

Dirassat & Abhath
The Arabic Journal of Human
and Social Sciences



مجلة دراسات وأبحاث
المجلة العربية في العلوم الإنسانية
والاجتماعية

ISSN: 1112-9751

عنوان المقال:

ثقافة الطفل في ظل الوسائط الإلكترونية

د. الهادي المسيليني / جامعة قرطاج - تونس

ثقافة الطفل في ظل الوسائط الإلكترونية

د. الهادي المسيليني

الملخص:

فتحت الوسائط الإلكترونية مجالاً واسعاً للطفل لتنمية ثقافته العلمية والمعرفية من خلال استغلال عديد المواقع التي تعرض كما هائلاً من المعلومات في شتى المجالات، مما يحدث لديه تنوعاً ثقافياً ليس له نظير. ومن جهة أخرى فإن سوء استخدام الأطفال لهذه الوسائط قد يتسبب في بعض الانحرافات السلوكية أو الأخلاقية. ولا شك إن استعمال الوسائط الإلكترونية رغم أهميتها وفوائدها، قد أفرز الكثير من التأثيرات على واقع الطفل وثقافته، ومنها ما عكسته هذه الوسائط على لعب الطفل ونشاطه من تأثيرات إيجابية تيسر له المصادر التي تدخل في تعلمه وتربيته و تثقيفه وتسليته، وتغري ميوله وتوسع من رغباته الاستهلاكية. وفي العموم فإن تطور هذه الوسائط الذي نشهده اليوم لها آثار إيجابية منها أن الألعاب الإلكترونية تسهم بتطوير معارفه وأنشطته، وتزيد من مهاراته، وتنشيط مجالات تفكيره، وتمكنه من التواصل الاجتماعي، إلا أنها بنفس الوقت تحمل الكثير من المضار على الطفل من جراء الجلوس لساعات طويلة أمام الحواسيب، وخاصة على صحته الجسدية والنفسية والعقلية والسلوكية، وعلى مجمل أنماط ثقافته بشكل عام. وذلك عبر ما تفرزه من نتائج خطيرة منها اضطرابات في التركيز وقلة النوم وتجاهل أنماط ثقافية أخرى، إلى جانب مرض السمنة والاكنتاب، وكذلك إشاعة (ثقافة العنف) في سلوك الطفل. وأخيراً ينبغي الاحاطة بأهم الجوانب الإيجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الإيجابية والحد من آثار الجوانب السلبية.

الكلمات المفتاحية: ثقافة الطفل، الوسائط الإلكترونية.

Résumé :

L'usage des médias électroniques, en rapide évolution, a transformé, de façon considérable, les activités de tous ceux qui y ont accès. Ces outils étant comme support de la diversité culturelle qui consiste à développer la vie intellectuelle des jeunes enfants. Les enfants doués pour utiliser ces nouvelles technologies, se les sont appropriées selon leurs ressources, d'abord pour les loisirs, puis de plus en plus pour l'apprentissage, l'éducation et la formation culturelle. Globalement ces outils, ont des effets positifs considérables en améliorant tout à la fois l'acquisition des connaissances et des savoir-faire mais aussi en contribuant à la formation de la pensée et à l'insertion sociale des enfants. Néanmoins, il est très vite apparu que l'utilisation, souvent démesurée, de toutes les modalités d'outils numériques, désormais accessibles (jeux vidéo, jeux électronique...) peut avoir des effets négatifs parfois sérieux. Les enfants utilisent ces moyens numériques. S'agissant des effets néfastes liés pour l'essentiel, à une utilisation trop précoce ou à une sur-utilisation des outils électroniques, l'article met l'accent sur la continuum qui existe entre : d'une part l'excès de temps passé devant les écrans, dans la mesure où il est à l'origine de troubles de la concentration, de manque de sommeil et de l'élimination des autres formes de culture ; d'autre part il y avait d'autres effets aussi divers que le surpoids, la dépression ou d'autres manifestations relevant de la psychiatrie . enfin on distingue que ces outils électroniques sont capables du meilleur et de pire.

Mots clés: Médias électroniques, Culture, L'enfant.

مقدمة

الطفل من أن يكون منتجاً للثقافة، مبدعاً للنصوص، ومتدوّقاً للأدب والفنّ. وهكذا، فقد كان من الطبيعي أن تظهر الثقافة الإلكترونية لدى الأجيال الجديدة، ومن ثمّ فإن ثقافة هذا الجيل الجديد من الأطفال، تختلف إلى حد كبير عن ثقافة الأطفال في الجيل السابق، فثقافة هذا الجيل تتشكّل من خلال استخدامه لجهاز الحاسوب والأنترنات والهواتف النقالة واللوحات الإلكترونية وغيرها من مستجدات هذا العصر.

لذا، اعتقد أن هناك فئة غير قليلة من أصحاب الرأي والمختصين يرون في هذه الوسائط أحد أهم الوسائل الحضارية التي أتاحت للإنسان في العصر الحديث، ليس هذا فحسب بل يرون أن الوسائط الإلكترونية توسع من مدارك الطفل وتزيد معارفه وتساهم في خلق جيل مثقف ومتنور. ولكي نقف عند أهميتها في تثقيف الطفل نتساءل: كيف يمكن أن يستفيد الأطفال من هذه الوسائط وما السبل الكفيلة للحد من مضارها؟.

1- ثقافة الطفل عبر الوسائط الإلكترونية:

تستمدّ ثقافة الأطفال من وسائل أو وسائط ثقافية متنوّعة، منها ما كان معروفاً منذ القدم ومنها ما هو من ثمار هذا العصر، كالكتاب في شكله المعروف، والمجلات والكتاب الإلكتروني المستحدث، والصحيفة والإذاعة المسموعة والمرئية، والسينما، والمعارض، والمتاحف، والبرامج التلفزيونية المختلفة، فضلاً عن قاعات اللعب الإلكتروني، والحاسوب الذي أصبح يتحكم فيه طفل اليوم ويوظّفه في التعامل مع النصوص والألعاب الترفيهية والتثقيفية، ويستفيد منه وممّا حوته الأقراص الضوئية من معارف ومعلومات في شتى مناحي الفكر الإنساني. وهذا التنوع المعلوماتي متدرّج ومتجدّد سنوياً، مما يوافق كل مراحل حياة الإنسان بما في ذلك مرحلة الطفولة، إلى جانب ذلك فقد فتحت الأنترنات فضاءات ثقافية جديدة ومتجددة لم تكن متوفرة من قبل لأطفال الأمس ولكنها

