

## البحث الخامس:

إستراتيجية تعزيز الألعاب الشعبية وسط الأطفال ودورها في الحد من  
ظاهرة التحرش الجنسي  
(دراسة حالة على السودان)

إعداد:

فريق شرطة د/ بدرالدين ميرغنى عبدالله  
جامعة الرياط الوطني السودان



## إستراتيجية تعزيز الألعاب الشعبية وسط الأطفال ودورها في الحد من ظاهرة التحرش الجنسي (دراسة حالة على السودان)

فريق شرطة. د/ بدرالدين ميرغني عبد الله

### • مستخلص الدراسة :

قام هذا البحث بإفترض ان تعزيز الالعب الشعبية وسط الاطفال فيما بينهم قد تؤدي لتقليل ظاهرة التحرش الجنسي بمحاولة تعزيز ثقافة هذه الالعب وبيتعدون عن الالعب الالكترونية التي أكدت العديد من الدراسات البحثية بأنها احد الاسباب التي قد تؤدي للتحرش الجنسي. وهدفت الدراسة لتحقيق عدد من الأهداف المتمثلة في العمل على القيام بنشر ثقافة هذه الالعب وعلى ضوء ذلك افترض البحث عدد اربع فرضيات استند بنائها على ان الرجوع لالعبنا الشعبية قد تقلل من نسبة الانحراف وسط شرائح الاطفال تحت سن المراهقة ، وتتلخص في ان نشر ثقافة ممارسة الالعب الشعبية وسط الاطفال يقلل من اللجوء للالعب الالكترونية وممارسة الالعب الالكترونية قد تولد لديهم طاقة جسدية زائدة فقد تؤدي هذه الطاقة للتحرش الجنسي عن طريق الملامسة أو المداعبة ، نضف لذلك ان ممارسة هذه الالعب الشعبية يقلل من نسبة التحرش الجنسي . فقد اثبتت الدراسة من خلال البحث الميداني لشريحة تم اختيارها بعناية فائقة من بين الاطفال الذين يمارسون الالعب الالكترونية ، تم تدريبهم على بعض العاب الشعبية لمدة اربعت ايام شهر ، وتحديد زمن اللعب بعد مغيب الشمس ، وبعد استيعابهم لها تماما ، عن طريق الملاحظة بدأ هؤلاء الاطفال في دعوة الكثير من قرائهم . تم جمع البيانات بعد التأكد لاستيعابهم هذه الالعب ، وتم استخدام مربع كاي في التحليل والتي أثبتت الدراسة من خلالها ان هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين تعزيز ثقافة هذه الالعب وتقليل التحرش وسط هؤلاء الاطفال واصتت الدراسة بعدد من التوصيات كان من اهمها :التأكيد على نشر ثقافة الالعب الشعبية وإدخالها في مختلف المراحل الدراسية والعمل على تطويرها بإدخال روح التنافس بينها . والعولمة في جانب الالعب الالكترونية لايمكن منعها إلا انها يمكن الحد منها ووضعها تحت مراقبة الآباء والامهات مع العمل على إزكاء التربية الدينية وسط الالبناء .

### **Strategy for promoting popular games among children and its role in reducing the phenomenon of sexual harassment (Case study in Sudan)**

#### **ABSTRACT**

*This research has the assumption that the promotion of popular games among children between them may lead to reduce the phenomenon of sexual harassment in trying to promote the culture of these Games by moving away from electronic games. Many research studies approved that one of the reasons that could lead to sexual harassment is the electronic. The study aimed to achieve a number of objectives :- work to foster the culture of these Games, and on the light of this; the study suppose four hypotheses based on construction that refer to our Casino People may reduce the rate of deviation amid segments of children under the age of adolescence, for that we have spreading the culture of the popular games among children reduces the refuge of electronic games, and playing electronic games may generate excess physical energy, according to discharge this energy through foreplay or physical contact, so that half of the exercise of these popular*

games reduces the percentage of sexual harassment. The study improved through field research to slice carefully selected from among children and by observation began these children in Invite a lot of their peers. Data were collected after making sure to accommodate them these games, Chi-square was used in the analysis, which demonstrated statistically there are significant differences between the promotions of the culture of these games and reduce harassment among these kids. Finally study numbered recommendations and the most important: the emphasis on publishing these popular Games, in different school and to develop them adding spiritual competition, Bearing in our mind globalization of electronic games cannot be prevented, but it can reduce; and put them under the control of parents, also with work on raising children amid religious education.

#### • تمهيد :

اللعب نشاط ضروري للطفل ، فهو ضرورة فسيولوجية ، ذهنية وروحية ، لأنه ينمي حيوية الطفل ، ويربي لديه مهارات ، ويعوده على العمل مع الجماعة ، وفق قواعد متفق عليها يلتزم بها الجميع. واللعب كنشاط جذاب للطفل يستهويه منذ الصغر ، ينطلق من الضرورة من البيئة المحلية ، شأن بقية النشاطات التربوية التي ينشأ معها الطفل وينمو ، لذا يتوجب أيضا أن تكون ألعابه من البيئة المحيطة من الخطأ والخطر إنتزاع الطفل من بيئته وتراثه. اما تعويده منذ صغره على منتجات الصناعة الإلكترونية ، تحدد له قابل أيامه دور المستهلك لما ينتجه الآخرون فاللعب وإن كان تسلية وانتفاعا للنفس ، فإنه هادف يرسب في النفسية بغير وعي ميولا ونزعات ، تؤسس لعادات سلوكية وأنماط معيشية فاللعب أحد مصادر الثقافة الاجتماعية . وقد كانت العديد من الألعاب تمارس في السودان بعد مغيب الشمس ونذكر منها على سبيل المثال ( سكج بكج - شليل - الحجلة - ام الحفر - كم في الخط - - - - الخ ) . وبالنظر الفاحصة والمتأملة ومع ظهور عصر التكنولوجيا والألعاب الالكترونية التي يمارسها الاطفال وهم جلوس بدون إفراغ هذه الطاقات الكامنة لديها نصف لذلك مما قد يتعرض له أو يشاهده الاطفال من مقاطع فيديو تثير في نفسه بواعث الغرائز الجنسية مما قد يدفع هؤلاء الاطفال للتحرش مع بعضهم او مع الغير .

#### • مشكلة البحث :

ظلت الألعاب الشعبية لوقت قريب احد ضروب الرياضة والتي يصاحبها ترويحاً عن النفس ، احد الركائز الاساسية في تنمية الشعور بتقبل الآخر وسط الممارسين لها باحترام متبادل ليس فيها غالب أو مغلوب ، لا زمن لها سوى الاحساس بالتعب أو الارهاق ، يتضرق الجميع والضحكات تعلو الوجوه ، ومع ظهور عهد العولة والعديد من الألعاب الالكترونية ، التي أضحت في متناول يد هؤلاء الاطفال دون دراسة اثرها على زيادة معدلات التحرش الجنسي وسط الاطفال .

بناء على ذلك فإن مشكلة البحث تطرح السؤال الآتي :- هل تعزيز الالعاب الشعبية التي كانت تمارس في الماضي يمكن أن تساعد في تقليل هذه الظاهرة ؟ وللاجابة على هذا التساؤل جاءت افتراضات البحث .

#### • أهمية البحث:

ما لإشك فيها أن ظاهرة التحرش الجنسي وسط الاطفال اوضحت تمثل هاجسا كبيرا لكل الاسر وأجهزة الدولة بأذرع عدالتها المختلف المتمثلة في أجهزة الشرطة والنيابة والقضاء حيث أن مثل هذه الجرائم تعد أشبع صور الإضرار بأمن المجتمع وإستقراره. وتجربة الالعاب الشعبية السودانية بنشر ثقافة هذه الالعاب ، قد تساهم لحد ما في تقليل هذه الظاهرة ، الامر الذي يساعد لحد ما في الحد أو التقليل منها الامر الذي يزيد من اهمية هذا البحث.

