مجلة الحكمة للدراسات الفلسفية
Eissn :2602-5264 Issn : 2353-0499
المجلد 10/ العدد: 3 (2022)، ص 1183- 1204

ممارسة الألعاب الإلكترونية وأثرها على المستوى الفكري والثقافي لدى الأطفال

Playing electronic games and its impact on the intellectual and cultural level of children

مريم قويدر[1]

[1]جامعة الجزائر3 kouider.meryem@univ-alger3.dz

تاريخ الاستلام: 2022/07/02 تاريخ القبول: 2022/07/06 تاريخ النشر: 2022/10/08

ملخص:

تهدف هذه الدراسة إلى إبراز وبشكل جلي أن الألعاب الإلكترونية ليست تسلية بريئة فقط لا غير، فهي محكومة بالمنظومة القيمية لمنتجيها والتي ليست ذاتها لدى المجتمع العربي المحافظ على أصالته وتراثه وقيمه المتجذرة في التاريخ، وتؤدي بحسب مفهوم "روبير ميرتون" وظائف ظاهرة وأخرى مستترة، ظاهرة هي التسلية والترفيه والتمضية الوقت وتنشيط الذكاء والقدرات العقلية والفكرية، ومستترة منها ما هو مرتبط بنشر ثقافة منتجيها وأفكارهم الغربية الهدامة والترويج للعنف والسلوك العدواني وفساد الأخلاق، والمساس بالديانات ونشر القيم الغربية المفسدة للأطفال والشباب على حد سواء، ومع أن هذه الدراسة قدمت في نهايتها عدة توصيات عن كيفية ترشيد استخدام الألعاب الإلكترونية وكيفية الحد من أخطارها والتحكم في أفكارها.

كلمات مفتاحية: الألعاب الإلكترونية، الأثر، الأطفال، القيم الفكرية، القيم الثقافية.

Abstract:

This study aims to clearly highlight that electronic games are not only an innocent entertainment, they are governed by the value system of their producers, which is not the same in the Arab society that preserves its originality, heritage and values

rooted in history, and performs, according to the concept of "Rober Merton", visible and hidden functions. It is entertainment, leisure, spending time and activating intelligence and mental and intellectual abilities, and hidden from them what is related to spreading the culture of their producers and their destructive Western ideas, promoting violence, aggressive behavior and corruption of morals, prejudice to religions, and spreading corrupt Western values to children and youth alike, although at the end of this study several recommendations were made. On how to rationalize the use of electronic games and how to reduce their dangers and control their ideas.

Keywords: Electronic games, impact, children, intellectual values, cultural values.

المؤلف المرسل: مريم قويدر

1. مقدمة:

رغم أن بداية ألعاب الفيديو كانت في أوائل سبعينات من القرن الماضي إلا أنها مرت بمراحل مختلفة في التطور والانتشار، لتصل حاليا إلى كونها صناعة قوية ومتقدمة ذات تأثيرات كبيرة في المجتمع سواء من الجانب الترفيهي أو التربوي والثقافي والتعليمي أو الاجتماعي أو النفسي، لتظهر بين الحين والآخر صيحات من جمعيات أو جهات مختلفة للاحتجاج على لعبة ما أو محتوى أو لقطة وغيرها، وبات من الشائع أن تجد خبرا تتناقله وسائل الإعلام عن تأثيرات جانبية أو تصرفات ذات نزعات حادة من قبل مدمني هذه الألعاب الإلكترونية، خصوصا ما ينجر عنها من سلوكيات خاطئة وشاذة وعدوانية تؤثر بشكل كبير على الفرد والمجتمع وتؤثر سلبا على الطفل وعقيدته وتضيع وقته، وللأسف لا يدرك معظم أولياء الأمور مخاطر وتبعيات هذه الألعاب خصوصا عندما يصاحب ذلك سوء

استخدام من قبل الطفل، كما أن غياب الرقابة على محلات البيع أدى إلى وجود ألعاب لها آثار صحية وسلوكية وثقافية سيئة على المستخدم.

وأثبتت الإحصاءات الصادرة عن بعض الجهات الدولية المتخصصة أن آثار هذه الألعاب على صحة وسلوك الطفل تتوزع بين الإدمان على ممارستها وبين الإصابات المختلفة لأعضاء الجسم، إلى غير ذلك من الآثار الأخرى على شخصية الطفل من عدة جوانب، ويوما بعد يوم تتضاعف نداءات وتحذيرات المربين من مخاطر الألعاب الإلكترونية وتأثيرها المباشر على تصرفات الصغار، وقد أصبحت الألعاب الإلكترونية العنيفة شائعة ومنتشرة بين الأطفال والمراهقين حتى باتت أمرا عاديا، وهذا الانتشار جعل خطرها يزداد لأنها تحث بطريقة غير مباشرة على العنف، وذلك ناتج في معظم الأحيان عن غياب التام للوالدين وعدم متابعة الآباء لأبنائهم، ورغم كون هذه الألعاب خيالية وغير حقيقية إلا أنه من السهل الخلط بين العالم الحقيقي والعالم الافتراضي للعبة، ويمكن للطفل أن يقوم بما يشاء أثناء اللعب بهذا النوع من الألعاب دون أن يشعر بأنه خارج العالم الافتراضي وهنا يكمن الخطر الحقيقي، وفيما يلي سنتطرق إلى العديد من التأثيرات التي تحدثها الألعاب الإلكترونية سواء إيجابياتها أو سلبياتها أو الأضرار التي تنتج عن ممارستها، وأيضا المضامين الخطيرة التي تحتويها وأثر هذه الألعاب الإلكترونية على الجوانب الفكرية والعقلية والثقافية للطفل، مع توضيح أهمية ودور الأسرة والمجتمع في توجيه الطفل نحو التفكير السوي والسلوك الصحيح تفاديا لسلبيات ومخاطر ممارسة الألعاب الإلكترونية، ومن أجل ذلك وللوقوف على حقيقة هذا التصور قمنا بطرح المشكلة البحثية التالية: **ما هي الانعكاسات الفكرية والثقافية لاستخدام الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على مرحلة الطفولة؟**

فرضيات الدراسة:

- تأثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على الجوانب الفكرية والعقلية للطفل.

