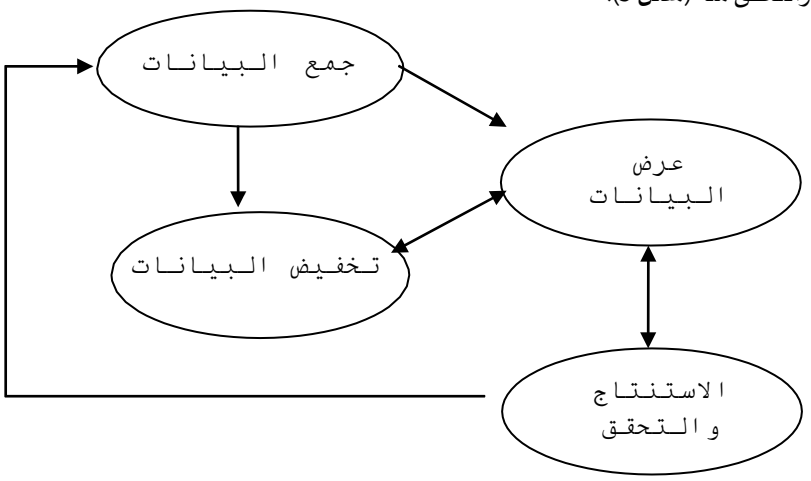
المشهد	البعد	التأثير
السجود لصنم **إحياء الموتى** 	**الديني**	**اعتياد مشاهد الكفر والالحاد**

المشهد	البعد	التأثير
التعري والاختلاط	الأخلاقي	اعتياد الممارسات اللاأخلاقية
القتل	العنف	الاعتياد على مشاهد القتل

أداة الدراسة: المقابلة المفتوحة (الحرة)

للكشف عن مخاطر الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية على الأطفال وعلاجها من منظور التربية الإسلامية تم استخدام المقابلة، وهذا يتطلب بحسب آري وآخرون (ArY,. et al 2010:481) أن يتضمن تحليل المقابلة رصد البيانات وتنظيمها وتبويبها، ومن ثم تحديد العناصر المشركة بين استجابات أفراد العينة، ولغايات الدراسة الحالية تم تحليل البيانات المجمعة عن طريق المقابلة، حيث استخدمت الباحثة خطوات التحليل النوعي للبيانات التي اقترحها مايلز وهوبرمان (Miles & Hubberman, 1984) وهي اختزال البيانات وعرض البيانات واستخلاص النتائج والتحقق منها، على النحو الآتي:

1. **اختزال البيانات:** اختزال البيانات هو عملية تتضمن اختيار البيانات، وتبسيطها، وتلخيصها، وتحويلها، بهدف التركيز على المعلومات الأكثر أهمية وتكراراً. في هذه الدراسة قامت الباحثة باختزال البيانات التي تم أخذها من أفراد عينة الدراسة (25) فرداً من الخبراء.
2. **عرض البيانات:** بعد اختزال البيانات، تأتي الخطوة التالية في تحليل البيانات وهي عرض البيانات. تم عرض البيانات التي حصلت عليها الباحثة على جمل سردية حول مخاطر الاستخدام الخاطئ للألعاب الإكترونية على الأطفال وعلاجها من منظور التربية الإسلامية، ولغايات الدراسة الحالية تم تجميع الجمل التي كانت محل اتفاق صريح أو ضمني بين أفراد العينة كأساس لاتخاذ الاستنتاج المناسب.
3. **الاستنتاج والتحقق:** هذه هي الخطوة الأخيرة في تحليل البيانات النوعية وفقًا لمايلز وهوبرمان (Miles and Huberman ,1984) وهي استخلاص الاستنتاج والتحقق منه (**شكل 3**).



شكل (3): نموذج التحليل بحسب (Miles and Huberman, 1984).

تحليل بيانات المقابلة: لتحليل البيانات التي تم جمعها من أفراد عينة المقابلة اعتمدت الباحثة النموذج الذي وضعه (Miles and Huberman ,1984) على النحو الآتي:

1. تحديد الأفراد الذين سوف تتم مقابلتهم حيث تم اختيار (25) عضو هيئة تدريس من الخبراء في مجال التربية الإسلامية، ومجالات العلوم التربوية وعلم النفس والإرشاد النفسي.
2. تحديد مكان إجراء المقابلة، حيث تم الاتفاق مع أفراد عينة المقابلة على أن تتم في مكاتبهم الرسمية، باستخدام أسلوب المقابلة الفردية.
3. إعطاء تصور موجز عن هدف الدراسة.
4. طرح سؤال مفتوح عليهم ونصه: "ما مخاطر الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية على الأطفال وعلاجها من منظور التربية الإسلامية؟"
5. إعطاء أفراد عينة المقابلة حرية الإجابة.
6. تراوح زمن المقابلة مع أفراد العينة (20) دقيقة تقريباً لكل شخص، حيث حرصت الباحثة على إعطاء الحرية كاملة لكل شخص للتعبير عن وجهة نظره بالصورة التي يراها مناسبة حول مخاطر استخدام الألعاب الإلكترونية.
7. قامت الباحثة باستبعاد المعلومات غير الضرورية الواردة في إجابات أفراد العينة، وفقاً لنموذج (Miles and Huberman, 1984)، الذي يشدد على أهمية تخفيض البيانات من خلال حذف البيانات غير الضرورية المستخلصة من أفراد العينة.
8. بعد خطوة تخفيض البيانات (حذف البيانات غير الضرورية) جرى توزيع استجابات أفراد العينة على محاور بطاقة المقابلة، حيث تم ترميز إجابات أفراد العينة على أربعة محاور (المخاطر الدينية، المخاطر النفسية، المخاطر الصحية، المخاطر الاجتماعية) ثم جرى حساب التكرارات والنسب المئوية لاستجابات أفراد العينة والتي كانت محل إجماع صريح أو ضمني.