#### • اهداف البحث:

- ◀ إلقاء الضوء علي بعض الالعاب العربية و الشعبية السودانية
- ◀ إبراز اهمية نشر ثقافة هذه الالعاب يقلل من اللجؤ للالعاب الالكترونية
- ◀ الرجوع لهذه الالعاب هي تعزيز لثقافتنا الرياضية وتراثنا في هذا المنحى
- ◀ تعميم التجربة قد يدفع العديد من الدول لاتباع هذا النهج لاهياء هذا التراث
- ◀ محاولة تقديم إطار علمي يؤكد لحد ما بأن ممارسة الالعاب الشعبية يقلل من ظاهرة التحرش الجنسي وسط الاطفال

#### • افتراضات البحث:

- ◀ نشر ثقافة و ممارسة الالعاب الشعبية وسط الاطفال ينأى بالاطفال
- ◀ بتقليل اللجؤ للالعاب الالكترونية
- ◀ الالعاب الالكترونية وممارستها تخلق لدى الاطفال طاقة زائدة
- ◀ الطاقة الزائدة قد تؤدي للتحرش الجنسي وسط الاطفال
- ◀ تعزيز ممارسة الالعاب الشعبية يقلل من هذه الظاهرة

#### • منهج البحث:

يستخدم الباحث مزيج من مناهج البحث (المنهج الوصفي والاستقرائي ودراسة الحالة ) و يري الباحث أنه في هذا المزيج وسيلة للتوصل إلي أهداف الدراسة والمساعدة في الإجابة علي التساؤل الرئيسي للبحث

#### • عينة البحث:

تم إختيار عينة البحث من الاطفال من تلاميذ بعض المدارس داخل ولاية الخرطوم والذين لديهم سابق معرفة بالالعاب الالكترونية ولا يزالون يمارسونها وتقع اعمارهم بين سن (١٤ - ١٦) على الرغم أن قانون الطفل السوداني ٢٠١٠م (١) قد عرف الطفل من عمر يوم حتى ١٨ سنة . إلا إختيارنا لهذه الشريحة لأدراكهم لحد ما لعبارات البحث ومعانيه المتمثلة في المداعبة والملامسة نضف لذلك هي السن الأكثر خطورة في عالم الاطفال أو مايعرف بسن المراهقة . وتم إختيار ١٠٠ طفلا من إجمالى العينة البالغ ٩٧١ تلميذا .

• مصادر جمع البيانات:

أعتمدت الدراسة على المصادر الاولية عن طريق إجراء جمع البيانات عن مجتمع البحث المستهدف والمصادر الثانوية عن طريق الاطلاع على بعض البحوث التي تعنى بمثل هذه المواضيع والكتب والدوريات والمجلات .

• أدوات جمع البيانات:

أعتمد البحث الاستبانة لعينة المختارة والمقابلات لبعض المهتمين بقضايا اللاطفال والشباب ، ثم الملاحظة .

• صعوبات واجهت الدراسة :

- ◀ جرثم التحرش الجنسى من الجرائم التى يصعب الافصاح عنها
- ◀ تدريب عينة البحث على الالعب الشعبية وسط العينة المبحوثة تحتاج لوقت كبير
- ◀ قلة المراجع والادبيات

وجاءت الدراسة من اربعة مباحث :-

- ◀ المبحث الاول : مفهوم التحرش الجنسى وسط الاطفال
- ◀ المبحث الثانى : ملامح عن الالعب الشعبية العربية والسودانية التى يمارسها الاطفال
- ◀ المبحث الثالث : الالعب الالكترونية وسط الاطفال وآثارها السالبة
- ◀ المبحث الرابع : تحليل وعرض الدراسة الميدانية
- ◀ ثم الخاتمة والتوصيات

• المبحث الاول : مفهوم وتعريف التحرش الجنسى وسط الاطفال

تناول العديد من المهتمين بقضايا الاطفال تعريف للتحرش الجنسى(٢) ، وقد تختلف فى فى مفردة الكلمة إلا انها تتفق فى المعايير والنظرة بناء على زاوية الباحث ويطلق مسمى "التحرش الجنسى" SEXUAL ABUSE على كل إثارة يتعرض لها الطفل/ الطفلة عن عمد، وذلك بتعرضه للمشاهد الفاضحة أو الصور الجنسية أو العارية، أو غير ذلك من مثيرات كتعمد ملامسة أعضائه التناسلية أو حثه على لمس أعضاء شخص آخر أو تعليمه عادات سيئة - كالاستمناء مثلاً- فضلا عن الاعتداء الجنسى المباشر في صورته المعروفة ؟ والطفل/ الطفلة من سن الثانية من العمر - بل ربما أقل- يمكن أن يقع في براثن التحرش - بصوره المختلفة التي شرحناها- والمتحرشين؛ فالطفل/ الطفلة، يواجه هذا الخطر في أي وقت وفي كل وقت يمكن أن يغيب/ تغيب فيه عن رقابة الوالدين أو المربي الأمين ( جد- جدة - معلمة أمينة)، ولعل تلك الحقيقة قد تذهل الكثيرين ويعتقدونها مبالغه، لكن ما أثبتته الحالات الحقيقية للأطفال الذين تعرضوا لهذا . والطفل الذي يتعرض للتحرش بمعناه المشار إليه، غالبا ما يحدث له ما يسمى Sexual Arousence أي إفاقة جنسية مبكرة؛ وهو ما يؤدي إلى إصابته بـHyper Sexual Activity أي نشاط جنسى زائد، والطفل في هذه السن من الناحية العلمية لا يعرف الميول الجنسية بالمقصود المعروف لدى الكبار، لكن يمكن أن يندرج هذا النشاط الجنسي الزائد

بما يتتبعه من تصرفات تحت ما يسمى بالسلوك السيئ الذي يفعله الطفل مقلداً أو مجبراً دون غريزة حقيقية داخله؛ فتظهر لديه تصرفات جنسية، وقد يتحول لمتحرش، كما قد تظهر لديه العديد من الاضطرابات على صورة أكل الأظافر أو التبول اللاإرادي أو الشرود، أو التدهور الشديد في المستوى الدراسي، أو الاضطراب في النوم، والكوابيس، والاستيقاظ فزعا من النوم.

يمكن أن يتعرض الطفل/ الطفلة في السن الصغيرة (٢- ٥) لهذا الخطر - غالباً - على يد أقرب من يتولون رعايته دون رقابة كالمربية والسائق والخدم والمراهقين في العائلة الذين قد يترك معهم الطفل في خلوة، أو أطفال الجيران والأقارب الذين قد يترك معهم في خلوة، مع كل من يمكن أن يختلط بهم دون رقابة، من الأصدقاء وأبناء الجيران والأقارب والسائقين والخدم. وإغواء الطفل في هذه السن قد يكون مصحوباً بتهديده بتعرضه للضرب أو العقاب أو القتل إذا باح لأحد، أو بتخويفه بأن الوالدين قد يعاقبانه أو يؤذيانه إذا علما بالأمر، أو قد يتم إغراؤه بالمال أو الهدايا أو الحلوى. وعادة ما يكون المتحرش هو شخص متحرش به من قبل، متى وكيف يمكن وقد يقع الطفل/ الطفلة في برائش المتحرشين في أوقات انفرادهم به.

في العمر الأكبر (٦- ١٢) تساهم نفس العوامل السابقة في تيسير الأمر على المتحرش. وقد يساهم الطفل نفسه في تهيئة المناخ الملائم للتحرش بتتبعه لفترات غياب الوالدين أو انشغالهما لمشاهدة صور ما أو محاكاة شيء علمه له أحد (٣).