- هناك انعكاسات كبيرة للقيم الثقافية المحتواة في الألعاب الإلكترونية على ثقافة وسلوك الطفل.

منهج الدراسة: الدراسة التي بين أيدينا دراسة نظرية بحتة تستخدم المنهج الوصفي في تناول جوانب تأثير التكنولوجيا الحديثة على الثقافات المحلية لمرحلة الطفولة أي تأثير تكنولوجيا الألعاب الإلكترونية على القيم الثقافية والفكرية العربية، خصوصا أثرها على قيم وأفكار ومعتقدات وثقافة الطفل.

أهداف الدراسة: تتمثل أهداف الدراسة فيما يلي:

- معرفة انعكاسات ممارسة الألعاب الإلكترونية الأجنبية الصنع على أفكار ومعتقدات الطفل.
- تحديد مدى تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على القدرات العقلية والذهنية والفكرية للطفل.

2. أثر الألعاب الإلكترونية على المستوى الفكري

قد ظهر من خلال الأبحاث المختلفة أن الألعاب الإلكترونية تؤثر في جوانب عدة من شخصية الطفل وسماته الاجتماعية التواصلية، فمثلا أشار "جروس" سنة 2003 من خلال أبحاثه في هذا الموضوع إلى سمات جيل الألعاب الإلكترونية (جيل الديجيتال وهم المستخدمون لكل ما هو رقمي وإلكتروني كالألعاب الإلكترونية والإنترنيت والهاتف النقال)، إن الألعاب الإلكترونية هي عبارة عن أدوات يمكن تقديمها بسهولة في المدارس لتعليم محتويات المناهج أو التوصل إلى استراتيجيات ومخططات جديدة للمتعلمين، وهي من وسائل دمج الأطفال في عالم التكنولوجيا، وهذا يعني التحول من ثقافة مبنية ومتركزة على الكتاب فقط إلى ثقافة مبنية على وسائط متعددة جديدة، وبين أن استخدام مثل هذه الألعاب لا يؤثر فقط على التعلم بل أيضا يؤثر على الشخصية الاجتماعية للطفل من خلال ما يتلقاه من مضمون في اللعبة ومن خلال تفاعله مع رفقائه في

أثناء اللعب، وتؤثر أيضا على نمو الطفل وتطور تفكيره، ولهذا من المهم أن نأخذ تأثيرات هذه الألعاب بعين الاعتبار عند التخطيط للتعليم، (حجازي، 2010، صفحة 73) وقد أوضح جروس سنة 2003 أن هذه التأثيرات للألعاب الإلكترونية يمكن أن تظهر من خلال ثماني سمات مهمة يتصف بها أطفال الألعاب الإلكترونية وهي كالتالي:

1.2 سرعة الفهم والتعلم وسرعة إنجاز المهام The Speed

إن كمية المعلومات التي تم الحصول عليها هذه الأيام هي أعظم مما تم الحصول عليه سابقا خلال عدة قرون فجيل الديجيتال خبرات تفوق ما تم للأجيال السابقة، حيث تقدم المعلومات للمراهق بسرعة عالية من خلال الحاسوب والأنترنيت، ولذلك يجب على المربين مراعاة ذلك وتقديم المعلومات لهم بشكل أسرع مما كانت تقدم في السابق وبطرق تحاكي تعدد الحواس، ولذلك يشجع المعلمون على استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم لأن هذا يتوافق مع سرعة الفهم والتعلم التي يتصف بها أطفال الديجيتال.

2.2 المعالجة المتوازية في مقابل المعالجة الخطية Parallel processing versus linear processing

إن الكثير من الآباء يندهشون عندما يرون أبناءهم قادرين على أن يؤدوا واجباتهم البيتية وفي ذات الوقت يشاهدون التليفزيون أو يتابعون شخص يتحدث، فلجيل الديجيتال مقدرة زائدة على المعالجة المتوازية التي تتطلب الانتباه والتركيز على مهمتين في آن واحد، ومثال ذلك عندما يكون هناك مذيع يقرأ الأخبار ويظهر على الشاشة شريط الأخبار أسفل الشاشة وعلى المشاهد متابعة الحدثين معا، وقد وجد "جروس" في أبحاثه أن طفل الديجيتال يقوم بعدة مهمات في آن واحد كاللعب بالسيارة أو الرسم مع التحدث بالهاتف النقال أو الدراسة لامتحان ما أو أنه يقوم بأداء الواجبات البيتية مع تفحص مواقع الأنترنيت، فالكبار قد

يجدون صعوبة في التركيز على المهام المزدوجة المتوازية بينما أطفال الديجيتال يقومون بذلك بسهولة.

3.2 التواصلية والانفتاح Connectivity

يشير جروس إلى أن جيل الديجيتال ينمو في عالم ذي تواصل اجتماعي ثقافي كبير وسريع، فلذلك طفل الديجيتال يتواصل مع الأحداث التي تجري في مواقع بعيدة عنه في العالم ويطلع على الأحداث المتعددة التي تحدث في آن واحد، مما ينمي التواصل والتفاعل الاجتماعي مع الحدث ومع الآخرين وليس العزلة والانقطاع عما يجري في العالم، ولهذا السبب فإن أطفال الديجيتال يميلون نحو النظر إلى المشكلات من زوايا مختلفة ولديهم القدرة على التفكير المتشعب وهو نوع من التفكير الإبداعي. (Gros, 2003)

4.2 النشاط والحيوية في مقابل السلبية Active versus Passive

وجد "جروس" أن استخدام الحاسوب والإنترنيت يؤدي إلى ممارسة خبرة نشطة كالمحادثة والمراسلة والبحث عن المعلومة وجمعها وتحليلها، ويتوقع من استخدام الأطفال والمراهقين للألعاب الإلكترونية نتائج فورية كأن يصبحوا أكثر نشاطا وحيوية وأكثر قدرة على التقاط المعلومة وتخزينها في أذهانهم وأكثر دافعية للتعلم، ووفقا لبرنسكي فهو يقول إننا نرى أن جيل الديجيتال أقل تسامحا وتوافقا مع مواقف التعليم التي تقدم عن طريق المحاضرة أو من طرق التعليم التقليدية لأنه تعود النشاط والتفاعلية. (حجازي، 2010، صفحة 74)

