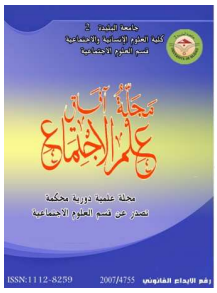

مجلة آفاق لعلم الاجتماع

ISSN : 1112-8259 EISSN :2600-6855

المجلد 10 العدد 1 / جويلية 2020

أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على صحة وسلوك الطفل في الدول العربية وآليات الوقاية من مخاطرها
- دراسة وصفية تحليلية-

The effect of playing electronic games on the health and behavior of children in Arab countries and mechanisms to prevent their risks
Descriptive and analytical study

د. بلعيدي محمد أمين [1]
جامعة وهران، الجزائر

د. دردیش احمد [2]
جامعة البليدة2، الجزائر

تاريخ الإرسال: 2020/06/05 تاريخ التقييم: 2020/06/06

تاريخ القبول: 2020/06/16

الملخص:

تهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن أثر الألعاب الاليكترونية على صحة وسلوك الطفل، وإيجاد الحلول الناجعة التي تجنب الطفل من مخاطرها.

تندرج هذه الدراسة في إطار البحوث الوصفية التي تستهدف وصف وتحليل الظاهرة المدروسة.

خلصت الدراسة أن للألعاب الالكترونية ايجابيات عديدة على صحة وسلوك الطفل، كما لها عدة آثار سلبية صحية ونفسية وتربوية واجتماعية، ولتجنب هذه السلبيات يجب توجيه ومرافقة الطفل أثناء ممارستها.

الكلمات المفتاحية: أثر، ممارسة، ألعاب اليكترونية، طفل، وقاية.

Abstract:

This study aims to discover the impact of electronic games on the health and behavior of the child, and to find effective solutions that avoid the child from its risks.

This study is part of descriptive research aimed at describing and analyzing the studied phenomenon.

The study concluded that electronic games have many positives on the health and behavior of the child, as they have several negative health, psychological, educational and social effects.

Keywords: impact, practice, electronic games, child, prevention.

[1] بلعيدي محمد أمين، جامعة وهران2، الجزائر. aminovitch87@hotmail.com
[2] دردیش احمد، جامعة البيدة2، الجزائر. DEMDERDICHE@yahoo.fr

1- مقدمة

عرف العالم تغيرا كبيرا في المجال التكنولوجي، فمع ظهور الحاسوب وتقلص المسافات وسلاسة الاتصالات وانسياب المعلومات من خلال الانترنت والفضائيات، برزت أشكال من الألعاب لم تكن معروفة من قبل وأصبحت تلعب دورا أساسيا في ثقافة الأطفال عرفت باسم الألعاب الإلكترونية.

لقيت هذه الألعاب رواجا كبيرا في البلدان العربية بصفة عامة وفي الجزائر بصفة خاصة، وذلك لكونها تلغي الحدود الجغرافية بين الشباب والأطفال وتقرب المسافات فيما بينهم، إضافة إلى ما تتصف به من ميزات خاصة كوسيلة ترفيهية، حيث أصبحت هذه الأخيرة تحاكي العالم الحقيقي في تصورها، بالإضافة إلى ذلك فهي سهلة المنال وذلك لأنها تتوفر على عدة وسائل وحوامل منها الهاتف النقال، الحاسب المحمول وحاسوب المكتب، عبر الشبكة العنكبوتية وألعاب اللوحات، كما نجدها في القاعات الخاصة بألعاب الفيديو.

وقد أدى الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية ووجودها في كل بيت تقريباً إلى أنها أصبحت لا يمكن الاستغناء عنها أو تجاهلها لا سيما في ميدان صقل شخصية الطفل وقولبتها وثقافته وإقناع الآخرين في مراحل العمر الأخرى بانتهاج قيم واتجاهات متنوعة من خلال ما يتعلمه من هذه الألعاب من مفيد ومضر، وهي بذلك تنافس دور الأسرة والمجتمع في التنشئة الاجتماعية للأفراد في عصر العولمة وما يشهده العالم من تطورات مذهلة في الفضاءات الإلكترونية(حسن عبد الناصر راضي محمد، 2015، ص334).

هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وزيادة الساعات التي يقضيها الأطفال في اللعب، أثار انتباه واهتمام المربين والباحثين في علم النفس وعلم الاجتماع والعلوم التربوية حول آثارها النفسية والاجتماعية والصحية، وأصبح موضوع جدل قائم بين العلماء فيما يخص سلبياتها وايجابياتها على سلوك الأطفال. لقد كان هذا الاختلاف مصدرا للحيرة هل يلعب الأطفال هذه الألعاب أم يمنعون من اللعب بها.

بناء على ما سبق نقوم بطرح السؤالين الآتيين:

ما هي آثار ومخاطر ممارسة الألعاب الإلكترونية على صحة وسلوك الطفل؟ وما هي الحلول الناجعة التي تجنب الطفل من أخطار هذه الألعاب؟.

2- أهداف الدراسة

تهدف هذه الدراسة إلى تسليط الضوء على مفهوم الألعاب الالكترونية وأنواعها، والكشف عن أهم الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية المختلفة المترتبة على ممارسة الأطفال لها، والبحث عن الحلول الناجعة التي تجنب الطفل من الأخطار الناجمة عنها.

3- منهجية الدراسة

تندرج هذه الدراسة في إطار البحوث الوصفية التي تستهدف وصف وتحليل الظاهرة محل الدراسة وتشخيصها وإلقاء الضوء على جوانبها المختلفة، وجمع البيانات اللازمة عنها مع فهمها وتفسير النتائج، وأخيراً الوصول إلى الاستنتاجات.

اعتمدت الدراسة على تحليل الدراسات والبحوث السابقة والتقارير حول الألعاب الإلكترونية، انتشارها واستخدامها وتطورها والأضرار التي نتجت عنها، فضلا عن الانترنت في الحصول على البيانات والمعلومات التي تغني البحث.

4- أهمية الدراسة

تأتي أهمية الدراسة من تعاملها مع ظاهرة منتشرة في جل المجتمعات، تتمثل في إدمان الأطفال والمراهقين على الألعاب الإلكترونية باختلاف أنواعها، وما يحمله ذلك الاستخدام من مخاطر عدة، لاسيما أنها ألعاب خطيرة وقاتلة. الأمر الذي يستدعى تناول هذه الظاهرة بالتحليل والدراسة ووضع آليات لكيفية تعامل الحكومات والأسر ومؤسسات التنشئة الاجتماعية مع هذه الظاهرة لتجنب مخاطرها على صحة وسلوك الطفل.

5- مصطلحات الدراسة

- **اللعب:**

يعرف اللعب لغويا، كما ورد في قاموس المحيط، بأنه مصدر للفعل لعب ومعناه ضد جد، وهذا يعني انتقاء صفة الجدية عن اللعب بعكس العمل، كما يتضمن مفهوم اللعب، وكما ذكر في قاموس المنجد، المزاح وفعل فعل بقصد اللذة أو التنزه، فعل لا يجدي عليه نفعا(العناني عبد المجيد حنان، 2002، ص15).

وعرف معجم مصطلحات العلوم الاجتماعية اللعب بأنه إشراك الفرد في نشاط رياضي أو ترويجي، سواء كان لعبا حرا أو لعبا منظما يتم بموجب قوانين وأنظمة معترف بها. وعرفه قاموس علم النفس بأنه نشاط يقوم به البشر بصورة فردية أو جماعية لغرض الاستمتاع دون دافع آخر(الحيلة محمد محمود، 2002، ص18). في حين عرفه قاموس التربية لمؤلفه "قود" (Good) بأنه نشاط موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية ويستغله الكبار عادة ليسهم في تنمية سلوك الأطفال وشخصياتهم بأبعادها المختلفة الفعلية والجسمية والوجدانية(الشحروري مها حسني، 2007، ص18).

وقد ظهرت تعريفات عديدة للعب، فمنها من يركز على القيمة العلاجية للعب، ومنها من يربط اللعب بالنمو العقلي، ومنها من يربطه بالنشاط التعليمي، حيث يعرف اللعب بأنه نشاط موجه أو غير موجه يعبر عن حاجة الفرد إلى الاستمتاع والسرور، وإشباع الميل الفطري له، وهو ضرورة بيولوجية في بناء ونمو الشخصية المتكاملة للفرد، وهو سلوك طوعي، ذاتي، اختياري، داخلي الدافع غالبا، أو تعليمي تكيفي يوافق النفس، وهو وسيلة لكشف الكبار عن عالم الطفل، للتعرف على ذاته وعلى عالمه، ويمهد لبناء الذات المتكاملة، في ظل ظروف تزداد تعقيداً ويزداد معها تكيفا(عبد الهادي، 2004، ص83).