إن الاهتمام بثقافة الطفل وتعزيز روافدها في عصر تتضاعف فيه المعلومات سنوياً من أهم القضايا التي تشغل المرّبين والباحثين لأنها تعد من أهم المسائل المتصلة بتنشئة وتربية الطفل. ورغم ذلك ما زلنا ونحن في بدايات هذا القرن غير مهتمين بالخدمات الثقافية التي تناسب الطفل إلا في أضيق الحدود، بالإضافة إلى أننا غير مدركين لأهمية تثقيف الطفل ثقافة صحيحة من خلال مصادر المعلومات المتنوعة. كما أن التقدم الذي نشهده حالياً في جميع المجالات وتأثيرات المعرفة الحديثة واضحة فيه قد ضيّق المسافة بين الطفل وبين العلم والتكنولوجيا بصورة تستوجب تربية جديدة مغايرة تماماً للتربية التي لا تزال سائدة في مجتمعاتنا، ولم تترك المكان للتربية الحديثة والمعاصرة إلا في نطاقات ضيقة. وعلى أية حال فالعلاقة بين التربية والثقافة متينة، لأن التربية هي عنصر هامّ من عناصر الثقافة باعتبارها الأداة الأولى التي تساهم في التنشئة الاجتماعية للفرّد. لذا، فإن ثقافة الأطفال، أو ثقافة الطفل، هي جزء من الثقافة الكلية للمجتمع، بل يذهب هادي نعمان الهيتي إلى أنه "تظهر في ثقافة الأطفال الملامح الكبيرة لثقافة المجتمع في العادة، فالمجتمع الذي يولي أهمية كبيرة لقيمة معينة تظهر في العادة في ثقافة الأطفال"⁽¹⁾. ومع ذلك فإن ثقافة الطفل مجالها واسع جداً ولا ينحصر في المصادر المعروفة عندنا كالأسرة، المدرسة، أدب الطفل بمكوّناته العديدة، بل هناك كذلك المكتبات والنوادي العلمية والأنشطة الثقافية عبر وسائل الإعلام المختلفة وغيرها. وحين انتشرت الوسائط الإلكترونية الحديثة، قلبت عملية التنشئة والتثقيف رأساً على عقب بفضل تقنيات التعلم عبر الحاسوب ومواقع الأنترنات التي مكّنت

(1) - الهيتي (هادي نعمان)، ثقافة الأطفال، سلسلة عالم المعرفة،

حتمًا هذا العصر الذي نعيش فيه، فكيف يعيش الأطفال في هذا العصر، ومن أي باب ستدخل عليهم ثقافتهم الجديدة؟ بل إن كاتب الأطفال "عبد التواب يوسف" يتساءل: وماذا تفعل الأجيال القديمة؟

ويجيب: بات من المؤكد أن عليها أن تدخل إلى عالم الكمبيوتر والإلكترونيات إذا كانت ترغب في أن تواكب

الحياة من حولها⁽¹⁾. وقد تعددت وسائل الثقافة وأساليبها وألوانها وأشكالها عبر هذه الوسائط ولن نتحدث عن كل أساليب الثقافة المطروحة على الأطفال وتأثيراتها، ولن نتحدث عن السينما، والمعارض والمتاحف، وحتى الألعاب التقليدية التي تتبارى المصانع في إنتاجها، وغيرها من أدوات التغيير الثقافي أو أشكال ثقافة الطفل، ولكن سيكون حديثنا منصبا على شكل ثقافي جديد بدأ يغزو العقول والوجدان، وانتشر في الأسواق ورياض الأطفال والنوادي وأماكن التجمعات المختلفة... إلخ. وقد عُرف هذا الشكل باسم (الألعاب الإلكترونية)، التي جلبها دخول أجهزة الفيديو والحاسوب، وشبكات المعلومات من إنترنت، وإنترنت، وغيرها.

لذا، تلعب الوسائط الإلكترونية دورا كبيرا في تشكيل ثقافة الطفل، خاصة وأنها احتلت مكانة مهمة بين الوسائط الثقافية - إن لم تكن الأولى - من بين وسائط تثقيف الطفل. وقد فتحت الوسائط الإلكترونية مجالا واسعا للطفل لتنمية ثقافته الدينية والعلمية والمعرفية من خلال عديد المواقع التي تعرض كما هائلا من المعلومات والمعارف والدراسات، مما يحدث نموا ثقافيا في كل هذه الجوانب. وفي المقابل فإن سوء استخدام الأطفال لهذه الوسائط قد يتسبب في بعض الانحرافات السلوكية أو الأخلاقية. أما بالنسبة للجانب الاجتماعي فإن الوسائط الإلكترونية، بإمكانها أن توفر للطفل فرصا

أصبحت مفتوحة لأطفال اليوم. وهو ما يستوجب إكساب الطفل القدرة على التعلّم الذاتي والتعامل المباشر مع مصادر المعرفة دون وسيط بشري. وكل ذلك يتطلب تمكين الطفل من مهارات البحث والإبحار عبر شبكة الأنترنت، والتي تسهم بصورة فعالة في إكسابه القدرة على توظيف معارفه عمليًا. ولا يمكن ترك الأطفال يتأثرون بكل ما يدور حولهم من متغيرات، دون أن يستثمر هذا التغيير في تطوير قدراتهم وتنمية مداركهم ومواهبهم بما يتناسب مع الطموح الذي يُدفعون إليه نتيجة تنوع هذه الوسائط التي صارت سلاح التقدم في شتى المجالات، فلا حياة بلا تقنية ولا مستقبل بدونها. وإذا كانت الآلات والأجهزة أحد شقي التكنولوجيا، فإن الشق الأعظم منها هو التفكير، باعتبار أن التكنولوجيا ما هي إلا منظومة متكاملة في إطار واحد تجمع بين الإنسان والآلة والأفكار، لذا يجب توفير النصيب الأوفر منها لأطفالنا في الحاضر والمستقبل⁽¹⁾.