وعلى كل فالطفل الذي يتحرى غياب والديه ليفعل أو يفعل به مثل هذه الأمور هو طفل لا توجد علاقة قوية أو صداقة حميمة تربطه بوالديه أو أحدهما؛ فصداقة الطفل لوالديه وشعوره بالأمان معهما تحميه من الكثير من المشكلات يجب ألا تكون المعلومات السابقة مصدراً للقلق وسبباً في الذعر من موضوع التحرش؛ فالخطر وإن كان محققاً فإنه يمكن الاحتراز منه وتقاديه. ومن العوامل والتي يجب أخذها بعين الاعتبار عوامل مجتمعية: تتمثل في عدم توفر أماكن التسلية والترفيه، مما يدفع الأطفال لتمضية أوقات الفراغ في الشوارع، وكذا عدم كفاية القوانين التي تحكم مسألة الإساءة والاعتداء على الأطفال، وهذه المشكلة سائدة في المجتمعات العربية. كما أن معظم الشباب يتخرجون من الجامعات والمعاهد، ولا يجدون الوظائف، حتى وإن تم إيجاد فرص عمل وهناك مشكلة أخرى هي أن الراتب الذي يحصل عليه الشاب لا يكفي احتياجاته الخاصة، وبالتالي يتأخر سن الزواج، فيحاول إيجاد الوسيلة البديلة لإرضاء غريزته عن طريق الأفلام الإباحية التي تثير غرائزه. ما هي العوامل التي تؤدي لانتشار الظاهرة؟؟

وقد أوردت د/ داليا (٤) عد من العوامل للتحرش الجنسي بالأطفال يمكن أن نوجزها في الآتي :

- ✓ الطفح الجنسي فى الإعلام بكافة صوره والشراهة فى تناوله
- ✓ غياب الرقابة الوالدية
- ✓ الثقة الزائدة فى بعض المقربين للطفل وتركهم بمعزل عن المراقبة
- ✓ خوف الأسرة من الفضيحة فى معاقبة الجانى مما يؤدى لتكراره لجريمته
- ✓ عدم تثقيف الأطفال حول أجسامهم ومن وكيف ومتى يتعامل الآخرون معه
- ✓ عدم تطور اللوائح القانونية فى بعض الأماكن لمتابعة شكل هذه الجريمة وتقييمها بما تستحق
- ✓ خوف الطفل من الإبلاغ سواء من الأسرة حتى لا تعتبره شريك ، أو من قدرات الجانى

وبالطبع يدخل ضمن الأسباب غياب الإلتزام الدينى والخلقى وتطوير مفاهيم اللذة عن أى طريق ، التفرغ الوقتى للرغبات بغض النظر عن مناسبة الظروف لذلك من عدمها .

### • المبحث الثانى : ملامح عن الألعاب الشعبية العربية والسودانية التى يمارسها الأطفال

إن ممارسة الألعاب الشعبية بمختلف مسمياتها إنما هو احياء لتراث تلك الدول ، وقد تشابه فى طريقة لعبها وإن اختلفت المسميات ، وشعب السودان ، مثل بقية الشعوب الأخرى، له من تراثه الشعبى ما يميزه ويعطيه خصوصية ثقافية .. ومما يؤكد صلته ببقية الشعوب العربية الأخرى.. ونجد ذلك فى مجال الحديث عن الألعاب الشعبية حيث تتفق كثير من الألعاب السودانية لا سيما الخاصة بالفتيان مع ألعاب شعبية أخرى فى الوطن العربى لا سيما مصر بحكم الامتداد الجغرافى والثقافى.. وإن كانت المسميات تختلف فى أسماء الألعاب وقواعدها.. وقد وجدنا من خلال البحث الميدانى أن الألعاب فى السودان تختلف من منطقة إلى أخرى فى المسمى والمعنى مثل لعبة (الكعوت) (٥) التى تعرف بوسط السودان بهذا الاسم ولكن فى شماله يعرفونها باسم (الشليل). تراث استعرضت الحديث فى موضوع الألعاب الشعبية مع الباحث التراثى أحمد طه ، والباحث الخليفة عبد الحميد أحمد محمد الحسن . وكان هذا الحصاد:

### • ألعاب الفتيان

◀ لعبة (طق الدومة) الدومة عبارة عن شجرة كبيرة ، لها فرعان ، وثمرها يسمى (الدوم ) أما نواة الثمرة فتسمى (البعو) .. ومن الطرافة أن نعرف أن نساء السودان كن يستثمرن هذه النواة بعد حفرها بطريقة خاصة ويستخدمنها كمكحلة لتكحيل العيون - أى لجانب من جوانب زينة المرأة .. أما ثمرة الدوم هذه فهي من ضمن الأدوات الرئيسة فى هذه اللعبة التى تسمى أيضا فى وسط الشمال والوسط السودانى . (الكدة والعصا) إلى جانب عصا محنية الرأس ، وتجهز عادة من جريد النخيل أو من شجرة السدر الصلبة . تشتهر اللعبة فى فصل الصيف وأثناء العطلات المدرسية . وتتطلب مهارة فى رسم الخطط كما يحدث فى لعبة كرة القدم ، وتحقق للاعبين لياقة جسمانية كبيرة .. من تقاليد اللعبة التى تجرى فى ملعب مكشوف وتشبه إلى حد ما لعبة (الهوكي) المعاصرة أن

يكون هناك فريقان بعدد أقله خمسة لاعبين وحارس لكل فريق. ويبدأ اللعب حينما يتم وضع ثمرة الدوم بين الفريقين . . ليضرب اللاعبون الثمرة وكأنها كرة بعصيتهم ، ومن يتمكن من إدخالها في (الجول) يحقق هدفاً . ويتحدد الفائز في هذه اللعبة بعدد الأهداف التي يحققها .

« لعبة أم الحضر وتتشابه هذه اللعبة إلى حد ما مع لعبة (الحلّة) في الإمارات .. من تقاليدنا أن يقوم اللاعبون بحضر حضر صغيرة في الملعب بعددهم .. شريطة أن تكون هذه الحضر في شكل خط مستقيم .. كل لاعب هنا يعرف رقم حضرته . . أما الأداة الرئيسية في هذه اللعبة فهي كرة في حجم كرة الطاولة ومصنوعة من القماش أو كما تعرف محلياً . (كرة الشراب) بضم الشين ، صاحب الرمية الأولى يتم اختياره بطريق القرعة . . تبدأ اللعبة بوقوف اللاعب وسط اللاعبين ، ومن ثم يقذف بكرته باتجاه الحضر، أما الحضر التي تسقط فيها الكرة فعلى صاحبها أن يسرع لالتقاطها وقذفها نحو أي أحد من اللاعبين ، إذا لامست الكرة أحدهم اعتبر خارج اللعبة وخاسراً في ذات الوقت ، بينما يقوم بعض اللاعبين بردم حضرته بالتراب وهكذا تتوالى فصول اللعبة وقد تمضي الساعات في تناوب اللاعبين الأدوار . أما الفائز في هذه اللعبة فهو الذي يتمكن من تجنب أن تصيبه كرة أي من اللاعبين ، بينما ينجح هو في إصابة بقية اللاعبين بالكرة ، وتبقى حضرته دون ردم لأنه المنتصر، وتقدم له جائزة يتفق أن يشترك في شرائها كافة اللاعبين وعادة ما تكون عبارة عن صندوق صغير من البسكويت أو علبه من الحلوة المحلية .

« لعبة شدت . . صيفية شتوية الشدت ،وهي لعبة يمارسها الأطفال شتاء لمزيد من توليد الطاقة الحرارية للجسم ، كما تلب في الصيف في موسم جني (البلح) وفي الليالي القمريّة . من طقوس اللعبة أن يشترك بها فريقان ، كل واحد منهما مكون من أربعة لاعبين .. يرسم أحد اللاعبين حلقة دائرية ومن ثم يدخل إليها الفريق رقم ( ١ ) بينما يبقى أعضاء الفريق (٢) خارج الدائرة .. أما بقية طقوس اللعبة فلا تختلف كثيراً عن طقوس وقواعد لعبة (الحلّة) التي يمارسها الفتيان في الإمارات .