قدم علماء النفس عدة تعاريف لمصطلح اللعب، فعرفته "هارلوك" (Hurlock) بأنه نشاط دون اعتبار النتائج التي تتحقق في النهاية، ويتميز هذا النشاط بالتلقائية بعيدا عن الضغط والقوة والإكراه الخارجي (بلقيس أحمد، مرعي توفيق،2001، ص13). ويرى "تايلور" (Taylor) بأن اللعب هو أنفاس الحياة بالنسبة للطفل، إنه حياته وليس مجرد طريقة لتمضية الوقت وإشغال الذات. فاللعب للطفل هو كمال التربية والاستكشاف والتعبير الذاتي والترويح. وأضاف "كاليوس"

(Caillios) بعدا جديدا في تعريفه للعب مشيرا إلى أنه نشاط حر يمارس بدون قهر ويؤدي إلى السرور ويعتمد على التخيل حيث يعوض كثيرا عما يواجه الطفل في الحقيقة أو الواقع(الشحروري مها حسني، 2007، ص18).

ويعرف بأنه نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد سواء كان هذا الفرد صغيرا أو كبيرا من أجل تلبية حاجاته المختلفة، والتي يمكن أن يحققها من خلال اللعب كالترويح، التعليم، تفريغ الطاقة الزائدة، إلى غير ذلك من الحاجات، تختلف أهميته بالنسبة للفئات العمرية المختلفة، ويكون اللعب إما فرديا أو جماعيا، منظما أو تلقائيا كما يكون كذلك موجها أو ذاتيا(بشير نمرود، 2008، ص35).

وعرفه البعض بأنه نشاط ينهمك فيه الفرد للحصول على المتعة التي تصاحب هذا النشاط دون اعتبار للنتائج الأخرى التي تتحقق في النهاية، ويتميز هذا النشاط بالتلقائية بعيدا عن الضغط والقوة والإكراه الخارجي(الأحمد أمل، منصور علي، 2011، ص23). فاللعب عدة مظاهر وروح واحدة، بحيث نجد لكل من الرضيع والطفل والمراهق والشاب والشيخ والكهل لعبه الخاص به، ولكل نوع وظيفته الخاصة بالنمو النفسي(فلاق أحمد، 2009، ص6).

من خلال ما تقدم يمكننا تعريف اللعب بأنه عملية ذاتية يقوم بها الطفل وهو نشاط اختباري موجه للسلوكات الشخصية المدفوعة ذاتيا، يمارس بطريقة فردية وأخرى جماعية، وهو نشاط إنساني حر وخالص، يؤدي لغاية الاستمتاع وحسب، وقد يكون هذا النشاط حركيا أو ذهنيا. كما أن اللعب يزود الطفل بالرضا والارتياح وضروري للصحة البدنية والعقلية للطفل. فمن خلاله يكتشف الطفل العالم من حوله وعلاقته بهذا العالم، وبالتالي تصبح لديه مرونة في استجاباته للتحديات التي يواجهها، أي أن الطفل من خلال اللعب يتعلم ويتطور ذاتيا.

- **الألعاب الإلكترونية:**

هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشات التلفاز (ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) وقد تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التآزر البصري الحركي) أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية (قويدر مريم،2011، ص116). فهي عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة إلكترونية(Salen Katie, Zimmerman Eric, 2004, p86).

وتعرف بأنها نشاط ترفيهي، وهو الأكثر استعمالا في مجال الألعاب المختلفة، والعنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تصدرها وتنتجها مختلف أجهزة النظام الإعلامي الآلي التي يستعملها الفرد الملقب باللاعب(بشير نمرود، 2008، ص83). كما يعرف بأنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية(الهدلق عبد الله بن عبد العزيز، 2013، ص11).

ويرى البعض بأنها نشاط أو عمل إرادي يؤدى في حدود زمان ومكان معينين حسب قواعد وقوانين مقبولة ومتفق عليها ومفهومة من قبل من يمارسها للوصول إلى غاياته، وتكون ملزمة ونهائية في حد ذاتها، تتضمن تعاونا أو تنافسا مع الذات أو الآخرين، ويرافق الممارسة شيء من

التوتر والترقب والبهجة والمتعة واليقين. كما أنها تختلف عن واقع الحياة الحقيقية فهي عالم من الخيال، وقد يمارسها لاعب واحد أو أكثر وهي هادفة لها نواتج إما الربح أو الخسارة(أبو جابر ماجد وآخرون، 2003، ص44).

فالألعاب الإلكترونية هي الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز كألعاب الفيديو (ألعاب الحركة، ألعاب المغامرة، ألعاب الرياضة، ألعاب لعب الدور وغيرها) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب المغامرات والمنافسة، ألعاب تعاونية، ألعاب البرمجة والألغاز وغيرها)، والتي تزود الطفل بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين (التآزر البصري والحركي) أو تحد للإمكانيات العقلية. وقد تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب على الأشرطة المرنة إلى القرص المدمج إلى شبكة الانترنت. وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة، وسرعة معالجة عالية، وكذلك نظام معقد من الإمكانات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب. ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي أو ضد أشخاص آخرين موجودين على شبكة الانترنت. فهي تشمل جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية كألعاب الحاسب، ألعاب الانترنت، ألعاب الفيديو، ألعاب الهواتف النقالة وألعاب الأجهزة المحمولة بالكف.

- **الطفل:**

يطلق مفهوم الطفل على كل من الولد والبنت منذ الولادة وحتى سن البلوغ. وتتميز الطفولة بأنها مرحلة نمو سريعة، بل هي أسرع مراحل النمو الإنساني على الإطلاق. ففي هذه الحالة ينمو الطفل جسمانيا وعقليا ولغويا ووجدانيا (خزاعلة عبد العزيز، 1998، ص16).

ويعرف الطفل وفقاً للمادة الأولى من مشروع اتفاقية الأمم المتحدة على أنه كل إنسان لم يتجاوز الثامنة عشرة ما لم يبلغ سن الرشد قبل ذلك بموجب القانون المنطبق عليه. وأما الطفولة فتعرف على أنها مرحلة لا يتحمل فيها الإنسان مسؤوليات الحياة متعمدا على الأبوين وذوي القربى في إشباع حاجته العضوية وعلى المدرسة في الرعاية للحياة، وتمتد زمنياً من الميلاد وحتى قرب نهاية العقد الثاني من العمر، وهي المرحلة الأولى لتكوين ونمو الشخصية وهي مرحلة للضبط والسيطرة والتوجيه التربوي(اتفاقية حقوق الطفل، 1989، ض3993).

والطفل عند علماء النفس هو الصغير منذ ولادته حتى يتم نضوجه النفسي والاجتماعي والجسمي وحتى تتكامل لديه عناصر الرشد المتمثلة في الإدراك التام للأشياء والمواقف التي تحيط به(كريم علا رحيم، 2009، ص149).

وتعرف الطفولة من وجهة نظر علماء الاجتماع على أنها الفترة المبكرة من الحياة الإنسانية التي يعتمد فيها الفرد على والديه اعتماداً كلياً فيما يحفظ حياته، ففيها يتعلم ويتمرن للفترة التي تليها وهي ليست مهمة في حد ذاتها بل هي ممر يعبر عليه الطفل حتى النضج الفسيولوجي والعقلي والنفسي والاجتماعي والخلقي والروحي والتي تتشكل خلالها حياة الإنسان ككائن اجتماعي. والطفولة عند علماء النفس تبدأ من لحظة وجود الجنين في بطن أمه، وهذه الفترة تعتبر من أهم وأخطر مراحل عمره على الإطلاق، وعلى هذا تطور الطفولة يبدأ بالمرحلة الجينية وينتهي بالبلوغ الجنسي(صالح حزين السيد، 1993، ص8). وينطوي مفهوم الطفل في علم النفس على معنيين معنى عام ويطلق على الأفراد من سن الولادة حتى النضج الجنسي، ومعنى خاص ويطلق على الأعمار فوق سن المهد وحتى المراهقة.

6- تصنيف الألعاب الإلكترونية

يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية حسب طبيعتها إلى أربعة أنواع وهي:

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

- **الصنف المدير:** ويهدف هذا الصنف إلى تطوير مهارات محددة إلى درجة الإتقان، وتطوير أساليب العمليات لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب إلى النهاية، وذلك عبر تمكينهم من استخدامهم للمهارات التي أتقنوها سابقا في نفس اللعبة، والعمل على توظيفها لاحقا بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقا وشمولا وتفصيلا في اللعبة ذاتها.

- **الصنف المستغرب (المتعجب):** وفيه 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.

- **الصنف المشارك:** في هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية، أو المشاركة في العوالم الافتراضية (برامج تمثل بيئات تخيلية ثلاثية الأبعاد).

7- الطفل الجزائري والألعاب الإلكترونية

عرفت الألعاب الإلكترونية انتشارا واسعا في الجزائر ونمت نموا ملحوظا وغزت الأسواق بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها. وقابل هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الأطفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب التي اكتسبت شهرة واسعة وقدرة على جذب من يلعبونها، حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم، فهي تجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة ثم تحولت إلى حالات إدمان. كما جذبت قطاعا واسعا من الأطفال، بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار، وذلك لما فيها من مؤثرات سمعية وبصرية قوية، وتوظيفها لعدد كبير من الفنيين المهرة في إنتاج ألعاب مشوقة ومثيرة. ومع التطور التكنولوجي لآلات العرض البصرية والآلات المشغلة لها، كالتي تعمل على النظام الثلاثي الأبعاد، وتقنية الإيماء وأجهزة التلفزيون، انتشرت هذه الألعاب في مراكز الملاهي والمقاهي الالكترونية والمنازل نتيجة لتنوع الألعاب وسهولة استخدامها.