ومن أهم المظاهر التي جلبها هذا التطور الهائل في مجال التكنولوجيا والإلكترونيات، ظهور ما يسمى بالثقافة الإلكترونية التي جذبت انتباه الأطفال قبل الكبار، وأصبحت الشغل الشاغل لمعظمهم. وأصبح هذا الجهاز مفتاح التسلية والمتعة لكثير منهم، وباتت ألعاب الفيديو والبلادي استیشن والإبحار عبر شبكة الأنترنت لاكتشاف مواقع جديدة وألعاب جديدة وبلاد جديدة، بديلا لألعاب جماعية كثيرة عرفها جيلنا والأجيال السابقة لنا. ففيما تتجلى الثقافة الإلكترونية؟ وما أهم منتجاتها؟ وما فوائدها ومضارها وإيجابياتها وسلبياتها على الأطفال، وكيف انعكست هذه الثقافة على ممارسة اللعب عند الأطفال ومضامينه أيضا؟ سنحاول الإجابة عن مثل هذه الأسئلة، واضعين في الاعتبار أن ما أسميناه بالثقافة الإلكترونية، ليس مجرد رفاهية ثقافية، وإنما هي ضرورة

(1) - البائع (حسن). "عصر المعلومات يفرض وسائل جديدة للتعامل مع الأطفال". مجلة المعرفة عدد 12، مارس 2014.

(1) - يوسف (عبد التواب). الكتاب الإلكتروني يخنق الورق. مجلة المعرفة، الرياض، عدد 41، ديسمبر 1998.

واجباتنا إزاء المجتمع فالتزمنا بها وحرصنا على احترامها. نحن جيل استمتعنا بممارسة الألعاب التقليدية، استمددنا منها هويتنا وشخصيتنا، فهل أطفالنا مثلنا في هذه الأيام؟ صحيح أنهم أسعد حضا تقنيا وماديا منا، فهم يمتلكون ألعابا متنوعة يتفوقون علينا بتنوع ألعابهم الإلكترونية التي تفتح أمامهم أفقا لا حدود لها، وهم يملكون فرصا أفضل بإطلاعهم على كل ما يدور في العالم في لحظات واتصالهم بقاعدة أوسع من الأصدقاء. إنهم يلعبون جالسين أمام أجهزة تريحهم من كل تعب أو مشقة، إنهم مرفهون يعيشون عصر التقدم التقني والتفجر المعرفي إنهم أبناء العولمة⁽¹⁾. إن هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وزيادة عدد ساعات ممارستها من قبل الأطفال، بدأ يثير قلق المربين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع حول آثارها سواء النفسية منها أم الاجتماعية وأصبح هذا الموضوع مثار جدل قائم فيما يخص سلبياتها وإيجابياتها، فاللعبة الإلكترونية ليست تسلية بريئة بل هي وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة يهدف المرسل من خلالها إلى تحقيق أهداف وغايات ثقافية وسياسية، فقواعد اللعبة تفرض على اللاعب تقمص أدوار مفروضة عليه وانغماس في واقع معين من الحرب الفكرية أو العسكرية أو الثقافية أو الإيديولوجية. وتكمن الخطورة أيضا في إمكانية تقريب اللاعب بين الخيال والواقع إلى درجة أنه يحاول تطبيق مضامين هذه الألعاب في حياته اليومية مما يعني تنميط السلوك على النحو الذي يرغب فيه صانعو هذه الألعاب.

إذن، تميز هذا العصر خاصة خلال السنوات الأخيرة بانتشار أجهزة الحواسيب وتطور قدراتها وسهولة استعمالها وتعدد مهامها على خلاف أجهزة التلفزيون التي تقدم البرامج المختلفة ومنها برامج الأطفال حيث يكون دور الطفل سلبيا مقتصرًا على التلقي، فإن جهاز

للتواصل والتعرف على أصدقاء من مختلف الثقافات. كما يمكن أن تفتح مجالًا للحوار الأسري بين الطفل والوالدين لو أحسن الوالدان استغلالها بمشاركة الطفل في اللعب والتصفح، وإما أن تكون العزلة الاجتماعية هي الخيار البديل لإهمال الوالدين مشاركة الطفل لأنشطته عبر الشبكة العنكبوتية. أما فيما يتعلق بالجانب التعليمي، فإن الوسائط الإلكترونية تعد وسيلة تعليمية توفر النتائج العقلي للإنسانية وتضعه بين يد الطفل، فقد توفر شبكة المعلومات الكتب والقواميس والقصص والمعاجم اللغوية ويستطيع المتعلم البحث عن المعلومة بأسرع وقت وأقل جهد.

وهنا يمكن الإشارة إلى أن جهل المستخدمين خاصة من الأطفال بالجوانب القانونية لاستخدام الوسائط الإلكترونية، قد يورطهم فيما يسمى بالجريمة الإلكترونية؛ مما يتطلب توعية في هذا الجانب المهم من الثقافة الإلكترونية حتى لا يقع الطفل المستخدم لهذه الوسائط في مخالفات قانونية⁽²⁾. كما يتبين أيضا ضعف واضح في الثقافة الصحية وعدم الالتزام بقواعد الصحة العامة في استخدام الوسائط الإلكترونية، وكذلك إفراط بعض المستخدمين في الوقت إلى حد إدمان الأنترنت على سبيل المثال، وهو ما يؤدي بالضرورة إلى متابعة الطفل للكشف المبكر عن المشكلات الصحية والنفسية التي قد يتعرض لها.

وفي المقابل حينما نتذكر ألعابنا التراثية الجماعية المليئة بالأحداث والمغامرات والتشويق، وهي ألعاب ليست جامدة تحكمها قواعد ثابتة لا تقبل التغيير أو التحوير، ولا هي مرتبطة بأجهزة تفرض ممارستها استخدام كلمات المرور والإتصال بشبكة المعلومات، بل هي مغامرة تتصل بخيالنا نابعة من بيئتنا المحلية، نعيش في أحضانها ونحيا في عالم خاص يضح بالعلاقات والتفاعلات والمنافسات فتعلمنا منها حقوقنا وتبيننا منها

(1) - إبراهيم (سكينة). دور اللعبة الشعبية في الحفاظ على الهوية الذاتية للطفل العربي في ظل إفرازات العولمة، مجلة الطفولة والتنمية، عدد 18، 2011.

(2) - البائع (حسن). مرجع سابق.

