الألعاب الإلكترونية الذكية كمجال في تكنولوجيا التعليم تغذي ثقافة العنف والإرهاب للأطفال

أياد عبد العزيز ألطف

ملخص:

استهدفت الدراسة التعرف على ثقافة الطفل وأبرز روافدها ، والألعاب الإلكترونية الذكية وأبرز ايجابياتها وسلبياتها وتوضيح مفهوم العنف والإرهاب .
توضيح أن الألعاب الإلكترونية الذكية قد تغذي ثقافة العنف والإرهاب لدى الطفل من وجهة نظر عينة من أعضاء هيئة التدريس بجامعة أم القرى .
نتائج الدراسة : أن للألعاب الإلكترونية الذكية إيجابيات وسلبيات عديدة ، وأن سلبيات الألعاب الإلكترونية الذكية قد تفوق إيجابياتها .

الكلمات الدالة : الألعاب الإلكترونية الذكية ، تكنولوجيا التعليم ، ثقافة العنف والإرهاب

مقدمة:

لاقت الألعاب الإلكترونية لفترة طويلة الإهمال والتجاهل وسوء الفهم ، قبل أن تلفت نظر التربويين والمفكرين والباحثين ، حيث رآها البعض وسائل لا معنى لها ، ورآها البعض الآخر مسخاً أو تقليداً للواقع ، وكان ذلك جزء لا يتجزأ من النظرة السائدة آنذاك إلى الطفل ذاته ، وقد ألقت هذه الرؤى بظلالها المعتمة على قضية مثاقفة الأطفال ، كما حالت دون إدراك القيمة الحقيقية لتلك الألعاب الإلكترونية كنشاط أساسي يساهم في تشكيل شخصياتهم ويدون سجل نموهم في مختلف الجوانب.

لقد نهضت حركة الاهتمام بالطفل وألعابه بشكل عام في العصر الحديث بتناسق جوانبها التكنولوجية والتربوية والنفسية مع النهضة العلمية العامة لكافة مناشط المعرفة التي تبلورت ملامحها منذ النصف الثاني من القرن التاسع عشر ، بعد إن ألقى عدد من الفلاسفة الضوء على أهمية الاهتمام بالطفل ورعايته ، والبحث عن طرق مبتكرة في تربيته من اجل تنشئة اجتماعية مواكبه لحركة التطور العلمي والتكنولوجي ، والحضاري التي بدأت تنمو سريعاً مع تدفق الفكر وتنوع المعارف والحصول عل مكتسبات مادية بينة نتيجة تطبيق مناهج البحث العلمي واستحداث تطبيقات حضارية

عالية الجودة .

والطفل كائن قابل للتشكيل بحسب الأهداف المقصودة له ، وهو مشروع شراكه هام يلتقي فيه الحاضر والمستقبل ، فلابد من توسيع أفق هذا الكائن الذي يسهل تشكيل اتجاهاته الايجابية عن طريق الإيعاز والإيحاء وزرع كل الخصال الحميدة في سلوكياته من خلال ثقافة واعية ورشيدة .

والدول العربية اليوم أكثر من أي وقت مضى تعمل لترشيد ثقافة الطفل العربي ، وقد أكد ذلك المساهمات في مؤتمرات الطفولة العالمية والإقليمية والمحلية التي نادت بتنمية ثقافة الطفل لمساعدته على مواجهة تحديات هذا العصر .

وثقافة الطفل تتكون وتتشكل بوجه عام من مصادر وروافد متنوعة منها الألعاب الإلكترونية الذكية وأفلام الكرتون والأشكال الفنية الأخرى ذات المضامين والدلالات والمعطيات الخاصة بالأطفال وتعتبر هذه المصادر والروافد من أساسيات تربية الطفل وتنشئته عقلياً ونفسياً وجسمياً واجتماعياً ، وتطوير ملكاته وتهذيبها ، وغرس القيم المستهدفة من وراء عملية التنشئة الاجتماعية ، وتنمية مهاراته الذهنية ، كما أنها تعطي للطفل فرص الاستمتاع بطفولته ، وتنسج علاقاته بالعالم من حوله .

وتؤثر الألعاب الإلكترونية الذكية وغيرها تأثيرا بالغاً في وجدان الطفل إلى الحد الذي يحقق معها حالة تماثل قصوى ، لأن الصورة الذكية التفاعلية المصحوبة بالصوت في المراحل المبكرة للطفل تتجاوب مع الوعي الحسي والحركي لديه ، وتحدِث استجابات معينة في إدراكه تساهم فيما بعد في تشكيل وعيه وتصوره للأشياء من حوله لأنه يختزنها فتصبح من معطيات رصيده الثقافي والوجداني والشعوري ، فهي ليست مستقلة أو منفصلة عن الأبعاد الثقافية وعن الهوية الحضارية لأنها في نهاية الأمر وسيلة تبليغ وأداة توصيل وجسر بين الطفل والرسالة المحمولة إليه (أبو الرضا ، ٢٠٠٢م) .

فالألعاب الإلكترونية أصبحت أكثر تواجداً في حياة الصغار والكبار على حدٍ سواء

، فهي من أدوات تغذية ثقافة الطفل العربي الآن ، فهي بما تمتلك من قوة ومعدات تقنية معقدة ومتطورة تستطيع أن تفعل الكثير للطفولة العربية ، فهذا التقدم المذهل في عالم الطفل ومدخلاته المتجسدة في مجمل أنواع وأشكال الألعاب الإلكترونية الذكية يشير إلى خطورة الدور الذي يمكن أن يقوم به أعلام الطفل ومخرجاته في مواجهة قضايا الطفولة على اختلاف أنواعه ومضامينه ودلالاته التي تعرض عبر أجهزته وصفحاته وشاشاته كالحواسيب المكتبية والمحمولة وأجهزة الألعاب المختلفة مثل PlayStation , Xbox, Gameboy, Wii والأجهزة اللوحية والكفية مثل Galaxy Tab, IPad, IPod والهواتف الذكية مثل IPhone, BlackBerry, Galaxy .

وتتمثل قوة الألعاب الإلكترونية الذكية للأطفال في كونها تحتل مساحة واسعة من وقت الطفل وتفكيره واهتماماته ، فمن خلال الصوت والصورة والحركة تتكون قناعات الطفل السلوكية.

حيث انتشرت انتشارا واسعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حيث أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم.

هذا وقد انتشرت هذه الألعاب الإلكترونية بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام والخليجية بوجه خاص، فلا يكاد يخلو بيت في الخليج منها حتى أصبحت جزءًا من غرفة الطفل، بل أصبح الآباء والأمهات يصحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال إدمانًا على ممارستها، وفي العطلة الصيفية يحتار الأهل حول كيفية تمضية أطفالهم لهذه العطلة، وإذا طرح السؤال عما يسعد الأولاد خلال إجازتهم فإجابة نسبة كبيرة منهم تأتي لصالح أحدث ألعاب الحاسب والجوال (أبو العينين ، ٢٠١٠م).

كما ذكر (المرجع السابق) بأن حجم إنفاق الطفل السعودي على ألعاب الترفيه الإلكتروني يقدر بنحو ٤٠٠ دولار سنويًا، وأكد على أن السوق السعودية تستوعب ما يقرب من ٣ ملايين لعبة إلكترونية في العام الواحد، منها عشرة آلاف لعبة أصلية والباقي تقليد، كما أن أسواق المملكة استوعبت حوالي مليون و٨٠٠ ألف جهاز بلاي ستيشن، وأن أكثر من

٤٠٪ من البيوت السعودية يوجد لديها جهازًا واحدًا على الأقل .

وفي هذا الصدد صرح الرئيس والمدير التنفيذي لاتحاد البرمجيات الترفيهية بأن "صناعة الألعاب الالكترونية بأنواعها تعد من أهم القطاعات الاقتصادية، فهي تدر على أمريكا وحدها أكثر من خمسة وعشرون مليار دولار سنوياً، وتوظف أكثر من مائة وعشرون الف شخص بمتوسط راتب سنوي يُقدر بتسعين الف دولار للموظف الواحد" ، كما أضاف (الزيودي ، ٢٠١٥م)، بأن الاطفال الأمريكيون يمضون في ممارسة الألعاب الإلكترونية أوقاتا طويلة تتساوى مع الأوقات التي يمضونها في التعلم المدرسي ، وانه بوصول الفرد الأمريكي سن الحادي والعشرين (٢١ سنه) فإنه يكون أمضى عشرة الاف (١٠٠٠٠) ساعة على الأقل في ممارسة الألعاب الإلكترونية بأنواعها ، وأن عدد الامريكيين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية بدون حظر يبلغ ١٧٠ مليون أمريكي.

ويُعد العنف والإرهاب أحد ظواهر التحديات المعاصرة ، فالعنف والإرهاب بكل أنواعهما يشكلان ثقافة خطيرة على مسيرة المجتمعات ، لأنهما يؤديان إلى خسائر جسيمة من الناحية المادية والبشرية ، ويسهما في فناء فئات كثيرة من الأبرياء ، ممن لا حول لهم ولا قوة ، وهما ثقافة ليس لها أسباب أو مقتضيات حقيقية ، بل هي وسيلة للتعبير عما تراكم في نفوس بعض الأفراد في ظل حياة اتسمت بواقع مرير من الإحباطات المرتبطة بالنواحي النفسية والفكرية والثقافية الاجتماعية ، فتترك أثرها في تلك النفوس الضعيفة أشكالاً من العنف المصاحب لكل أنواع الإرهاب (القثمي ، ٢٠٠٥ م) .