5.2 التوجه نحو حل المشكلات Orientation towards problem solving

يؤكد "جروس" أنه ليس مستغربا زيادة التأكيد على التعلم المبني على المشكلات لأن جيل الديجيتال تعلم عدة طرق للتوصل إلى الأشياء والحلول، فالألعاب الإلكترونية تساعد على التخطيط والمراجعة للعمل ومحاولة التوصل إلى

حلول والموازنة بينها، وأحيانا استعمال المحاولة والخطأ لحل المشكلات وهذا يزيد من أهمية دور المعلم في تشجيع التفكير بأنواعه المختلفة، وتشجيع استخدام استراتيجيات التخطيط واستراتيجيات حل المشكلة، وهذا التوجه نحو حل المشكلات هو ما نصبو إليه في الحياة الواقعية لمواجهة المشكلات اليومية بالإضافة إلى أن تنمية القدرة على حل المشكلات تنمي القدرة على التفكير الإبداعي والحل الإبداعي للمشكلات التي يواجهها العصر، وخاصة ما تواجهه مجتمعاتنا العربية من تحديات.

6.2 الرغبة في المكافأة الفورية Immediate reward

يقول برنسكي: "إن التحدي أمام المعلمين هو في أن يفهموا الأهمية الكبيرة للمكافأة الفورية لدى أطفال الديجيتال وأن يجدوا طرقا لتقديم مكافآت مهمة ذات معنى للأطفال بدلا من تقديم الأشياء التي تكافئ العمل في المدى البعيد"، وقد أوضح جروس أن المتعلمين دائما ما يسألون عن أهمية وفائدة ما يتعلمه الأطفال تظهر على المدى البعيد، ولكن المتعلم يريد أن يعرف النتيجة الحالية لما يتعلم وليس بالضرورة المنفعة المادية بل يحتاج لتطبيق ما تعلمه، فالطلاب يحتاجون أمورا حقيقية واقعية وهذا تأتى من خلال ما تعلموه من ألعاب إلكترونية حيث تقدم المكافأة الفورية والتطبيق والتغذية الراجعة الفورية. (Prensky، 2001)

7.2 تنمية الخيال Fantasy

أوضح "جروس" إلى أنه "ومن خلال الرجوع إلى معظم ألعاب الحاسوب والفيديو الناجحة والأفلام والروايات التي تقرأ من قبل المراهقين اليوم، فإنه تقرر أن الخيال هو المفتاح الأساسي لتفكير المراهقين اليوم وهي الأساس للتفكير العلمي المنتج"، ولربما أن ظاهرة الاهتمام بالخيال من المحتمل أنها شجعت وتشجع من خلال التكنولوجيا لتنمية قدرات التفكير العلمي والإبداعي لدى الأطفال. (حجازي، 2010، صفحة 75)

8.2 تكوين النظرة الإيجابية نحو التكنولوجيا A Positive view of Technology

إن الجيل الجديد نما مع استخدام التكنولوجيا في حياته فالوسائل التكنولوجية مألوفة لديهم ونظرته نحوها إيجابية وذلك بخلاف الكبار الذين يختلف اتجاههم نحوها كما استنتج جروس، وتوصل أيضا إلى أن الفروق بين الأطفال والمراهقين في استعمال التكنولوجيا هو في أنواع التكنولوجيا التي يستخدمونها وكمية ما يصرفونه من وقت في التفاعل معها، وفي هذا السياق ظهر أن الدراسات الخاصة بالجنس بهذا الشأن لها علاقة بالموضوع حيث تظهر بعض الفروق بين الذكور والإناث، فبخصوص ألعاب الديجيتال يوجد تفضيل كبير لدى الإناث نحو ألعاب المحاكاة واهتمام أقل بألعاب الديجيتال الرياضية وذات الحركة الكبيرة (ألعاب الأكشن) التي تثير الذكور بشكل أكبر. (حجازي، 2010، صفحة 76)

9.2 النمو العقلي والمعرفي Intellectual & Cognitive Development

ينظر الآباء والمعلمون بدرجة عالية إلى الألعاب الإلكترونية على أنها مصدر للتعلم المعرفي واللغوي للأطفال ووسيلة لتنشيط سلوك حل المشكلات، وطريقة لتحسين الأداء وفقا لمعلومات التغذية الراجعة التي تزودهم هذه الألعاب بها ووسيلة تثقيفية مهمة، ويبدي المعلمون بحكم مهنتهم إدراكا أكبر لتأثير الألعاب الإلكترونية في الجانب العقلي عند الأطفال حيث إن الألعاب الإلكترونية يمكن أن تتضمن الفهم والتحليل لكيفية عمل الأشياء والأرقام، وتشتمل على مهارات التركيز واستراتيجيات حل المشكلات واستراتيجيات عقلية متعددة وهي متوقع أن لديها القدرة على تنمية مهارات التفكير المختلفة كالتخطيط والمقارنة والتقويم ومهارات الإبداع ومهارات التنظيم، كما تعزز التفكير بأنواعه إذا ما مورست بطريقة منظمة مدروسة مخططا لها مسبقا، فالألعاب الإلكترونية أداة ثقافية مهمة

للأطفال ووسيلة من وسائل اللعب والتعلم، ولكي تكون هذه الألعاب أداة ثقافية لنقل مكونات الثقافة للأطفال فإن هذا رهن بالمضمون الثقافي الذي تحويه هذه الألعاب وبالغاية المنشودة منها وبالطريقة التي تزاول بها، إضافة إلى أن للألعاب الإلكترونية القدرة على التأثير على ترتيب دماغ الطفل والمراهق. (حجازي، 2010، صفحة 84)

وفي هذا الصدد ومن أجل تقصي أثر ممارسة اللعب الإلكتروني على النمو المعرفي والعقلي سنشير إلى بعض الدراسات في هذا المجال المعرفي، كمحاولة "ليبر ومالون Lepper & Malone التي هدفت إلى دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على الجوانب المعرفية لدى عينة تكونت من 157 طفلا وطفلة في المرحلة المتوسط، وأظهرت نتائج الدراسة أن الألعاب الإلكترونية تزيد من اهتمام الطفل بالمعلومات التكنولوجية وتحسن دافعية المتعلم للتعلم بحيث ترفع نسبة إقباله على عملية التعلم، وأشارت إلى أن الألعاب الإلكترونية لا يقتصر تأثيرها على زيادة مستوى الانتباه البصري وإنما تسهل عملية التعلم وتعمل على توجيه التعلم الذاتي، وتساعد الفرد على الإبداع والابتكار لأن فهمه لقوانين اللعبة وقدرته على تغييرها والتلاعب بها يساعده على تنمية مهارات التفكير العليا. (Lepper، 1997)