مصداقية وموثوقية التحليل

للتأكد من مصداقية التحليل تم عرض أسئلة المقابلة على عينة من الخبراء للتأكد من مناسبة التساؤلات لهدف الدراسة الحالية. وتم التحقق من ثبات تحليل المقابلات حيث قامت الباحثة بالاستعانة بباحثة أخرى لديها الخبرة الكافية في مجال تحليل المقابلات، وتم تحليل عينة من المقابلات بلغت (5) وفق معايير وإجراءات التحليل المتفق عليها، حسب معادلة هولستي:

(Holsti Equation) لثبات التحليل (عودة، 2007) وهي:

$$R = \frac{2M}{N_1 + N_2}$$

حيث:

R: معامل الثبات بين المحللين.

M : عدد الفئات التي اتفق عليها المحللان.

N_1 : العدد الإجمالي للفئات التي حللها المحلل الأول.

N_2 : العدد الإجمالي للفئات التي حللها المحلل الثاني.

وقد تراوحت قيم معاملات ثبات المحللين للمقابلة بين (0.85-0.90) وهي قيم مقبولة لغايات الثبات.

نتائج الدراسة:

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن مخاطر الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية على الأطفال وعلاجها من منظور التربية الإسلامية ولتحقيق هدف الدراسة تم إجراء مقابلة مع (25) عضو هيئة تدريس وهم من الخبراء في مجال التربية الإسلامية، والعلوم التربوية وعلم النفس والإرشاد، حيث تم تحليل إجاباتهم وفيما يلي عرض للنتائج التي تم التوصل إليها وفقا لتساؤلات الدراسة:

نتائج السؤال الأول: ما المخاطر الدينية المترتبة على الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية على الأطفال من منظور التربية الإسلامية؟

للإجابة عن هذا السؤال تم حساب التكرارات والنسب المئوية لإجابات أفراد العينة على المخاطر الدينية المترتبة على الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية على الأطفال من منظور التربية الإسلامية، والجدول (2) يبين ذلك:

جدول رقم (2): التكرارات والنسب المئوية لإجابات أفراد العينة على المخاطر الدينية المترتبة على الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية على الأطفال من منظور التربية الإسلامية

المجال	المخاطر الدينية المترتبة على الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة
الديني	الاعتياد على بعض مظاهر الشرك (السجود لصنم)	10	%40
	الأفكار العقدية المخالفة للشريعة (وجود أكثر من إله، الإلحاد ، إحياء الموتى)	6	%24
	الاعتياد على مشاهدة بعض المخالفات العقدية (الصليب)	5	%20
	التصديق بالخرافات والأساطير	4	%16
	المجال ككل	25	%100

ن=25

يظهر من الجدول رقم (2) أن أعلى المخاطر في المجال الديني تركزت في بعض مظاهر الشرك وفي مقدمتها السجود لصنم كما تتطلب بعض مراحل لعبة الببجي، إذ حصلت هذه الفقرة "الاعتياد على بعض مظاهر الشرك (السجود لصنم)" على أعلى تكرار من وجهة نظر الخبراء (10) وبنسبة مئوية بلغت (40%) تلتها فقرة "الأفكار العقدية المخالفة للشريعة (وجود أكثر من إله، الإلحاد، إحياء الموتى)" بتكرار بلغ (6) ونسبة مئوية بلغت (24%) ثم فقرة "الاعتياد على مشاهدة بعض المخالفات العقدية (الصليب)" بتكرار بلغ (5) ونسبة مئوية بلغت (20%) وأخيرا جاءت فقرة "التصديق بالخرافات والأساطير" بتكرار بلغ (4) ونسبة مئوية بلغت (16%).

نتائج السؤال الثاني: ما المخاطر النفسية المترتبة على الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية على الأطفال من منظور التربية الإسلامية؟

للإجابة عن هذا السؤال تم حساب التكرارات والنسب المئوية لإجابات أفراد العينة على المخاطر النفسية المترتبة على الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية على الأطفال من منظور التربية الإسلامية، والجدول أدناه (3) يبين ذلك:

جدول رقم (3): التكرارات والنسب المئوية لإجابات أفراد العينة على المخاطر النفسية المترتبة على الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية على الأطفال من منظور التربية الإسلامية

المجال	على المخاطر النفسية المترتبة على الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة
النفسي	العزلة والانطواء وتفضيل الوحدة	9	%36
	الكآبة واليأس من الحياة مما ينتج عنه التوتر الدائم	8	%32
	الإدمان على اللعب وعدم القدرة على الانخراط بالمجتمع بشكل سليم	5	%20
	شيوع مظاهر الفزع والخوف من المجهول	3	%12
	المجال ككل	25	%100

ن=25

يظهر من الجدول رقم (3) أن أعلى المخاطر في المجال النفسي تركزت في "العزلة والانطواء وتفضيل الوحدة"، إذ حصلت هذه الفقرة على أعلى تكرار من وجهة نظر الخبراء (9) وبنسبة مئوية بلغت (36%) تلتها فقرة "الكآبة واليأس من الحياة مما ينتج عنه التوتر الدائم" بتكرار بلغ (8) ونسبة مئوية بلغت (32%) ثم فقرة "الإدمان على اللعب وعدم القدرة على الانخراط بالمجتمع بشكل سليم" بتكرار بلغ (5) ونسبة مئوية بلغت (20%) وأخيرا فقرة "شيوع مظاهر الفزع والخوف من المجهول" بتكرار بلغ (3) ونسبة مئوية بلغت (12%).