وبالتالي، لم يعد غريبا أن يجذب الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب الأخرى فقد أدى انتشار الحواسيب وشبكة الأنترنت إلى بروز دورها بوضوح في حياة الأطفال. إنها الألعاب العصرية التي بدأ الأطفال يفضلونها على الألعاب التقليدية التي طالما اعتادوا ممارستها لتطغى وتغمر نفسها عليهم. وإذا كان اندفاع الطفل نحو ألعاب البلايستيشن والأنترنت يحمل في طياته الكثير من الأمور الإيجابية، فإن الأمر لا يخلو من بعض المخاطر الصحية والسلوكية التي ينبغي الالتفات إليها. ولا يجب أن يتخيل البعض أن الكلام هنا يقتصر على سن الطفولة والمراهقة فقط فالأمر يمتد ليشمل فئة الشباب والكهول أيضا. ورغم أن كثيرا من الألعاب الإلكترونية هذه الأيام أكثر عنفا عن ذي قبل وكنتيجة لذلك أصبح الأطفال الذين يستخدمون هذه النوعية من الألعاب أقل تحكما في أنفسهم وأكثر عدوانية. لكن في المقابل من المهم أن نذكر أن هذه الألعاب ليست كلها سيئة، فكثير من الألعاب التعليمية تمكن الطفل من تطوير وممارسة العديد من المهارات، كأن تعلمه على سبيل المثال الحروف، الأرقام، الأشكال، الألوان وغيرها. وبالتالي تتضح أهمية استعمال الوسائل الإلكترونية في الحصول على المعرفة إلا أن الإفراط في استعمالها قد يؤدي إلى نتائج سلبية، فاللعب بواسطة الحاسوب واستعماله والتحكم في مختلف تطبيقاته شيء إيجابي لا يمكن الاستغناء عنه كما يجب استعمال الشبكة العنكبوتية واستغلالها في مختلف المجالات، إلا أنه يجب التحفظ على بعض الاستعمالات والتوظيفات أو الاستعمال المفرط لها لأن ذلك يكون على حساب نشاطات أخرى مهمة في حياة الفرد.

2- إيجابيات وسلبيات الألعاب والوسائط الإلكترونية:

في خضم الاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية، يتساءل المرء عن الآثار التي يمكن أن تحدثها هذه الألعاب على اللاعبين وخاصة على الأطفال؟ وذلك لما لها من تأثيرات قوية على صحة الطفل وقيمه وسلوكه ولغته

الحاسوب يسمح بتفاعل الطفل مع البرمجيات أثناء اللعب ويكون دوره إيجابيا. كما تطورت البرمجيات تطورا كبيرا، الأمر الذي سهل عمليات استعمال الحاسوب في الكتابة والحساب والرسوم وتخزين المعلومات وغيرها. وقد تطورت ثقافة اللعب عند الطفل تطورا كبيرا، تماشيا مع ثقافة المجتمع ككل وتفاعلا مع التطورات العلمية المتسارعة وقد أصبحت هذه الثقافة صناعة في حد ذاتها. ولكل مرحلة ألعابها فإذا كان الجري والحركة، والمغامرات في الطبيعة هي الشغل الشاغل للأطفال بالأمس، فقد عرفت أساليب لعب الأطفال قفزة كبيرة وتحولات جذرية اليوم بعد ظهور الوسائط الإلكترونية وتوسع استعمالات الحاسوب وما رافقته من ألعاب الكترونية وتسخير خدمات الأنترنت في ألعاب الأطفال أيضا وهي مجالات سريعة الانتشار والتطور.

كما ساعد رواج برمجيات الأطفال، وخاصة الألعاب الإلكترونية التي أصبحت تؤدي فردية أو ثنائية أو جماعية من خلال شبكة الأنترنت. وقد تنوعت هذه الألعاب وأصبح الأطفال يتفاعلون معها حيث تطورت في برامج تربوية بسيطة إلى قصص الكترونية إلى ألعاب قيادة مختلفة للسيارات والشاحنات والدرجات النارية في مسالك صعبة ثم إلى برمجيات الصراعات التي يدخل فيها الأطفال بعقولهم وعواطفهم ووجدانهم، وفي صراعات عنيفة على الشاشة بين أفراد وكان الطفل طرفا فيها. ومن بين مزايا الألعاب الإلكترونية خاصة منها الألعاب الإستراتيجية أن يستعمل الطفل ذكائه واستراتيجياته وعوامل مختلفة من محيط اللعبة من أجل إحراز الانتصارات من خلال اللعب وهو ما يساعد دون شك على تنمية الطفل لذكائه واستراتيجيات تصرفه⁽²⁾.

(2) - جبر (أحمد). "طفلك والألعاب الإلكترونية. مزايا وأخطار".

ركن الطفل. مجلة المتميزة، العدد 23، سنة 2009.

الألعاب الإلكترونية وأجهزتها عن بدايات ظهورها الأولى، بحيث أصبحت أسعارها في متناول الجميع ولجميع الفئات العمرية، ومما ساعد في انتشارها في المجتمع التونسي ظهور التجهيزات المقلدة ومنخفضة السعر والمماثلة للأصلية التي أصبح الكثير من الأطفال يتسابقون على شرائها والحصول عليها. إضافة إلى كل هذا فإنه من أهم العوامل التي ساعدت في انتشار هذه الألعاب هي سرعة انبهار الأطفال بها، فكل طفل ورد فعله اتجاه لعبة معينة وحسب الظروف المعيشية أيضا، ومحتوى كل لعبة وطريقة العرض والإخراج من جهة وانشغال واهمال الأسرة للأطفال من جهة أخرى، وما لا يمكن تجاهله هو تأثير المدة الزمنية التي يقضيها الأطفال في اللعب على التأثر المتواصل بهذه الألعاب.

ومن أهم الملاحظات التي تم استخلاصها من أجوبة الأطفال حول هذا الموضوع أن الألعاب الرياضية تأتي في مقدمة الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى الأطفال، تليها في المركز الموالي الألعاب القتالية والحربية وفي المركز الثالث ألعاب الألغاز، وبعدهم الألعاب التعليمية في المركز الرابع وألعاب المغامرات في المركز الخامس، ضمن أنواع الألعاب المفضلة لدى الأطفال. في حين نجد أن البعض منهم ذكر ألعاب أخرى يفضلون ممارستها وهي ألعاب البنات. وقد يجد تفضيل الأطفال للألعاب الرياضية تفسيره في كون هذا النوع من الألعاب انتشر بشكل كبير مع انتشار رياضة كرة القدم، وخاصة في الأونة الأخيرة مع دخول تونس في المنافسة على كأس العالم وكأس أمم إفريقيا، فأصبح الأطفال يمارسون الألعاب الرياضية بكل أنواعها خاصة ألعاب كرة القدم، وذلك لتمثيل فريقهم الوطني في هذه المباريات الافتراضية وتحقيق ما لم يتحقق في الواقع. واتضح لنا كذلك أن أهم الألعاب التي يحبها الأطفال في جل القاعات التي قمنا بزيارتها هي لعبة كرة القدم الاحترافية" بي أو أس" التي تنتمي إلى ألعاب المحاكاة عموما وألعاب المحاكاة الرياضية. فهي لعبة اشتهرت