وفي دراسة عربية نادرة قامت بها "مها الشحروري" سنة 2007 باستقصاء أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية (الانتباه والإدراك والتخيل والتذكر وحل المشكلة) والذكاء الانفعالي لدى أطفال المرحلة المتوسطة في الأردن، ولتحقيق هذا الهدف تم اختيار أفراد الدراسة من طلبة الصف الخامس الابتدائي ذكورا وإناثا وبلغ عدد 75 طالبا وطالبة قسموا إلى مجموعة تجريبية عدد أفرادها 36 طالبا وطالبة قسمت إلى مجموعتين فرعيتين: مجموعة تلعب ألعاب موجهة ومجموعة أخرى تلعب ألعاب غير موجهة، ومجموعة ضابطة بلغ عدد افرادها 39

طالبا وطالبة، وتم إعداد بطاريتي ألعاب إلكترونية البطارية الأولى تضمنت ألعابا موجهة والبطارية الثانية ألعابا غير موجهة، ومارست المجموعة التجريبية بنوعيها ذكورا وإناثا هذه الألعاب ولقياس أثر الألعاب الإلكترونية تم تطبيق مقياس العمليات المعرفية ومقياس بار-أون Bar-On للذكاء الانفعالي.

وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية على مقياس العمليات المعرفية الكلي بين المتوسطات الحسابية البعدية المعدلة تبعا لمتغير المجموعة ولصالح المجموعة الموجهة، كما ظهر أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية على بعد اتخاذ القرار بين متوسطات الأداء البعدي المعدل تبعا للتفاعل بين المجموعة والجنس لصالح ذكور المجموعة غير الموجهة، كما كشفت هذه الدراسة عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الدرجات على مقياس بار-أون للذكاء الانفعالي الكلي لصالح المجموعة غير الموجهة، وأوصت الدراسة بإعطاء نوع من الحرية للأطفال في اختيار الألعاب الإلكترونية وتخصيص وقت من حصص الحاسوب للعب بالألعاب الإلكترونية المنتقاة. (الشحروري، 2007، صفحة 15)

3. أثر الألعاب الإلكترونية على المستوى الثقافي

إن انتشار الألعاب الإلكترونية قد يساعد على انتشار أعمال العنف في مجتمعاتنا سواء كان عنفا جسديا يتمثل بشكل صريح في المشاجرات أو عنفا أخلاقيا يظهر تأثيره في رفض التسامح وعدم تقبل الاعتذار، وترسيخ روح التمرد والانقلاب على كل القيم التقليدية والمرجعيات الاجتماعية السائدة وخاصة مرجعية وولاية الأهل داخل الأسرة، فمع استمرار اللعب العنيف لساعات طويلة يتعود الطفل على نمط السلوك العدواني والتفكير بشكل عدواني تجاه أي مشكلة تواجهه، إذ تلبي هذه الألعاب رغبة الطفل والمراهق في الشعور بالبطولة والقوة الخارقة والقدرة على هزيمة العدو، وتزرع فيه ميولا عنيفة وتنتقل معه من العالم الافتراضي إلى الواقع الحياتي، ولا يخفى أن ما تزرعه هذه الألعاب من القيم

العقائدية والأخلاقية والسلوكية في نفوس أجيالنا كالخوف من الإسلام وإنكار الخالق والسحر والشعوذة وثقافة الجنس المحرم والترويج للصهيونية وعباد الشيطان وغيرها، يشكل خطرا على الأمن الاجتماعي والثقافي يجب التنبه له ومعالجته، وإضافة إلى ما تقدم من سلبيات وإيجابيات للألعاب الإلكترونية فإن المضامين الثقافية لا تقل خطورة عن المضامين الأخرى العدوانية والسلوكية. (للدراسات، 2015، الصفحات 2-3)

1.3 الصور النمطية في الألعاب الإلكترونية

1.1.3 تمثيل النوع الاجتماعي

تناولت دراسات عديدة تمثيل النوع الاجتماعي والتمثيل العرقي في ألعاب الفيديو دون أخذ في الاعتبار الملائمة العمرية للعبة، وأولى هذه الدراسات التي أجريت على يد براون وجيرو سنة 1989 تناولت محتوى منصات ألعاب الفيديو المشهورة خلال أواخر الثمانينات، وأشارت النتائج إلى أن شخصيات الذكور فاقت عددا شخصيات الإناث بنسبة 10 إلى 30 بمئة، وتوصلت الدراسات التي تناولت التصنيفات إلى نتائج مماثلة حيث فاق الذكور الإناث عددا في كل من الشخصيات الرئيسية والفرعية، لكن تجدر الإشارة إلى أن تمثيل الإناث في ألعاب الفيديو زاد بصورة رهيبة منذ ثمانينات القرن العشرين إذ ذكر "هاننجر وطومسون" في دراستهما سنة 2004 مثلا أن 89 بالمئة من ألعاب الفيديو تضمنت شخصيات ذكور يمكن تقمصها و52 بالمئة من ألعاب الفيديو تضمنت شخصيات إناث يمكن تقمصها، إلا أنه خلال أحداث اللعبة ظلت الإناث أقلية حيث مثلن أقل من 20 بالمئة من كل الشخصيات المتاحة في أحداث اللعبة، ومالت شخصيات الإناث في الدراسات إلى الظهور في صورة شخصيات جانبية وغير مشاركة في الأحداث وشخصيات فتيات في ورطة وضحايا للعنف، كذلك بينت أبحاث أخرى أن شخصيات الإناث كانت أكثر ميلا بمقدار الضعف للمشاركة وبمقدار أربعة

أضعاف لتقديم الرعاية من شخصيات الذكور، وعندما يرد سلوك بين شخصيات الجنسين كانت الإناث هي التي استحوذت على الصفات الذكورية وليس العكس، ومالت شخصيات الذكور إلى الاتصاف بالعدوانية والعنف الخالصين. (كيرش، 2019، صفحة 145)