ومن هذه الألعاب نذكر على سبيل المثال لعبة "السرقة الكبيرة للسيارات 3" والتي تختصر بتسمية "جي تي أ3" وتصنف ضمن ألعاب الحركة عموما وألعاب المغامرات تحديدا وتمارس بشكل فردي، فهي واحدة من سلسلة ألعاب السرقة الكبرى. ولعبة "كونتر سترايك1.6" وتعني الهجوم المضاد، وهي لعبة فيديو تصنف ضمن ألعاب الحركة عموما وضمن ألعاب الرمي تحديدا، يمكن أن تمارس بشكل فردي أو جماعي، وتقوم فكرة اللعبة على أساس مواجهة بين إرهابيين ومكافحي الإرهاب خلال عدة جولات، يسجل اللاعبون نقاطا عند تحقيق الأهداف الموجودة في خريطة اللعبة والقضاء على منافسيهم من أجل فوز فريقهم. وهناك لعبة "برو إيفولوشيون سوكر" والمختصرة بـ "بي أو أس" أي كرة القدم الاحترافية وهي من ألعاب المحاكاة الرياضية (كرة القدم)، وهي تمارس بشكل فردي أو ثنائي أو جماعي، وتتيح اللعبة اختيار البطولة التي يرغب فيها اللاعب والقيام بكل العمليات الموجودة في عالم كرة القدم. وهناك لعبة "نداء الواجب" وهي لعبة

موجودة على الشبكة الانترنيت فقط، إضافة إلى لعبة "عالم محترفي الحروب" وتتلخص هذه اللعبة في اختيار اللاعب لشخصية ما داخل عالم افتراضي، وما يميز هذه اللعبة عن سابقاتها أن العنف يمارس بصورة أقل، غير أنها بالمقابل تجعل الطفل يتعلق أكثر بالعالم الافتراضي والذي يوفر له فرصا للمتعة والاكتشاف لا يوفرها العالم لحقيقي.

وتعتبر الشبكة العنكبوتية والهوائيات المقعرة وجهان لعملة واحدة وسببا مباشرا في الاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية من طرف أطفالنا نظرا إلى التأثير البالغ الذي أحدثاه في عقولهم واللتان أصبحتا تسايران طبيعة المجتمع الجزائري. وقد ساهم الآباء بصفة عامة والأمهات بصفة خاصة في إدمان أطفالهم نظرا إلى انشغال الأمهات بالأعمال المنزلية أو مشاهدة التليفزيون، كما أن هذه الألعاب تعتبر الوسيلة الأفضل لتهدئة الطفل كثير الحركة ووسيلة تسلية وترفيه.

هذه الألعاب جعلت أطفالنا وشبابنا يعيشون مع ألعاب تعبر عن بيئة غير بيئتهم وعن ظروف غير ظروفهم، وإذا كان المجتمع الذي أفرز هذه الألعاب قد وضع القواعد والمحاذير التي يجب أن تتوافر في التعامل مع هذه الألعاب، خصوصاً المرحلة العمرية، فإن الحال مختلف تماماً مع العالم العربي، لأنه مع تفشي الأمية بين الأهل وخصوصاً الأمهات، يتعامل الطفل دون أدنى وعي أو توجيه مع هذه الألعاب بلا حسابات للقوت ولا معايير سنية ولا أي مراقبة من أي نوع حيث أن الأقلية هي التي تملك أجهزة بلاي استيشن في منازلها أي يمكن أن يوجد لديها بعض الرقابة أو المشاركة من الأهل، أما الأغلبية فتمارس هذه الألعاب في نوادي فيديو ومقاهي الانترنت دون أي رقابة، خصوصاً أن أصحاب هذه الأندية والمقاهي ينحصر دورهم عادة في جمع الأموال فقط(المعدول فاطمة، 2010 ، ص15) .

ونظرا لضعف أجهزة الرقابة على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وقلة مراقبة الأسر لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وقلة الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية، فإن هناك حاجة ماسة لمعرفة الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية على الأطفال.

8- الدراسات السابقة

حاولت العديد من الدراسات الكشف عن الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية نذكر منها:

- **الدراسة الأولى:** "إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض"(الهدلق عبد الله بن عبد العزيز، 2012).

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. ولتحقيق ذلك تم طرح السؤالين الآتيين: ما إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية؟ وما دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام (الابتدائي والمتوسط والثانوي) بمدينة الرياض؟.

طبق البحث على 359 طالبا (109 طلاب في الرحلة الابتدائية، 114 طالب في المرحلة المتوسطة و136 طالب في المرحلة الثانوية)، ولهذا الغرض تم إعداد استبانة مكونة من 71 فقرة موزعة على ثلاثة محاور وهي: محور دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية(18 فقرة)، محور إيجابيات ممارسة الألعاب الإلكترونية(20 فقرة) ومحور سلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية (33 فقرة).

توصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها:

- هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة.

- صرح طلاب التعليم العام أن لممارسة الألعاب الإلكترونية أثارا إيجابية وأخرى سلبية. فمن الآثار الايجابية أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت تسهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية لدى اللاعبين كمهارة البحث عن المعلومات، مهارة الطباعة، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، مهارات التفكير الناقد، ومهارات حل المشكلات. أما فيما يتعلق بالآثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية فهي عديدة وتم تصنيفها إلى ست فئات وهي: أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية، أضرار اجتماعية، وأضرار أكاديمية، وأضرار عامة، ويندرج تحت كل فئة عدد من الآثار السلبية.

وأخيرا قدمت الدراسة عددا من التوصيات ذات صلة بالنتائج وتمثلت في وجوب التربويين وأولياء الأمور الإحاطة بأهم الجوانب الايجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الايجابية والحد من أثار الجوانب السلبية.

- **الدراسة الثانية:** "أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال"(قويدر مريم، 2012).

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة واقع الألعاب الإلكترونية بين أوساط الأطفال الجزائريين، ومحاولة الوصول إلى الكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة قصد الإسهام في الحد من شدة عدوانها كخطوة أولى، والبحث عن أهم أسباب تفاقمها وأثرها على السلوك للوصول إلى الحد من تأثيراتها السلبية والتقليل من انتشارها ومعرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال. ولتحقيق ذلك قامت الباحثة بطرح التساؤل الرئيسي الآتي: ما هو أثر الألعاب الاليكترونية على الأطفال المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة؟.

صنفت الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع والظواهر الاجتماعية، مستخدمة في ذلك أسلوب المسح التربوي لاعتباره المنهج المناسب للبحث معتمدة على الاستبيان والمقابلة والملاحظة. وطبقت على عينة مكونة من 200 طفلا تتراوح أعمارهم بين 7 و12 سنة والذين يمارسون الألعاب الاليكترونية.

أسفرت الدراسة عن تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال فهي تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل، كما أن تنامي السلوك العدواني لدى الطفل جراء الممارسة المتكررة لهذه الألعاب يجعله فرداً يميل إلى الجريمة والقتل بطريقة لا شعورية. كما أنها تجعله يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه مما يؤثر سلبا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي. وتؤثر كذلك على السلوك والقيم والتقاليد والدين، وتكون أجيال تتميز بالعنف والعدوانية.

كما بينت الدراسة بأن أغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية، وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم تكون مبنية حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه، وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في المستقبل على تكوين شخصياتهم واعتمادهم على أنفسهم وثقتهم بها.

من جهة أخرى تعمل هذه الألعاب على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة كالكمبيوتر والانترنت والأجهزة الإلكترونية وغيرها من التقنيات الحديثة والعصرية التي أدخلت الطفل عالم التكنولوجيا الرقمية والعالم الافتراضي، فيصبح أكثر إصرارا على تحقيق النجاح والفوز وتحقيق الطموح، فخسارته في الألعاب وإصراره على الفوز يولد فيه الإرادة على تحقيق النجاح والفوز، مما يؤثر على طموحاته المستقبلية وإصراره في تحقيق أهدافه والتخطيط لحياته.

- **الدراسة الثالثة:** "ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد"(مرح مؤيد حسن، 2013).

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على تأثيرات الألعاب الالكترونية الايجابية والسلبية على الفرد وإبراز مدى انتشارها في المجتمع الموصلي، وتعد من البحوث الوصفية التحليلية حيث استخدم فيها منهج المسح الاجتماعي عن طريق العينة والتي شملت 120 فردا من أولياء الأمور (الآباء والأمهات) تم اختيارهم عرضيا وذلك للإجابة عن الأسئلة المعدة في الاستبيان.