نتائج السؤال الثالث: ما المخاطر الصحية المترتبة على الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية على الأطفال من منظور التربية الإسلامية؟

للإجابة عن هذا السؤال تم حساب التكرارات والنسب المئوية لإجابات أفراد العينة على المخاطر الصحية المترتبة على الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية على الأطفال من منظور التربية الإسلامية، والجدول (4) أدناه يبين ذلك:

جدول رقم (4): التكرارات والنسب المئوية لإجابات أفراد العينة على المخاطر الصحية المترتبة على الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية على الأطفال من منظور التربية الإسلامية

المجال	المخاطر الصحية المترتبة على الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة
الصحي	الخمول والهزال وأمراض السمنة نتيجة قله الحركة	8	%32
	أمراض العمود الفقري والعنق نتيجة الجلوس لساعات طويلة لمتابعة اللعب	8	%32
	أمراض العيون وضعف البصر	5	%20

المجال	المخاطر الصحية المترتبة على الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة
	الأمراض العصيبة واضطرابات النوم	4	%16
	المجال ككل	25	%100

ن=25

يظهر من الجدول رقم (4) أن أعلى المخاطر في المجال الصحي تركزت في "الخمول والهزال وأمراض السمنة نتيجة قله الحركة" و "أمراض العمود الفقري والعنق نتيجة الجلوس لساعات طويلة لمتابعة اللعب" وإذ حصلت هاتان الفقرتان على أعلى تكرار من وجهة نظر الخبراء (8) وبنسبة مئوية بلغت (32%) تلتها فقرة "أمراض العيون وضعف البصر" بتكرار بلغ (5) ونسبة مئوية بلغت (20%) ثم فقرة "الأمراض العصيبة واضطرابات النوم" بتكرار بلغ (4) ونسبة مئوية بلغت (16%) وأخيرا فقرة "شيوع مظاهر الفزع والخوف من المجهول" بتكرار بلغ (3) ونسبة مئوية بلغت (12%).

نتائج السؤال الرابع: ما المخاطر الاجتماعية المترتبة على الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية على الأطفال من منظور التربية الإسلامية؟

للإجابة عن هذا السؤال تم حساب التكرارات والنسب المئوية لإجابات أفراد العينة على المخاطر الاجتماعية المترتبة على الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية على الأطفال من منظور التربية الإسلامية، والجدول (5) أدناه يبين ذلك:

جدول رقم (5): التكرارات والنسب المئوية لإجابات أفراد العينة على المخاطر الاجتماعية المترتبة على الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية على الأطفال من منظور التربية الإسلامية

المجال	المخاطر الاجتماعية المترتبة على الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة
الاجتماعي	العنف وشيوع الروح العدوانية والسلوك العدواني	10	%40
	انهيار القيم الأخلاقية السليمة (مشاهد التعري وكشف العورات)	8	%32
	إهدار الوقت وتضييعه بلا فائدة تذكر	4	%16
	تعزيز الصداقات السلبية	3	%12
	المجال ككل	25	%100

ن=25

يظهر من الجدول رقم (5) أن أعلى المخاطر في المجال الاجتماعي تركزت في "العنف وشيوع الروح العدوانية والسلوك العدواني" وإذ حصلت هذه الفقرة على أعلى تكرار من وجهة نظر الخبراء (10) وبنسبة مئوية بلغت (40%) تلتها فقرة "انهيار القيم الأخلاقية السليمة (مشاهد التعري وكشف العورات)" بتكرار بلغ (8) ونسبة مئوية بلغت (32%) ثم فقرة "إهدار الوقت وتضييعه بلا فائدة تذكر" بتكرار بلغ (4) ونسبة مئوية بلغت (16%) وأخيرا فقرة "تعزيز الصداقات السلبية" بتكرار بلغ (3) ونسبة مئوية بلغت (12%).

نتائج السؤال الخامس: ما طرق الوقاية والحلول العلاجية المقترحة للحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية من منظور التربية الإسلامية؟

للإجابة عن هذا السؤال تم رصد مقترحات أفراد العينة للحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية من منظور التربية الإسلامية، والجدول (6) أدناه يبين ذلك:

جدول رقم (6): طرق الوقاية والحلول العلاجية التي اقترحها الخبراء للحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية من منظور التربية الإسلامية

المقترحات
متابعة الأسرة للطفل وعدم تركه لوحده وغرس القيم والعادات السليمة لديه
مراقبة سلوك الأطفال والتدخل عند حدوث أي تصرف غير طبيعي ومحاولة معالجته
اصطحاب الطفل إلى المسجد باستمرار لاكتساب القيم الدينية
اصطحاب الطفل في المناسبات الاجتماعية ومحاولة تعويده على التفاعل والانخراط مع المجتمع المحلي
توفير أنشطة ترفيهية تتناسب وخصائص الطفل النمائية
توفير العاب بديلة عن الألعاب الإلكترونية
إلحاق الطفل بدورات تحفيظ القران الكريم
تخصيص أوقات معينة لمحاورة الطفل ومعرفة ميوله و اتجاهاته

المقترحات
تشديد الرقابة الأسرية على الطفل لمنع أي انحراف أو خلل في سلوك الطفل
ضرورة تدخل الجهات الرسمية لمنع الألعاب الإلكترونية التي تخالف القيم الإسلامية

يظهر من الجدول رقم (6) أن أغلب تلك الحلول والمقترحات تدور حول ضرورة قيام الأسرة بدورها في عمليات التنشئة الاجتماعية إذ يقع على عاتق الأسرة متابعة الطفل وعدم تركه لوحدة لساعات طويلة الأمر الذي يوفر إمكانية غرس القيم السليمة، كما أن المقترحات التي أبداها أفراد العينة من شأنها أن توفر إمكانية مراقبة سلوك الطفل وتمنعه من الانحراف، ويظهر من المقترحات أيضا ضرورة توفير أنشطة ترفيهية للطفل بحيث تكون تلك الأنشطة بديلا عن الألعاب الإلكترونية، إضافة إلى ضرورة إلحاق الطفل بدورات تحفيظ القرآن الكريم، وتخصيص أوقات معينة لمحاورة الطفل ومعرفة ميوله وتوجهاته، وأخيرا ضرورة تدخل السلطات الرسمية لمنع الألعاب الإلكترونية التي ثبت أنها تخالف الشريعة الإسلامية لضمان إيجاد جيل مسلم يحمل القيم والأخلاق والمبادئ الإسلامية.