2.1.3 التمثيل العرقي

أما فيما يتعلق بالأعراق فإن الغالبية الكاسحة من الشخصيات التي تظهر في ألعاب الفيديو من البيض حيث بينت دراسات أخرى أن ذوي الأصول الإفريقية مثلو نسبة تزيد بالكاد على 20 بالمئة من الشخصيات، وما بين 7 بالمئة و9 بالمئة من الشخصيات من الآسيويين و2-3 بالمئة من أصول لاتينية، وغاب السكان الأصليون تقريبا عن ألعاب الفيديو، وعندما تضمنت الألعاب الأقليات كانوا في الأغلب من الرياضيين وقطاع الطرق والضحايا والمجرمين، وفي المقابل كان معظم أبطال ألعاب الفيديو من البيض. (كيرش، 2019، صفحة 146)

3.1.3 التمثيل الجسدي

عادة ما تصور الإناث في ألعاب الفيديو بجسم رشيق يتميز بكبر الثدي وصغر الخصر حيث تعد "لارا كروفت" من سلسلة "نابش القبور" و"راين" من سلسلة "بلود راين" أمثلة على هذه الهيئة، ووجد "بيسلي وستاندلي" في دراستهما سنة 2002 أن 7 من أصل 10 نساء في الألعاب المصنفة للأفراد بدءا من سن السابعة عشرة وما يقرب من نصف النساء في الألعاب المصنفة باعتبارها مناسبة للمراهقين (أي الألعاب الموصى بها للنشء بدءا من سن الثالثة عشر) كان لديها أثداء كبيرة بشكل غير واقعي، والمثير للدهشة أن ما يقرب من ثلث الشخصيات النسائية في الألعاب المصنفة لجميع الأعمار (أي الألعاب الموصى بها للنشء بدءا من سنة 6 سنوات) وصفت بأنها مثيرة، وكان الأقل في الظهور نوعا ما هيئة الجسم الشديد النحافة مثل شخصية "كيسي لينش" ذات الملابس القليلة في

لعبة "جيتار هيرو 3"، في المقابل كانت هيئة جسم الشخصيات الذكور أكثر اتساقا مع الجسم الصحي، مع ذلك صور أكثر من ثلث شخصيات الذكور أمثر اتساقا مع الجسم الصحي، مع ذلك صور أكثر من ثلث شخصيات الذكور بهيئة جسم مفرطة العضلات. (كيرش، 2019، صفحة 167)

4.1.3 التمثيل السلوكي المنحرف

يمكن العثور على معلومات عن وجود واستخدام مواد مخدرة قانونية أو محظورة كجزء من محتوى الأوصاف التي تظهر على الجزء الخلفي من علبة ألعاب الفيديو، على سبيل المثال يشتمل المحتوى المدرج على لعبة "سرقة الكبرى للسيارات 4" على عبارة "استخدام مخدرات وكحوليات" في الواقع، إذ تسمح ممارسة الألعاب للاعبين بشرب الكحول والقيادة وهم تحت تأثير الكحول (وتظهر اللعبة الرؤية المشوشة الناتجة عن هذا الوضع) ويتجولون بشخصيات تدخن الماريجوانا، وعلى الرغم من دخول المخدرات إلى محتوى أحداث ألعاب الفيديو فإنها نادرا إن حدثت ما تظهر في ألعاب الفيديو المصنفة لجميع الأعمار، ووفقا لمجلس تصنيف البرمجيات الترفيهية فإن 2 بالمئة من ألعاب الفيديو المصنفة باعتبارها مناسبة للمراهقين عام 2001 و4 بالمئة من المصنفة غير مناسبة لأقل من 17 عام في 2004 تصور تعاطي المخدرات، ومع ذلك أظهر بحث حديث أن تصنيفات المجلس تفشل دوما في إدراج أوصاف للمحتوى تذكر استخدام المخدرات في ألعاب الفيديو التي تصور فعليا هذا السلوك، هذا وتشير النتائج من دراستين حديثتين إلى أن تعاطي الكحوليات والمخدرات والتبغ ظهر في 15 بالمئة من ألعاب الفيديو المصنفة باعتبارها مناسبة للمراهقين و58 بالمئة من المصنفة لمن تخطو 17 عاما، وبهذا فإن أغلب محتويات ألعاب الفيديو تظهر الصورة النمطية للبطل على أنه شخصية تفعل ما تريد وتتعاطى ما تريد، وتميل إلى الانحراف والاجرام واختراق القوانين باستعمالها لكل الوسائل والامكانيات

الممنوعة من تعاطي الممنوعات والتعدي على المحظورات. (كيرش، 2019، صفحة 199)

5.1.3 التمثيل الجنسي

على العكس من ألعاب الفيديو المخصصة للأطفال تقدم ألعاب الفيديو المخصصة للمراهقين والكبار (التي تحمل تصنيف مناسب للمراهقين أو غير مناسب لأقل من 17 عاما) الكثير من الشخصيات النسائية المصورة من منظور جنسي، على سبيل المثال في سلسلة ألعاب سرقة كبرى للسيارات تصور النساء لاسيما المنتميات إلى أقليات عرقية كعاهرات ترتدي تلك النساء على الأرجح ملابس كاشفة للغاية تظهر الذراعين والبطن والقدمين وأجزاء من الصدر، نجد مثلا أن 50 بالمئة تقريبا من الشخصيات النسائية المقيمة ترتدي إما قطعة ملابس فوقية تكشف عن الصدر أو الذراعين والبطن أو زيا للسباحة، وقد وجدت دراسة أخرى منفصلة أن 20 بالمئة من الشخصيات النسائية المبالغ في تصويرهن جنسيا كشفن عن منطقة الخصر، في حين كشفت نسبة 7 إلى 8 بالمئة عن صدرهن كاملا و/أو مؤخرتهن (ألعاب تحمل تصنيف غير مناسب لأقل من 17 سنة)، أما الشخصيات النسائية الافتراضية في الألعاب المصنفة لجميع الأعمار فعلى الرغم من كونها تحمل طابعا جنسيا أقل فإن 37 بالمئة منهن يرتدين ملابس كاشفة أو كن عاريات جزئيا، على الجانب الآخر تميل الشخصيات الذكورية إلى ارتداء ملابس كاشفة بمعدل يبلغ نصف معدل الشخصيات النسائية، وفي كثير من الأحيان يكون إظهار الرجال لأجسادهم بغرض عرض عضلاتهم المبالغ في حجمها، وعلى نحو مماثل لوحظت موضوعات جنسية مثل العري الجزئي، الحوار الجنسي، السلوك الجنسي في عدد كبير من الألعاب التي تحمل تصنيف مناسب للمراهقين وغير مناسب لأقل من 17 عاما (27 بالمئة و36 بالمئة على الترتيب). (كيرش، 2019، الصفحات 222-223)