« (كعوت) على ضوء القمر وتعتبر هذه اللعبة من أشهر الألعاب الشعبية التي يمارسها الفتيان ، وعادة ما تلعب على ضوء القمر. أما كلمة كعوت فهي كناية عن عظمة تؤخذ من أي حيوان ويشترط أن تكون نظيفة. أما قواعد اللعبة فتكون بأن يقف اللاعبون بأي عدد كان داخل حلبة يقومون برسومها في ملعب ترابي. يتم اختيار أحد اللاعبين بالقرعة لقذف الكعوت بعيداً في جنبات الملعب.. بينما يقوم بقية اللاعبين بالبحث عنها وهم ينشدون :-

اللاعب الذي قذفه الكعوت : كعوت وينه

المجموعة: خطفه الدودو (والدودو هو رمز للأسد أو أي حيوان مفترس)

اللاعب : كعوت وين واح

### المجموعة : أكله التمساح

وتستمر عملية البحث وسط أجواء من المرح والصخب .. إلى أن يحالف الحظ أحد اللاعبين ويجد العظمة المفقودة أو ( الكعوت ) وهنا يصبح بصيت عال : وجدته .. وجدته .. ويركض باتجاه الحلبة هاربا حتى لا يمسكه أحد ويستولي على الكعوت منه . وتستمر المطاردة .. وما بين شد وجذب .. فإذا تمكن اللاعب من الوصول إلى الحلبة وتسمى محليا ( الميس ) فيسجل على أنه الفائز، وإذا لم يتمكن من ذلك وأمسكه أحدهم عد خاسرا وعليه أن يدخل إلى الحلبة وأن يقوم بدوره برمي الكعوت .. وهكذا وبعد ساعات طوال تنتهي اللعبة بعد أن يكون الجميع قد طاله رمي الكعوت والبحث عنه .. تفيد هذه اللعبة الفتيان في التعود على اللعب في الظلام وعدم الخوف من (العتمة) ومن ثم الاعتماد على النفس .. وجدير ذكره أن هذه اللعبة من الألعاب غير مكلفة ماديا كغيرها من الألعاب التي تستفيد من خامات البيئة المحلية في تنفيذها .

« لعبة (الطاب ) أو لعبة (الثعلب فات فات ) وكما نعلم فهي تشتهر بهذا الاسم في الكثير من الدول العربية وفيها يجلس اللاعبون في دائرة بينما ( يحوم ) حولهم أحد اللاعبين ممثلا لدور الثعلب حيث يدور بينهم الحوار التالي:

اللاعب : الثعلب

المجموعة : فات فات

اللاعب : في ديله

المجموعة : سبع لفات

اللاعب : والعسكر

المجموعة : واقف طابور

تتطور اللعبة بأن يقوم اللاعب الثعلب برمي قطعة قماش خلف اللاعبين ، ومن يتمكن من التقاطها أو العثور عليها يقوم بمطاردة الثعلب فإذا أمسكه، أصبح منتصرا وفي هذه الحالة يخسر الثعلب ويصبح الفائز مكانه وتستمر اللعبة هكذا .

« حوّل .. كذب الكاذب تتحدد هذه اللعبة بسبعة لاعبين .. يتم في البداية اختيار واحد منهم ويطلق عليه اسم (الكاتب )، أما مهمته فهي أن يجلس في دائرة (الميس ) .. ويقوم بكتابة رقم ما على الأرض ، بينما على بقية اللاعبين الستة أن يكونوا وقوفا وعلى بعد ٢٩ مترا منه وفي صف مستقيم ، تبدأ اللعبة فعليا حينما ينادي الكاتب بقوله : يا أول .. (ويقصد به اللاعب الذي يقف على رأس الصف )، فيرد الأول بقوله : هلا بلب (بمعنى هلا بيك لبيك لبيك) . فيقول الكاتب : كم في الخط ؟ فيخمن الأول رقما ما وليكن رقم (٥) مثلاً .. وإذا لم يكن توقعا صحيحا للرقم يقول له

الكاتب : كذب الكاذب .. (بينما تتعالى ضحكات اللاعبين وترقبهم) ويكرر الكاتب محاولته مع اللاعب الثاني ويقول : يا ثاني.. وهكذا تكرر توقعات اللاعبين وتخميناتهم للتعرف على الرقم الصحيح ، وينادي الكاتب : يا ثاني فيردكما رد الأول .... إلى أن يتعرف أحدهم على الرقم الصحيح المرسوم على الأرض .. ساعتها يدرك الكاتب بأنه مهزوم وعليه أن يقول للفائز: شد واركب .. فيقوم بالامساك بأي لاعب من الفريق راكبا على ظهره ، ويسير به وسط الضحك إلى الميس ليقوم بدور الكاتب .. الذي يخرج مهزوما خاسرا.. وتتوالى فصول اللعبة حتى ساعة متأخرة من الليل دون كلل أو ملل .

في غرب السودان(٦) يمارس الأولاد والبنات ألعاباً موسمية مثل لعبة (إبرة وودر) وتعني الإبرة المخبأة في تراب ركن من أركان الملعب وعلى مكانها علامة دقيقة جدا وعلى اللاعبين إيجادها. وهناك لعبة أخرى يسمونها (اللدسوسية) ولا تمارس إلا ليلا، وتشبه إلى حد بعيد (الكومستير) ويلعبها الفتيان في بلاد الشام . . ومن تقاليدها أن يخفي جزء من اللاعبين أنفسهم في أركان من الملعب كأن يختبئوا خلف بعض الأشجار أو أية كتل أخرى.. وعلى الفريق الثاني البحث عنهم فإذا تمكنوا من الإمساك بأحدهم أو سعوه ضربا وأصبح أسيرا لديهم ويوقضون عليه حارسا حتى لا يتمكن من الهرب وعلى فريقه أن يقوم بإنقاذه . . واللعبة كما نرى تحتاج إلى لياقة بدنية عالية ومهارة في البحث والتركيز وسط الظلام . أما أهم الألعاب المشتركة ، فهناك لعبة (الطور) و لعبة (قنة) وتمارس في أوقات رعي الأغنام . وفيها يقوم اللاعبون بحضر (١٦) حضرة . . توضع كل أربع حضر بموازاة الأخرى . . وعادة ما يلعبها فريقان كل واحد منهما مكون من فتاة وفتى .

تبدأ اللعبة بالاتفاق على اللعب بمادة محددة مثل نواة ثمرة أو خاتم صغير . . هنا يقوم اللاعب من فريق رقم ( ١ ) بمسك أحد أصابع زميلته وإخفائه وراء

ظهره . وباليدي الثانية يمسك النواة المخفية في باطن يده ويمر بيده على الحضر ويقول (قنا .. قنا .. جات تأكلنا .. عند أهلنا .. الشوك طعنا) ... أثناء هذه العملية يكون قد أخفى النواة في أحد الحضر وأعلم زميلته برقم الحضرة بطريقة ما .. مهمة الفريق رقم (٢) أن يتعرف على الحضرة التي تم إخفاء النواة أو الخاتم في داخلها .. وأمام هذا الفريق فرص ثلاث ، فإذا فشل في الأولى قيل له من جانب الفريق الأول (كذب الكاذب) .. وهكذا حتى تنتهي الفرص الثلاث وإذا لم يتمكنوا جميعاً من ذلك تقوم الفتاة من فريق (١) باستخراج النواة ، مع العقاب المعروف بأن تردم بالتراب أول حضرة من حضرهم الثمان .. وإذا فشلوا تماما وأغلقت جميع حضرهم يسمعون الكثير من الكلام الذي يغيظهم ويؤنبهم .. أما إذا نجحوا في معرفة الحضرة واستخراج النواة منها فإنهم يعلنون منتصرين ويأخذون مكان الفريق الأول ليبدأ اللعب من جديد ..

◀ الرمة والحراس (الحارس)(٧) وهي من الألعاب الهامة والشائعة بالنسبة لأولاد السودان .. ومن تقاليدها أن يقوم نحو ١٥ لاعبا، برسم حلقة في منتصف الملعب ، ويجلس بها أحد اللاعبين ويطلق عليه اسم (الرمة)

بتشديد الرء والميم .. والرمة هنا تعني (الجيفة) أو الشخص المنبوذ.. ومن تقاليد اللعبة أن يوضع لاعب يعرف أنه الحارس لكي يحرس الرمة ممن يحاولون اقتحام مكانه ، يحاول اللاعبون اقتحام الحلقة ، ويدور صراع مرير بينهم وبين الحارس .. حيث يحاول المهاجمون تفاديه لأنه إذا نجح في لمس أحدهم فإنه سيضرب ضربا شديدا ويوضع في الحلقة مكان الرمة .. لكن إذا ما تمكن أحدهم من دخول الحلقة فإن من حقه ضرب الرمة والضحك عليه.. وتستمر اللعبة ويستمر تناوب الأدوار وسط ابتهاج الجميع ولكن في إطار تنافسي شريف. ومن المهم أن نذكر أن هناك بعض الألعاب الخاصة بالفتيان وبلعبها الكبار أحيانا مثل لعبة (السيجة) وتلعب هذه أيضا في مصر(٨)، وهي أشبه بلعبة الشطرنج ، وهناك لعبة أخرى تسمى (صفرجت) وهي أيضا قريبة من لعبة الشطرنج ، أما كلمة صفرجت فتعني انتهت ويطلقها الفائز في اللعبة حينما يفوز ، فيقول صفرجت .