وإذا كان هناك خلاف في تحديد مفاهيم العنف والإرهاب ، فليس هناك اختلاف في أخطاره الجسيمة وآثاره السلبية على الفرد والمجتمع وعلى العالم أجمع ، دولاً وشعوباً وأفراداً ، كباراً وصغاراً فقد جاءت عدة محاولات تبحث هذه المشكلة العالمية الكبرى وطرق التعامل معها وتقديم الحلول الموضوعية للقضاء عليها .

وحيث أن اختيار مشاهد وأفلام الألعاب الإلكترونية الذكية تعتبر أحد المؤشرات لصحة وسلامة شخصية الطفل في سوائها وانحرافها وعنفها ، وبما أن

الباحث متخصص في مجال تكنولوجيا التعليم وله اهتماماته بالأطفال والألعاب الإلكترونية الذكية وهي إحدى الوسائل السائدة والمهيمنة على عالم الطفل الذي يتعامل ويتفاعل معها أحياناً بدون أي حدود أو حواجز أو رقابات ، وهو يرى أنها تعد من أوسع الروافد والينابيع التي يتغذى ويستقي منها الطفل ثقافته ، لذا فقد رأى الباحث أن يبحث في هذا المرفد الهام وأن يحدد مشكلة الدراسة في التساؤلين التاليين:

- ما هي ثقافة الطفل وروافدها ، وما هي الألعاب الإلكترونية الذكية وأبرز ايجابياتها وسلبياتها ، وما مفهوم العنف والإرهاب ؟
- هل يمكن أن تغذي الألعاب الإلكترونية الذكية ثقافة العنف والإرهاب لدى الطفل السعودي ؟

أهداف الدراسة :

تستهدف الدراسة ما يلي:

- التعرف على ثقافة الطفل وأبرز روافدها ، والألعاب الإلكترونية الذكية وأبرز ايجابياتها وسلبياتها وتوضيح مفهوم العنف والإرهاب .
- توضيح أن الألعاب الإلكترونية الذكية قد تغذي ثقافة العنف والإرهاب لدى الطفل من وجهة نظر عينة من أعضاء هيئة التدريس بجامعة أم القرى .

أهمية الدراسة :

تكمن أهمية الدراسة في :

- أنها جاءت كاستجابة لتوصيات المؤتمرات والدراسات العلمية التي أوصت بضرورة طرح قضية العنف والإرهاب للبحث والدراسة ، للتعرف على الدوافع الحقيقية ورائها .
- أنها تلقي الضوء على الألعاب الإلكترونية الذكية تلك الوسيلة الترفيهية التي تتلقى من خلالها الأجيال الناشئة بعض عناصر ثقافتها الهامة.

- أنها توضح الدور الهام والخطير الذي تلعبه الألعاب الإلكترونية الذكية في حياة الأطفال عموماً ، والطفل العربي السعودي على وجه الخصوص .
- أنها قد تفيد العاملين في تكنولوجيا التعليم ومعدي الألعاب الإلكترونية الذكية محلياً وعربياً .
- أنها قد تفيد مقرري ومصممي ومهندسي وبناة برامج ومناهج الأطفال في المرحلة الابتدائية .
- أنها مساهمة جادة تضاف للمساهمات الخاصة بكلية التربية بجامعة أم القرى .

إجراءات الدراسة :

تم الوصول إلى نتائج الدراسة بعد أن تم تحديد واتخاذ الإجراءات التالية :

* المنهج البحثي للدراسة : تم إتباع منهجين من مناهج البحث التي ذكرها (عبيدات وآخرون ٢٠٠١م):

- المنهج الوصفي التحليلي القائم على جمع المعلومات من المراجع والمصادر ذات العلاقة وهذا فيما يتعلق بالإطار النظري للدراسة ، والذي يُعرف بأنه " دراسة أحداث وظواهر وممارسات قائمة موجودة ومتاحة للدراسة والقياس كماده دون التدخل في مجرياتها ويستطيع الباحث أن يتفاعل معها فيصفها ويحللها".
- منهج تحليل المحتوي والذي يعرف بأنه " أسلوب يمكن أن يستخدمه الباحث في مجالات بحثية متنوعة لوصف المحتوى الظاهر والمضمون للمادة المراد تحليلها ، وذلك للإجابة على تساؤلات البحث" .

* مجتمع الدراسة : يتكون مجتمع الدراسة من أعضاء هيئة التدريس بجامعة أم القرى على درجة (معيد / محاضر / أستاذ مساعد / أستاذ مشارك / أستاذ) .

* عينة الدراسة : تتكون العينة من أربعين عضو من مجتمع الدراسة الأصلي .

* أدوات الدراسة : استبيان مفتوح وهو "الاستبيان الذي يترك للمفحوص حرية التعبير عن آرائه وفق أسئلة محددة" (المرجع السابق ، ص١١٢) وقد تضمنت الاستبانة لهذه الدراسة السؤالين التالين :

س١. من وجهة نظرك ما ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية الذكية بشكل عام ؟

س٢. من وجهة نظرك هل تغذي الألعاب الإلكترونية الذكية ثقافة الطفل للعنف والإرهاب ؟

- تم رصد ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية الذكية بشكل عام كما ذكرها أفراد العينة .
- ومن إجابة السؤال الأول لأداة الدراسة تم الوصول إلى معرفة إجابة السؤال الثاني من أداة الدراسة .
- تم الوصول إلى نتائج الدراسة من خلال تفريغ ورصد الاستجابات والآراء الواردة في الاستبيان.

الدراسات السابقة والإطار النظري :

شملت الأدبيات البحثية (الدراسات السابقة والإطار النظري) ثلاث محاور رئيسة هي :

(المحور الأول ثقافة الطفل / المحور الثاني الألعاب الإلكترونية الذكية / المحور الثالث العنف والإرهاب) حيث كانت وما زالت المحاور الثلاث المذكورة محط اهتمام الرؤساء والحكومات والمجتمعات بكل قطاعاتها المختلفة ، وانعكس ذلك في العديد من المؤتمرات والدراسات العالمية والمحلية لباحثين في شتى مجالات العلوم المتباينة التي تتعلق بهذه القضايا الهامة ، حيث تم استخدام مناهج بحثية متنوعة ، وأدوات قياس مختلفة وفق اهتمام كل باحث ، وكان منها الدراسات التي تناولت موضوع الإعلام والطفل وبشكل أكثر تحديداً الأفلام والألعاب الإلكترونية الذكية

وعلاقتها بالعنف والإرهاب .

حيث أشارت مها الشحروري (٢٠٠٨م) إلى اتفاق الباحثون في مجال الإعلام والاجتماع والتربية منذ زمن بعيد على أن لوسائل الإعلام وأدواته وأجهزته وشاشاته لهم تأثيراً قوياًً ومتنوعاً ومتعدد الجوانب على الأطفال ، فهذا التأثير يشمل السلوك والمزاج والعقائد والعادات والقيم والمبادئ والأفكار والمفاهيم إلى جانب تأثيرهم على علاقة الأطفال بأسرهم ومدارسهم ومجتمعهم .

وفى هذا الإطار أكدت دراسة أصدرها المجلس العربي للطفولة والتنمية ، بأن الألعاب الإلكترونية الذكية المستوردة في معظمها تؤثر سلبًا على الأطفال لكونها لا تعكس الواقع ولا القيم العربية ولا حتى تعاليم الدين الإسلامي ، على اعتبار أن هذه الألعاب تأتى حاملة لقيم البلاد التي أنتجتها ، وتعكس ثقافتها ، وأشارت في ذلك إلى ترديد الأطفال للألفاظ والعبارات التي يسمعونها وكذلك تقليد الحركات والأصوات التي تصور شخصيات أو حيوانات أو أسلحة ، إضافة إلى تقليد بعض اللهجات والشخصيات في سلوكها (الخزاعلة وآخرون ، ٢٠١١م) .

كما أجرت الشيخة حنان (٢٠١١م) دراسة بعنوان «برامج التلفاز والألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني وإضعاف الحساسية لدى الأطفال»، وتكونت عينة الدراسة من (٧٦٤) طالبا وطالبة، واستخدمت الباحثة الأدوات الآتية في دراستها (مقياس السلوك العدواني، وأداة قياس إضعاف الحساسية، وأداة قياس دور العنف في التلفاز والألعاب الالكترونية).

وقد تحققت الباحثة من صدق أدوات الدراسة بطرق عدة منها صدق المحكمين، والصدق التمييزي). وكذلك ثباتها بطرق عدة وهي: (طريقة التجزئة التصنيفية، طريقة ألفا كرونباخ، والثبات بالإعادة).

وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك

العدواني لدى طلبة الصف السادس، تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني ولصالح المجموعة التجريبية.

وأجرت دلال الحشاش (٢٠٠٨م) دراسة بعنوان: «أثر ممارسة الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت»، وتكونت عينة الدراسة من (٢٤) طالبا من طلبة الصف الحادي عشر في مدرسة من مدارس منطقة العاصمة ، وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني والعنف لدى المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني والعنف ولصالح المجموعة التجريبية.