مناقشة النتائج:

تضمن هذا الجزء مناقشة النتائج التي تم التوصل إليها في الدراسة الحالية وفقًا لأسئلتها، كما تضمن أبرز التوصيات التي قُدمت في ضوء نتائج الدراسة، وقد تم تقسيم مناقشة النتائج حسب تسلسل أسئلة الدراسة كالآتي:

مناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الأول: ما المخاطر الدينية المترتبة على الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية على الأطفال من منظور التربية الإسلامية؟

كشفت النتائج المتعلقة بهذا السؤال أن لعبة الببجي تتضمن مخالفات دينية صريحة تصادم العقيدة الإسلامية مثل السجود لصنم أو وجود أكثر من إله وغيرها من المخالفات التي ذكرها الخبراء فيما يتعلق بالمخالفات العقدية التي تتضمنها بعض مراحل لعبة الببجي، وهذه النتيجة يمكن أن تعزى إلى أن طبيعة لعبة الببجي تقوم على إضفاء الصفات الخارقة على المحارب وتعزو بعض الدراسات (العجمي، 2017) سبب تضمين تلك الألعاب قضايا مخالفة للعقيدة الإسلامية إلى أن صانعي تلك الألعاب ومصدريها يعملوا على الترويج لألعابهم من خلال تضمنها بعض القضايا الأسطورية التي تخالف العقيدة، مع ملاحظة أن هذه الألعاب نشأت في الغرب الذي لا يقيم وزنا كبيرا لقضايا العقيدة بل كان الدافع الأساسي هو تحقيق أكبر عائد من الربح عن طريق تحقيق المزيد من الإثارة للاعبين مثل نزول الأبطال (الآلهة من السماء) أو القوى الخارقة للبطل من خلال عدم التأثر بإطلاق النار أو قدرة البطل على إحياء الموتى، وأحيانا تتضمن مشاهد تتعلق بالصليب، أو تشترط على اللاعب السجود لصنم للحصول على مكتسبات أثناء اللعب. وفي السياق ذاته يؤكد بعض العلماء المسلمين في الوقت الحاضر على خطورة لعبة الببجي إذ أنها تتضمن رسائل إعلامية تهدف إلى نقل الطفل من عالم الواقع إلى عالم الأساطير والخرافات من خلال ما تحمله من أفعال خارقة للبطل، وهنا تكمن خطورة هذه الألعاب من خلال فصل الطفل عن واقعه الحقيقي، كما تعزز في نفسه البطل القدوة وتفقده الاتصال وتبث في نفسه القيم الدينية المنحرفة خاصة في الجانب العقدي فتضيع القدوة الحسنة من نفس الطفل في خضم عالم الخيال الافتراضي المجرد من الإيمان (الجدي، 2024).

مناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني: ما المخاطر النفسية المترتبة على الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية على الأطفال من منظور التربية الإسلامية؟

أظهرت النتائج المتعلقة بهذا السؤال أن المخاطر في المجال النفسي تركزت في العزلة والانطواء وتفضيل الوحدة، والكآبة واليأس من الحياة، والإدمان على اللعب وعدم القدرة على الانخراط بالحياة بشكل سليم وشيوع مظاهر الفزع والخوف من المجهول. ويمكن أن تعزى هذه النتيجة إلى أن الألعاب الإلكترونية توفر للطفل عالمه الخاص وتجعله يميل إلى الابتعاد عن المحيط الاجتماعي حوله لأن قضاء ساعات طويلة أمام الألعاب الإلكترونية وانغماس الطفل في متابعة تلك الألعاب يجعله يكون عالمه الخاص وتجعله منطوياً على نفسه، ومع الاستمرار في اللعب يصبح سلوك العزلة والانطواء جزءاً من حياة الطفل ويبعده عن المحيطين حوله (الديب، 2022)، إضافة إلى ذلك فإن سعي الطفل إلى الفوز يجعله دائم التوتر ويشجعه على البقاء أمام الألعاب لفترة طويلة كما أن انعزال الطفل عن محيطه الاجتماعي يفقده القدرة على إقامة الصداقات والتعامل مع الأخرين، وأخيرا فإن تضمن لعبة الببجي بعض المشاهد المرعبة قد يؤدي الى إصابة الطفل بالخوف من المجهول.

من جهة أخرى أشارت بعض الدراسات إلى أن التأثيرات النفسية للعبة الببجي لا تقتصر على العزلة الاجتماعية او الكآبة بل تتعداها إلى مجالات أخرى تتعلق بإشباع الرغبات النفسية، إذ تفسر تلك الدراسات أن الطفل ومن خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية يجد بدائل متنوعة عن عالمه الطبيعي فيجنح الطفل إلى تحقيق رغباته ضمن العالم الافتراضي، فيتخيل نفسه بطلا خارقا، أو قادرا على تحقيق الإنجازات الخيالية وكل ذلك من شأنه أن يدفع الطفل إلى تعويض فشله في العالم الحقيقي إلى نجاحات خارقة في العالم الافتراضي وهذا ما يفسر السبب في الإدمان على تلك الألعاب (نصيرات، 2022).

وتتفق نتيجة الدراسة مع ما توصلت إليه دراسة مكفس (2022) والتي أظهرت أن من بين الآثار النفسية للعبة الببجي هو الكأبة وفقد السيطرة، والاستخدام المفرط، والهوس، والحماس المفرط، كما تتفق نتيجة الدراسة الحالية مع ما توصلت إليه دراسة شايب وآخرين (2020) والتي أقرت أن الإدمان هو من أبرز الآثار النفسية للعبة الببجي.

مناقشة النتائج المتعلقة بنتائج السؤال الثالث: ما المخاطر الصحية المترتبة على الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية على الأطفال من منظور التربية الإسلامية؟

المخاطر في المجال الصحي تركزت في الخمول والهزال وأمراض السمنة نتيجة قلة الحركة وأمراض العمود الفقري والعنق نتيجة الجلوس لساعات طويلة لمتابعة اللعب وأمراض العيون وضعف البصر، والأمراض العصبية واضطرابات النوم، وشيوع مظاهر الفزع والخوف من المجهول، ويمكن أن تعزى هذه النتيجة إلى أن الجلوس الطويل للطفل أمام الألعاب يؤثر على بعض العادات الصحية السليمة؛ وتعزو بعض الدراسات ذلك إلى أن الأشعة الصادرة من الأجهزة أثناء اللعب سواء الهواتف أو الحواسيب هي أشعة كهرومغناطيسية قصيرة التردد، وهذه الأشعة تؤثر على حركة العين وسرعتها مما يؤدي إلى إصابة الطفل بالإجهاد والصداع، إضافة إلى أن بقاء الطفل لساعات طويلة أمام الألعاب يحرمه من الحركة والتعرض لأشعة الشمس وبخاصة الحصول على الفيتامينات الضرورية مثل فيتامين (د) والذي يعد ضروريا لسلامة العظام، وهذا يؤدي إلى التأثير السلبي في ضعف البناء العظمي للطفل وتسبب في هشاشة العظام وآلام الظهر والعنق والتهاب الركبتين والمفاصل، إضافة إلى أن بقاء الطفل في داخل غرفة محصورة الأركان يؤثر على الجهاز التنفسي (معجوز، 2022).