### • ثانياً/ ألعاب الفتيات

من أهم ألعاب الفتيات على الإطلاق الحجلة والصي والعروسة وأريكة عمياء، ونستعرض هنا بعضاً من هذه الألعاب (٩)

« الصي . . تحتاج إلى صبر وتركيز ومواد هذه اللعبة بسيطة للغاية ، فهي لا تتعدى عن خمس حصوات بحجم ثمرة الزيتون، باستثناء واحدة أكبر من الباقيات الأربع حجماً، وتطلق الفتيات عليها اسم (الحطن قال) .. والصي تلعبها فتاتان فقط .. تقوم الأولى بمسك الحصوات الخمس في باطن يدها اليمنى ومن ثم تقذفها قليلاً في الهواء وعليها أن تعمل على التقاطها جميعاً على باطن يدها.... وإذا سقط منها عدد ما، فإنها تواصل اللعب بأن تقذف ما تبقى وتلقفها بنفس الطريقة .. المرحلة الثانية من اللعبة تقوم الفتاة بأخذ واحدة من الحصى وتقذفها في الهواء وأثناء ذلك وبسرعة فائقة عليها التقاط واحدة من على الأرض في القلبة الأولى، وهكذا تستمر في اللعب بهذه الطريقة إلى أن تجمع الحصوات الخمس في يدها.. وهنا تحسب لها نقطة في خطة الفوز والخسارة .. لكن إذا لم تتمكن من استعادة حصواتها فتعتبر خاسرة وتحل مكانها الفتاة الثانية في اللعب .. ميزات هذه اللعبة أنها تعلم الفتاة التركيز والصبر والمثابرة على تحقيق الهدف.

« صكج بكج (١٠) . لعبة مشتركة وهذه واحدة من الألعاب المشتركة الهامة في حياة فتيان وفتيات السودان لا سيما في مناطق إقليم كردفان ودارفور . وتعرف بأنها أقاليم رملية ، وبعد تعرضها لهطول الأمطار . تتبلل الرمال وتأخذ هيئة الطين . . الذي يسعد الأطفال باستخدامه في بناء البيوت والتماثيل والحيوانات وغيرها من مناظر تتوافر في البيئة أو في مخيلتهم . . أما قيمة هذه اللعبة فهي تكسب اللاعبين مهارات فنية في مجال التصميم والنحت ، وغالباً ما تقام المنافسات بينهم ويشرف عليها أولياء الأمور حيث تقدم الهدايا البسيطة لأفضل تصاميم وتكوينات من البيئة المحلية.

« أريكة عمياء .. فى مناطق الوسط وهى من الألعاب الشهيرة والخاصة بالفتيات وتلعب فى جميع مناطق السودان باستثناء الجنوب لكن شهرتها وشيوعها تتركزان فى منطقة وسط السودان .. أما مكان اللعب فهو عبارة عن مستطيل ترسيمه اللاعبات على الأرض .. وطوله بمعدل ٣ أمتار وعرضه بما يوازي مترا ونصف المتر، يقسم المستطيل طوليا إلى قسمين وثلاثة أقسام عرضيا .. تلعب بأربع لاعبات .. وتبدأ بأن تقف واحدة على حافة المستطيل وترمي بحجر صغير ناحية مربعات المستطيل .. إذا سقط الحجر على أحد خطوط المستطيل اعتبرت اللاعبة خاسرة .. الخطوة الثانية فى اللعبة تقوم لاعبة جديدة بتكرار المحاولة .. وهكذا إلى أن تتمكن واحدة من رمي الحجر داخل أحد المربعات تماما .. ومن ثم تقوم بالقفز على رجل واحدة (تحجل) بداية من المربع الأول إلى الثاني محركة الحجر بأصابع قدمها .. وهكذا إلى أن تنجح فى تمريره على كافة مناطق المستطيل .. وبذلك تعتبر فائزة وتستمر فى اللعب .. إلى أن تخسر وتفقد سيطرتها على اللعبة لتتناوب معها لاعبة أخرى.

هذه بعض من النماذج ولاحظنا ان هنك طاقة تبذل ، وإخاء ومودة تتم بين الفتيان والفتيات ويسودها الفرح والمرح يجتمعون ويتفرقون من أجل اللهو الهوى واللعب النظيف ، دون مشاكل أو أحقاد تدفن فليس فيها غالب أو مغلوب .

### • البحث الثالث: الألعاب الإلكترونية وسط الاطفال وأثارها السالبة:

سمى الألعاب الإلكترونية يشمل ألعاب الفيديو، ألعاب الكمبيوتر، الألعاب المحمولة، وألعاب الشبكة متعددة اللاعبين. أما ألعاب الفيديو يتم لعبها باستخدام قنصولة خاصة للألعاب يتم توصيلها بجهاز التلفزيون المنزلي. أما ألعاب الكمبيوتر فتلعب على جهاز الحاسوب. وتلعب الألعاب المحمولة على أجهزة محمولة نقالة، مثل الألعاب اليدوية، الهواتف الجوالة، وحاسبات الجيب.

وتشهد ألعاب الشبكة متعددة اللاعبين، والتي تلعب عن طريق الإنترنت، أكبر نمو بين أنواع الألعاب المختلفة، حيث زادت شعبيتها بدرجة كبير فى السنوات الأخيرة. ويمكن أن يصل عدد اللاعبين فى اللعبة الواحدة الآلاف، يلعبون معا فى نفس الوقت ويتفاعلون مع بعضهم البعض فى أدوار متنوعة فى اللعبة.

جمهور هذه الألعاب كبير، ويشمل الأطفال والمراهقين والشباب، كما يجذب نسبة غير قليلة من الفئات العمرية الأكبر، حيث يبلغ متوسط عمر مستخدمي هذه الألعاب فى الغرب ٣٠ عاما. غير أن الذكور من اللاعبين يشكلون نسبة أكبر من الإناث (١١) .

عليه، فإن هذه الألعاب لم تعد أمرا خاصا بالأطفال، بل أصبحت صناعة كبيرة منتشرة بين جميع الناس فى مختلف أنحاء العالم ومع انتشار الألعاب الإلكترونية وإقبال الأطفال المتزايد عليها أصبحت تأخذ الكثير من أوقات الأطفال داخل المنازل وأصبح الهاجس الوحيد لديهم هو البحث عن الألعاب

الجديدة مبتعدين عن اللعب والرياضة والحركة التي تحتاجها أجسامهم في مثل هذه المرحلة المهمة للنمو العقلي والجسدي لدى الطفل مما يؤثر عليه مستقبلا من الناحية الصحية والفكرية وأيضا بعض تلك الألعاب قد تؤثر على الطفل من الناحية الدينية لما تحتويه على مشاهد إثارة جنسية وصورا لها تأثير على معتقداتنا وعاداتنا الإسلامية السمحة ومن خلال هذا المبحث والذي يسلط الضوء على نقطة مهمة وهي إدمان الأطفال لها. تقول أم ريان (١٢) : ولدي مدمن ألعاب إلكترونية لدرجة أنه منذ بداية الإجازة الصيفية يبدأ من الظهر مواصلا حتى فجر اليوم التالي في اللعب على البلاي ستيشن لا يفصله عن اللعب إلا تناول الوجبات الغذائية وفي يوم من الأيام تفاجأت به يشكو من صداع شديد في رأسه ويزداد مع اللعب مما اضطرنا إلى أخذه للطبيب وشرحت له السبب وكان العلاج الذي أكد عليه أن يبتعد عن اللعب المتواصل وأصبحت أحدد له أوقاتا للعب وقد زال الصداع عنه والله الحمد. يقول الدكتور محمد قاسم (استشاري العيون في مركز الصالح الطبي) : ان الجلوس لساعات طويلة أمام مثل هذه الأجهزة ومن الناحية العلمية لها دور مباشر في أن تضعف البصر ولكن وبصورة غير مباشرة فإن بقاء الشخص بحالة تركيز لما يزيد عن ٦ ساعات يوميا بشكل مستمر يؤدي لحالة إجهاد لعضلات العين الإرادية وغير الإرادية مع انهالك للعصب البصري وخلل بالتفاعلات الكيميائية داخل طبقات الشبكية بالعين بسبب الأضواء الناتجة من الألعاب الإلكترونية والإشعاعات الكهرومغناطيسية المؤثرة وقد تحدث أعراض أخرى مثل الصداع المزمن.