كما أجرت هند الريمان (٢٠٠٧م) دراسة بعنوان «العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلاي ستيشن Grand Theft Auto دراسة شبه تجريبية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض، وقد تناولت الدراسة الحالية العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة هذه العبة، وكان الهدف من الدراسة معرفة مدى انتشارها عند الطلاب ، ومعرفة العلاقة بين ممارسة اللعبة والسلوك العدواني والعنف ، وقد اختارت الباحثة دراستها لمعرفة مدى انتشار هذه اللعبة بين طلاب الصفوف العليا في المرحلة الابتدائية ولمعرفة أثرها في غرس العدوان كسلوك اجتماعي خطير على الفرد وعلى الأسرة والمجتمع كافة، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدمت الباحثة منهجين وهما (الوصفي المسحي الميداني) و(الوصفي ألسببي المقارن) لمعرفة العلاقة السببية بين ممارسة اللعبة وبين السلوك العدواني ، وذلك عن طريق قياس مستوى العدوان عند الأطفال الذين لا يمارسون اللعبة (المجموعة الضابطة) ومقارنتها بسلوك العدوان لدى الأطفال الذين يمارسون اللعبة المجموعة التجريبية) ، توصلت الدراسة إلى وجود علاقة بين ممارسة لعبة «Grand Theft Auto» وبين السلوك العدواني .

كما أجرى كارنيجي وأندرسون (٢٠٠٥م ,Carnagey & Anderson)

دراسة هدفت إلى معرفة تأثير المكافآت والعقاب في الألعاب الالكترونية على المشاعر والسلوك المرتبطة في العدوان والعنف، ولتحقيق أهداف الدراسة اختيرت ثلاث تجارب من أجل التعرف على تأثير الأفعال العدوانية والعنف في الألعاب الالكترونية والتي تسهم في إحداث المكافآت والعقاب ، حيث قام المشاركون في واحد من ثلاثة إصدارات اللعبة الالكترونية نفسها، حيث أظهر الإصدار الأول أن جميع الأفعال العدوانية تُعزز ، والإصدار الثاني أن جميع الأفعال العدوانية تُعاقب ، أما الإصدار الثالث فيشكل ظروفاً لا يوجد فيه عدوان ، وبعد الانتهاء من تقديم الظروف التجريبية الثلاثة قيست الانفعالات والأفكار والمشاعر العدوانية (العدائية) لدى الأفراد الذين يشاهدون العدوان المعزز، وأشارت النتائج إلى السلوك العدواني والعنف يُعزز في حالة وجود مكافأة له ويسهم في زيادته.

وأجرى جنتيلا ولينكب ولينردك وولشى (٢٠٠٤م , , Gentilea , Lynderc & Linders Walsha,) دراسة هدفت إلى معرفة تأثير العنف في الألعاب الكترونية على العدائية لدى المراهقين، تكونت عينة الدراسة من (٦١٧) طالبا وطالبة من طلبة الصفين الثامن والتاسع موزعين على أربع مدارس، أشارت النتائج إلى أن الطلبة الذين يتعرضون لوقت أطول لألعاب كان لديهم مستوى أعلى من العدائية، وارتبط ذلك بمعامل التوافق مع تقديرات المعلمين الذين أشاروا إلى أن الطلبة الذين يقضون وقتا أطول باستخدام ألعاب الفيديو كانوا يشعرون بالإعياء الجسمي، والأداء المتدني في التحصيل الدراسي، كما تبين أن العدائية تتوسط العلاقة بين العنف المستمد من ألعاب الفيديو والنتائج المرتبطة بذلك

وأجرى يولمان وسوانسون (٢٠٠٤م ,Uhlmanna , & Swanson) دراسة هدفت إلى التعرف إلى التعرض للعنف في العاب الفيديو وزيادة العنف التلقائي، تكونت عينة الدراسة من (١٢١) طالبا يلعبون ألعابا عنيفة (Doom Led) وتمكنوا من تقويم أنفسهم على مقياس العنف الضمني، وأشارت النتائج إلى أن التعرض إلى ألعاب الفيديو العنيفة، ينبئ بارتفاع مستوى مفهوم الذات العدواني التلقائي، كما أشارت

النتائج إلى أن التعرض إلى العنف في الألعاب يسهم في تعلم الاستجابات العنيفة التلقائية.

وأجرت شيري (٢٠٠١م ,sherry) دراسة هدفت الى تحليل مجموعة دراسات تناولت تأثير الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني، تم تحليل (٣٢) دراسة نشرت ما بين (١٩٧٥ – ٢٠٠٠)، حيث هدفت جميع الدراسات إلى التعرف إلى تأثير العنف الذي يشاهده المراهقون من خلال الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني لديهم، حيث شملت تلك الدراسات عينات من المراهقين تراوحت أعمارهم بين (٤ إلى ٢٢) سنة، أشارت النتائج إلى أن تأثير العنف من خلال اللعب في الألعاب الالكترونية، كان أقل دلالة مقارنة في تأثير العنف المعروض على شاشات التلفزيون، كما أن نوع العنف المتضمن في الألعاب الالكترونية يظهر بشكل كبير في نمط السلوك العدواني الذي يظهر لدى المراهقين.

وأشارت فاطمة النعيمي (٢٠٠٠م) إلى " أن الألعاب الإلكترونية لها أثراً كبيراً على شخصية الطفل باعتبارها من أهم المصادر البيئية المنظمة التي تنقل المعلومات والمفاهيم والقيم بصورة متسلسلة وقصصية وكلما كانت هذه المصادر مثيرة كلما كان تأثيرها أشد وأقوى ، فالدراسات العلمية أشارت إلى أن من بين كل عشرة آلاف طفل هناك خمس حالات لأطفال يقومون بتقمص شخصيات ما يشاهدونه ، وهم يأتون من أسر لا تحرص على متابعتهم أو التعرف على ما يدور في أذهانهم ، إذ أن مناقشة الأطفال حول ما يشاهدونه وسيلة جيدة لإكسابهم المعرفة والمعلومات الصحيحة .

وبناءً على تحليل ما أدلت به الدراسات السابقة ، تبين أن هناك أثراً للألعاب الإلكترونية الذكية على الطفل وعالمه وثقافته بكل الأبعاد ، وهذا ما تفسره وتوضحه محاور الإطار النظري للدراسة:

المحور الأول ثقافة الطفل:

ذكرت المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم أن مفهوم الثقافة واحداً من أكثر المفاهيم التي تتسم بتعدد واختلاف دلالاتها الفكرية ، فعلى الرغم من تعدد مدلولات مصطلح الثقافة ، إلا أنه في الغالب منظومة مركبة من الأفكار والمعتقدات والقيم والمعايير المقبولة اجتماعياً كأطر مرجعية لضبط وتقييم سلوك الأفراد والجماعات في المجتمع .

وتقوم الثقافة بتكوين جملة الطرائق والمعايير التي تحكم رؤية الإنسان للواقع ، لذا فإن الثقافة هي مجموع القيم والقواعد والأعراف والتقاليد والخطط التي تنظم الدلالات العقلية والروحية والحسية وتعمل على الحفاظ على توازن الجانب الاجتماعي واستقراره ووحدته ، فتحدد الثقافة معنى الخير والشر وتخلق شعوراً أخلاقياً أو ضميراً يقوم لدى كل فرد بتنظيم المعايير المقبولة لسلوكه وتحدد مختلف المفاهيم التي تدخل في نطاق التمييز بين درجات المفضل والمستحسن والمطلوب والمكروه والممنوع والمسموح .

وبما أن الأطفال هم المصدر الحقيقي لثروة المجتمع ، لأنهم الأداة التي ترتكز عليها عمليات التنمية المتواصلة والشاملة ، لهذا يصبح الاهتمام برعاية الطفولة هدفاً من أهم الأهداف التي تسعى إليها كافة المجتمعات ، فمرحلة الطفولة بأقسامها من أهم المراحل في تكوين ملامح شخصية الإنسان وتوجيه سلوكيه وتكوين عاداته ومعاييره وقيمه واتجاهاته (سعد أبو الرضا ، ٢٠٠٢ م) .

ومن هذا المنطلق تعتبر ثقافة الطفل هي البنية التحتية لثقافة إنسان المستقبل وإعداده لأداء دوره في المجتمع ، وبقدر ما تكون هذه الثقافة سليمة وايجابية بقدر ما يكون الفرد في المستقبل ايجابياً وصالحاً ومنتجاً وسوياً .

فعندما نقوم بدارسة ثقافة الطفل ينبغي أن نشير إلى أن الثقافة التي نعنيها هي ثقافة واسعة شمولية بمعنى تغذية عقول الأطفال ، وتنمية فكرهم ، وإثراء معارفهم

ومداركهم وخبراتهم في كل ما يتصل بهم كأفراد إلى جانب ما يتم في إطار ذلك من عمليات تربية وتعليم ، وبما أن للأطفال أنماط سلوكية متميزة ، فهم يحسون ويدركون ويتخيلون ويفكرون في دائرة ليست مجرد دائرة مصغرة من تلك التي يحس ويدرك ويتخيل بها الراشدون ، لذا فإن ثقافة الطفل ليست مجرد تبسيط للثقافة العامة في المجتمع بل هي ذات عمومية وخصوصية مميزة في كل عناصرها ، وغالبا ما تظهر في ثقافة الأطفال الملامح الأساسية لثقافة المجتمع منال الهنيدي (٢٠٠٠م) .

وروافد ثقافة الطفل ، ووسائطها كثيرة ومتنوعة منها المقروءة ، والمسموعة ، والمرئية ، ومنها النظرية والعملية ويعتبر الرافد الترفيهي المرئي السمعي حالياً بكل مجالاته وأنواعه أهم وسائل التربية الحديثة التي تنادي بتنشئة الطفل تنشئة اجتماعية متكاملة ، فثقافة الأطفال البصرية السمعية تعني أسلوب الحياة السائدة في مجتمع الأطفال اليوم ، وهو أسلوب يتميز بالحركة والنمو والتطور والخيال والمتعة ، وتعتبر الألعاب الإلكترونية الذكية من أهم وأبرز عناصر هذه الثقافة .