وفي السياق ذاته أكدت بعض الدراسات على أن الوميض الذي يصدر من الألعاب يمتاز بالشدة أو الضعف تبعا لطبيعة المشهد فأحيانا يكون الوميض عالياً وفي أحيان أخرى يكون خافتاً وهذا التباين في شدة أو ضعف الوميض قد يؤدي إلى إصابه الطفل مع الاستخدام المتكرر بنوبات من الصرع، كما أن الاستخدام المتكرر للأذرع اللازمة للعبة قد يؤدي إلى إصابة الطفل بالرعاش، مما دفع بمنظمات الصحة إلى التحذير من تلك الألعاب وضرورة إلزام الشركات المصنعة بكتابة التحذيرات على اللعبة قبل الترويج لها (شينار وبولحبال، 2022).

وأشارت نتائج دراسة هنديرسون (Henderson , 2019) إلى أن استخدام الألعاب الإلكترونية ارتبط بزيادة معدلات السمنة عند الأطفال، وهذا يرجع إلى قلة الحركة وقضاء ساعات طويلة بالجلوس مما يؤدي إلى زيادة الوزن مقارنة بالأطفال الذين لا يمارسون الألعاب، كما أكدت تلك الدراسة على شيوع بعض العادات غير الصحية مثل التدخين، أو شرب الخمور والمخدرات نتيجة الإدمان على تلك الألعاب. وتتفق نتيجة الدراسة جزئياً مع ما توصلت إليه دراسة شايب وآخرين (2020) على أن من أبز الآثار الصحية للعبة الببجي السهر، والتعب، وانخفاض الشهية.

مناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الرابع: ما المخاطر الاجتماعية المترتبة على الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية على الأطفال من منظور التربية الإسلامية؟

إن أعلى المخاطر في المجال الاجتماعي تركزت في العنف وشيوع الروح العدوانية والسلوك العدواني وانهيار القيم الأخلاقية السليمة (مشاهد التعري وكشف العورات) وإهدار الوقت وتضييعه بلا فائدة تذكر.

ويلاحظ أن الآثار الاجتماعية للألعاب الإلكترونية كانت محط اهتمام الباحثين سواء في الدراسات العربية أو الأجنبية، ويمكن أن يعزى ذلك إلى أن سلوكيات الطفل في العادة مكتسبة من محيطة الاجتماعي، فمنظومة القيم الاجتماعية تنشأ لدى الطفل بفعل المؤثرات التي يتعرض لها والتجارب التي يمر بها، فمن خلال تلك التجارب والخبرات يكتسب الطفل منظومة القيم الاجتماعية، وعندما يعتاد الطفل على الألعاب الإلكترونية فإنه في هذه الحالة يعتاد المشاهد العنيفة أو المخالفة للعادات والقيم الاجتماعية، ومع تكرار اللعب تصبح تلك المشاهد من النوع المعتاد للطفل فيتطبع سلوكه بها، فمثلا عندما يعتاد الطفل على مشاهدة سلوك العنف الذي تتضمنه لعبة الببجي فإن هذا السلوك في تلك اللعبة متطلب ضروري للبقاء على قيد الحياة لتحقيق الفوز، وكلما كان العنف أكثر كلما كانت قدرة اللاعب على البقاء والاستمرار أطول، فهذه المشاهد تعلم الطفل متطلبا أساسيا وضروريا للحياة وهو العنف وبالتالي يصبح سلوك الطفل المكتسب من تلك اللعبة هو المواجهة والتحدي والعنف ويصبح هذا السلوك مستساغا لدى الطفل، وبفعل التعرض المستمر للعب الإلكتروني فإن انتماء الطفل يتحول من شبكة العلاقات الاجتماعية المحيطة به (العائلة، الأصدقاء، المدرسة، المجتمع) إلى عالم آخر تحكمه قواعد وقوانين مختلفة عن الواقع الحقيقي، فتصبح العلاقات الاجتماعية والقيم والمبادئ مصطلحات غير ذات معنى بالنسبة للطفل، ويصبح سلوكه منسجما مع عالمه الافتراضي وما يحكمه من مشاهد وقيم تتصادم مع العالم الواقعي فيبدأ الطفل بالانسحاب من محيطه الاجتماعي إلى عالمه الخاص وبالتالي تصبح علاقته الاجتماعية مع الأسرة أو المحيط حوله ضعيفة أو معدومة (إبراهيم، 2023).

وحيث أن لعبة الببجي تنتمي بالأساس إلى ألعاب المحافظة على البقاء فإن اللاعب مطالب بالحفاظ على نفسه داخل اللعبة حتى الوصول للفوز، وهذا يفرض عليه اتباع استراتيجيات عنيفة قوامها توظيف كافة الأسلحة للقتل والتدمير من أجل حفظ بقائه في مواجهة اللاعبين الآخرين وقتل أكبر عدد ممكن منهم، كما تتضمن لعبة الببجي ذاتها بعض الاستراتيجيات التي ينبغي على اللاعب استخدامها ليبقي حيا

مثل حقن الادرينالين، أو القيام ببعض استراتيجيات البقاء على قيد الحياة، وهذه الاستراتيجيات تعود اللاعب على تقديس الحياة والقيام بكل شيء مقابل حفظ حياته (القرني، 2021).