وشخصيته بشكل عام. فالألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات فإنها لا تخلو من الإيجابيات. لذا، يرى (أبو العينين) أن الألعاب الإلكترونية مصدرًا مهمًا لتعليم الطفل؛ إذ يكتشف من خلالها الكثير من المعارف، وتشبع خياله بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطًا، وأسهل انخراطًا في المجتمع. إلى جانب ذلك توفر هذه الأجهزة فرصة للطفل كي يتعامل بحرفية مع التقنية الحديثة، مثل الأنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة. كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها⁽¹⁾. في حين يرى (الأنباري) أن للألعاب الإلكترونية إيجابيات عدة، منها المتعة والتسلية و الترويح عن النفس في أوقات الفراغ. كما أن في اللعب توسيع لتفكير اللاعب وخياله، حيث أن بعض الألعاب تحمل ألغازًا تساعد في تنمية العقل والبدنية. ومن إيجابياتها أيضا أنها وسيلة منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب الجماعي⁽²⁾. كما أنها تساهم في تمكين اللاعبين من أفكار جديدة ومعلومات حديثة.

وقد أثبتت زيارتنا الميدانية لبعض قاعات الألعاب بتونس الكبرى بأن الألعاب الإلكترونية بما تمثله من وسيلة ترفيهية جديدة نسبيا تملك قدرات اجتذاب كبيرة لفئة الأطفال لما تحتويه من واقعية وإمكانية الانخراط حركيا وجسميا وعقليا وعاطفيا مع السيناريو الحركي الموجود وبما تقدمه من تفاعلات مختلفة. كما أنها تطبق في شكل قصة لهذا أصبحت أكثر قبولا وجذبا لفئة الأطفال، إضافة إلى أنها ذات تقنيات عالية الدقة ثلاثية الأبعاد تجعل الطفل يحس وكأنه في عالم حقيقي وليس افتراضي. يضاف إلى ذلك عامل تراجع أسعار تلك

(1) - أبو العينين (علاء)، حياة أفضل بلا "بلايستيشن". تم استعراضه بتاريخ 27/02/2010 على الرابط التالي: <http://woman.islammessage.com/article.aspx?id=350>
(2) - الأنباري (باسم)، نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية، تم استعراضه بتاريخ 2010/01/12 على الرابط التالي: <http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic>

أغلب الأطفال اللعب دون توقف حتى الفوز عند الخسارة في الألعاب الإلكترونية.

وهذا الأمر يدل على أن الألعاب الإلكترونية تحتوي على عوامل الجذب وأسر للطفل بحيث أنها تؤدي إلى إدمانه لولا الرقابة الأسرية عليه. فالطفل في هذه المرحلة العمرية يرغب في التعبير عن ذاته بحيث يحاول دوما إثبات قدرته على تجاوز الصعوبات التي تعترضه. لذا فهو لا يتوقف عند الخسارة بل يواصل اللعب حتى يحقق الفوز. وهو ما يثبت أن هذه الألعاب تجعل الطفل يصر على تحقيق هدفه بكل الوسائل ويطمح لتحقيقه وبهذا فإنها تكون في شخصية الطفل روح التحدي والإصرار على الوصول للهدف وتحقيق النجاح. وبهذا فإن الممارسة المتكررة والمستمرة لهذا النوع من الألعاب الرياضية تجعل الطفل التونسي يغير سلوكه بحسب قيم ومبادئ اللعبة التي تحمل في طياتها قيما ايجابية أكثر منها سلبية. واتضح لنا كذلك أن أغلب الأطفال يمارسون الألعاب الإلكترونية حبا في المغامرة والتسلية والمتعة، فكما نعلم فإن الأطفال بحكم سنهم ميالون بطبعهم للتطلع والمغامرة والإثارة والميل للاكتشاف والمتعة والتسلية وحب الحداثة والعصرية، فهذه الألعاب توفر لهم وبشكل كبير هذه الميزة، وذلك لكونها ألعابا حديثة ومتطورة قريبة كل القرب من العالم الحقيقي في رسومها ونوعية صورتها وجودة صوتها، وهذا ما وجدوه في هذه الألعاب التي وفرت لهم كل هذه الأمور، لكونها جمعت بين الحقيقة والخيال في قالب التسلية والتشويق والترفيه.

وكما هو معروف فإن الألعاب الإلكترونية تعد من أكثر المغريات التي قدمتها هذه التقنيات، والتي راحت تجذب الأطفال إليها وتدفعهم إلى اللعب المتواصل في ميدانها، وقضاء الأوقات الطويلة في ممارسة هذا اللعب كيفما شاء الطفل، وبشتى أصناف الألعاب وأشكالها بحرية تامة، تتيح للطفل تلبية حاجته وميوله من هذه الألعاب التي تدفعه إلى اكتشاف قدراته وتدريب مهاراته

كثيرا بين أوساط الأطفال لكونها لعبة حركية رياضية في نفس الوقت. وهي لعبة تنتمي إلى سلسلة ألعاب مستوحاة من الطبعة اليابانية "واينينغ إيليفن"، وتتيح اللعبة اختيار البطولة التي يرغب فيها اللاعب والقيام بكل العمليات الموجودة في عالم كرة القدم من شراء اللاعبين والمدربين وانتقاء ألوان القمصان واختيار الملاعب والتعاقد مع الممولين (سبونسور) وغيرها⁽¹⁾. كما تسمح اللعبة بمحاكاة شديدة للواقع، إذ يمكن سماع أصوات الجمهور وتفاعلهم مع كل لقطة من اللقطات، وبوسع اللاعب أثناء المباراة التحكم في حركات واقعية للاعبين حقيقيين في الواقع ويشبهونهم تماما، وتقليد مراوغاتهم وتميرراتهم وقذفاتهم وحركاتهم التي يعبرون بها عن فرحتهم عند تسجيل الأهداف. وتتيح اللعبة تسيير بطولة من عدة جولات يتحدد فيها البطل وفق نفس النظام المعمول به في البطولات الواقعية حيث يتم احتساب ثلاث نقاط عند الفوز ونقطة واحدة عند التعادل ولا نقطة عند الخسارة ليتم تجميع النقاط بعد كل مباراة، كما يسجل إدخال خصائص جديدة في كل طبعة ومعظمها تقني بالدرجة الأولى. وتظهر من خلال اللعبة قيم مرتبطة بمباريات كرة القدم وهي الحذر من اللاعبين المنافسين والتضحية من أجل الفريق والمثابرة لتحقيق الفوز، ومساعدة الغير بمساعدة اللاعبين لبعضهم البعض والأناقة المرتبطة بحركات اللاعبين وخصوصا مظهرهم الشديد الواقعية المجسدة بصور ثلاثية الأبعاد، وكذا النظام في اللعب والمهارة في الأداء والتخطيط باختيار أساليب اللعب التي تتيحها اللعبة والذكاء والتكيف في التعامل مع مختلف وضعيات اللعب المستجدة، إضافة إلى العنف البسيط الذي يتجسد في المخالفات التي يرتكبها اللاعبون. إلى جانب ذلك يكرر

(1) - بشور(نجلاء)، "الألعاب الإلكترونية: إيجابيات وسلبيات"، المجلة التربوية، العدد 29، الأردن، 2004.