المحور الثاني الألعاب الإلكترونية الذكية:

مفهوم اللعبة الالكترونية: نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسب والإنترنت والتلفاز والفيديو والهواتف النقالة، والأجهزة المحمولة بالكف) سالين وزيمرمان (٢٠٠٤م ،Salen & Zimmerman) .

مفهوم الألعاب الإلكترونية إجرائياً: يعرفها الباحث بأنها عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية ، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية المحمولة.

تصنيفات الألعاب الالكترونية:

صنفت سالين وزيمرمان (Salen & Zimmerman 2004) الألعاب الإلكترونية حسب طبيعتها ودواعي ممارستها ودور الاعب فيها، إلى الأصناف الآتية:

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

– المدير Manager: ويهدف هذا الصنف إلى تطوير مهارات محددة إلى درجة الإتقان ، كما يتم تطوير أساليب العمليات processes لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب إلى النهاية ، وذلك عبر تمكينهم من استخدامهم للمهارات التي أتقنوها سابقاً في نفس اللعبة والعمل على توظيفها لاحقاً بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقاً وشمولاً وتفصيلاً في اللعبة ذاتها.

– المستغرب (المتعجب) Wanderer: في هذا الصنف يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة، ولكن درجة التحدي في هذا الصنف أقل منها مما هو موجود في الصنفين السابقين ، واللاعبون في هذا النوع يتطلعون بشكل رئيسي إلى المتعة والاسترخاء فقط .

– المشارك Participant: في هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية، أو المشاركة في العوالم الافتراضية ، وهي أماكن افتراضية في فضاء الانترنت ، حيث يجتمع اللاعبون من كل مكان، في فضاء تعيش فيه عقولهم وقلوبهم ولكن لا تسكنه أجسادهم ، فهو عالم بلا قيود وليس لجغرافية حدود، هناك حيث الحياة الافتراضية التي يهرب إليها بعض مرتاديها من حياتهم الحقيقية، وضغوطها اليومية، وأحوالهم الجوية، فبينما كانوا بالأمس في بحث عن ترفيه وسعادة ، ودردشة وعلاقة ، تجدهم اليوم قد انهمكوا في عالمهم الافتراضي يلعبون ويتعلمون، ويتوظفون ، ويبيعون ، ويشترون (الحضيف ، ٢٠١٠م).

وتعرف هند الخليفة (٢٠٠٩م) العوالم الافتراضية بأنها برامج تمثل بيئات تخيلية ثلاثية الأبعاد يستطيع المستخدم لهذه العوالم ابتكار شخصيات افتراضية تجسده تسمى أفاتار (avatars) وأيضا بناء وتصميم المباني والمجسمات والقيام بمختلف أنواع الأنشطة والتعرف والتواصل مع أشخاص آخرين من مختلف بقاع العالم.

وكثيرة هي العوالم الافتراضية في فضاء الانترنت ، فهناك موقع هناك (there.com) وهنالك الحياة الافتراضية (secondlife.com) وثمة (lively) وعندما يسجل اللاعب في أحد هذه العوالم الافتراضية فسيشعر بأن العالم عالمه والخيال خياله ، فهي مواقع محاكاة حاسوبية عادة ما تكون في صورة ثنائية أو ثلاثية الأبعاد، تحاكي تماما الحياة الحقيقية ، إذ يطلب من اللاعب اختيار (افاتار) خاص به، وهي شخصية افتراضية كرتونية تمثل اللاعب داخل العالم الافتراضي، ومن خلاله يمكن للمستخدم التعامل مع البيئة الافتراضية المحيطة به ومع كل افاتار مستخدم آخر، إذ خلف كل افاتار إنسان حقيقي يقبع في بقعة من بقع الكرة الأرضية جالساً خلف شاشة حاسوبه (الحضيف ، ٢٠١٠م).

نشأة و تاريخ الألعاب الالكترونية : يرى « ألان لوديبار دار » «٢٠١٠م، Alain le débarder».بأن عالم الألعاب الالكترونية مر بستة مراحل ، فالألعاب الالكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو و التي تلعب على مختلف أجهزة اللعب من التلفزيون إلى الهاتف النقال ، وتتميز كل مرحلة من مراحل تطور و نشأة الألعاب الالكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع الجديد وبظاهرة انهيار للمرحلة التي سبقتها وهي كما يلي: .

*المرحلة الأولى: انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو الاستعراض التكنولوجي، وتعد ألعاب « بونغ pong » وحرب القضاء «space war» التي اخترعها فيزيائي ومهندس إليكتروني ثمار هذه الفترة، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الالكترونية مجتمعة في صناعة ألعاب قوية ، ودخول التلفزيون للكثير من البيوت ، وتطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات ، وتطور استعمالات الإعلام الآلي .

*المرحلة الثانية: بدأت مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي ٢٦٠٠ VC من أتاري و التي تتضمن سلم ألعاب ، بأهداف وقواعد جديدة ،

وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب ، والتي تعد اللعبة الرمز في هذه الفترة باكمان« PAC MAN » .

*المرحلة الثالثة: كانت بدايتها في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية 'كومودور COMMODORE " و (سينكلير SINCLAIR) و(أمستراد AMSTRAD)، وهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (البيانية) والصوتية ، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر ، و هي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى ، وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باستكشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط، فالكثير من المصممين البيانيين «INFOGRAPHISTES» المستقبلين والموسيقيين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل (أميغا AMIGA) أو (أتاري Atari A).

*المرحلة الرابعة: وقدبدأت هذه المرحلة مع الانتصار الياباني الذي تمثل في (نينتاندو) وعبر (سوبرنيس super nes)، وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة التطوير الواسع للألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي pc، وظهور ألعاب المغامرة والألغاز مثل «سيفن كويست seven quist » وكذلك ألعاب الأدوار مثل " فاينل فانيزي final fantasy ".

*المرحلة الخامسة: وتوافقت هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعددة الوسائط مع معالجة الصور الثلاثية الأبعاد، واستعمال القرص الضوئي المضغوط rom–cd والألعاب على الشبكات المحلية lan وعلى الانترنيت ، كما ظهر في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو سوني Sony بلعبته البلايستيشن play station» وهو جهاز مخصص للألعاب بصورة تليفزيونية ويستخدم الأقراص المضغوطة المحملة بالبرامج المتنوعة، حيث يخصص كل قرص للعبة واحدة بمرحلة واحدة أو بعدة مراحل، (أبو العينين، ٢٠١٠).

*المرحلة السادسة: بدأت المرحلة السادسة بدخول مايكروسفت "

Microsoft ' والصراع الشرس بين عارضات التحكم (بي أس ٢ –ps2 و غايم كوب game cube وايكس بوكس x box) .

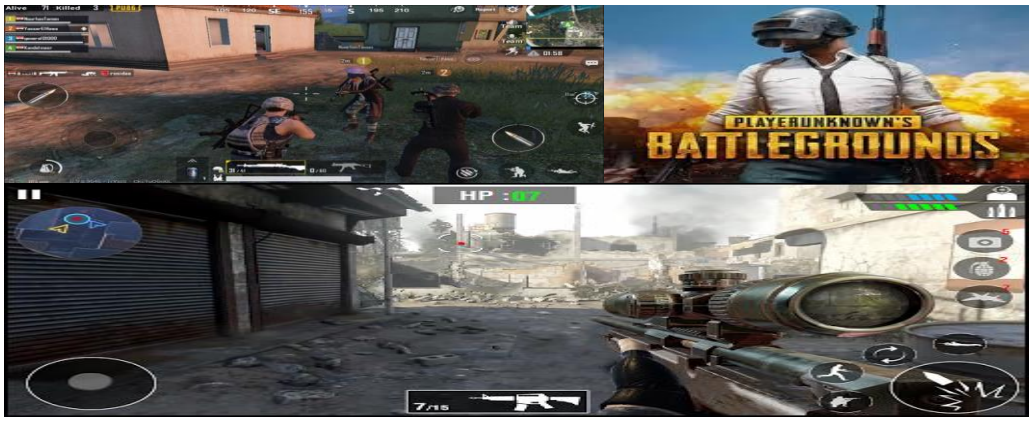
لقد قفزت الألعاب الالكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت السوق هو الأكثر رواجاً من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى والأفلام، وقد أدى ذلك الرواج بدوره إلى إقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثل شركة إليكترونيك «أرتس المنتجة للعبة Fifa» الشهيرة لكرة القدم والتي تبلغ عوائدها ٥. ٢ مليار دولار سنويا، ولقد قامت هذه الشركات بوضع استثمارات ضخمة في برمجة وتصميم الألعاب حيث تحظى بقدر كبير وغير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية والمتعة.

أنواع الألعاب الالكترونية: ذكرت فاطمة همال (٢٠١٢م) أن هناك العديد من الألعاب والتي تصنف إلى عدة أنواع تختلف في نوعية الوسائل المستعملة وملحقاتها بالإضافة إلى وجود علاقات مختلفة ومن بين هذه الألعاب نجد منها:

أ. ألعاب الحركة: يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد ألعاب الأرضيات «plate forme» التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب وكان لها نجاح كبير على عارضات التحكم، فلعبة " بونغ pong " التي اخترعت عام ١٩٧٢ تمثل أولى هذه الألعاب، وجاءت بعدها التوالي وظهرت أجهزة لها عناوين حققت كلها نجاحاً باهرًا، مثل «اركانويد arkanoid» التي صممت على شكل لعبة تدمير، أين يتوجب كسر حائط من القرميد من خلال تصويب عبر مضرب، وهو كرة ممثلة على شكل مربع بسيط وكانت متوفرة على عارضة التحكم البدائية «أتاري Atari» وجات بعدها لعبة «تيتريس tetras» وحديثاً سلسلة " باكمان paceman » و سلسلة « ماريو Mario » و تركز هذه الألعاب على التحكم في الحركة ، وتتميز يتزايد السرعة و المهارة ، وتتوالى المستويات لتصبح أكثر صعوبة ، مما يتطلب انتباها و ردة فعل سريعة ، كما يقتضي سرعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر وإيجاد المسالك على أقل صعوبة أو تجميع أكبر ممكن من النقاط ، كما تتطلب كل هذه الألعاب قدرا

من التحكم في الأدوات سواء تعلق الأمر بأزرار لوحة الرقم أو مقابض التحكم بأزرارها، و كل أداة تحكم تستعمل للجري والقفز أو الانخفاض .