قامت الباحثة بالاستعانة بالكتب والمراجع العلمية فضلا عن الانترنت في الحصول على البيانات والمعلومات التي تغني البحث، وفي الجانب الميداني تم الاعتماد على المقابلات التي أجريت مع أفراد العينة فضلا عن الاستبيان المقدم إليهم كأدوات للبحث.

ومن أهم النتائج التي توصلت إليها الدراسة هو أن اللعب بالألعاب الالكترونية تعد ظاهرة اجتماعية منتشرة في مدينة الموصل بين أفراد المجتمع عند جميع الفئات العمرية(من عمر أقل من 6 سنوات إلى عمر اكبر من 18 سنة) خصوصا بين الذكور، ويمارسها الأفراد تلقائيا بصفة جماعية إما مع الإخوة أو الأصدقاء داخل المنزل وفي صالات اللعب المنتشرة في الأحياء السكنية والأسواق. كما خلصت الدراسة أن للألعاب الالكترونية ايجابيات تترك أثرها على اللاعبين أبرزها أنها تحقق المتعة والتسلية للاعبين وتقوي لغتهم الانكليزية وتساعد على تنمية قدراتهم وذكائهم وتفكيرهم الإبداعي، بينما تتمثل سلبياتها في التبذير المالي في شراء الأجهزة والألعاب الالكترونية وإهمال الواجبات المدرسية وتعارض أفكار الألعاب المعروضة مع تعاليم الدين وتقاليد المجتمع.

- **الدراسة الرابعة:** "الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة"(الزيودي ماجد محمد، 2015).

هدفت الدراسة إلى التعرف على الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. ولتحقيق ذلك تم طرح التساؤل الآتي: ما الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة؟.

استخدم الباحث المنهج الوصفي المسحي، وتم إعداد ثلاث استبانات، الأولى لقياس الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها المعلمون وتكونت من 18 فقرة، والثانية تقيس الانعكاسات التربوية كما يراها أولياء أمور الطلبة، وتكونت من 12 فقرة والثالثة خصصت لمعرفة تصورات أفراد العينة من المعلمين وأولياء أمور الطلبة لمواجهة سلبيات استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، وتكونت من 10 فقرات، وذلك لقياس استجابات المعلمين وأولياء الأمور وبصورة منفصلة من خلال ترتيب فقراتها وفق أهمية الوارد في كل منها. وتم

التحقق من دلالات صدقها وثباتها، وطبقت على عينة مكونة من 336 معلماً و500 ولي أمر طالب اختيروا بالطريقة العشوائية البسيطة.

أشارت نتائج الدراسة إلى أن المعلمين يرون أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب، من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، كما أنهم يدركون حجم الآثار الصحية السلبية نتيجة إدمان الأطفال على هذه الألعاب، كمشكلات البصر والسمع، وعلى صعيد إنماء قدرات ومهارات الأطفال العقلية والحركية، أو مهارة تعلم اللغة الإنجليزية، أو مهارة إدارة الوقت، فلا يرى المعلمون ثمة فوائد لها في هذا الجانب. وبالنظر لوجهة نظر أولياء الأمور، فقد بينت نتائج الدراسة أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال قي ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يؤثر في مجهوداتهم الدراسية، فضلاً عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم، مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسر، كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة، وبروز نزعة الأنانية لدى الأطفال. كذلك أبدى أفراد العينة من الأهالي قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية.

كما بينت نتائج الدراسة أن ثمة توافقاً بين تصورات المعلمين وأولياء أمور الطلبة حول الحد من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية، منها: تفعيل دور هيئات الرقابة الحكومية والمختصة في مراقبة ما يطرح بالأسواق من هذه الألعاب، وضرورة إشراف الأهل على شراء برامج الألعاب المناسبة لأعمار أطفالهم، فضلاً عن تفعيل دور المدرسة في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على تلك الألعاب، وكيفية ممارستها بصورة صحيحة، وإلزام المحلات التجارية بوضع معلومات تعريفية عن طبيعة الألعاب المعروضة والفئات العمرية المناسبة لها.

- **الدراسة الخامسة:** "إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم"(سارة محمود عبد الرحمن حمدان(2016).

هدفت هذه الدراسة إلى استقصاء إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم. ولتحقيق هذا الهدف حاولت الدراسة الإجابة عن التساؤل الرئيسي الآتي:

ما إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين وأطفال المرحلتين أنفسهم؟.

ولتحقيق أهداف الدراسة تم اختيار عينة قصدية تكونت من 100 معلم ومعلمة من الذين يدرسون طلبة مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة بالمدارس الخاصة التابعة لوزارة التربية والتعليم لواء القويسمة. بالإضافة إلى 100 طالب وطالبة من طلبة مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة الملتحقين بنفس المدارس. وقد تم إعداد الدراسة على استبيان أول طبق على المعلمين والمعلمات واستبيان ثاني وطبق على أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة.

و كشفت الدراسة على النتائج التالية:

- إجماع كل من المعلمين وأطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة على وجود عدد كبير من الإيجابيات الناتجة عن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، ومن أبرزها أنها تعمل على تقوية

التآزر البصري والحركي لديهم وتعودهم على الدقة في العمل، كما أنها تنمي الشعور بقيمة الوقت المحدد لإنجاز المهمة.

- وجود تشابه في سلبيات الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمين مع وجهة نظر أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة، ومن أهمها أنها تسهم في التقليل من تحصيل الأطفال الدراسي كما تؤدي إلى إدمان ممارستها والشعور بالعزلة والانطواء.

- وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تقديرات أفراد العينة لإيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، لصالح إجابات المعلمين والأطفال عند مقارنة إجاباتهم مع الوسط الفرضي في معظم الفقرات.

- عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية لسلبيات الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة.

- **الدراسة السادسة:** "الألعاب الالكترونية وأثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة"(رنا فاضل عباس، 2018).

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على عادات ممارسة الألعاب الالكترونية لدى طلبة المرحلة المتوسطة وتأثيرها على التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة. وتحددت مشكلة البحث في السؤال الأتي: ما هو اثر ممارسة الألعاب الالكترونية على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة؟.

أجريت الدراسة على عينة مكونة من 250 طالب وطالبة(125 طالب و125 طالبة) من المستوى الثاني متوسط تم اختيارهم بطريقة عشوائية من المدارس المتوسطة التابعة لمديرية الكرخ الأولى والثانية. وتكونت أداة البحث من استبانة شملت أربعة أسئلة وكل سؤال يحوي بدائل تتدرج من 2 إلى 5 بدائل.

أظهرت نتائج البحث أن أفراد عينة البحث يمارسون اللعب بالألعاب الالكترونية أيام العطل ويلعبون بواقع أقل من ساعة في اليوم، حيث أن آبائهم يمنعونهم من ممارسة الألعاب الالكترونية أيام الدراسة والامتحانات، وبالتالي لا يوجد تأثير للألعاب الالكترونية على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحمة المتوسطة، وأيضا وجود فرق ذا دلالة إحصائية في التحصيل الدراسي بين الذكور والإناث ولصالح الذكور. ويعزى التوصل إلى هذه النتيجة الرقابة والمتابعة من قبل الوالدين للذكور خاصة في هذا المرحلة العمرية وحرصهم على الاهتمام بالدراسة وتحديد ساعات اللعب حتى لا تؤثر على تحصيلهم الدراسي.

- **الدراسة السابعة:** "الطفل العربي والألعاب الإلكترونية القاتلة :دراسة تحليلية"(صلاح خالد، 2018).

هدفت هذه الدراسة إلى تحديد مزايا وسلبيات الألعاب الإلكترونية وطرح تصور لكيفية التعامل مع الألعاب الإلكترونية باختلاف أنواعها، ولتحقيق ذلك سعت إلى الإجابة عن السؤال الآتي: كيف يمكن مواجهة ظاهرة الألعاب الإلكترونية القاتلة التي أدت إلى قتل وانتحار وإصابة الكثير من الأطفال في أنحاء العالم العربي؟.

تندرج هذه الدراسة في إطار البحوث الوصفية، واعتمدت على تحليل الدراسات والبحوث السابقة، والتقارير العالمية حول الألعاب الإلكترونية، وانتشارها واستخدامها وتطورها، وتقارير وسائل الإعلام حول الألعاب الإلكترونية الخطيرة والقاتلة والأضرار التي نتجت عنها.

خلص هذا البحث إلى إن ممارسة الألعاب الإلكترونية تمثل مصدرا مهما لتعليم الطفل بحيث يصبح أكثر حيوية ونشاطا وأسهل انخراطا في المجتمع، وتوفير فرص للطفل للتعامل مع التقنيات الحديثة مثل الإنترنت وغيرها، كما أنها تعلمه التفكير العلمي وهذه في مجملها آثار إيجابية. وعلى الجانب المقابل هناك العديد من الآثار السلبية، كتعويد الطفل على ممارسة العنف والتخريب والتدمير والاستمتاع بممارسته من خلال اللعبة، وارتكاب الجرائم، وزيادة العدوان لدى الأطفال. بالإضافة إلى ما تبثه الكثير من هذه الألعاب من أفكار وعادات ومعلومات لا تتفق مع ثقافة المجتمعات العربية وقيمها الدينية والاجتماعية، كما أن ممارستها لفترات طويلة تحمل أضرارا صحية على العينين والعمود الفقري والرقبة ووزن الطفل، وأضرارا اجتماعية مثل ميل الطفل إلى الانعزال والانطوائية، وأضرارا نفسية كالتوتر والقلق وغيرهما من الأضرار.