المرتبطة بقصص العصابات الخطيرة والطريق المسدود. وكل الأعمال السلبية محبذة في هذه اللعبة مثل الإغتيال وسرقة السيارات وقتل المارة بل تسمح بالفوز بالمال بحسب خطورة الفعل. وتكمن خطورة اللعبة في إتاحة المجال للاعب لأن يجسد شخصية إجرامية دون الخوف من العقاب

إلى الحد الذي يجعل من الأعمال السلبية شيئا عاديا بل محبذا من أجل الفوز⁽¹⁾. وقد أثارت اللعبة بسبب عنفها الكبير الكثير من الإنتقادات من أجل سحبها من الأسواق لكونها تحث على العنف وأيضا على العنصرية وتتضمن مشاهد جنس وصارت بذلك رمزا للعنف بكل مظاهره. وهناك أيضا لعبة "كونتر سترايك" التي تعني الهجوم المضاد، وهي لعبة تصنف ضمن ألعاب الرمي تحديدا وتقوم فكرتها على أساس مواجهة بين إرهابيين ومكافحي الإرهاب خلال عدة جولات ويسجل اللاعبون نقاطا عند تحقيق الأهداف والقضاء على منافسيهم من أجل فوز فريقهم. وتشهد الطبعة الأخيرة نجاحا باهرا خصوصا على شبكة الأنترنت مما يجعلها لعبة الرمي الأكثر استقطابا للممارسين على الخط وأفضل بكثير من الطبقات السابقة. وتحدد مواقع تلقي الرصاصات على مستوى الذراع الأيمن والأيسر والجذع والرأس. وبالتالي تتسبب في تلف الأعضاء بحسب المكان المصاب علما أن الرمية على مستوى الرأس دائما تكون مميتة وعندما يتم استنفاد كل نقاط الحياة فإن اللاعب يعتبر مقتولا.

وهكذا، فقد أفرزت هذه الألعاب في جانبها الآخر الكثير من التأثيرات الخطيرة على واقع الطفل المعاصر وثقافته، خاصة إذا ما أدركنا أن مدار حركة الطفل ومجمل نشاطه اليومي وقواعده الأساسية قد اتخذت من اللعب منطلقا حيويا وهاما في حياته. وهذا النوع من

في اللعب، واكتساب المزيد من الخبرات التي تنتجها مثل تلك الألعاب عبر الأنترنت خاصة. ومع أنّ هذه الألعاب تسهم بتطوير نشاط الطفل في اللعب، وتزيد من مهاراته، وتنشيط مجالات تفكيره، وإثراء مخيلته وتنشيطها باتجاه أوسع، وتدفع قدراته إلى النمو والإدراك الواسع إلا أنها بنفس الوقت تحمل الكثير من المضار على الطفل، وخاصة على صحته الجسدية والنفسية والعقلية والسلوكية، وعلى مجمل أنماط ثقافته بشكل عام. وذلك عبر ما تفرزه الكثير من الألعاب الإلكترونية من معطيات سلبية ونتائج خطيرة تعمل على إشاعة (الثقافة السلبية) المتمثلة بـ(ثقافة العنف) التي تحملها في أشكالها ومضامينها وما تضحّيه من نزعات عدوانية عديدة تهدد الثقافة الإيجابية وتعمل على تقويض قيمها وقدراتها ومؤثراتها في كيان الطفل وسلوكه. لتحل محلها (ثقافة العنف) ونزعتها الساعية إلى تكريس قيمها ووجودها في سلوك الطفل وثقافته. خاصة بعد ان أصبح العنف ظاهرة بارزة في مجمل الألعاب الإلكترونية عبر الكومبيوتر والأنترنت وألعاب (الأقراص الضوئية) وغيرها⁽¹⁾.

ومن بين أهم الألعاب الإلكترونية الأخرى التي حدثنا عنها الأطفال في أغلب قاعات الألعاب والتي وصفت بأنها تستحوذ على عقول الكثير من الأطفال والمراهقين وحتى الشباب هي لعبة "السرقة الكبيرة للسيارات" والتي تختصر بتسمية "جي تي أ"، (GTA) والتي تصنف ضمن ألعاب المغامرات تحديدا وتمارس بشكل فردي، فهي واحدة من سلسلة ألعاب السرقة الكبرى للسيارات وتتميز بأنها ثلاثية الأبعاد تتيح واقعية شديدة. وقد كانت اللعبة مصدر الكثير من النقاشات الحادة والإنتقادات بسبب العنف والجنس الحاضرين في اللعبة. وعالم "جي تي أ" مستوحى من العديد من الأفلام والمسلسلات العنيفة و

(1) - فؤاد (أحمد)، "سلامة أطفالنا والاستخدام الخاطي

للكومبيوتر"، مجلة خطوة، العدد 23، المجلس العربي للطفولة والتنمية، القاهرة، 2006.

(1) - جبر (أحمد)، طفلك والألعاب الإلكترونية: مزايا وأخطار،

مرجع سابق.

السلبية الناتجة عن استعمال الأنترنت لا يجب أن تكون سبباً في منع الأطفال من استعمالها، لأن في ذلك خسارة لا تعوض، بل يجب علينا إيجاد طرق وحلول مناسبة تساعد على التقليل من سلبيات استعمالها أفضل بكثير من تركها نهائياً.

وهناك تداعيات أخرى ناتجة عن استعمال الألعاب الإلكترونية و شبكة الأنترنت منها:

- تخليص الأطفال من الرقابة بكل أشكالها، الوالدية والاجتماعية والثقافية والأخلاقية بما في ذلك رقابة الدولة، وهو ما يسمح بولوج البيوت والعقول للعبث بها دون رقابة.