و الجلوس لساعات طويلة يولد حالة من عدم التركيز واستنفاد للمواد الضرورية المخزنة في الجسم مثل البوتاسيوم والكالسيوم وفيتامين A وهذا يؤدي إلى نوع من المزاج الحاد والتوتر عند الشخص وخاصة مع عدم الأكل الجيد ويجب عدم الجلوس أكثر من ساعتين إلى ثلاث ساعات يوميا وبخاصة للأطفال لأن أجسامهم بحاجة إلى الحركة واللعب مثل السباق والمشي وكرة القدم وذلك لبناء أجسامهم ونموها النمو الطبيعي. وحبذا أن يعود الآباء أبناءهم على الخروج للتنزه والتمشي على البحر أو بالحدائق العامة وذلك لأن فيها فائدة لهم وخصوصا في مثل هذه المرحلة يقول الدكتور منذر البدري طبيب نفسي بمركز الممتاز الطبي (١٣): أضرار الإدمان على الألعاب الإلكترونية كثيرة منها إضاعة الوقت في شيء لا فائدة من ورائه سوى الترفيه وحتى هذا النوع من الترفيه إذا زاد عن حده تسبب للطفل بأمراض عضوية وغير عضوية هذا بالإضافة إلى أن بعض تلك الألعاب فيها مشاهد خادشة للحياء العام وغريبة على مجتمعنا المسلم فيا لطبع سوف تؤثر .

واسترسل الدكتور منذر قائلا : الإدمان على الألعاب الإلكترونية فيه مضیعة للوقت وضياع للصلاة في أوقاتها وترويج الأفكار الغربية على مجتمعنا ملاحظ من العروض التي تصاحب تلك الألعاب وفيه ضياع لتطوير الفكر لدى الأطفال. واختتم حديثه في كلمة وجهها للوالدين والمربين والمسؤولين على التربية بأن

ينتبهوا لأطفالهم ويوجهونهم على حسن استغلال أوقات فراغهم فيما يعود عليهم بالنفع والفائدة وهذا لا يعني حرمانهم من تلك الألعاب بل يحددون لهم وينتقون منها المفيد لهم ويحددون لهم أوقاتها.

ويمكن تلخيص هذه الاضرار في الآتي :-

- ◀ بطء نمو الجانب الاجتماعي بسبب العزلة التي يعيشها المستخدم
- ◀ ضعف التحصيل العلمي بسبب إضاعة الكثير من الأوقات في اللعب بدلا من الاستذكار والدراسة
- ◀ أضرار جسمانية ناتجة عن الخمول في الجلوس وراء اللعبة بدلا من الحركة وممارسة الألعاب الجسمانية
- ◀ أضرار تربوية ناتجة عن المحتوى العنيف أو الإباحي لبعض الألعاب، وهذا قد ينعكس في تصرفات سيئة قد تصل إلى حد الجريمة الناتجة عن أثر اللعبة على مستخدميها، وخاصة بين صغار السن والمراهقين الذين تضعف عندهم القدرة على التمييز بين الواقع وخيال اللعبة.

وقد يصل الأمر في حالاته القصوى، وإن كان نادرا، إلى الإدمان، حيث يبقى المرء يمارس الألعاب ليل نهار، وتختفي الجوانب الاجتماعية من حياته تماما، وقد ينتج عن هذا أمراض عصبية وجسمية وتدهور عام في الحياة. لذلك فإن من المهم الانتباه إلى هذه الجوانب، خاصة مع الأطفال والمراهقين، وإيجاد توازن في اهتماماتهم بين الأنشطة الجسمانية والعقلية والترفيهية المتنوعة.

اما مايتناوله موضوع البحث من ان عدد من هذه الالعب لها بعض الأثر السالبة ما ورد على لسان الفريق ضاحي خلفان القائد العام لشرطة دبي (١٤) حيث أكد في كلمته التي ألقاها في افتتاح ملتقى حماية الطفل من جرائم تقنية المعلومات والاتصالات الذي تنظمه أكاديمية شرطة دبي بالتعاون مع هيئة تنمية المجتمع بدبي، والإدارة العامة للتحريات والمباحث الجنائية، والذي أقيم في أكاديمية شرطة دبي، أن هناك جرائم كثيرة تستهدف الأطفال لكن أخطرها تلك التي تعتمد على التقنية الحديثة لأنها تعد عابرة للقارات، مشيرا إلى أن الجرائم والإحصاءات الدولية عن هذه الجريمة مرعبة وما تنشره وسائل الإعلام لا يعكس الصورة الحقيقية للعدد الموهول من الضحايا. على زيادة معدلات جرائم التحرش الجنسي وسط الاطفال عرض الرائد فيصل الشمري مدير مكتب المدير العام بوزارة الداخلية جهود اللجنة العليا لحماية الطفل بوزارة الداخلية، متناولا عنوان «الدعارة الرقمية وآثارها المدمرة والتي تستخدم عبر تقنية ال P2P، والتي تتعلق بالمعرفة الجنسية التي يحصل عليها أطفال اليوم وأساليب الحصول على تلك المعرفة وسلامتهم النفسية والجنسية. كذلك البحث على المواد اللااخلاقية والتي تعتبر ظاهرة منتشرة بين الشبان العرب (بهدف دراسة أنماط البحث على الإنترنت) وأكثر موضوعات البحث تفضيلا بين الشبان العرب هي على التوالي الجنس والدين والإرهاب، مؤكدا أن الأطفال الذين يحصلون على المعرفة الجنسية من خلال أساليب منحرفة

معرضون لاحتفال استغلالهم من المعتدين جنسيا الذين يعتمدون إلى تحفيز معرفتهم وميلهم الطبيعي. وأضاف الرائد سالم عبيد سالمين من الإدارة العامة للتحريات والمباحث الجنائية بشرطة دبي الجرائم الالكترونية الواقعة على الأطفال، ومن ضمنها برامج المحادثة الالكترونية، حيث قال (١٥) «تعد برامج المحادثة الإلكترونية من أولى النقاط التي يستخدمها المجرمون وضعفاء النفوس للإيقاع بضحاياهم من الأطفال عن طريق إغرائهم ببرامج وألعاب إلكترونية وغيرها للإيقاع بهم واستدراجهم وذلك بطلب إرسال الصور العائلية الخاصة بالعائلة وبالطفل ومعلومات عن مكان السكن وعن الأهل ليتم استغلالها لاحقا في تنفيذ الجرائم الاختطاف والاعتداء الجنسي وسرقة الحسابات البنكية الخاصة بالوالدي الطفل، كما تناول في عرضه خطورة المواقع الإباحية وتنوعها على الشبكة العنكبوتية الإلكترونية، لما لها من دور كبير في التثقيف السلبي عن الحياة الجنسية لدى الطفل وزرع الصورة المغايرة عن الجنس لدى كل من الولد والبنت صغار السن والذي بدوره يؤدي في النهاية إلى انحراف الطفل جنسيا وارتكابه أفعالا وأمورا جنسية في سبيل سد الرغبة الجنسية لديه من دون علمه بكبر المشكلة التي يقع فيها الطفل . وفي دراسة قامت بها منظمة خيرية معنية بشؤون الطفل إن جرائم الجنس ضد الاطفال تزايدت 15 مرة منذ عام ١٩٨٨ وإن الإنترنت متاح على الهواتف المحمولة قد يزيد الامر سوءا.