وفي سياق تأثير لعبة الببجي على السلوك الاجتماعي عموما للطفل فقد أكدت دراسة الجبور وآخرين (2020) على أن التعرض المستمر للعنف يساعد في غرس قيم العنف والعدوان في نفس الطفل وتدفعه للميل إلى الجريمة والقتل بطريقة لاشعورية، فالألعاب ذات الطابع العنيف تعمل زيادة حدة الهيجان الفسيولوجي والوظيفي بفعل تراكم مشاعر العنف والعدوانية في مقابل السلوك الاجتماعي السوي الأمر الذي يجعل العنف جزئا من حياة الطفل، فالألعاب الإلكترونية تعمل كمثيرات تنمي العنف لدى الطفل على المستوى المتوسط والطويل.

وتتفق النتائج التي تم التوصل إليها في هذه الدراسة مع ما توصلت إليه دراسات: عبد العزيز (2023) ودراسة القرني (2021) ودراسة الجبور وآخرين (2020)، التي أكدت على أن لعبة الببجي تسهم في تنمية السلوكيات العدوانية والقيم الاجتماعية غير السوية لدى الطفل فيصبح العنف جزءاً من السلوك اليومي للطفل.

مناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الخامس: ما طرق الوقاية والحلول العلاجية المقترحة للحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية من منظور التربية الإسلامية؟

أظهرت النتائج المتعلقة بهذا السؤال أن أغلب تلك الحلول والمقترحات تدور حول ضرورة قيام الأسرة بدورها في عمليات التنشئة الاجتماعية إذ يقع على عاتق الأسرة متابعة الطفل وعدم تركه لوحدة لساعات طويلة الأمر الذي يوفر إمكانية غرس القيم السليمة، كما أن المقترحات التي أبداها أفراد العينة من شأنها أن توفير إمكانية مراقبة سلوك الطفل وتمنعه من الانحراف، ويظهر من المقترحات أيضا ضرورة توفير أنشطة ترفيهية للطفل بحيث تكون تلك الأنشطة بديلاً عن الألعاب الإلكترونية، إضافة إلى ضرورة إلحاق الطفل بدورات تحفيظ القرآن الكريم، وتخصيص أوقات معينة لمحاورة الطفل ومعرفة ميوله وتوجهاته، وأخيرا ضرورة تدخل السلطات الرسمية لمنع الألعاب الإلكترونية التي ثبت أنها تخالف الشريعة الإسلامية لضمان إيجاد جيل مسلم يحمل القيم والأخلاق والمبادئ الإسلامية.

ويمكن تفسير هذه النتيجة بأن اللعب وإن كان عموما جزءا من الحياة اليومية للطفل إلا أن ذلك لا يعني إلغاء دور الأسرة تماما، فحتى يتسنى لنا تحقيق الآثار الإيجابية للعب فإن دور الأسرة يكون مركزيا في التوجيه والإرشاد للطفل إذ من شأن هذا التوجيه أن يسهم في تحصين الطفل ضد الآثار السلبية لتلك الألعاب، كما أن قيام الأسرة بدور رقابي يسهم في منع الأطفال من الانخراط في الألعاب الإلكترونية، كما يظهر من المقترحات التي أبداها الخبراء أهمية تحديد ساعات معينة للعب لمنع إدمان الأطفال، ويظهر من المقترحات أيضا أهمية عدم ترك الطفل لوحده لساعات طويلة وهذا يؤكد على دور الأسرة في تخصيص وقت لمراقبة الطفل ومتابعته، كما يفرض على الأسرة توفير أنشطة بديلة للألعاب الإلكترونية، وأخيرا فقد أكد الخبراء على ضرورة تدخل الجهات الرسمية لمنع الألعاب الإلكترونية العنيفة أو تلك التي تتصادم مع القيم الإسلامية السليمة، وعليه يمكن القول بأن المقترحات التي أبداها الخبراء تشكل استراتيجية متكاملة لكيفية قيام الأسرة بدورها المنشود في منع الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية، كما تؤكد على دور السلطات الرسمية في التدخل لمنع تلك الألعاب لضمان جيل سليم معتز بقيمه الإسلامية والأخلاقية والاجتماعية.

ولعل نتيجة هذه الدراسة تبدو متوافقة مع دراسة قبوري (2024) ودراسة إسماعيل (2023) إذ أكدت كلتا الدراستين على أهمية الدور الإرشادي والوقائي والرقابي للأسرة في حماية أبنائها من مخاطر الألعاب الإلكترونية.

التوصيات: في ضوء النتائج السابقة توصي الدراسة بالآتي:

1. التأكيد على دور الأسرة في القيام بمهمة الإرشاد والرقابة لمتابعة ومراقبة الأبناء أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية لضمان الاستخدام السليم لتلك الألعاب.
2. ضرورة تدخل الجهات المسؤولة بخاصة مركز السلم المجتمعي التابع لمديرية الأمن العام لحظر الألعاب الإلكترونية العنيفة أو تلك التي تخالف تقاليد الشرع الحنيف.
3. ضرورة الأخذ بعين الاعتبار المقترحات التي وضعها الخبراء التربويون لمنع الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية، وتطويرها إلى استراتيجية إسلامية تربوية لمنع الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية.
4. إجراء دراسات ميدانية على عينات متنوعة من الأطفال لاختبار تأثيرات الألعاب الإلكترونية على صحتهم النفسية والجسدية، بهدف فهم أعمق للعوامل التي قد تؤدي إلى الاستخدام الخاطئ أو المفرط لهذه الألعاب، وبالتالي تقديم توصيات عملية لحل هذه المشكلة.
5. تطوير ألعاب إلكترونية تتوافق مع القيم الإسلامية، من خلال تصميم ألعاب تعليمية تهدف إلى تعزيز مفاهيم مثل التعاون، والصبر، واحترام الآخرين، مما يساعد في توجيه الأطفال نحو الاستخدام المفيد والآمن للتكنولوجيا.