6.1.3 التمثيل العدواني

إن هذه الألعاب الإلكترونية قد أصبحت عاملا مهما لإشاعة العنف وترسيخه في نفسية الطفل، حيث باتت نزعة العنف (المجسد إلكترونياً) من النزعات الطاغية والمسيطرة على مجمل الألعاب الإلكترونية، والتي وجدت شيوعها ورواجها ومجالها الواسع من خلال الكومبيوتر ودوره المنتشرة بكثرة في مجتمعنا، والتي راحت تجذب آلاف الأطفال والمراهقين كل يوم، وإذا ما هيئ لأحد أن يدخل هذه الدور فإنه لن يسمع سوى أصوات إطلاق النيران الوهمية طبعاً وأصوات الأطفال والمراهقين تتعالى وهم يحاولون تمزيق الهدف أرباً عن طريق المسدسات والصواريخ والمدافع الحاسوبية، إن هذا كله يفضي إلى نزع الحساسية تجاه العنف وتحويل الضرب والإيذاء إلى أمر عادي يمارسه الكثيرون بشكل عادي كل يوم، وإزاء ذلك فقد تشبّع أطفالنا بالعنف، وتطبعوا على ممارسته في عاداتهم وفي سلوكياتهم، وفي تصرفاتهم مع أقرانهم في المحيط الاجتماعي، ومع إخوتهم داخل البيت وحتى مع أنفسهم في مواقف تمثيلية متخيّلة يقوم بها بعض الأطفال، الذين أشبعت العاب الكومبيوتر نزعاتهم وميولهم إلى ممارسة العنف والاعتياد عليه، خاصة بعد أن أصبح العنف حالة مألوفة في الواقع، وممارسة حقيقية تطغى على حياة الطفل وحياة المجتمع بشكل عام، مما يشكل ذلك تعزيزا لثقافة العنف التي تبعثها الألعاب الإلكترونية في مضامينها وتوسيعا لدائرتها ومؤثراتها في سلوك الطفل. (الكعبي، 2006، صفحة 06)

2.3 المضامين الخطيرة في الألعاب الإلكترونية

وفيما يلي سنتعرض لبعض المضامين والقيم والمعارف التي تنشرها هذه الألعاب والتي يحمل كل واحد منها أكثر من إصدار مع ذكر بعض النماذج على ذلك:

1.2.3 إنكار الخالق وقدرته

توجد بعض الألعاب التي وصلت حدا من الانحراف يصل إلى المساس بالمقدسات بل والتطاول على الذاتي الإلهية بطريقة لا يمكن وصفها أو التعبير عنها، فسبحان الله العظيم رب العزة والجلال وتعالى الله عما يقولون علوا كبيرا، حيث أن القدرة اللامتناهية حسب هذه الألعاب تكون في يد الأقوى حيث يموت كل شخص ضعيف ويتربع الظالم على عرش الحياة والديمومة لذلك تتزعزع الثقة بالله وقدرته على الخلق، ولعبة Spore نموذج عن هذه الألعاب ففي اللعبة المحاكاة هذه يخلق اللاعب أجيالا متعددة من المخلوقات الغريبة فيربيها لتصل إلى نسبة ذكاء خارقة، وبعدها يؤسس مجتمعا عبر دمج اللاعبين الآخرين من خلال التنشئة الاجتماعية وهذا المجتمع الموحد يكون في سبيل السيطرة على الكواكب عن طريق الحرب، وبهذا يكون اللاعب خالق المخلوقات التي تسيطر على الكون ليكون بإمرته. (الشميمري، صفحة 248)

2.2.3 الترويج لنظرية داروين

يسعى مؤسسو هذه الألعاب إلى تطبيق نظرية "داروين" القاضية بأن أساس الإنسان هو قرد، وترسيخها في عقول الأطفال والشباب فيبرر كل عمل تخريبي من سرقة وقتل وظلم، وتعتبر لعبة Darwin The Monkey نموذج عن هذه الألعاب المذكورة فاللاعب فيها هو قرد يجمع الموز ليرتقي في المراتب ويختم اللعبة.

3.2.3 ترويج السحر والشعوذة

تنتشر الخرافة في عقول الأطفال والشباب مما يولد الانحراف عن مشيئة الله وقد رفضت كل الأديان السماوية السحر والشعوذة إذا اعتبرت هذه الأعمال من كبائر الذنوب، (للدراسات، 2015، صفحة 13) حيث أن هذه الألعاب تغرق اللاعب في العالم الخرافي وتنشر الكفر المجازي كما تصور أن

السحرة والمشعوذين هم أعداء الله وأن للسحر قوى عظمى توصل الإنسان إلى مبتغاه من دون رقابة، ولعبة Harry Potter نموذج عن هذه الألعاب إذ تقوم السلسلة الروائية السينمائية المعروفة "هاري بوتار"، وفي هذه اللعبة يملك اللعب عصا سحرية تأتمر بأوامره أو بتعويذاته ويطير اللاعب بمساعدة هذه العصا داخل اللعبة.

4.2.3 الترويج لنمط الحياة الفردية الأمريكية

هذا النمط الخالي من القوانين والقيود في المجتمع المدني تلك الحياة المليئة بالعمل والسهر والحفلات والموسيقى والعلاقات الغير شرعية والبعد عن الطقوس الدينية، فيظهر نمط الحياة الفردية بشكل طبيعي وسوي في مقابل التوهين للدين فيصبح الإنسان مجرد آلة فاقد للوعي مما يطرد بشاعة الذنب من الأذهان، ولعبة The Sims وgta نموذج عن هذه الألعاب فلعبة The Sims هي لعبة تهدف إلى الترويج للحرية المطلقة والاستئناس بالذنب حيث أن من الأمور المهمة في مراحل هذه اللعبة هي إلغاء الدين من الحياة اليومية ونشر التلذذ بالذنب مع إهمال قبحه وأثره.