وأوضح تقرير لمنظمة ناشيونال تشلدرنز هوم سابقا (١٦) ، والتي تحمل حاليا اسم ان سي اتش، أن شبكة الإنترنت مسؤولة إلى حد كبير عن الارتفاع الهائل في جرائم الإباحية ضد الاطفال. وتقول المؤسسة الخيرية إن عام ٢٠٠٢ شهد ٥٤٩ جريمة جنسية ضد الاطفال مقابل ٣٥ جريمة عام ١٩٨٨. وتخشى المؤسسة من أن يؤدي ظهور الجيل الثالث من الهواتف المحمولة، والتي تتمتع بإمكانيات تصوير الفيديو، إلى ارتفاع تلك الجرائم بشكل اكبر. ويساور منظمة ان سي اتش القلق من استخدام مرتكبي جرائم الجنس للجيل الثالث من الهواتف المحمولة للدخول على المواقع الاباحية للاطفال والتقاط صور لمواضع جنسية مع الاطفال وتبادل تلك الصور المسيئة. ويستغل هؤلاء صعوبة تحديد هوياتهم على الإنترنت لافتراس الاطفال، لكن الشرطة تمكنت من تعقب بعضهم حتى أجهزة الكمبيوتر الشخصية الخاصة بهم. لكن استخدام شبكة الإنترنت من خلال الهواتف المحمولة سيمثل صعوبة اكبر في تعقب المجرمين . ويعتقد التقرير أن الأرقام الأخيرة، لعام ٢٠٠٢، سترتفع بشكل أكبر مما هي عليه عند نشر الاحصاءات الأخيرة لهذا العام، بسبب تأثير عملية أور، وهو تحقيق يجري مع ٦٥٠٠ بريطاني متهمين بالدخول على مواقع الاباحية للاطفال باستخدام بطاقات الائتمان.

وحذر مستشار شؤون الإنترنت بمؤسسة ان سي اتش، جون كار (١٧) ، من أن التكنولوجيا الجديدة سوف "تزيد الأمور صعوبة من جهة المنع أو الحماية." وقال كار "تقريبا جميع قضايا سلامة الاطفال على الإنترنت الموجودة حاليا ستصبح أكثر تعقيدا عندما يصبح الإنترنت متاح في الشارع."

وفي النهاية فإن التوجيه السليم لأبنائنا وافتقاء الألعاب المفيدة لهم وتحديد أوقات اللعب لهم هو حماية لهم من إدمان الألعاب الإلكترونية لذا يجب على ولي الأمر انتقاء الألعاب المفيدة لأبنائه بحيث يختار ما يرتقي بحسبهم الثقافي والمعرفي مثل الألعاب التي تزيد من قدراتهم الحسابية والعقلية وأيضا الألعاب التي تفيدهم في تعلم اللغة الإنجليزية والألعاب التي تزيد من معارفهم الدينية مثل ألعاب مواقيت الصلاة وغيرها من الألعاب المفيدة ولا مانع من اختيار ألعاب مثيرة لهم ولكن بشرط أن يتأكد ولي الأمر من خلوها مما يخالف الدين ويخدش الحياء العام وأيضا تحديد أوقات لهم في الجلوس أمام الشاشة أثناء اللعب وتحديد مسافة بعيدة لهم عن الشاشة حتى لا تتضرر صحتهم وتتحول تلك الألعاب من وسيلة للتسلية إلى كابوس الإدمان .

#### • المبحث الرابع : الدراسة الميدانية :

##### • إجراءات الدراسة:

بدأت هذه الدراسة قبل ستة اشهر بإختيار احد المدارس داخل ولاية الخرطوم ، وهى من المدارس التى يمكن تصنيفها من ضمن قائمة المدارس الخاصة الارستقراطية إن صح التعبير وإمام تعاملهم مع جهاز الحاسوب والتقنيات المصاحبة له بكفاءة عالية . تم إختيار العينة لعدد ٢٧ تلميذا اعمارهم بين ١٤ - ١٦ سنة وذلك بإختيار حوالى ١٠٪ من اجمالى مجتمع البحث المستهدفة فى هذه العينة والبالغ اجمالى عددهم ٩٧١ تلميذ . وفى خلال عمل دوؤب بدأ تدريبهم على بعض الالعاب الشعبية ( شلشيل - العكوت - كم فى الخط - الخ ) ومن خلال الملاحظة المباشرة لاحظنا أقبال هؤلاء الاطفال على اللعبة علما بأن هذه التمارين كانت تتم فى الهواء الطلق بعد مغيب الشمس . بعد الفترة المحددة ( ٦شهور ) تم توزيع الاسئلة الاستبيان لعدد أربعة اسئلة تتوافق مع فرضيات البحث . بداية بتحليل الاجابات ، واستخدمت الدراسة مربع كاي كأحد اساليب التحليل الاحصائى ،وقد جاءت نتائج التحليل على النحو الآتى:-

##### • أولا : عرض البيانات:

الجدول (١) ممارسة الالعاب الشعبية تقلل من اللجؤ للالعاب الالكترونية

الاجابة	العدد	النسبة %
لااجابة	٣٠	٣٠
أوافق بشدة	٤٢	٤٢
أوافق	٢٣	٢٣
محايد	٥	٥
لاأوافق	١٠٠	١٠٠
المجموع		

المصدر: إعداد الباحث من نتائج الإستبانة

من خلال الجدول رقم (١) ان حوالى ٧٢٪ ( اوافق + اوافق بشدة ) انها قللت من اللجؤ للالعاب الالكترونية

الجدول (٢) الجدول (٢) ممارسة الألعاب الالكترونية لايبذلون معها اى طاقة جسدية

الاجابة	العدد	النسبة %
أوافق بشدة	٣٢	٣٢
أوافق	٤٤	٤٤
محايد	١٢	١٢
لاأوافق	٨	٨
لاأوافق بشدة	٤	٤
المجموع	١٠٠	١٠٠

المصدر: إعداد الباحث من نتائج الإستبانة

من خلال الجدول (٢) ان حوالى ٧٦% (أوافق بشدة + اوافق ) يؤكدون ان ممارستهم للألعاب الالكترونية لايبذلون معها اى طاقة جسدية

الجدول رقم (٣) اللجوء للمداعبة والملازمة مع الغير فى حالة مشاهدة العاب مثيرة جنسياً

الاجابة	العدد	النسبة %
أوافق بشدة	١٨	١٨
أوافق	٣٠	٣٠
محايد	١٤	١٤
لاأوافق	٢٧	٢٧
لاأوافق بشدة	١١	١١
المجموع	٢٧	١٠٠

المصدر: إعداد الباحث من نتائج الإستبانة

الجدول (٣) ٤٨% من افراد العينة ( اوافق بشدة+ اوافق) بأنهم يلجأون عند اثارتهم للمداعبة والممارسة وهى من مؤشرات التحرش الجنىسى ، وعلى الرغم من حساسية هذا السؤال وبإضافة المحايدين ترتفع النسبة لحوالى ٦٢% .

الجدول (٤) اثناء ممارستهم للألعاب الشعبية يشعرون بالتعب والحاجة للاسترخاء والنوم

الاجابة	العدد	النسبة %
أوافق بشدة	٢٦	٢٦
أوافق	٢٦	٢٦
محايد	١٣	١٣
لاأوافق	٢٣	٢٣
لاأوافق بشدة	١٢	١٢
المجموع	١٠٠	١٠٠

المصدر: إعداد الباحث من نتائج الإستبانة.

الجدول (٤) يوضح ان ٥٢% (أوافق بشدة +أوافق ) من افراد العينة اثناء ممارستهم لهذه الالعاب يشعرون بالتعب والحاجة للاسترخاء والنوم

#### • ثانياً / اختبار " كاي تربيع "

ولاختبار وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أعداد الموافقين والمحايدين وغير الموافقين لنتائج أعلاه، تم استخدام اختبار مربع كاي لدلالة الفروق بين الإجابات على فرضيات الدراسة وتم استخدام هذا الاختبار لاختبار الدلالة الإحصائية لفروض الدراسة عند مستوى معنوية ٥% ، حيث يتم الحصول على القيمة الاحتمالية، والتي تحدد ما إذا كان هناك دلالة إحصائية بين التكرارات

المتوقعة والتكرارات المشاهدة، وذلك بمقارنة القيمة الاحتمالية بمستوى معنوى (٠.٠٥) وهى قيمة الخطأ المسموح به فى معظم البحوث العلمية، فاذا كانت القيمة الاحتمالية أقل من ٠.٠٥، فهذا يدل على وجود فروق بين التكرارات المشاهدة والتكرارات المتوقعة. وفى هذه الحالة نقارن الوسط الحسابى الفعلى للعبارة، بالوسط الفرضى، فإذا كان أكبر من الوسط الفرضى يكون ذلك دليلا كافيا على موافقة المبحوثين على العبارة أما إذا كان أقل من الوسط الفرضى فهذا يدل على عدم موافقة المبحوثين على العبارة. وبعد إجراء هذه المقارنات جاءت نتائج الاختبارات كما موضح فى الجدول أدناه .