قائمة المراجع

المراجع العربية

- إبراهيم، جيهان. (2023). الألعاب الإلكترونية العنيفة وتأثيرها في ظهور بعض المشكلات الاجتماعية: دراسة ميدانية على عينة من طلاب المرحلة الإعدادية. *المجلة العلمية لكلية الآداب*, 12(6)، 137–227.
- أبو القاسم، هبة أحمد. (2019). *أثر برنامج الألعاب الإلكترونية على تنمية ذكاء تلاميذ الحلقة الأولى بمدرسة القبس بنين بمحلية أم درمان* (رسالة ماجستير). جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا.
- إسماعيل، أميرة. (2023). التأثيرات السلبية لممارسة المراهقين الألعاب الإلكترونية ودور الرقابة الوالدية في الحد منها. *المجلة المصرية لبحوث الإعلام*, 24(83)، 1205–1232.
- إسماعيل، جهاد (2022). *الألعاب الإلكترونية: رؤية مقترحة لتوعية الوالدين بدورهما في تحصين أطفالهما ضد مخاطرها* . رسالة ماجستير، جامعة الإسكندرية.
- بالقاسمي، محمد الأزهر. (2016). سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الطفل ودور الأسرة في التعامل معها. *مجلة تنوير للعلوم الإنسانية والاجتماعية*، 1(9)، 266-280.
- بخاري، فتحي، وعلي، شعوة (2019). ماهية الألعاب الإلكترونية ودواعي التعلّق بها. *مجلة الرياضة والمجتمع*، 2(2)، 56-62.
- بوشلاق، نادية (2019). التعلم القائم على الألعاب التربوية الإلكترونية. *مجلة اتحاد الجامعات العربية*، 39(1)، 281-292.
- الجبور، رامي، والكريميين، أيمن، والمجالي، ماجدة (2020). العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات في المجتمع الأردني: دراسة مسحية على عينة من أهالي إقليم الشمال. *دراسات العلوم الإنسانية والاجتماعية*، 47(1)، 868-884.
- الجدي، عبده. (2024). الأحكام الشرعية المتعلقة بتصميم الألعاب الإلكترونية وبرمجتها: دراسة فقهية مقارنة بالقانون السعودي. *مجلة العلوم التربوية والدراسات الإنسانية*، (40)، 1–24
- جلاب، مصباح، وبعايري، حسان (2021). أهمية اللعب في حياة الطفل ووظائفه ونظرياته وأدواره التربوية والاجتماعية (مقاربة نظرية). *مجلة الراصد لدراسات العلوم الاجتماعية*، 1(1)، 47-69.
- الحارثي، سعد (2017). فاعلية استراتيجية التعلم باللعب في تنمية مهارات التفكير الإبداعي والاتجاهات نحو مادة الدراسات الاجتماعية والوطنية لطلاب الصف الثالث المتوسط في المملكة العربية السعودية. *مجلة كلية التربية*، جامعة الأزهر، 174(1)، 754-783.
- حجازي، نهاد فتحي سليمان. (2018). *الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال*. القاهرة: دار العلوم للنشر.
- حسن، يوسف، وأمين، عزام. (2019). علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني وسلوك المساعدة لدى عينة من طلبة الجامعة. *المجلة الأردنية للعلوم الاجتماعية*, 12(2)، 168-181.
- الحربي، سارة .(2023) أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور، *المجلة العربية للإعلام وثقافة الطفل* (24)69-88
- الحليبي، خالد بن سعود. (2005). ألعاب الفيديو والخطر البديل. تم الاستعراض في 3 مايو 2024 من https://www.saaid.net/tarbiah/126.htm
- الديب، هبة. (2022). التأثيرات النفسية والاجتماعية المترتبة على استخدام الأطفال وإدمانهم للألعاب الإلكترونية. المجلة المصرية لبحوث الرأي العام, 21(2)، 317-334.
- ذيب، محمد بن عمار، وأشواق، شعيب. (2022). الجوانب التقنية للألعاب الإلكترونية: رؤية في المفهوم والنظريات. *المجلة الجزائرية للأبحاث والدراسات*, 6(5)، 279-291.
- السميرات، محمد. (2023). أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تحسن مستوى التحصيل العلمي في مادة العلوم لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في مديرية تربية لواء الأغوار الشمالية. *مجلة كلية التربية* ، أسيوط, 2(39)، 29-53.
- شايب، أميرة، بريعم، سامية، وعاشور، منيرة. (2020). أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق: لعبة PUBG أنموذجًا. *مجلة سوسيولوجيا*, 4(2)، 199-220.
- الشاهد، صباح. (2024). برنامج مقترح من منظور الممارسة العامة في الخدمة الاجتماعية للتخفيف من حدة مخاطر الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الابتدائية. *مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية* 65(3) 751- 788.
- الشحروري، مها. (2008). *الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة*. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- شقير، زينب. (2002). علم النفس العيادي للأطفال والراشدين. عمان: دار الفكر.