5.2.3 الترويج لنهاية العالم بطريقة مخالفة للأديان

تظهر هذه الألعاب نهاية العالم بطريقة مغايرة عن الأخبار الدينية فإشكالية نهاية العالم غالبا ما تطرح في الأبحاث ومكاتب الدراسات، لكن في الآونة الأخيرة توجه الغرب إلى تحديد وقت معين لنهاية العالم 21-12-2012"، إذ عملوا على تناسي حقيقة الوجود وإنكار الله والأديان السماوية كما توجهت ألعابهم إلى نشر فكرة إنكار نهاية العالم، حيث يكون النجاة بيد الكائنات الفضائية التي ستنقل الصالحين إلى مكان آخر الصالحين من العالم الغربي لأنهم القوم الذين يستحقون النجاة على حد تفكيرهم، حيث تعتبر لعبة Assassin ولعبة Space War نموذج عن هذه الألعاب فالأولى تتحدث عن دمار أصاب العالم وعن اختيار شخص من

قبل المخلوقات الفضائية لينقذ العالم بمساعدتها، وقد ورد في إحدى المشاهد أن الكائنات تقول للاعب "عليك أن تفنى لتخلص البشر وتصبح إلها، أما الثانية فهي لعبة حرب تدور بين المخلوقات الفضائية والبشر الغير صالحين مما يدمر كوكب الأرض فتندفع المخلوقات الفضائية لنقل الصالحين إلى كوكب آخر حتى يعيدوا إعمار الأرض بعد أن احتلوها. (للدراسات، 2015، صفحة 14)

6.2.3 نشر فكرة الخوف من الإسلام

بعد الثورة التي شهدتها إيران وظهور دولة إسلامية قوية ومتمدنة سعى الغرب إلى تدمير هذه الدولة بتصوير العالم الإسلامي أنه معقل الإرهاب الذي يشكل خطرا على استمرارية العالم، وبالتالي فلابد من إزالته بشتى الوسائل، وهذا ما أظهره الغرب في وسائلهم الإعلامية وبرامجهم التليفزيونية وأفلامهم وألعابهم الحركية، إذ تصور المنطقة الأمريكية كمنطقة مستهدفة من قبل الإرهاب النابع من العالم الإسلامي الذي يسعى إلى نشر الخراب، وتشرع هذه الألعاب نشر القوات الأمريكية حول العالم من أجل دفع خطر الإرهابيين، ولعبة Call Of Duty ولعبة Splinter نموذج عن هذه الألعاب حيث أن الأولى تهدف إلى إظهار الخوف من الإسلام وأعماله الإرهابية، والثانية فتتكلم عن جماعة إرهابية من العرب تحت اسم "المهندسين" تسعى إلى تدمير أمريكا في وقت محدد، مما يدفع وكالة الدفاع الأمريكية إلى تعيين فريق دفاعي مخصص بهدف إيقاف العد التنازلي، فيجول الاعبين في مختلف المناطق العربية للوصول إلى رأس المنظمة المعروف بـ "مجيد صادق" ليتم القبض عليه.

7.2.3 نشر خرافة الشريك المزيف لله: في الماضي البعيد مالت المجتمعات البشرية نحو خرافة الآلهة المتعددة خاصة عند اليونانيين ولكن فيما بعد أضحت الخرافة أمرا قديما جدا غير متعارف عليه، إلا أن العالم الغربي سعى في الآونة الأخيرة إلى إلغاء مفهوم العبودية لله الواحد والأديان السماوية، حيث سعى إلى

نشر فكرة الدين المزيف والآلهة الخرافية المعروفة في أساطير اليونان والمصريين، (للدراسات، 2015، صفحة 15) ولجأوا إلى الألعاب والأفلام والوثائقيات من أجل ترويج هذه الفكرة وزعزعت الإيمان بالله الواحد، هذا الأمر يؤدي إلى فقدان الوعي وضياع الحقيقة والتشتت لدى اللاعب فيشك في قدرة الدين التوحيدي ويستأنس بالخرافة والأسطورة، ولعبة God Of War نموذج عن هذه الألعاب التي يدل اسمها على مضمونها "إله الحرب" كما لو كان هناك إله للحرب وآخر للسلم وآخر للجمال وغيرهم والعياذ بالله، وبطل هذه اللعبة هو "زيوس" الذي فقد زوجته وابنته في إحدى حروبه ليعود للانتقام إلا أنه لا يميز بين المذنب والبريء، ليصير إلها يحدد مصير البشر ويتدرج في الانتقام ليصل إلى ملكة الآلهة التي تسببت في مقتلهم فيقضي عليها ويعود إلى قريته حيث يعيش وحيدا هناك نادما على قتل الأبرياء، وقد تضمنت اللعبة العديد من مشاهد القتل العنيفة بالإضافة إلى المشاهد الغير أخلاقية.

8.2.3 ترويج الأعمال الغير الأخلاقية: تدفع هذه الألعاب الإلكترونية اللاعب إلى تجاهل القيم الأخلاقية فيتناسى قبح الذنب عند التوجه نحو إشباع حاجاته وفقا للثقافات الغربية، التي تتجاهل الدين والمعارف الإلهية فيتجرد بذلك الانسان من القيم الإيجابية كالشجاعة واحترام الغير والمقاومة والروابط العائلية، كما يتفشى الفساد والتسلط على الغير من دون وجه حق إضافة إلى السرقة السهلة والانحلال الأخلاقي والجنسي ونشر الكذب والتحايل، وقد يتخذ اللاعب من شخصيات اللعبة النموذج والقدوة كلعبة السرقة الكبرى للسيارات GTA التي تعتبر نموذج لهذا النوع من الألعاب التي تحتوي على كل ما سبق ذكره وأكثر من ذلك من الأعمال الغير أخلاقية.