الجدول (٥) نتائج اختبار الفرضيات باستخدام مربع كاي

مستوى المعنوية	قيمة مربع كاي	الفرضيات
٠.٠٤	٦.٣٣	نشر ثقافة ممارسة الالعاب الشعبية وسط الاطفال يقلل من اللجؤ للالعاب الالكترونية .
٠.٠٠٣	١٥.٧٧	الالعاب الالكترونية تحمل بعض اشارات للاثارة الجنسية
٠.٣٦٧	٤.٢٩	الاثارة تدفع البعض للملامسة والمداعبة الجنسية
٠.٠٣	٨.٧٠	تعزير الالعاب الشعبية يقلل من ظاهرة التحرش الجنسى.

المصدر: إعداد الباحث من نتائج الإستبانة.

يتضح من الجدول رقم (٥) مايلى:

- ◀ بلغت قيمة مربع كاي المحسوبة لدلالة الفروق بين أفراد عينة الفرضية الأولى، (٦.٣٣) بمستوى دلالة معنوية (٠.٠٤)، وهذه القيمة أقل من قيمة مستوى دلالة (٠.٠٥)٪ وعليه فإن ذلك يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية، بين إجابات أفراد العينة، ولصالح الموافقين على أن نشر ثقافة الممارسة للالعاب الشعبية يقلل اللجؤ للالعاب الالكترونية .
- ◀ بلغت قيمة مربع كاي المحسوبة لدلالة الفروق بين أفراد عينة للفرضية الثانية، (١٥.٧٧) بمستوى دلالة معنوية (٠.٠٠٣) وهذه القيمة أقل من قيمة مستوى دلالة (٠.٠٥)٪ وعليه فإن ذلك يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية، بين إجابات أفراد العينة، ولصالح الموافقين على أن الالعاب الالكترونية تحمل بعض اشارات للاثارة الجنسية
- ◀ بلغت قيمة مربع كاي المحسوبة لدلالة الفروق بين أفراد عينة للفرضية الثالثة، (٤.٢٩) بمستوى دلالة معنوية (٠.٣٦٧) وهذه القيمة اكبر من قيمة مستوى دلالة (٠.٠٥)٪ وعليه فإن ذلك يشير إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية، بين إجابات أفراد العينة، ولصالح عدم الموافقين على أن الالعاب الالكترونية تحمل بعض اشارات للاثارة الجنسية.
- ◀ بلغت قيمة مربع كاي المحسوبة لدلالة الفروق بين أفراد عينة الدراسة للفرضية الرابعة، (٨.٧٠) بمستوى دلالة معنوية (٠.٠٣) وهذه القيمة أقل من قيمة مستوى دلالة (٠.٠٥)٪ وعليه فإن ذلك يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية، بين إجابات أفراد العينة، ولصالح الموافقين على أن تعزير الالعاب الشعبية يقلل من ظاهرة التحرش الجنسى .

• الخاتمة:

• أولاً: النتائج

- توصلت الدراسة للنتائج الآتية :-
- ◀ إن تعزيز ثقافة نشر الالعب الشعبية وسط الاطفال هو هم مشترك بين سياسات الدولة التعليمية والبيت والمدرسة
  - ◀ هناك عدم توافق بين أفراد العينة المبحوثة فى الالعب الالكترونية تحمل بعض الالعب التى تحمل طابع الاثارة الجنسية وقد يعزى ذلك لعدم حرمانهم لهذه الالعب مستقبلاً .
  - ◀ الجلوس واللعب المتواصل بالالعب الالكترونية يوفر لديهم طاقة جسدية لعدم الحركة.
  - ◀ عدم الحركة الجسدية مع وجود هذه الطاقة وبعض المشاهد تولد لديهم رغبات جنسية كامنة قد تدفع البعض للمداعبة والملاسة الجنسية
  - ◀ المداعبة والملاسة الجسدية تؤدى لادمان هذه الظاهرة.
  - ◀ غياب الدور الرقابى للاباء والامهات لهذه الالعب الالكترونية يساعد الابناء فى سن المراهقة لاقتناء وتعلم المزيد منها .

• ثانياً: التوصيات

- ◀ التأكيد على تعزيز ونشر ثقافة الالعب الشعبية وسط الاطفال بمختلف المراحل الدارسية
- ◀ عقد دورات تدريبية وندوات للاطفال عن اهمية الالعب الشعبية لغرس هذه المفاهيم بأنها احياء للتراث القومى
- ◀ التوعية بمخاطر الالعب الالكترونية السالبة لعدد من الامراض ومن بينها مايقود اليه من التعرض للتحرش الجنسى
- ◀ توعية الاباء والامهات بمراقبة ابنائهم اثناء ممارستهم للالعب الالكترونية وعدم ممارستها لاوقات طويلة
- ◀ العمل على تطوير الالعب الشعبية باذخال قواعد للمنافسة بداخلها على المستوى المحلى ثم القومى
- ◀ وضع استراتيجيه لتعزيز الالعب الشعبية بدراسة الفرص المتمثلة فى هذا التراث لمنع المهددات الناتجة عن ممارسة الالعب الالكترونية
- ◀ عدم التضخيم التسويقى للالعب الالكترونية انها تنمى فكر ومواهب الاطفال دون ذكر مخاطرها .

• المراجع والهوامش:

- قانون الطفل السودانى ٢٠١٠م المادة (٤) تفسير
- إيمان السيد مجلة الحوار المتمدن العدد ٨٣٧ بتاريخ ١٧/٥/٢٠٠٤
- موقع الجزيرة الرياضى \_ منار الحممران \_ الاثنى ٢٢ رجب ١٤٢٢ العدد ١٠٩٥٩
- موقع على بكرة داليا الشيمى السبت ٢٥ / ٤ / ٢٠٠٩
- موقع الفحل - عمر فضل - ١٢ / ٢ / ٢٠٠٤ ص ٥٦٥
- موقع درة الشمال - الالعب بالشمالية - مجدى حمزة - الساعة ٥ - ١٧ م
- المرجع السابق
- الالعب الشعبية فى مصر - الثقافة الشعبية - العدد ١٩ - اشرف سعد
- موقع شباب اللغة العربية - الالعب الشعبية فى دولة الامارات

- موقع الفحل - موقع سبق ذكره
- يوهان كريستوفر آرنولد لماذا يهمنا اطفالنا ؟ دار المحرث للنشر - أمريكا - ٢٠١٢ ص ١١٦
- موقع Gmail.com salwa الالعاب الالكترونية - الاضرار
- المرجع السابق
- الباحث - مقال حماية الطفل من جرائم تقنية المعلومات والاتصالات - مجلة الجمارك السودانية - العدد ٦٤ - ابريل ٢٠١١ ص ١٩ - ٢٢
- المرجع السابق
- د/ انتصار الهادي - لاتهملوا اطفالكم - العدد ٢١٤٧ - ٢٠/يناير ٢٠١٢
- المرجع السابق

#### • المراجع:

- خضير كاظم حمود الفريجات وآخرين السلوك التنظيمي - مكتبة الجامعة - ط١ الشارقة - ٢٠٠٩
- سعد عبدالله الغبار - آليات إكتساب السلوك الإيجابي التندى العربى - ٢٠١٣ -
- يوهان كريستوفر آرنولد لماذا يهمنا اطفالنا ؟ دار المحرث للنشر - أمريكا - ٢٠١٢

#### • المجلات والدوريات :

- مجلة الجمارك السودانية العدد ٦٤ ابريل ٢٠١١ م
- مجلة الاسرة العدد ٢١٤٧ يناير ٢٠١٢

#### • المواقع الالكترونية:

- موقع الجزيرة الرياضى
- موقع على بكرة
- موقع الفحل
- موقع درة الشمال
- موقع أخبارنا
- منتدى الهدى