- **الدراسة الثامنة:** "معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات"(المغذي عادل بن عايض، 2018).

هدفت الدراسة إلى بيان معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية، وتمحورت مشكلة البحث في التساؤلات الآتية:

- ما معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات؟

- ما تأثير متغيرات النوع (ذكور، إناث) في رؤية عينة الدراسة لكيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية؟

- ما تأثير متغيرات الخبرة في المجال التدريسي في رؤية عينة الدراسة لكيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية؟.

استخدمت الدراسة المنهج الوصفي، واعتمدت على الاستبانة في جمع البيانات والمعلومات، وتمت على عينة مكونة من 200 معلماً ومعلمة(120معلما و80 معلمة) من معلمات المرحلة الابتدائية.

توصلت الدراسة إلى أنه يمكن توظيف الألعاب الإلكترونية في مجال تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من خلال ما يلي:

- الابتعاد عن وضع الصور أو الرسومات التي تخالف ثقافة المجتمع على هذه الألعاب، وضع ضوابط ولوائح معينة عن استيراد الألعاب الإلكترونية أو تحميلها من الانترنت تضمن الابتعاد عن الألعاب التي تؤثر سلباً على قيم المجتمع وثقافته، تصميم الألعاب التي تحفز الذكاء والتفكير، وضع ضوابط لهذه الألعاب تضمن استخدامها في غير أوقات المذاكرة، ضرورة ألا تكون ممارسة الألعاب خاصة التي تتضمن حروب ومغامرات في أوقات متأخرة من الليل، وضع ضوابط للعبة

تمنع من الاعتداء على الآخرين، تصميم اللعبة بطريقة تبرز أن المنافس ليس عدواً وينبغي المحافظة على العلاقة الطيبة معه بعد انتهاء اللعبة؛

- عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المعلمين والمعلمات فيما يتعلق بكيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية؛

- وجود فروق ذات دلالة إحصائية لأثر متغير الخبرة التدريسية لدى المعلمين والمعلمات في رؤيتهم لكيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية؛

- أن معلمي ومعلمات المرحلة الابتدائية الذين تتراوح سنوات خبرتهم في مجال التدريس أقل من 3 سنوات أكثر إيجابية في رؤيتهم لكيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية.

يتضح من الدراسات السابقة تنوع نتائجها، فالعديد منها أكدت بأن للألعاب الاليكترونية سلبيات وإيجابيات مثل دراسة الهدلق (2012) ودراسة سارة محمود (2016) ودراسة رنا فاضل عباس (2018) ودراسة مرح مؤيد حسن (2013) ودراسة خالد صلاح (2018). فهذه الألعاب تكون لها العديد من الفوائد والإيجابيات إذا ما أحسن استخدامها بوجود ضوابط محددة، ومتابعة الآباء والأمهات. كما أكدت كل من دراسة قويدر مريم (2012) ودراسة ماجد محمد الزيودي (2015) على السلبيات التي تنجم عن الألعاب الإلكترونية، والإفراط في ممارستها بما يفوق مزايا ممارستها، وأن هذه الألعاب تستهدف بالأساس الأطفال والمراهقين، وتؤثر سلبًا أو إيجابًا على شخصية الطفل. اعتمدت هذه الدراسات على استخدام الاستبيان والمقابلات والملاحظة كأدوات للدراسة.

9- الآثار الناجمة عن الألعاب الإلكترونية

إن التغيرات السريعة التي شهدها العالم في جميع المجالات، أنتجت ولادة أجيال عديدة من الألعاب الاليكترونية كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي احتلت حياتنا بكل تفاصيلها. وأصبح الطفل يتفاعل مع اللعبة المفضلة التي تصنف كوسائل حديثة لامتصاص الغضب وقضاء أوقات ممتعة تتلاءم مع متطلبات العصر، حيث انتقل اهتمامه إلى الألعاب الإلكترونية منذ الصغر.

هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وزيادة الساعات التي يقضيها الطفل في اللعب بدأ يثير التساؤلات من قبل المربين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع حول آثارها سواء النفسية منها أم الاجتماعية، وأصبح هذا الموضوع محل نقاش بينهم فانقسموا إلى فريقين، فريق متفائل للعب الأطفال بالألعاب الإلكترونية والآخر متشائم. وقد أقام كل من الفريقين وجهة نظره على أساس الحجج والافتراضات التي لا يمكن تجاهلها مع اقتناع بأن هذه الألعاب سيكون لها دورا في عمليتي التعلم والتعليم.

سنقوم بعرض ايجابيات وسلبيات هذه الألعاب على صحة وسلوك الأطفال استنادا إلى الدراسات وللبحوث التي أنجزت في هذا المجال.

1-9- الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية

للألعاب الإلكترونية وظائف متعددة، فهي تسهم في عملية التنشئة والتعلم وتهيئ الأطفال للحياة الاجتماعية وتعدهم للتعامل مع الظروف الطارئة والتكيف معها، كما تجعلهم مسؤولين عن أنفسهم في أثناء اللعب. ولهذه الألعاب جوانب إيجابية في تنمية مهارات الدقة والمتابعة والتركيز والقدرة على التكيف مع المدرسة والتكيف مع مجتمعهم(الشحروري مها حسني، 2008).

كما تعد الألعاب الإلكترونية مصدرا هاما لتعليم الأطفال إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير وتشبع خياله، ويصبح أكثر حيوية ونشاطا وأسهل انخراطا في المجتمع. كما أنها تعطي له فرصة ليتعامل مع التقنية الحديثة، وتسهم في إقامة علاقات اجتماعية قوية وشعور بالإنجاز وفرصة لتطوير القدرة على بناء حس يقدم أعمالا مفيدة ومثمرة (Mcgonigal, 2011 Jane)، كما تعطي له فرصة لممارسة خطوات حل المشكلات الذي يحفز التفكير العلمي، ومن إيجابياتها أيضا أنها تولد روح المنافسة بين الأصدقاء في الألعاب ذات اللاعبين المتعددين(الحربي عبيد، 2013).

إضافة إلى ذلك، تؤدي ممارسة الألعاب الإلكترونية إلى تنمية المهارات الذهنية لدى التلاميذ (مهارة البحث عن المعلومات، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، مهارات التفكير الناقد ومهارات حل المشكلات)، وتزيد من قدرتهم على التفكير المنهجي المنظم وتحثهم على التفكير المجرد وتجعلهم أكثر إدراكا للكيفية التي يفكرون بها ويتعلمون من خلالها. فاللعب نشاط تعليمي منتج، ونشاط تعليمي تعلمي ووسيط فعال، يكسب المتعلمين الذين يمارسونه ويتفاعلون مع أنواعه المختلفة وخبراته المباشرة ويتقيدون بقواعده وقوانينه، وشروطه دلالات تعليمية تعلمية وتربوية إنمائية لأبعاد شخصياتهم العقلية والوجدانية والمهارية والحركية(الحيلة محمد محمود، 2005، ص19).

كما أن ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية يساعد على تنمية بعض القدرات الذهنية الأخرى كالقدرة على مزامنة حركة الأعين مع اليدين والقدرة على القيام بعدد من المهام في الوقت ذاته، بالإضافة إلى القدرة على التخطيط وإدارة الموارد وسرعة البديهة والتحليل والعديد من الفوائد في تنمية العقل والقدرات الذهنية المختلفة والتي تختلف بحسب الألعاب التي يمارسها الأشخاص (قويدر مريم، 2012، ص15).

ومن الآثار الايجابية للألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت أنها تسهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية لدى اللاعبين كمهارة البحث عن المعلومات، مهارة الطباعة، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، مهارات التفكير الناقد، ومهارات حل المشكلات. وتبين من خلال دراسة قام بها "كلاو" (Klaw) أن ألعاب الحاسوب تسهل عملية تعلم مادتي العلوم والرياضيات. كما أجريت العديد من الدراسات لمعرفة آثار الألعاب الإلكترونية في التربية وتبين أن أطفال الجيل الرقمي أصبح يمتاز عن سلفه بالعديد من الخصائص كالسرعة في معالجة المعلومات، القدرة على معالجة أكثر من موضوع في آن واحد، الفاعلية في حل المشكلات التي يتعرض لها وغيرها. كما أن ألعاب الفيديو تعتبر مكون رئيسي لثقافة الأطفال، وهي متنبئ ذو دلالة لدورها في خلق الطاقة اللازمة للسلوك(الشحروري مها حسني، 2007، ص18).