- توفير ألعاب أو مواقع تشجع على مشاهدة مظاهر قد تدفع إلى التطرف والعنف وكره الآخر، وهو ما قد يصل إلى تشجيع الجريمة ونشر الإرهاب والترويج له عن قصداً أو غير قصد.

- توفير مواقع تشجع على الإباحية والتفسخ الأخلاقي وهو ما يؤدي إلى تشجيع عمليات إشباع الغرائز والنزوات بأساليب لا يقبلها المجتمع وتساهم في تفتيش الإنحراف السلوكي.

- بث الثقافة الغربية في المجتمعات العربية حيث أن الطفل يدفع إلى تعلم لغة المعلوماتية كما أن برامج الأنترنت تؤثر على الطفل، بحيث أنه يتعود على القيم والعادات والتقاليد والسلوكيات الغربية وهو ما قد يسهم في اغتراب الطفل عن مجتمعه وثقافته. وهي انعكاسات يجب مواجهتها من خلال تدعيم الثقافة المحلية⁽³⁾. ومن زاوية أخرى يجب تدريب الأطفال وتمكينهم من المهارات اللازمة لإتقان كل أساليب وأشكال التربية على هذه الوسائط. وذلك عبر استغلال كل ما تتيحه شبكة الأنترنت من فرص الإبحار عبر مواقع تعنى بالطفولة، والتي تزخر بنوافذ الثقافة العامة بما في ذلك مساعدة

اللعبة عبر وسائله أفرز اتجاهين أساسيين اتجاه سلبي واتجاه إيجابي. وبات الاتجاه السلبي يغلب على الاتجاه الإيجابي في هذا المجال، خاصة بعد انفتاح الطفل على كافة أنواع الوسائط والقنوات والمنافذ الإعلامية والاتصالية والاجتماعية والثقافية التي تفتح له كما هائلاً من الأشكال والمضامين التي تساهم في توجيهه وتربيته وتثقيفه وتسليته وإمتاعه، والتي راحت بشتى الطرق والوسائل تغري ميوله وتوسع من رغباته الاستهلاكية وتثير غرائزه باتجاهات متعددة لا يمكن السيطرة عليها خاصة في مجال الألعاب الحديثة.

وفي هذا الشأن لخص "الصوفي" بعض الآثار السلبية لاستعمال الأنترنت والألعاب الإلكترونية تتمثل في:

- (1) التبعية الثقافية
- (2) العنف والجريمة
- (3) انحسار اللغة الثقافية
- (4) إهمال مصادر المعلومات الأخرى
- (5) إدمان ارتياد المواقع الإباحية
- (6) الاغتراب والعزلة
- (7) الأخطار الصحية
- (8) التردى السلوكي⁽¹⁾.

وذهب "الخطيب" إلى أن مستخدمي الحاسوب هم الأكثر عرضة للتأثيرات النفسية والاكتئاب والتوتر ومع ذلك تبقى الدراسات النفسية الميدانية التي تهدف إلى الكشف عن إيجابيات وسلبيات استعمال الحواسيب والإدمان على الأنترنت محدود جداً⁽²⁾. إلا إن الآثار

(1) - الصوفي (حمدان عبد الله). تصور تربوي مقترح لمواجهة أخطار استخدام الإنترنت لدى فئة الشباب. المؤتمر التربوي الأول حول "التربية في فلسطين ومتغيرات العصر" (كلية التربية) 24 نوفمبر 2004.

(2) - الخطيب (هشام). "المخاطر الصحية لاستخدام الحاسوب". المجلة الثقافية، الجامعة الأردنية، عدد 41، 1997، ص 502.

(3) - المرجع السابق، ص 504.

الأطفال والحرص على حمايتهم من هذه المخاطر⁽³⁾. ويمكن أيضا تفعيل جهاز مراقبة على مواقع الألعاب الإلكترونية والتي يسمح بها المواقع الشهيرة لتتمكن من معرفة نوعية الألعاب التي يفضلها طفلك ومن ثم التدخل في الوقت المناسب إذا لزم الأمر. كما يمكن أيضا تشجيع الطفل على شراء لعبة لتنمية الذكاء أو لتعليم نشاطات جديدة بدلاً من اللعب دائماً بمثل تلك الألعاب المعتادة، فيبدأ في التخيل والإبداع والإستفادة من اللعبة عن كونها شيئاً ترفيهياً فقط. علاوة على ذلك يجب توجيه الطفل نحو اللعب مع أصدقائه في الألعاب الجماعية ليبعد قدر المستطاع عن الألعاب الفردية. وليتكون لديه حب الجماعة والتفاعل مع الآخر والبعد عن العزلة والتمركز حول الذات. وكذلك السعي إلى تعويد الطفل منذ الصغر على ممارسة التمارين الرياضية التي تحافظ على رشاقة جسمه كما تمكنه من تفريغ الطاقة الكامنة بداخله في شيء مفيد بعيداً عن آثار الألعاب العنيفة والعدوانية.

خاتمة:

بات استعمال الحاسوب والإنترنت ضرورة للحصول على المعرفة و أصبحت هذه الوسائط حاجة ملحة في التربية والتعليم والثقافة والاتصالات الاجتماعية بل حتى ضرورة مهنية. لهذا أصبح من شبه المستحيل الاستغناء عنها في مختلف مجالات الحياة. وبما أننا لا نستطيع منع مشاهدة التلفزيون في البيت لأنه يقدم أفلاماً خليعة أبو برامج لا نريدها، ومهما حاولنا منع الأطفال فلن نفلح في ذلك، وقد يشاهدون ما نمنعهم عنه في مكان آخر. لذلك لابد من تحصين الأطفال بالأخلاق الحميدة والتوعية والمتابعة مما يجعلهم يقتنعون ويفرضون قيوداً بأنفسهم على أنفسهم. كذلك الحال بالنسبة لاستعمال الألعاب الإلكترونية أو شبكة الإنترنت فلا يمكن منع الأطفال من الاستفادة من إيجابياتها وهي متعددة. خاصة وأن هذه

الطفل على المساهمة العملية وتغذية هذه المواقع بما عنده وبما جادت به قريحته. فالطفل في هذه الحالات مبدع والإنترنت تمكنه من نشر أفكاره وشحن موهبته، وتشجعه على البحث والاكتشاف ومواصلة التجريب وإعادة المحاولة. والطفل في كل هذه الحالات هو مبحر من خلال وسائطها المختلفة، وباحث ومكتشف للمعرفة في إطارها المتجاوز لبيئته المحلية الضيقة، وهو مبدع للحلول والأفكار أو بعبارة أوضح هو منتج للثقافة.