ب. ألعاب القتال: وهي مستقرة في فضاء مغلق قريب من الحلبة أو تختار لنفسها فضاء مشخص لأماكن هي مسارح للقتال ، اللكمات و الضربات بالرجل و بالرأس أو حتى بالسكاكين ومختلف الأسلحة الخاصة بالرياضات القتالية ، فكل المعارك هنا تجري بأيدي عارية أو بأسلحة بيضاء ، وهنا أيضا تحتل السرعة والتحكم في الأجهزة مكانا كبيراً في نجاح اللعبة و تقترح لعبة (تيكن ٣٣ taken) مثلا ، قرابة عشر شخصيات تمتلك كل واحدة منها تقنياتها الخاصة في القتال ويتطلب تنوع أشكال الهجوم و الهجوم المضاد المتاحة التحريك الكثيف للأصابع .



ج. ألعاب الرمي: فهي تتميز عن أنواع «shoot en up» باستقرار الأهداف المصوب نحوها، ففي الشاشة يحتل المكانة الأولى، لكن في هذه اللعبة اللاعب غير ملزم بالتحرك او استطلاع عوالم مختلفة، فهذه الأخيرة تأتي نحوه على شكل جداول متوافقة مع مختلف مستويات الصعوبة، فهي تتشابه مع ألعاب الدقة وهي اقتباسات حرفية لألعاب التدمير التقليدية.

د. ألعاب الاستراتيجية: حيث تقسم هذه الألعاب إلى أربع أنواع وهي:

- ألعاب استراتيجية المغامرة و التفكير: وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها العاب المغامرة و الحركة، فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضر أو لا في الشاشة، لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض ، ويعد الاستنتاج و الملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب، فعلى طريقة المحقق الخاص، يعمل اللاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي، ويتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة إلى أخرى غير أنه يركز على الواقعية والتشويق وجمال الرسم في تنفيذ المهمة.
- العاب الاستراتيجية العسكرية: وهي العاب ترتكز على نفس المبدأ، لكن موجهة نحو موضوع مختلف، فهذه الألعاب تجعل من اللاعب وريثاً لقائد عسكري حقيقي، فمن اجل النجاح يجب عليه بناء مباني عسكرية وتشكيل فرق لغزو أراضي المنافسين ، لذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ، وعليه وضع استراتيجية حقيقية للهجوم والدفاع من اجل حسن التوقع أو الرد أو

تحركات الخصوم، وتتطلب هذه الألعاب على غرار العاب الاستراتيجية الاقتصادية قدرات للتقييم والتحليل وسرعة التفكير أبعد من تلك الموجودة في الألعاب الاقتصادية أي من النادر اتخاذ قرارات فورية.

- العاب استراتيجية المحاكاة: تعد العاب المحاكاة إعادة إنتاج الصور بنشاطات واقعية رياضية، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تشبث كبير في الجزيئات، و تستوحي هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصور للواقع، وهو بذلك اقرب الى المصادر المستوحاة منها، ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع، ولكن أيضا على المكانة التي تعطى للاعب نفسه، وتملك هذه الألعاب جمهوراً كبيراًمن اللاعبين الذين يجدون في تنوع الخيارات الموجودة فيها متعة إضافية مرتبطة بالصعوبات، مثل العاب السيارات .

مجالات الالعاب الالكترونية: ذكرت مريم قويدر (٢٠١٢م) أن هناك خمسة مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها ممارسة اللعب الالكتروني، خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب، فالألعاب الالكترونية هذه التي تصنف في هذه المجالات تختلف عن العاب الفيديو في كونها تستخدم جهاز الكمبيوتر وشبكة الانترنت والهواتف المحمولة المعتمدة على عارضات التحكم الخاصة بهذه الألعاب ، ويمكن تصنيف مجالات الألعاب الالكترونية إلى ما يلي:

١. الألعاب الالكترونية على الهواتف المحمولة: وهذه الألعاب في تزايد

مستمر مما جعل مجال الألعاب الالكترونية في تطور وتوسع كبير ، وتعد (البيلياردتيتريس tetris) النموذج الرمز والأكثر انتشاراً في أوروبا مثلا، لكن توجد العاب أخرى على غرار العاب البلياردو مثل ("ميستري مونيوس mystery mansion)، و(بينيول pinball)، و (جي تي اي بينيول GTI pinball) و(دي بول ٣dpool) والعاب كسر الأحجار مثل (بورك بريكردولوكس puluxe).

٢. الألعاب الالكترونية على جهاز الكمبيوتر: وهي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي "Logiciel"، تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب ، ويمكن أن نذكر الثنائية الوحدة (الكتابة، الفارة)، المرتبطان بجهاز الكمبيوتر ، حيث تقوم الفارة بالدخول بسرعة مذهلة إلى المحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة مثل عصى قيادة المروحية أو الطائرة و مقود السيارة في ألعاب السباق ، والصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثة (d٣)، والصوت يمكن إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز آخر لرفع وتحسين الصوت.

٣. الألعاب الالكترونية على شبكة الانترنت: إن انفجار الشبكة العنكبوتية أدي إلى تطور غير مسبق ، ففي السنوات الأخيرة كان هناك تطوير العناوين القابلة للعب على الخطوط بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالأنترنت ، وتحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر ، وتوفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجان ، وتطوير نشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة.

٤. الألعاب الالكترونية على عارضات التحكم: وهو جهاز حاسب الكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة، يتكون من معالج processor مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية.

٥. أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية: هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، والجهاز الرئيسي المركب أساساً من صندوق لجمع القطع ذات النفوذ، وشاشة لإخراج الصورة ، وجهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزارير مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها، بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل: المسدس أو الرشاش، المقود، كرسي الدراجة النارية أو السيارة ، ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الإلكترونية في هذه القاعات وهي:

- أجهزة أحادية اللعب وهي التي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة ، ويمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب .
- أجهزة متعددة اللعب وهي التي ظهرت في بداية الثمانينات بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام (jamma)الذي يسمح بتغير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب .

المحور الثالث العنف والإرهاب:

العنف في القرن العشرين عنف متعدد الأنماط والأشكال ، وهو مفهوم قديم وجديد ، فيأتي بمعنى العدوان أياً كانت أنماطه ، أو الإيذاء بوقوع الضرر الجسدي أو المعنوي المقصود وغير المقصود ، أو أنه سلوك ضدي بواعثه تنطلق من مشاعر عدوانية قابضة وآلياته مُدمرة ، واتجاهاته متصلبة نحو الآخر المترصد في دائرة التضاد ، وغالباً لا يخضع هذا السلوك لأية محدودية زمنية أو مكانية على الإطلاق أو وجوبية الإخفاء أو الإظهار أو التمحور حول مستويات بعينها في الدنو أو العلو الفئوي الطبقي أو البيئي ، ولا يشمله التدرج الإجرائي لأنه يعتبر رد فعل غضبي تدميري .

أما الإرهاب كما ورد في مصادر اللغة : كلمة " إرهاب " من الفعل (أرهب)

ويقال أرهب فلانا : أي خوَّفه وفزَّعه ، وهو المعنى نفسه الذي يدل عليه الفعل المضعف (رَهّبَ) ، أما الفعل المجرد من المادة نفسها وهو (رَهِبَ) ، يَرْهبُ رَهْبَةً ورَهْبًا ورَهَبًا فيعني خاف ، فيقال : رَهِبَ الشيء رهبا ورهبة أي خافه ، والرهبة : الخوف والفزع .

الإرهابيون في " المعجم الوسيط " : وصف يطلق على الذين يسلكون سبيل العنف والإرهاب والإرهابي في "المنجد": من يلجأ إلى الإرهاب لإقامة سلطته .

ولا يختلف هذا المعنى عما تقرره اللغات الأخرى في هذا الصدد ، فقد ورد في قاموس" المورد" أن كلمة terror تعني : "رعب ذُعر ، هول ، كل ما يوقع الرعب في النفوس ، والاسم terrorism يعني : "إرهاب ، ذعر ناشئ عن الإرهاب" ، و terrorist تعني : "الإرهابي" والفعل terrorize يعني : "يُرهب" أي يكره بالإرهاب .

وقد اجتمعت لجنة الخبراء العرب في تونس ، في الفترة من٢٠ حتى ٢٢ محرم ١٤١٠هـ (الموافق ٢٢-٢٤ أغسطس سنة ١٩٨٩م) لوضع تصور عربي أولي عن مفهوم الإرهاب الفردي والإرهاب الدولي ، ووضعت تعريفًا يعد أكثر الصيغ شمولية ووضوحًا ،وقد نص التعريف على أن الإرهاب "هو فعل منظم من أفعال العنف أو التهديد به يسبب فزعًا أو رعبًا من خلال أعمال القتل أو الاغتيال أو حجز الرهائن أو اختطاف الطائرات أو تفجير المفرقعات وغيرها ، مما يخلق حالة من الرعب والفوضى والاضطراب والذي يستهدف تحقيق أهداف سياسية سواء قامت به دولة أو مجموعة من الأفراد ضد دولة أخرى أو مجموعة أخرى من الأفراد (الشوبكي ، ٢٠٠٧م) .