كما يؤدي ممارسة الألعاب الإلكترونية إلى قضاء أوقات الفراغ في الترويح عن النفس والتسلية، تنمية خيال الطفل وتوسيع مداركه من خلال الأحاجي التي تزيد البديهة وتنمي العقل، كما تولد الشعور بالإنجاز وتحقيق الذات، ويتحقق ذلك عند وصول اللاعب للحل المنشود، فتطلق هذه

الألعاب أصوات احتفالية محببة وزيادة برصيد النقاط مع انتقال اللاعب لمراحل أخرى أكثر صعوبة(إبراهيم نداء، 2016).

وأشار Allen (2010) إلى بعض إيجابيات الألعاب الإلكترونية نذكر منها: تثير التأمل والتفكر، تشجع الحلول الإبداعية والتكيف والشعور بالإنجاز، تساعد على المشاركة وأن هذا النشاط يسيطر على مشاعر المتعلم وأحاسيسه، ويؤدي إلى زيادة الاهتمام والتركيز على النشاط الذي يمارسه. كما أوضح اتحاد البرمجيات الترفيهية لعام 2011 أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تنتج عنها آثار إيجابية فهي توفر محاكاة عقلية مثمرة، تسهم في التواصل مع الأصدقاء، تسهم في عملية الإبداع والابتكار وتحسن المهارات المعرفية (Gallagher Michael, 2011).

ويبرر أصحاب الاتجاه الإيجابي أن الأمراض والمشكلات التي تسببها هذه الألعاب والتي يتحدث عنها الفريق الآخر هي نتيجة الاستعمال الخطأ من قبل المستخدمين وهو السبب المباشر في ظهور مثل هذه الأمراض. فالحاسوب كغيره من التقنيات التي اكتشفها الإنسان له أسس علمية يجب على كل مستخدم أن يكون على وعي تام، فإذا ما اتبع الطرق العلمية السليمة في استخدام هذه التقنية قلت احتمالية إصابته بهذه الأمراض. وأن المدارس إذا ما استفادت من فوائد تلك الآثار التي تتركها الألعاب الإلكترونية على الأطفال، سيكون بالإمكان تحويلها إلى أدوات ذات قيمة تساعد على إنجاز الأهداف التربوية.

9-2- الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية

يمكن تصنيف الآثار السلبية الناجمة عن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية في خمسة فئات وهي: آثار صحية، آثار سلوكية وأمنية، آثار اجتماعية، آثار دينية وآثار تربوية.

9-2-1- الآثار الصحية

تؤثر الألعاب الإلكترونية سلبا على صحة الأطفال، إذ تؤدي إلى ضعف النظر بسبب جحوظ العينين وإرهاقهما، نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب من جهة، وتغير وميض اللعبة التي لا تعطى فرصة للعين لتتآلف مع هذه الإضاءة، نتيجة للحركة السريعة والتغير المفاجئ من جهة أخرى. وهذه الأعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب.

ويؤدى تعود وإدمان الطفل على هذه الألعاب إلى الإصابة بالصداع والدوار، الإصابات في الجهاز العضلي والعظمي، إعاقات مثل إصابات الأطراف والرقبة والظهر عند الجلوس بطريقة خاطئة أمام هذه الألعاب لفترات طويلة. كما تؤدي إلى زيادة الوزن، هشاشة العظام، تشوهات بالعمود الفقري للطفل، آلام باليدين وأضرار بالعين، فضلاً عن الضعف في السلوك الاجتماعي للطفل (منسي حسن، 2012، ص185).

ويسبب الوميض المتقطع المتباين من الإضاءة في الرسوم المتحركة حدوث نوبات من الصرع لدى الطفل، كما يسبب الاستخدام المتزايد لألعاب الكمبيوتر الاهتزازية إلى الإصابة بمرض ارتعاش الأذرع، كما تؤدى إلى ظهور مجموعة أخرى من الأمراض خاصة بالجهاز العضلي والعظمى، والأضرار البالغة لإصبع الإبهام نتيجة لكثرة حركة الأصابع أثناء اللعب وثنيهما بصورة مستمرة.

وكشف بحث طبي أعدته إحدى الجامعات الهولندية أن بقاء الأطفال في المنازل في ساعات النهار لممارسة الألعاب الإلكترونية، وعدم الخروج للتعرض لأشعة الشمس يتسبب في المستقبل بإصابتهم بنقص فيتامين "د"، ويؤدي إلى إصابتهم بهشاشة في العظام بصورة مبكرة عن غيرهم، وآلام في الظهر وفي الركبتين، قد تتطور إلى التهابات في المفاصل وتصبح مناعتهم ضعيفة. كما يسبب بقاء الأطفال لساعات طويلة معا في غرف ضيقة أو محدودة التهوية إصابتهم بفيروسات بالجهاز التنفسي، وبزيادة احتمالات الإصابة بالأمراض المعدية. كما أن سهر الأطفال طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم الشخصية في اليوم التالي، ويزيد من تعب الجسم والصداع. وتبين في دراسة أجريت في الولايات المتحدة أن الأطفال الذين يقضون وقتا أطول في مشاهدة التلفاز، ويلعبون ألعاب الفيديو أو يدخلون شبكة الانترنت يعانون من السمنة لأنهم لا يخصصون الوقت الكافي للعب والتعرض للشمس والهواء الطلق(الشحروري مها حسني، 2007، ص18).

9-2-2- الآثار السلوكية والأمنية

- **تربية الطفل على العنف والعدوان:** أغلب الألعاب الإلكترونية تعتمد على العنف والعدوان عن طريق الاستمتاع بقتل الآخرين والاعتداء عليهم دون وجه حق، فتعلم الطفل حيل وأساليب ارتكاب الجريمة وفنونها، وتنمي في عقله قدرات ومهارات العنف والعدوان التي تقوده في النهاية إلى ممارسة الجريمة. كما تؤدى إلى تبلد المشاعر وقسوة القلب فلا يخاف من المشاهد المخيفة أو البشعة، كما يصاب الطفل بالقلق ويفقد الطمأنينة والأمن.

وقد أثبتت الأبحاث وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها على شاشة التلفاز أو يمارسها في الألعاب، فهي تصنع طفلا أنانيا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة. كما أنها قد تعلم الأطفال أمور النصب والاحتيال، فالطفل يحتال على والديه ليقتنص منهما ما يحتاج إليه من أموال للإنفاق على هذه اللعبة. كما أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضررا من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها.

- **إفساد عقل الطفل ونشر صورة الجنس في خياله:** الألعاب الإلكترونية تساعد في ترويج الفاحشة بين الأطفال والمراهقين، إذ أن هناك الكثير من الألعاب الإلكترونية التي تدعو إلى الرذيلة وتروج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال.
- **الإدمان على اللعب:** عندما يكرر الطفل لعبته المفضلة، يبدأ في التعود عليها ومن ثم إدمانها بإفراط، لأنه يجد فيها ما يشد انتباهه، فيبدأ في التأخر في التحصيل الدراسي والشعور بالاضطراب في التعلم وإهمال واجباته المدرسية.
- **مرجع تربوي مشوه:** يبدأ الطفل بحفظ ما يشاهده في اللعبة، ويكتسب السلوكيات السيئة حيث تتكون لديه ثقافة مشوهه لا تناسب عادات وتقاليد مجتمعه، كما يبدأ في الحيرة والاضطراب.
- **العزلة الاجتماعية:** يبدأ شعور الطفل بالخمول والكسل والتوتر والعزلة الاجتماعية، فيفضل الجلوس بمفرده واللعب وحده بتلك الألعاب الإلكترونية على أن يلعب أي لعبة جماعية أخرى مع أصدقائه، ومن ثم يبدأ في فقدان الإرادة والحياة الاجتماعية الطبيعية.

9-2-3- الآثار النفسية والاجتماعية

تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى انعزال الطفل وحب الذات والأنانية، وينقطع عن العالم الحقيقي المحيط به، وينغلق على نفسه في العالم الافتراضي الذي يحقق له المتع التي لا يجدها في العالم الحقيقي الواقعي. فقد يصاب بالغرور الوهمي لما يحقق من انتصارات في العالم الافتراضي، ثم يصطدم في واقع الحياة بحقائق لم تكن موجودة في العالم الافتراضي، فيصاب بالإحباط.

أظهرت دراسة دانماركية أن الألعاب الإلكترونية قد تعرض الطفل إلى خلل في العلاقات الاجتماعية إن هو أدمن على ممارستها، وسبب ذلك هو أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في الألعاب الإلكترونية، قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو في المنزل. كما أنها تصنع طفلا غير اجتماعي، فالطفل الذي يقضي ساعات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدون تواصل مع الآخرين، يجعل منه طفلا منطويا على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل، وتعلم الطفل المهارات الاجتماعية، والأدوار الاجتماعية التي سوف يتولاها مستقبلاً" أب، أم، مدرس...الخ، هذا فضلاً عن أنها تجعل الطفل أنانيًا لا يفكر سوى في إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيراً ما تُثار المشكلات داخل الأسرة الواحدة بين الإخوة الأشقاء حول من يبدأ باللعب؟ أو من يلعب؟) (أبو جراح، 2004).