وهكذا فقد أصبح الطفل في مختلف دول العالم معرّضاً بل أصبح هدفاً لكل ما تقدمه له التكنولوجيا المعاصرة من لعب وأدوات شديدة التعقيد. فالتكنولوجيا لا تحقق أهدافها إلا إذا انصهرت في الكيان المجتمعي وأصبحت متاحة لجميع الأعمار على اختلاف قدراتهم مثل جهاز الحاسوب والإنترنت حالياً على سبيل المثال. وفي هذا الشأن، يرى نبيل علي "أن تكنولوجيا المعلومات تمثل إحدى الوسائل المنشودة لتعويض تخلفنا في مجال تربية الطفل، ويتوقف نجاحنا في استخدام التكنولوجيا على حسن استغلالنا لها في الإطار الشامل لمنظومة التنمية المجتمعية"⁽¹⁾. غير أنه ما من شك في أن "التقدم الذي نشهده حالياً في جميع المجالات قد ضيق المسافة بين الطفل وبين العلم والتكنولوجيا بصورة تستوجب تربية جديدة مغايرة تماماً للتربية القائمة حالياً"⁽²⁾. وهي ما يطلق عليها التربية عبر هذه الوسائط.

وأدني شيء يمكن القيام به هو توعية الأطفال بمخاطر استعمال الألعاب الإلكترونية من أجل إيجاد سبل تحد من مخاطر الإدمان على الألعاب الإلكترونية أو ولوج مواقع لا أخلاقية على الإنترنت وغير مناسبة لثقافة المجتمع وقيمته. كما يجب على المربين والأخصائيين النفسيين التعرف على إيجابيات وسلبيات استعمالات تكنولوجيا الاتصال واللعب وتكاتف الجهود من أجل توعية

(1) - نبيل علي. الطفل العربي وتكنولوجيا المعلومات. كتاب العربي عدد50، الكويت 2002، ص 197.

(2) - نبيل علي. المرجع السابق، ص 218.

(3) - هشام الخطيب. مرجع سابق، ص 504.

البيبلوغرافيا:

- ابراهيم (سكينة). " دور اللعبة الشعبية في الحفاظ على الهوية الذاتية للطفل العربي في ظل إفرافات العولمة". مجلة الطفولة والتنمية، عدد18، 2011.
 - بشور(نجلاء). " الألعاب الإلكترونية، إيجابيات وسلبيات". المجلة التربوية، العدد29، الأردن، 2004.
 - البائع (حسن)، "عصر المعلومات يفرض وسائل جديدة للتعامل مع الأطفال". مجلة المعرفة عدد12، مارس 2014.
 - جبر (أحمد)، "طفلك والألعاب الإلكترونية، مزايا وأخطار". ركن الطفل، مجلة المتميزة، العدد23، سنة 2009.
 - الخطيب (هشام)، " المخاطر الصحية لاستخدام الحاسوب". المجلة الثقافية، الجامعة الأردنية عا41د دد 1997.
 - الصوفي (حمدان عبد الله)، تصور تربوي مقترح لمواجهة أخطار استخدام الانترنت لذي فئة الشباب، المؤتمر التربوي الأول حول: "التربية في فلسطين ومتغيرات العصر" كلية التربية عدد 241 نوفمبر 2004.
 - الهيتي (هادي نعمان)، ثقافة الأطفال، سلسلة عالم المعرفة، عدد123، الكويت 1988.
 - فؤاد (أحمد)، "سلامة اطفالنا والاستخدام الخاطي للكمبيوتر"، مجلة خطوة، العدد 23، المجلس العربي للطفولة والتنمية، القاهرة، 2006.
 - يوسف (عبد التواب)، "الكتاب الإلكتروني يخلق الورق"، مجلة المعرفة، الرياض، عدد 41، ديسمبر 1998.
- المواقع الإلكترونية:
- أبو العينين (علاء)، حياة أفضل بلا "بلايستيشن"، تم استعراضه بتاريخ 27 /02/ 2010 على الرابط التالي: <http://woman.islammassage.com/article.aspx?id=350>
 - الأنباري (باسم)، "نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية"، تم استعراضه بتاريخ 2010/01/12 على الرابط التالي <http://alexmedia.Forumsmotions.com/t150-topic>

الألعاب تدفع الأطفال لممارستها من أجل السعي لل فوز، المنافسة، التحدي، التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة. كما يرى البعض أن لممارسة الألعاب الإلكترونية أثارا إيجابية، وأخرى سلبية فمن الآثار الايجابية أن الألعاب التي تمارس عبر الأنترنت تسهم في تحسين بعض المهارات الإجتماعية والأكاديمية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الكتابة والطباعة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، مهارات التفكير الناقد، ومهارات حل المشكلات. أما فيما يتعلق بالآثار السلبية فهي عديدة منها: أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية، أضرار إجتماعية، وأضرار عامة، ويندرج تحت كل فئة عدد من الآثار السلبية. وبالتالي يجب التنبيه إلى أهمية التربية على هذه الوسائط وضرورة تدخل المختصين للحد من خطورة بعض المواقع وكذلك ينبغي على رجال التربية وأولياء الأمور الإحاطة بأهم الجوانب الايجابية والجوانب السلبية للوسائط الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تدعيم وتعزيز الجوانب الايجابية والحد من آثار الجوانب السلبية.

وفي الأخير لقد ساهمت الوسائط الإلكترونية الحديثة بصورة فعالة في توسيع الثقافة العامة للطفل وفتحت له آفاقا معرفية وترفيهية واسعة فاستفاد منها أيما استفادة وجعلت منه في حالات كثيرة ليس المتلقّي السلبي للمعرفة فحسب، بل المتلقّي والمنتج وحتى المبدع للثقافة وكذلك مكنته من القدرة على توظيف معارفه عمليا، وكما هو معروف فإن هناك فرق كبير بين تحصيل المعرفة وتطبيقها عمليا لحلّ المشاكل. ورغم كل ذلك، فقد جلب التطور التكنولوجي والإلكتروني معه أشكالا وأفكارا ومشاكل جديدة لأطفالنا ينبغي الإنتباه إليها والاهتمام بمعالجتها وكذلك ينبغي على صانعي ثقافتهم الجديدة استيعاب وفهم احتياجاتهم الأساسية أولا ثم طرح مضامين جديدة تتناسب مع ما يجب أن توفره مثل هذه الوسائط لفائدة الأطفال.