كما أكد المجمع الفقهي الإسلامي في اجتماعه الذي عُقِدَ في ٢٦ شوال ١٤٢٢هـ (الموافق ١٠ يناير ٢٠٠٢م) في رابطة العالم الإسلامي بمكة المكرمة في دورته السادسة عشرة أن التطرف والعنف والإرهاب ليس من الإسلام في شيء ، وأنها أعمال خطيرة لها آثار فاحشة ، وفيها اعتداء على الإنسان وظلم له ، ومن تأمل مصدري الشريعة الإسلامية ، كتابَ الله الكريم وسنةَ نبيه صلى الله عليه وسلم ، فلن

يجد فيها شيء من معاني التطرف والعنف والإرهاب الذي يعني الاعتداء على الآخرين دون وجه حق (المرجع السابق) .

وقد تم تعريف الإرهاب في البيان الذي أصدره المجمع في ختام هذه الدورة ، بأنه ثقافة عالمية لا ينسب لدين ولا يختص بقوم ، وهو ناتج عن التطرف الذي لا يكاد يخلو منه مجتمع من المجتمعات المعاصرة ، وهو العدوان الذي يمارسه أفراد أو جماعات أو دول بغيًا على الإنسان (دينه ودمه وعقله وماله وعرضه) ويشمل صنوف التخويف والأذى والتهديد والقتل بغير حق وما يتصل بصور الحرابة ، وإخافة السبيل ، وقطع الطريق ، وكل فعل من أفعال العنف أو التهديد ، يقع تنفيذا لمشروع إجرامي فردي أو جماعي ويهدف إلى إلقاء الرعب بين الناس أو ترويعهم بإيذائهم أو تعريض حياتهم أو حريتهم أو أمنهم أو أحوالهم للخطر ، ومن صنوفه إلحاق الضرر بالبيئة أو بأحد المرافق والأملاك العامة أو الخاصة ، أو تعريض أحد الموارد الوطنية أو الطبيعية للخطر ، فكل هذا من صور الفساد في الأرض التي نهى الله المسلمين عنها في قوله تعالى (إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُفْسِدِينَ) القصص٧٧ .

إن الإرهاب في كل الأحوال يعد ثقافة مشينة من السلوكيات المرفوضة ، ونتائجها غير محمودة فجميع الأديان السماوية لا تقرها ، وكذلك المجتمعات بكل دساتيرها التي أصبحت وباتت تنادي على الأمن والأمان والسلام .

نتائج الدراسة :

أظهرت أداة الدراسة وهي الاستبانة المفتوحة الاجابة على السؤالين التالين :

س١. من وجهة نظرك ما ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية الذكية بشكل عام؟

س٢. من وجهة نظرك هل تغذي الألعاب الإلكترونية الذكية ثقافة العنف والإرهاب للطفل ؟

وقد تم الوصول إلى النتائج التالية :

- أن للألعاب الإلكترونية الذكية إيجابيات وسلبيات عديدة .
- أن سلبيات الألعاب الإلكترونية الذكية قد تفوق إيجابياتها .

وذلك كما ورد في الجدول التالي :

عدد أفراد العينة المؤكدة على ان ايجابيات الألعاب الالكترونية الذكية تفوق سلبياتها	النسبة	عدد أفراد العينة المؤكدة على ان سلبيات الألعاب الالكترونية الذكية تفوق ايجابياتها	النسبة
١٥	٢٥٪	٢٥	٧٥٪

وباستخدام المنهج الوصفي ومنهج تحليل المحتوى تم رصد الآراء التي توضح ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية الذكية بشكل عام كما ذكرها ووضحها أفراد العينة وهي كما يلي :

ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية الذكية كما دلت عليها أداة الدراسة:

يمكننا أن نرصد أهم الإيجابيات للألعاب الإلكترونية على الطفل بشكل عام فيما يلي:

- توضيح المفاهيم الدينية والعقائدية بصورة مبسطة محببة إلى الطفل .
- تعليم الأخلاق والقيم للأطفال وإدراك توازن قوى الخير والشر في العالم .
- تنمية القيم الوطنية لدى الطفل .
- إتقان بعض اللغات من خلالها .
- إلقاء الضوء على جوانب المعرفة المتنوعة مثل بيئات جغرافية معينة ، وقضايا علمية معقدة كعمل أجهزة جسم الإنسان المختلفة بأسلوب سهل جذاب .
- تلبية احتياجات الطفل النفسية ، وإشباع غرائزه مثل غريزة حب الاستطلاع والمنافسة الشريفة
- تنشيط وترفيه الطفل بطريقة رشيدة .

- تنمية القدرات العقلية وخيال الطفل ، وتغذية مهاراته إذ ينتقل الطفل بها إلى عوالم جديدة لم تكن لتخطر له ببال وتجعله يتسلق الجبال ، ويصعد الفضاء ، ويقتحم الأحراش ، ويسامر الوحوش بأساليب مبتكرة متعددة في التفكير والسلوك .
- إثارة الفكر بمتابعة الألعاب وحل الألغاز .
- تعزز ثقة الطفل بالتكنولوجيات الحديثة التي لها دور هام في إشباع رغباته وتحقيق حاجاته.
- نقل التعليم والتعلم من حفظ وتسميع إلى ممارسات وتفاعل مع هواتف التعلم والتعليم المبرمجة .
- التواصل المعرفي المعاصر بين المدرسة والبيت بامتلاك الطفل وسائل اتصال غير تقليدية .
- تنمية الإبداع والابتكار في إيجاد ألعاب حاسوبية وتصميمها من قبل الأطفال وتخزينها على الحاسوب وتبادلها مع الأقران .
- إثارة روح التنافس بين الأطفال لتحقيق الفوز على الأقران في مسابقات الألعاب الحاسوبية.
- تعود الطفل على الهدوء والسكينة عند ممارسة الألعاب ، ونبذ الصراخ والفوضى.
- الوثوق بنزاهة التحكيم وتقبل النصر أو الهزيمة بقناعة تامة.
- تحقيق الذات من خلال المحاولة والخطأ.

لكن رغم الإيجابيات المذكورة أعلاه لتأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل، إلا أن الكفة لا زالت تميل إلى تفوق السلبيات على مجموع التأثيرات الايجابية للأسباب التالية:

يعتبر منشأ هذه الألعاب الإلكترونية لب سلبية هذه التأثيرات، فكون الألعاب الإلكترونية غريبة المنشأ والتصنيع في حد ذاته يورد لنا مجموعة من الإشكاليات التربوية والأخلاقية، إذ تختلف ثقافات وأخلاق ومستهلك العالم الغربي عن العالم العربي عامةً والسعودي خاصةً.

استغلت شركات الإنتاج الغربية ما تريد من أفكار ورموز وشخصيات نمطية أصبحت بفعل تكرارها وجاذبيتها نماذج يقلدها ويمثلها الطفل العربي أمثال شخصيات (بابجي)، فهو ما يجعل حياة الطفل المتلقي تدخل العالم الافتراضي الذي يسيطر على تفكيره ومشاعره وسلوكه كلما زادت ممارسته وتضاعفت اهتماماته بالأدوار المرسومة له مسبقاً ، وهنا تكمن خطورة هذا الإدمان الذي سيعيشه من خلال ما يوحي به العالم الافتراضي ، حيث أن هذا الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية التي جاءت بالكثير من الأضرار على الطفل خاصة من الناحية الاجتماعية والصحية ، فاجتماعياً يسبب الإدمان انعزال الطفل عن محيطه الاجتماعي، مما يسبب له صعوبة في التعريف عن ذاته والخجل من الآخرين وكيفية التعامل معهم ، ومن الناحية الصحية كشفت دراسة طبية حديثة أن الوميض المتقطع سبب المستويات العالية والمتباينة من الإضاءة الموجودة في الألعاب الإلكترونية، يتسبب في حدوث نوبات من الصدع لدى الأطفال ، وأن استخدام المتزايد بهذه الألعاب الاهتزازية يزيد احتمال مرض الأطفال بالارتعاش الأذرع والأكف ، كما أشار الأطباء إلى ظهور مجموعة من الإصابات الخاصة بالجهاز العضلي والعظمي ، نتيجة للحركة السريعة المتكررة أثناء ممارسة هذه الألعاب ، وأن كثرة حركة الأصابع على لوحة ذراع اللعبة والمفاتيح سبب أضرار بالغة لأصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة ، كما تشير الأبحاث العالمية على أن حركة العينيين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يزيد من فرص إجهادها ، كما أن مجالات الكهرومغناطيسية والمنبعثة من الشاشات تؤدي إلى حدوث احمرار العين وجفافها وكذلك الزغللة، وكلها أعراض تؤدي إلى الإحساس بالصداع و الشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب .

أما عن الأضرار التربوية قدمت العديد من الدراسات أدلة قوية تثبت أن الأطفال الذين يمضون أوقات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية لاسيما ألعاب العنف تؤدي إلى ضعف تحصيلهم الدراسي في المدرسة ، كما يؤثر أيضا على نطاق تفكيرهم و دراستهم سلبا ، كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الالكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم الدراسية في اليوم التالي، وقد يجعل الأطفال غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة مما تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل .

لم تعد صناعة الألعاب الالكترونية محدودة ترتبط بأجهزة ومنصات محدودة كما كانت قبل أربعة عقود من الزمن ، فانتشار الإنترنت والأجهزة الذكية من هواتف وأجهزة لوحية، صعد بتلك الصناعة، وزاد من انتشارها بين أوساط محبيها، الذين لم يعودوا مضطرين للارتباط بجهاز أو شاشة واحدة لممارسة ألعابهم الالكترونية المفضلة ، فهذه الأدوات الذكية، نقلت هذه الصناعة من مفاهيم الألعاب الفردية، ومن محدودية الأجهزة والمنصات التي يعتمد عليها المستخدم في الحصول على التسلية عبر هذه الألعاب ، إلى كم هائل من الأجهزة والمنصات أصبحت ترافق المستخدم في حله وترحاله ، فقبل أربعة عقود كانت الأجهزة والمنصات المتخصصة في بث الألعاب الرقمية كبيرة الحجم ، أو ترتبط بشاشات التلفاز أو أجهزة صغيرة ذات إمكانيات محدودة ، ولكن الوضع اليوم مختلف تماما ، عندما فتحت شبكة الإنترنت الأبواب واسعة أمام المستخدمين ليمارسوا ألعابه جماعية ، كل من منطقته أو بلده عبر الشبكة ، كما أتاحت الحصول على عشرات الملايين من الألعاب والتطبيقات عبر شاشات الحواسيب أو الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية حيث أشار الاتحاد الدولي للاتصالات بان صناعة الألعاب الرقمية تطورت خلال العقود الماضية من ألعاب يمارسها شخص واحد إلى ألعاب يشارك فيها عدد كبير من اللاعبين ليشارك فيها ملايين اللاعبين، حيث أصبحت هذه الصناعة نشاط تجارياً ضخماً يحقق المليارات من الدولارات .

ويمكننا أن نلخص أبرز سلبيات الألعاب الإلكترونية الذكية فيما يلي:

- تقوم على تقديم مفاهيم فكرية مخالفة للإسلام ، فمعظم ألعاب الأطفال توجه لسد حاجة التسلية والترفيه دون الاهتمام الجاد بتطوير قدراته ومهاراته الفكرية لفهم الكون والحياة والمجتمع .

- تعمل على إشباع الشعور الباطن للطفل بمفاهيم الثقافة الغربية ، وأفكار الغرب ، واعتناق روح التربية الغربية مثل عادات اللباس من ألوان وطريقة تفصيل وعري وتبرج ، وعادات الزينة من قصة الشعر وربطة العنق ، ومساحيق تجميل ، وعادات المعيشة وديكور وزخرفة ، وطريقة أكل وشرب وثمل ونوم وحديث وتسوق ونزهة وعادات التعامل من عبارات مجاملة واختلاط وعناق وقبلات ومخاصمة وسباب وشتائم ونحو ذلك من بقية مفردات النسق الثقافي الغربي ، وهذا الأمر في مجمله يؤثر على الطفل سلباً ويجعله رهناً للتقليد الأعمى لهذه الأنماط السلوكية .

- الألعاب الإلكترونية الذكية تركز فقط على حاستي السمع والبصر وتهمل بقية الحواس الهامة لتنمية مدركات الطفل ، كما أنها تؤدى إلى الإضرار بالصحة ، وتقليص درجة التفاعل بين أفراد الأسرة فالجلوس لفترات طويلة ، ومواصلة النظر على الشاشات لهما أضرارهما على صحة الطفل واضمحلال التفاعل الأسري ، واختلال البرنامج اليومي للأسرة .

- أن هذه المواد المثيرة التي تقدم للأطفال تمنعه من ممارسة الأنشطة الحركية والثقافية الأخرى أنها تحرم الطفل من التفاعل والتواصل الاجتماعي ، تزداد احتمالات إصابته بالبدانة من جهة وبالانطواء النفسي من جهة أخرى ، كما أنه يتأثر بالشخصيات التي تعرض أمامه ، خاصة أن الشاشات تعرض هذه الشخصيات بصورة مؤثرة جذابة قد تصل بهم إلى مرحلة الإدمان ، وقضاء فترات زمنية طويلة أمامها ومن ثم احتمال التمرد على أوامر الوالدين ، ثم الانفصال عن الواقع بما فيه من قيم وعادات وتقاليد، والعيش في عالم مبهر بعيد عن الواقع ، فتكسبه شخصية مهتزة ممزقة بين الخيال والواقع .

- تؤكد على قيم الذاتية والأنانية ، وعدم مراعاة الآخر، وهى قيم سائدة في الغرب ، وتخالف قيم الإسلام التي تدعو إلى التعاون ، وإماطة الأذى والبشاشة في المعاملات ، والأخطر من ذلك أنها تقتل انتماء الشخص وولائه تجاه أسرته ومدرسته ومجتمعه الأكبر، بل سيتوق شوقًا إلى الهجرة إلى الغرب الذي امتص منه قيمه إبان فترة طفولته ، وتوحد بنماذجه ، وشعر أنها قريبة منه .

- تساعد على تبني العنف والعدوان والإرهاب لأنها تحتوي على معطيات تهم وتروق الأطفال مثل تملك الأسلحة والمتفجرات ، وتأتي وفق اهتماماتهم ، فهم يستمتعون بها في البداية ، ثم تبهرهم بسحرها فتشدهم إلى عالمها فيعتادون عليها تدريجياً ، ومن ثم يأخذون في زيادة الاستمتاع بها وتقليدها الأمر الذي يزداد استحواذاً عليهم عندما يصبح لهم نفوذ وسطوة في الأسرة والمدرسة والمجتمع ، وبتالي تؤدي إلى الحرب النفسية للفرد ، وصولاً إلى تحطيم الجبهة الداخلية في المجتمع .

مقترحات وقائية : وقوفاً أمام مسيرة هذه المشكلة والحد من تفاقمها يقترح الباحث الآتي :

- مثابرة الأسرة الذكية على إنشاء طفلاً ناقدًا يتحلى برؤية منضبطة للسلوك والحكم على الإعلام الوافد، والتعامل معه بصورة انتقائية واعية ، وذلك من خلال إكثار المناقشات الهادفة المستمرة حول ألعاب الأطفال وخاصةً الألعاب الإلكترونية الذكية .

- الرعاية والتنشئة على نماذج القدوة في الواقع ، والتوافق بين الوالدين في أسلوب التربية يخلق شخصية سوية على أن يكون الآباء في سلوكهم قدوة للطفل .

- توعية الأبناء بأن الشاشات والألعاب الإلكترونية الذكية هما إحدى وسائل اكتساب المعرفة والقيم وليس كل الوسائل وتوجيههم إلى تنويع الأنشطة وتنويع مصادر اكتساب المعلومات والمعارف والقيم الصحيحة من المسجد والرحلات

والقراءة في الكتب والقصص النافعة .

- مصاحبة الأم لأبنائها أثناء المشاهدة لتنبيههم إلى السلوكيات الخاطئة والمناقشة الجادة فيما يشاهدون من (كذب / تحايل / عنف / قتل / تدمير / تخريب / سرقة / انحراف / تدخين) وتصحيح مفاهيمهم عن الشخصيات التي تعرض لهم بصورة جذابة تحول اللصوص والمستهترين والمدخنين أو تجار المخدرات والبلطجية إلى نماذج قدوة لدى الأطفال .

- تنبيه الأبناء أن الخيال جزء من الواقع وليس كل الواقع ، فلابد من الاحتكاك بالواقع والتواصل مع الآخرين ، ومراجعة سلوكياتهم أولاً بأول لتصحيح أي اعوجاج وتقويم أي خطأ يمكن أن يكتسبه الأبناء من أصدقائهم ، ومساعدتهم على اختيار الأصدقاء الصالحين بأنفسهم دون خضوع لاختيارات الآخرين ، كما يجب على الآباء الجلوس مع أبنائهم ، فهذا يحقق لهم الإشباع النفسي ، ويوفر لهم البديل الحي عن الاستغراق أمام شاشات التلفزيون والجوال والآيباد بما يقدمه من غث وسمين ، وبناء عليه ، يبرز الدور التربوي للأسرة من خلال تثقيف الأطفال وتعليمهم القيم الإسلامية بما يجعلهم يكتسبون موقفًا مبنيًا على تقييم ناقد لوسائل الإعلام من وجهة نظر إسلامية ، فإذا قدم الآباء قواعد السلوك الإسلامي المنضبط ، وأوضحوا للأطفال أن الجرائم والاعتداءات والعنف والحياة الخيالية أمور غير مرغوب فيها ، فإن الأطفال يكبرون وهم يحملون مواقف إيجابية ، ويتحلون بنفسية تحميهم من الآثار السالبة لوسائل الإعلام الوافدة .

- تقليل مدة مشاهدة ولعب الأطفال بالألعاب الإلكترونية الذكية ، فمن الأبعاد المطلوبة في الدور التربوي للأسرة أن يكون معدل اللعب ثلاث ساعات أسبوعيًا ، وهذه الفترة المتوسطة تعلم الطفل كيف يختار بين البدائل الموجودة ، وتعلمه الاتزان والتخطيط ، وكيفية الاستفادة من الأوقات ، كما أنها إذا أحسن الاختيار تدفع عنه سلبيات الشاشات بأنواعها والألعاب الإلكترونية الذكية المذكورة آنفًا .

- توجيه الآباء والأمهات والمدرسين إلى ضرورة الاهتمام بأساليب التربية والتعليم

التي ترتكز على غرس التسامح والعقلانية ، ومحاربة الخرافات ، وتشجيع التفكير العلمي ، والرؤية الناقدة للأمور التي تساعد على تنمية شخصية الأبناء ، مدعومة بالاستقلالية والتفرد ، والحرية في الاختلاف مع تحبيذ الحوار مع الآخر ، واحترام حقه في الخلاف هذا إلى جانب تدريب النشء ، وتعويدهم على الموضوعية في الأحكام والاتزان في الرأي ، وعلى بناء القيم الإنسانية البناءة ، والصدق في القول والإخلاص في العمل والولاء للوطن ، وتحري الكسب الحلال بما أحل الله وارتضاءه الناس وحبذه المجتمع .

- تحديد الأهداف التربوية للألعاب الإلكترونية الذكية في أن تتضمن القيم الإسلامية والتربوية والوطنية أن تجعل الطفل يكتسب معرفة أشمل وفهما أعمق لعالمه المادي والاجتماعي / أن تؤكد فيه احترامه لذاته ورضاه عنها وإحساسه بقيمته وجدارته باحترام الآخرين / أن تنمي فيه الشعور بالانتماء والحب وتقدم له الاتجاهات والميول والسلوكيات المحمودة .

وأخيراً يرى الباحث إن الحاجات الثقافية للطفل العربي السعودي لم تنل الاهتمام المتوقع من البحث في مجال الطفولة وأن ثقافة الطفل السعودي لا تزال تحتاج إلى مزيد من العناية ، وأن اغلب البحوث التي اهتمت بتحليل أدب الأطفال اهتمت بوسائط ثقافة الطفل أكثر من اهتمامها بمضامين ومحتويات هذه الثقافة ، وأن مواجهة التأثيرات السلبية لمضامين الألعاب الإلكترونية الذكية من المفترض ألا يتوقف عند استعادة الدور التربوي للأسرة ، وإنما تتمثل في إيجاد البدائل التي تعمق قيم الثقافة الإسلامية، وذلك بإنشاء ودعم شركات إنتاج الألعاب الإلكترونية الذكية التي تخدم الثقافة الإسلامية وتراعى مقوماتها ولا تتصادم مع غرائز الطفل ، بل توجهها وجهتها الصحيحة مع التخطيط الجيد لإعلام الأطفال بوسائله المختلفة من كلمة وصوت وصورة ، لأن هذه هي القضية التي تتطلب التفكير وإعادة النظر فيها ، وإجراء الدراسات والبحوث لتهيئة هذا الطفل بفكره وثقافته وأدبه ليعيش عالم اليوم ، بآماله الفسيحة ومعرفته الذاخرة ، ومتغيراته المتعددة وأحداثه الراهنة ، دون أن يبتعد عن

هويته وأخلاقه الإسلامية ، وأعرافه العربية ، وطابعه الإنساني ، مثبتاً ذاته ، فعالاً في يومه وغده محققاً قوله تعالى " كنتم خيرَ أمةٍ أخرجت للناس ، تأمرون بالمعروف وتنهون عن المنكر وتؤمنون بالله " سورة آل عمران آية ١١٠ .

توصيات الدراسة :

من خلال أهداف الدراسة والإجابة على تساؤلاتها ووصولاً لنتائجها يوصي الباحث بما يلي :

- الاعتراف على مستوى التنظير والتطبيق بأن الطفل مواطناً عالمياً وله حقوق في كل المجتمعات .
- إثراء ثقافة الطفل ، ومساعدته على دخول عالم المعرفة والتكنولوجيا الإلكترونية بطرق آمنة .
- تشجيع الإنتاج الفني العربي للطفل ، وتدريب فرق ومراكز وشركات تصميم وإعداد الألعاب الإلكترونية الذكية على المستوي المحلي والعربي والإسلامي ، وضرورة إنشاء قنوات فضائية إسلامية متخصصة في ألعاب الأطفال ، والعمل على رفع مستواها .
- الاهتمام بحوار الطفل لتوضيح منظومة القيم المتعارضة التي تظهر في الألعاب الإلكترونية الذكية .
- تحديد مستوى ثقافة الطفل بين ثقافة التقليد وثقافة التفكير والإبداع .
- الانتقاء الايجابي من المسئولين عند اختيار ألعاب الأطفال من بين أفضل ما يعرض عالمياً .
- العناية بمضمون ألعاب الأطفال لتقدم المتعة الفكرية والوجدانية .
- قيام الأسرة بدورها في الاستخدام السليم للشاشات من خلال انتقاء الألعاب المفيدة ، وتحديد أوقات المشاهدة ، ومناقشة الطفل في محتوي الألعاب

الالكترونية المشاهدة .

- الاهتمام بثقافة الألعاب الإلكترونية الذكية بشكل خاص ، والحرص على تنقيتها وفهم رسائلها .
- تنمية الاتجاهات الإيجابية لنبذ العنف والارهاب من خلال الألعاب الإلكترونية الذكية .

المراجـــع :

١. القرآن الكريم .
٢. المعجم الوسيط .
٣. معجم المورد .
٤. المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم ، الخطة الشاملة للثقافة العربية ، ط٢ ، إدارة الثقافة، تونس .
٥. أبو الرضا ، سعد ،(٢٠٠٢ م)، التناغم الإنساني المعرفي بين أدب وثقافة الطفل والتقدم التكنولوجي رؤية إسلامية مستقبلية ، مجلة الطفولة العربية ، المجلد الثالث ، العدد العاشر .
٦. أبو العينين ، علاء (٢٠١٠م). حياة أفضل بلا "بلايستيشن" رسالة الإسلام. تم استعراضه بتاريخ ٢٧ ذو القعدو ١٤٣٢هـ على الرابط http://woman.islammessage.com/article.aspx?id=3502.
٧. الحشاش، دلال (٢٠٠٨م)، أثر ممارسة الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، عمان، الأردن .
٨. الحضيف ، يوسف (٢٠١٠م)، هناك حياة افتراضية رائعة ، جريدة الرياض. العدد ١٥٢٢٦، الثلاثاء ١٦ ربيع أول ١٤٣١هـ - ٢ مارس ٢٠١٠م.
٩. الخزاعلة وآخرون ، محمد سلمان فياض ، (٢٠١١م) ، اللعب عند الأطفال وتطبيقاته التربوية، ط١، دار صفاء ، عمان .
١٠. الخليفة، هند (٢٠٠٩م) ، الحياة الافتراضية تساعد على عمليات التعليم والتدريب والتواصل مع الغير.
١١. جريدة الرياض. العدد ١٤٩١٧، الاثنين ٢ جمادي الأولى ١٤٣٠هـ - ٢٧ ابريل ٢٠٠٩م.
١٢. الريمان، هند، (٢٠٠٧م)، العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلاي ستيشن دراسة شبة تجريبية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، السعودية.
١٣. الزيودي ، ماجد محمد ، (٢٠١٥م) الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة طيبة للعلوم التربوية، المجلد ١٠،العدد ٠١، ٢٠١٥.
١٤. ألشحروري ، مها حسنى ، (٢٠٠٨م) ،.الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها، ط١، دار المسيرة ، عمان .
١٥. الشيخة، حنان ، (٢٠٠٧م) ، برامج التلفاز والألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني وإضعاف الحساسية لدى الأطفال، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، دمشق.

١٦. الشوبكي ، محمود يوسف ، (٢٠٠٧م) ، مفهوم الإرهاب بين الإسلام والغرب ، بحث مقدم إلى مؤتمر الإسلام والتحديات المعاصرة ، المنعقد بكلية أصول الدين بالجامعة الإسلامية .
١٧. عبيدات ذوقان ، وآخرون ، (٢٠٠١م) ، البحث العلمي ، مفهومه وأدواته ، وأساليبه، دار الفكر، عمان .
١٨. القثمي ، حسن عمر، (٢٠٠٥ م) ، حتى لا يصبح ابني إرهابياً ، جدة ،الناشر مطابع الصالح .
١٩. قويدر ، مريم ، (٢٠١٢م) ، اثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل، رسالة ماجستير، كلية علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر ٣.
٢٠. النعيمي ، فاطمة ، (٢٠٠٠م) ، أفلام جذابة تفسد وجدان الأطفال ، مجلة كل الأسرة .
٢١. همال ، فاطمة،(٢٠١٢م) الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، مذكرة ماجستير غير منشورة)، قسم العلوم الإنسانية، جامعة الخضر.
٢٢. الهنيدي ، منال عبد الفتاح ، (٢٠٠٠ م) ، دراسة تحليلية تقويمية لدور قصور ثقافة الطفل في تنمية نشاط طفل ما قبل المدرسة ، مجلة بحوث في التربية والفنون ، جامعة حلوان ، كلية التربية الفنية ، المجلد الأول ، العدد الثاني .

23. Allen S. Welss (2010).How Video Games Are Changing. Our Lives.
24. Carangey, Nicholas L, & Anderson, Craig A, (2005). The Effects of Reward and Punishment in Violent Video Games on Aggressive Affect, Cognition, and Behavior, American Psychological Society, 16 (11), 882- 889.
25. Gentilea, Douglas A.Lynchb, Paul J.Linderc, Jennifer, Ruh & Walsha, David, A. (2004) The Effects Of Violent Video Games Habbits on Adolescent Hostility, Aggressive Behavior, and School Performance, Journal Of Adolescence, 27 (2), 5-22.
26. Salen ،K. ،& Zimmerman ،E. (2004). Rules of play: Game design fundamentals. Cambridge ،MA: MIT Press.
27. Sherry, J., L., (2001). The Effects of Violent Video Games on Aggression: Ameta-Analysis, Human Communication Research, 27 (3), 409-431.
28. Uhlmanna, Eris & Swanson, Jane, (2004). Exposure to Violent Video Games Increases Automatic Aggressiveness, Journal Of Adolescence,27 (2),41-52.