وفي دراسة لكل من "ليبر" (Lepper) و"جارتنير" (Gartner) أشارا إلى أن ألعاب الفيديو تؤثر بشكل كبير على الأطفال من الناحية البدنية والنفسية، وتتمثل في ظهور سلوك إدماني وسلوكات استحواذية، التجرد من الصفات والمشاعر الإنسانية، تغيرات الشخصية، حركة زائدة، صعوبات التعلم، تأخر في النضج، اضطرابات نفسية وحركية، مشكلات صحية، قلة الألعاب الرياضية، كما أنهم يطورون سلوكات غير اجتماعية وكذلك فقدان حرية التفكير والإرادة(الشحروري مها حسني، 2007، ص18).

إضافة إلى ذلك فإن إسراف الطفل في التعامل مع عوالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع فيفتقد المهارة الاجتماعية في إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين ويصبح الطفل خجولا لا يجيد الكلام والتعبير عن نفسه.

9-2-4- الآثار التربوية

إن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي، ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي، ويؤدي إلى اضطرابات في التعلم. فمن سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل الصغير "ما دون العاشرة" بهذه الألعاب فإن ذلك يؤثر سلبا على دراسته ونطاق تفكيره. كما أن سهر الأطفال طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم الدراسية في اليوم التالي، ويصبحون غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا، فإنهم قد يستسلمون للنوم في فصولهم المدرسية. كما أن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل(الأنباري باسم، 2010).

وقدمت العديد من الدراسات أدلة قوية تثبت أن الأطفال الذين يمضون وقتا طويلا في ممارسة الألعاب الإلكترونية، لا سيما ألعاب العنف تؤدي إلى ضعف في تحصيلهم الدراسي في المدرسة، وبالتالي حصولهم على تصنيفات متدنية من قبل المعلمين، مقارنة مع الأطفال الذين يمارسون ألعابًا أقل عنفا، أو لا يمارسون الألعاب الإلكترونية على الإطلاق (Craig A. 2003 .(Anderson. and Christine R. Murphy,

9-2-5- الآثار الدينية

في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك، تسربت ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن، كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة. وتؤدي بعض الألعاب إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء(Mai,2010).

كما أن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، قد تؤثر سلبا على اللاعب أو المشاهد. كما أن تعلق الأطفال والمراهقين بالألعاب الإلكترونية قد يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية، وبالذات أداء الصلوات الخمس في أوقاتها مع الجماعة في المسجد. كما أنها قد تلهيهم عن طاعة الوالدين والاستجابة لهم وتلبية طلباتهم، بالإضافة إلى إلهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب(الانباري باسم، 2010).

10- آليات الوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية

10-1- على صعيد الأسرة

إن دور الأسرة كبير في توجيه وترشيد وقت الأبناء بحيث يكون محددا ومتفقا عليه بما في ذلك الوقت المخصص للألعاب، ولاشك أن الأسرة تعتبر منطقة الدفاع الأولى لكل سلوك أو عادات وافدة ودخيلة على المجتمع. فمن خلال التربية الصحيحة يمكن الحفاظ على التقاليد والقيم الإسلامية المستمدة من الكتاب والسنة، حيث أن الوالدين هما خير من يقوم بهذه المهمة الصعبة، وذلك بإدراك مخاطر وسلبيات اقتناء أبنائهما لبعض الألعاب الإلكترونية وفحص محتوياتها والتحكم في عرضها مع قيامهما قبل كل شيء بزرع القيم والمبادئ في نفوس وعقول أبنائهما من خلال تربيتهم تربية واعية ومراقبة مستمرة.

كما ينبغي للأولياء أن يراعوا الموازنة بين أوقات الجد واللعب لأطفالهم وأن يعلموهم التوسط والاعتدال والتعود على أن لكل شيء وقت محدد خاص به، ويجب أن تكون الألعاب التربوية مناسبة لأعمار أبنائهم وخالية من أي محتوى يخل بدينهم وصحتهم الجسمية والعاطفية والنفسية، وأن تكون مدة عرضها ومشاهدتها محدودة، ويجب الابتعاد عن ممارسة الألعاب التي تفسد العقل والبدن.

وعلى الأسرة أن تشارك طفلها في الألعاب كوسيلة أساسية للحد من أثر عنف الألعاب على سلوك الطفل، وأن تنمي لدى أبناءها حب القراءة وخاصة القصص الهادفة التي تربط الأطفال بتاريخهم وبقضايا أمتهم، ومن ثم تشجيعهم على ممارسة هواياتهم كالرسم والخط والأشغال اليدوية،

وممارسة الألعاب الحركية والجماعية التي تنمي فيه روح التعاون مع الجماعة، ويكتسب فيها مهارات ومعلومات وخبرات ثمينة مثل كرة القدم وكرة الطائرة وكرة السلة وتنس الطاولة وغيرها، أو الهوايات الخلوية مثل الصيد والسباحة والغوص والنزهات البرية، وألعاب التراكيب والصور المقطعة وغيرها. ويجب تنظيم الوقت المخصص لترفيه الطفل بين ممارسة الألعاب الإلكترونية (الافتراضية) وممارسة الرياضة الحقيقية مثل السباحة ولعب الكرة بأنواعها والرحلات وغيرها من الأنشطة التي تعود بالفائدة على الطفل من الناحية الجسمية والنفسية والعقلية.

10-2- على صعيد المدرسة

يجب أن تقوم المدرسة بتوعية الأطفال بأضرار استخدام الألعاب الإلكترونية ذات المحتوى السلبي على الصعيد الصحي والسلوكي والنفسي والتربوي، وإقناعهم بعدم شراء تلك الألعاب التي يتعارض الكثير منها مع قيم وأخلاق المجتمع، ومصادرة الألعاب التي يتم ضبطها مع الأطفال أثناء الدوام المدرسي، وخاصة تلك التي تساعد على الانحراف الاجتماعي والأخلاقي واتخاذ إجراءات انضباطية رادعة، ويجب كذلك الإكثار من النشاطات المختلفة للأطفال التي تساعد على امتصاص طاقاتهم وتحويل المدارس إلى مراكز نشاطات ثقافية متنوعة أثناء العطل الصيفية. وينبغي على التربويين وأولياء الأمور الإحاطة بأهم الجوانب الايجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الايجابية والحد من أثار الجوانب السلبية في المدرسة والبيت وخارج المنزل.

10-3- على صعيد أجهزة الرقابة

يقع على عاتق أجهزة الرقابة التحري المستمر عن أداء مراكز الألعاب ومراقبة ما تقدمه من ألعاب ضارة تتسم بالعنف وتساعد على الانحراف وتتعارض مع أخلاق وقيم المجتمع، ويستحسن تحديد سن الشخص المسموح له بدخول هذه المراكز واستخدام تلك الألعاب. لذا من الضروري سن قوانين وتعليمات تمنع دخول الأطفال دون سن 16 سنة من الدخول إلى مراكز الألعاب وصالات الألعاب الإلكترونية واتخاذ إجراءات بحق المراكز التي تخالف ذلك. وينبغي على الجهات المسؤولة القيام بعمل مراقبة على ما يطرح في الأسواق من ألعاب إلكترونية، كما يحدث مع أشرطة الفيديو والكتب وغيرها.

10-4- على الصعيد الصحي

لتقليل الأضرار الصحية للألعاب الإلكترونية وحماية الأطفال ينصح خبراء الصحة بأن لا تزيد مدة اللعب عن ساعتين يوميا شريطة أن يأخذ الشخص فترات راحة كل 15 دقيقة، وأن لا تقل المسافة بين الطفل وشاشة الكمبيوتر عن 70 سم، وأن يتم إبعاد الأطفال عن ألعاب الكمبيوتر الاهتزازية حتى يتجنبوا الإصابة المبكرة بأمراض عضلية خطيرة كارتعاش الذراعين. كما يجب استخدام الأدوات المطابقة للمواصفات العلمية كأن يكون حامل الكمبيوتر متناسبا مع حجم الطفل وكمية الإضاءة المناسبة ومقاعد الجلوس جيدة ومريحة.

الخاتمة

تؤثر الألعاب الالكترونية في كل مراحل التطور والنمو الجسدي والنفسي لدى الطفل، فهي تقدم بيئة مجردة ومحددة سلفا تعتمد على الأثر الذي تحدثه اللعبة. ففي سن السبع سنوات إلى الأربعة عشر سنة يحتاج الطفل إلى مشاعر حقيقية ومعايير اجتماعية أخلاقية محددة ضمن العادات والتقاليد. وممارسة الطفل للألعاب الالكترونية يصبح مدفوعا إلى دائرة العنف الجسدي وينحسر تفكيره الموضوعي وينتهي نشاطه الذهني الواعي نتيجة الغوص عميقا في عالم تلك الألعاب، وتنطبع مشاهد العنف المصورة الكترونيا في تلك الألعاب على سطح العقل الباطن أو تقبع في تلك المنطقة الواقعة بين الشعور واللاشعور، وتكون بذرة لما هو آت من ممارسة العنف بشتى أشكاله. يحدث هذا في حالات الأطفال المهيئين أكثر لاستقبال تلك الاندفاعات من بيئتهم المحيطة، لا سيما وأن الصغار لا يمكنهم فهم الفارق الكبير بين العنف المصور في اللعبة ووحشية ما يحدث في الحياة، كما أن التعرض لفترات طويلة لهذه الألعاب يؤثر سلبا على الطفل من خلال السلوك الادماني، الحركة الزائدة، تغيرات واضطرابات نفسية حركية.