- شينار، سامية، وبولحبال، آية. (2022). الآثار الصحية والنفس اجتماعية للألعاب الإلكترونية على الطفل. *مجلة آفاق العلوم*, 7(3)، 352-363.
- صبوح، نشأت، نعمان، رمزية، وشطح، سناء. (2000). الألعاب الإلكترونية والعدوانية. *مجلة الثقافة النفسية*, 44(11) 87- 103.
- عبد الرحمن، زينب. (2015). *الطفل العربي والثقافة الإلكترونية*. دسوق – مصر: دار العلم والإيمان.
- عبد العزيز، الشيخ صالح (2023) أثر لعبة"pubg" على القيم المعرفية للطلبة المراهقين، *مجلة ألف اللغة والعالم*، 10(4) 117- 133.
- عثمان، أماني. (2018). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا، *مجلة كلية التربية*، 34(1) 127-160.
- عليان، ربحي، وغنيم، عثمان. (2000). *مناهج وأساليب البحث العلمي: النّظرية والتّطبيق*. عمان: دار الصفا للنّشر والتّوزيع.
- العناني، حنان عبد الحميد. (2018). *اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية*. عمان: الفكر للطباعة والنشر.
- عودة، أحمد. (2007). *القياس والتقويم في العملية التدريسية*. الأردن: دار الأمل للنشر والتوزيع.
- الفتلاوي، سهيل. (2006). *تعديل السلوك في التدريس* (ط3). عمان: دار الشروق.
- فؤاد، منال محمد أبو الحسن. (2003). *دوافع استخدام الأطفال للحاسبات الآلية وعلاقتها بالجوانب المعرفية*. (ط1). القاهرة: دار النشر للجامعات.
- قبوري، عفاف. (2024). دور الأسرة في حماية الأبناء من مخاطر الألعاب الإلكترونية. *المجلة العلمية المحكمة لدراسات وبحوث التربية النوعية*, 10(23)، 220-252.
- القرني، عبد الله. (2021). ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالعدائية والسلوك العدواني لدى عينة من المراهقين. *المجلة العربية للنشر العلمي*, 32(2)، 327-352.
- قويدر، مريم. (2011). *أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال*. رسالة ماجستير غير منشورة، الجزائر.
- المتولي، أنجي، وشعير، إبراهيم، ومصطفى، محمد. (2021). فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس مادة الدراسات الاجتماعية لتنمية الثقافة البيئية لدى التلاميذ الصم بالمرحلة الابتدائية. *مجلة كلية التربية بالمنصورة*, 116(2)، 54-83.
- محمد، شيماء. (2019). اتجاهات الأمهات نحو شراء الألعاب الإلكترونية لأطفالهن. *حوليات آداب عين شمس*، جامعة عين شمس, 47، 157-179.
- محمد، محمود الحاج. (2013). أضرار الألعاب الإلكترونية والكومبيوتر على الأطفال وكيفية الاتقاء منها. *مجلة موصليات*، جامعة الموصل(44) 22- 46.
- محمود، خالد صلاح حنفي. (2018). الطفل العربي والألعاب الإلكترونية القاتلة: دراسة تحليلية. *مجلة الطفولة والتنمية*, (32) 21-54.
- معجوز، صفاء. (2022). التأثير الإيجابي والسلبي للألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع. *مجلة الإسكندرية للتبادل العلمي*,(43) 96-112.
- المقهوري، موزة. (2020). مفهوم التربية الإسلامية، *مجلة الدراسات العربية*، 42(2) 725- 752.
- مكفس، عبد المالك. (2022). الآثار الإدمانية للألعاب الإلكترونية على المراهقين: لعبة PUBG نموذجًا. *مجلة الجامع في الدراسات النفسية والعلوم التربوية*, 7(1)، 874-887.
- منصور، رشا. (2022). إدارة الحوار الأسري وعلاقته باتخاذ الأبناء لقراراتهم. *مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية*, 8(39)، 410-442.
- نصيرات، ممدوح. (2022). *دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها النفسية والاجتماعية على طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث)*. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة النجاح، فلسطين.
- النيف، سليمان بن نيف. (2017). *الألعاب الإلكترونية وتداعياتها على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة المتوسطة: دراسة ميدانية*. رسالة ماجستير، جامعة القصيم.
- الهدلق، عبد الله. (2013). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. *مجلة القراءة والمعرفة*، جامعة عين شمس، مصر (138) 155-212.

المراجع الأجنبية

- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53(1), 27–51.
- Bernstein, Robert. (2017). *Exploring the pros and cons of video gaming*. .PHD Thesis, Stony Brook University
- Bianca, Eric. (2020). Theories of play in children development. *INOSR Humanities and Social Sciences*, 6(1), 40–45.
- Dalisay, Francis, Kushin, Matthew, Yamamoto, Masahiro, & Liu, Yung. (2015). Motivations for game play and the social capital and civic potential of video games. *New Media & Society*, 17(9), 1399–1417.

- Egenfeldt-Nielsen, Simon. (2006). Overview of research on the educational use of video games. *Digital Kompetanse*, 1(3), 184–213.
- Funk, James., Buchman, Debra. Jenks, Jennifer & Bechtoldt, Heidi . (2003). Playing violent video games, desensitization, and moral evaluation in children. *Applied Developmental Psychology*, 24, 413–436.
- Green, C. Shawn, & Bavelier, Daphne. (2006). The cognitive neuroscience of video games. Digital Media: Transformations in Human Communication, 1(1), 211–223.
- Henderson, Nicole. (2019). *Are video games truly bad for kids' health? Greater Good Science Center.* https://greatergood.berkeley.edu/article/item/are_video_games_truly_bad_for_kids_health
- Jackson, Larry A. (2008). *Adolescents and the Internet. In The changing portrayal of American youth in popular media* (pp. 377–410). Annenberg Public Policy. New York: Oxford University Press.
- Kaimara, Polyxeni, Fokides, Elias, Oikonomou, Anastasia, & Deliyannis, Ioannis. (2021). Potential barriers to the implementation of digital game-based learning in the classroom: Pre-service teachers' views. *Technology, Knowledge and Learning*, 26(4), 825–844.
- Kala, Deepak, & Chaubey, D. S. (2023). Examination of relationships among technology acceptance, student engagement, and perceived learning on tourism-related MOOCs. *Journal of Teaching in Travel & Tourism*, 23(1), 39–56.
- Lee, Eunbae, & Hannafin, Michael. (2016). A design framework for enhancing engagement in student-centered learning: Own it, learn it, and share it. *Educational Technology Research and Development*, 64, 10.1007/s11423-015-9422-5.
- Miles, Matthew B., & Huberman, A. Michael. (1984). *Qualitative data analysis.* London: Sage.
- Newzoo. (2021). Global games market report. www.newzoo.com
- Peters, Jonathan. (2021). The original PUBG is going free-to-play. The Verge. https://www.theverge.com/2021/12/9/22821220/pubg-playerunknowns-battlegrounds-free-to-play-release-date
- Pramling Samuelsson, Ingrid, & Asplund Carlsson, Maria. (2008). The playing learning child: Towards a pedagogy of early childhood. *Scandinavian Journal of Educational Research,* 52(6), 623–641.
- Udeozor, Chibuzo, Chan, Peter, Russo Abegão, Fátima, & Glassey, Jonathan. (2023). Game-based assessment framework for virtual reality, augmented reality, and digital game-based learning. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20(1), 1–22.
- Valentino, Kathleen, Cicchetti, Dante, Toth, Susan L., & Rogosch, Fred A. (2011). Mother-child play and maltreatment: A longitudinal analysis of emerging social behaviour from infancy to toddlerhood. *Developmental Psychology*, 47, 1280–1294.
- Vilaça, João, & Duque, Daniela. (2019). *Diagnosis of children's vision problems through video games*. 7th International Conference on Serious Games and Applications for Health (SeGAH)