9.2.3 الترويج للصهيونية والماسونية: ظهرت الماسونية في مصر سابقا وبعدها وفي معتقدات اليهود ظهرت لاحقا في أوروبا وتشكلت بعدها الجماعات الماسونية

لتنتشر في معظم المناطق عالميا، فأضحت عنوانا لكسب القدرة الفردية في العالم حيث انتشر بساط الكفر هذا خاصة مع تأسيس دولة أمريكا، (للدراسات، 2015، صفحة 16) فأصبحت الماسونية جزء مهما للترويج لها في الأفلام والألعاب والوثائقيات فبتنا نرى شعارات ونقوش الماسونية معلقة على الجدران في مراحل اللعبة، فتظهر الماسونية كحبل نجاة الأفراد من الأخطار المحدقة في العالم ولعبة "Takken" نموذج عن هذه الألعاب.

10.2.3 زعزعة الإيمان الديني

من المتعارف عليه أن البشر عادة ما ينتخبون برنامجا خاصا للسير به في حياتهم اليومية، فنجد الرقابة النفسية تقع بين البرنامج الإلهي والبرنامج الشيطاني لنجد أنفسنا في مقارنة بين الدين السماوي الذي شرعه الله والدين الوضعي الذي شرعه البشر، وهذا ما يتم استغلاله في الأفلام والألعاب حيث يتم الاستهزاء بالدين والقدرة الإلهية في مقابل الذات والقدرة البشرية، فنجد الله في بعض الألعاب قد يشارك في اللعبة وأن الدين هو وسيلة للهيمنة والظلم، ومع مرور الوقت في اللعب يجد اللاعب نفسه كالله فهو من يحدد مصير الناس إما الحياة أو الموت، فيصبح الدين هو صنيعة الإنسان المادي في عالم الظلم النابع من الله من وجهة نظر اللعبة، حيث تعد لعبة White And Blach نموذج عن هذه الألعاب وتتكلم عن عائلة صغيرة كانت تعيش في جزيرة قبل أن تتواجد الآلهة وبينما كانوا قرب البحر يتعرض ابنهم للغرق، مما يدفع الأبوين بالاستنجاد بأي كان لإنقاذ ابنهما، فينزل شهب من السماء إلى الأرض ليتجسد بيد كبيرة تنقذ الولد من الغرق وفي ذلك إشارة عن كيفية ولادة الآلهة، وهنا تقوم العائلة والقبيلة التي يعيشون بينها باعتبار هذه آلهة وعكفوا على عبادتها، واللاعب هو المتحكم بهذه اليد وكيفية استعمالها لبناء القرية بمساعدة ملاك الخير من جهة

والشيطان من جهة أخرى، ويملك اللاعب حرية اختيار تأييد أي من الطرفين. (للدراسات، 2015، صفحة 17)

11.2.3 الترويج لعبادة الشيطان: إن مسألة وجود الخير والشر في العالم يخلق فكرة أن العالم مقسم إلى قطبين أولهما تحت حكم الله والآخر تحت حكم الشيطان، مما يسلط الضوء على نواقض الإنسان وعجزه وتفرد الله بالمعرفة وهذا ما يدفع الإنسان إلى انتظار القوى الشيطانية لتساعده في بسط سيطرته مما يروج القسوة والتحرر الجنسي، وهذا ما تسعى إليه هذه الألعاب من اللجوء للشيطان والتحرر من قيود الله فينتشر الشرك والسحر والشعوذة للانتصار على الأعداء وبسط سيطرة الشيطان، ولعبة Constantine ولعبة Infernal نموذج عن هذه الألعاب فالأولى تتكلم عن شخص رفضته الجنة ورحبت به النار وشياطينها والأرض تحتاجه للتخلص من الدمار المنتشر فوقها، وهنا تمنحه الشياطين القوة لإنقاذ الأرض وهنا كلمة تتكرر على لسان اللاعب طوال اللعبة "أعيش بلا إيمان"، أما اللعبة الثانية فتقوم على البطل الذي يحاور الشيطان للحصول على القوة الخارقة هذه القوة تكتسب من النار ليبدأ الصراع بين الخير والبطل الذي امتلك القوى الشيطانية لتكون الغلبة له. (للدراسات، 2015، صفحة 18)

4. خلاصة

الألعاب الإلكترونية كانت ومنذ نشأتها وسائل بأيدي المصنعين يستخدمونها للترويج للقيم والأفكار التي يريدونها والتي أرادوا غزو الآخرين بها لتحقيق ما لديهم من آمال وطموحات، وبالتالي يمكن القول أن وجودها ليس بريئا وليس بعيدا عن الأهداف الاستعمارية، حيث يتعلق الأطفال لا بل الكبار أحيانا بهذه الألعاب نتيجة ما تحمله من مضامين معقدة ومتماسكة وجمال في الإخراج والإنتاج والصور وما شابه ذلك، وفي هذا الشأن تبرز أول ملامح الحرب الناعمة التي تشن على الأخرين.

5. قائمة المراجع

- حجازي، آندي محمد (2010)، دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه، مجلة الطفولة العربية، العدد 43، عمان، الأردن.
- الشحروري، مها حسني (2007)، أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، أطروحة دكتوراه غير منشورة، جامعة عمان للدراسات العليا، عمان، الأردن.
- سلسلة التقارير التحليلية (2015)، الألعاب الإلكترونية ودورها في هدم القيم، تقرير دوري يعنى بقضايا الحرب الناعمة، ت 1، مركز الحرب الناعمة للدراسات.
- كيرش ستيفن جيه (2019)، الإعلام والنشء، تأثير وسائل الإعلام عبر مراحل النمو، ترجمة عبد الرحمن مجدي ونيفين عبد الرؤوف، مؤسسو هنداوي سي آي سي، المملكة المتحدة البريطانية.
- الكعبي فاضل (2006)، ثقافة العنف الإلكتروني، مجلة الرافد الورقية الإلكترونية، العدد 06، دائرة الإعلام والثقافة، الشارقة.
- الشميمري فهد بن عبد الرحمن، التربية الإعلامية، كيف نتعامل مع الإعلام؟، الطبعة الأولى، مكتبة الملك فهد الوطنية، الرياض، المملكة العربية السعودية.
- Gros, B. (2003). The Impact of digital games in education. Retrieved 15/9/2007 from: www.first Monday.org/issues /issue87 /xyzgros/index.html.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants, Part II: Do They Really Think Differently? NCB University Press.