إضافة إلى ذلك تؤدي الألعاب الالكترونية إلى ضعف في النظر، إصابة الطفل بالصداع والدوار، التهابات مفصلية، انتشار السمنة، وهذا ما قد يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي للطفل. كما تسبب عزلة عن الناس، تقدم ذهني عن التقدم العمري (بشكل عشوائي غير مفيد)، فقدان القدرة على التفكير الحر وانحسار العزيمة والإرادة، حالة من التوتر الاجتماعي ومعاداة الآخرين، عدم القدرة على التواصل الايجابي مع الآخرين، اغتيال براءة الأطفال وغيرها.

ومن جهة المقابلة للألعاب الاليكترونية عدة ايجابيات، فهي تؤدي إلى تنمية المهارات الذهنية لدى الأطفال وتزيد من قدرتهم على التفكير المنهجي المنظم والمتابعة والتركيز والقدرة على التكيف مع المدرسة والمجتمع. كما تسهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والتربوية لدى اللاعبين كمهارة البحث عن المعلومات، مهارة الطباعة، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، مهارات التفكير الناقد ومهارات حل المشكلات، وتثير التأمل والتفكر وتشجع على الحلول الإبداعية والتكيف والشعور بالإنجاز، وتوفر فرص للتعامل مع التقنيات الحديثة مثل الإنترنت وغيرها.

وللحد من أضرار ومخاطر الألعاب الاليكترونية على صحة وسلوك الأطفال، يجب على الأسرة أن تشارك وترافق أبنائها في شراء وممارسة هذه الألعاب، وأن تخصص أيام وأوقات اللعب، وأن تختار الألعاب المسلية والتعليمية في نفس الوقت التي يمكن الاستفادة منها في تقوية المهارات اللغوية والذاكرة والخيال والإبداع. ويجب على المدرسة أن تلعب دورا في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على تلك الألعاب، وكيفية ممارستها بصورة صحيحة، كما يجب على المسؤولين مراقبة محتوى هذه الألعاب ومنع بيع وتداول غير اللائق منها والتي لا تنسجم مع عادات وتقاليد وأخلاق وقيم المجتمع.

المراجع

(1) حسن، عبد الناصر راضي محمد، "القيم المتضمنة للمواطنة في الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالإرهاب الإلكتروني"، مجلة الثقافة والتنمية، العدد 96، مصر، جمعية الثقافة من أجل التنمية، 2015.

(2) العناني عبد المجيد، حنان، اللعب عند الأطفال، ط1، الأردن: دار الفكر للطباعة والنشر، 2002.

(3) الحيلة، محمد محمود، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها، ط1، عمان، الأردن: درا المسيرة، 2002.

(4) الشحروري، مها حسني، أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، الأردن، أطروحة دكتوراه، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، 2007.

(5) عبد الهادي، نبيل، سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الأطفال، ط1، الأردن: دار وائل لنشر والتوزيع، 2004.

(6) بلقيس، أحمد، ومرعي توفيق، الميسر في سيكولوجية اللعب، ط4، الأردن: دار الفرقان، 2001.

(7) نمرود، بشير، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (12-15 سنة)، القطاع العام -دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس بالجزائر، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، قسم نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، 2008.

(8) الأحمد، أمل، ومنصور علي، سيكولوجية اللعب، سوريا، جامعة دمشق، 2011.

(9) فلاق، أحمد، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، رسالة دكتوراه، الجزائر، جامعة الجزائر، كلية العلوم والسياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2009.

(10) قويدر، مريم، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير غير منشورة، الجزائر، جامعة الجزائر3، قسم علوم الإعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات، 2011.

(11)Salen Katie, Zimmerman Eric, Rules of play: Game design fundamentals. Cambridge, London, MA: MIT Press, 2004.

(12) الهدلق، عبد الله بن عبد العزيز، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، المملكة العربية السعودية، جامعة الملك سعود، كلية التربية، 2012. تم استعراضه بتاريخ 2012/11/26 من الموقع www.alukah.net.

(13) ابو جابر، ماجد وآخرون، "أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة الإنكليزية في مرحلة ما بعد القراءة في تحصيل الصف السابع الأساسي في القراءة المفاهيمية"، مجلة دراسات الجامعة الأردنية، المجلد 3، العدد 1، عمان، الأردن، 2003.

(14) خزاعلة، عبد العزيز، أمن الطفل العربي، أكاديمية نايف العربية للعلوم الأمنية، 1998.

(15) اتفاقية حقوق الطفل لسنة 1989، الجريدة الرسمية، العدد 4787، عمان، الأردن، 2006/10/16.

(16) كريم علا، رحيم، الحماية الجزائية لحق الطفل في الحياة: دراسة موضوعية مقارنة، رسالة ماجستير، العراق، جامعة ذي قار، كلية القانون، 2009.

(17) حزين السيد، صالح، إساءة معاملة الأطفال: دراسة نفسية، العدد4، الكويت، 1993.

(18) المعدول، فاطمة، "الثقافة العربية في ظل وسائط الاتصال الحديثة"، الجزء الثاني، سلسلة الكتاب العربي، العدد 82، ط1، الكويت: مطبعة حكومة الكويت، 2010.

(19) مرح مؤيد، حسن، "انتشار الألعاب الالكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد"، مجلة إضاءات موصلية، العدد 75، العراق: مركز دراسات الموصل، 2013.

(20) الزيودي، ماجد محمد، "الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة"، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، المجلد 10، العدد 1، المملكة العربية السعودية: جامعة طيبة، 2015.

(21) سارة محمود، عبد الرحمن حمدان، إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم، رسالة ماجستير في التربية، تخصص المناهج وطرق التدريس، الأردن: جامعة الشرق الأوسط، كلية العلوم التربوية، 2016.

(22) رنا فاضل، عباس، "الألعاب الالكترونية وأثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة"، مجلة البحوث التربوية والنفسية، العدد 59، العراق، 2018.

(23) صلاح، خالد، "الطفل العربي والألعاب الإلكترونية القاتلة :دراسة تحليلية"، مجلة الطفولة والتنمية، العدد 32، القاهرة: المجلس العربي للطفولة والتنمية، 2018.

(24) المغذي عادل بن عايض، "معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات"، مجلة كلية التربية، الجزء الثاني، العدد 177، السعودية: جامعة الأزهر، 2018.

(25) الحربي، عبيد، فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات، أطروحة دكتوراه غير منشورة، المملكة العربية السعودية: جامعة أم القرى، 2013.

(26)McGonigal Jane, Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World , Penguin Group (USA) Incorporated, 2001.

(27) الحيلة محمد، محمود، "أثر استخدام الألعاب المحسوبة والعادية في تحصيل طالبات الصف الثاني الأساسي في مادة الرياضيات مقارنة بالطرقة التقليدية"، مجلة مؤتة للدراسات والبحوث، الأردن: جامعة مؤتة، 2005.

(28) الشحروري، مها حسني، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة: ما لها وما عليها، القاهرة: دار الميسرة، 2008.

(29) إبراهيم، نداء، إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6 سنوات) وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، رسالة ماجستير غير منشورة، الأردن: جامعة الشرق الأوسط، 2016.

(30)Weiss Allen, S How video games are changing our lives, 2010. Retrieved on 30/05/2020. from http://www.naplesnews.com/ugc/health/health-advice -by-dr-weiss-how-video-games-are-chan.

(31)Gallagher Michael. D, The 2011 Essential Facts about the Computer and Video Game Industry. Entertainment Software Association (ESA), 2011.

(32) منسي، حسن،" الآثار السلبية للألعاب الالكترونية على الأطفال في المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة الرس بالمملكة العربية السعودية"، مجلة كلية التربية، الجزء الثاني، مصر: جامعة المنصورة، 2012.

(33) أبو، جراح، "طفلك والألعاب الإلكترونية – مزايا وأخطار"، مجلة المتميزة، العدد 23، الرياض: المؤسسة العالمية للإعمار والتنمية، 2004.

(34) الأنباري، باسم، نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية، 2010. تم استعراضه بتاريخ 1/25 /1434هـ على الرابط http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic

(35)Craig A. Anderson. and Christine R. Murphy. Violent video games and aggressive behavior in young women. Aggressive Behavior, 2003 .

(36) مي Mai، سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية. تم استعراضه بتاريخ 1432/12/25هـ على الرابط http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic