قراءة لدواعي وتداعيات الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل

Causes And Effects Of Electronic Games On The Child's Behavior

تاريخ الإرسال:2020/12/30 تاريخ القبول:2021/05/01 تاريخ النشر :2021/06/30

كوكب الزمان بليردوح

جامعة العربي بن مهدي - أم البواقي -

Belyardouh@univ-oeb.dz

ملخص:

إن الألعاب الإلكترونية من الوسائل الترفيهية الحديثة التي لقيت رواجا كبيرا، لقد انتشرت انتشار النار في الهشيم في الكثير من المجتمعات دونما استثناء بين مجتمع وأخر، وهذا بمختلف أنواعها و أشكالها و أحجامها، إنها تنتمي إلي الوسائط المتعددة الجديدة المستمدة من تكنولوجيا العالم الافتراضي الرقمي لتحاكي العالم الحقيقي الواقعي ،لتجذب ممارسيها بروعة الرسوم و جمال الألوان و سعت الخيال و شوق المغامرة و التحدي، و تستحوذ على العقول بشكل غريب حيث أصبحت هوس الشباب والمراهقين و الأطفال وشعلهم الشاغل في كل مكان، خاصة مع رخص أثمانها وسهولة ممارستها .

وفي خضم هذا الاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية خاصة من طرف الأطفال، جاء هذا البحث ليميط اللثام عن أسباب انتشار هذه الأخيرة بهذا الشكل الملفت للانتباه وكذا الوقوف على الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية والدنية واللغوية والشخصية على نفسية الطفل على اعتبار أنها سلاح ذو حدين.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية؛ الطفل؛ دواعي ممارسة الألعاب الإلكترونية؛ الآثار الايجابية للألعاب الإلكترونية؛ الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية.

Abstract:

Electronic games are one of the modern means of entertainment that have been very popular. The spread of it as the wildfire in many societies without exception between one and another, and this is of all kinds, shapes and sizes, it belongs to the new multimedia that derived from the technology of the digital virtual world to simulate the real world for attract its practitioners with the splendor of drawings, the beauty of colors, the sought imagination, the longing for adventure and challenge, and captures the minds in a strange way as the obsession of young people, adolescents and has become everywhere, especially with its cheap prices and easiness of practice.

In the midst of this great interest in electronic games, especially on the part of children, this research came to uncover the reasons of the electronic games 's spread in this striking way, as well as to find out the behavioral, health, social, linguistic, and personal effects on the child's psychology as it is a double-edged sword.

Keywords: electronic games, the child, reasons for playing electronic games, the positive effects of electronic games, the negative effects of electronic games.

مقدمة:

كل يوم هناك ولادة أجيال جديدة وعديدة من الألعاب الإلكترونية، التي احتلت حياتنا بكل تفاصيلها والتي غدت تنال اهتمام الكثير من الأفراد من كافة الأعمار، وانتشرت بسرعة كبيرة حيث لا يكاد يخلو منها بيت أو منزل خاصة بعد أن أصبحت هذه الألعاب متوفرة بشكل مجاني في معظم الأجهزة الإلكترونية، لتصبح جزء من عالم الطفل وشعله الشاغل ولتستحوذ على وقته وعقله.

وفي خضم كل ذلك سوف نحاول البحث في أسباب الإقبال عليها والوقوف على إيجابياتها وسلبياتها على الأطفال، خاصة ونحن كعالم ثالث لا نعرف إلا الاستهلاك الشره

لكل ما يقدم لنا من طرف العالم الآخر دون تقصي أو تمحيص للأبعاد الخفية السلبية التي تظهر عبر الزمن وبعد فوات الأوان والتي لا تتماشى معنا كمجتمع عربي مسلم له ما يميزه من دين وأخلاق وعادات وتقاليد ومبادئ مختلفة عن غيره.

وتأسيسا على ما سبق نطرح السؤال التالي:

ما هي دواعي وتداعيات الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل؟

أهمية الدراسة:

إن اللعب قيمة علمية وسلوك ذو فائدة على تكوين شخصية الطفل وذلك من خلال تفريع الطاقة السلبية بأسلوب اللعب الإيهامي وتغير فرص اللعب وأدواره، وتعد الألعاب الإلكترونية من الإفرازات المهمة للتطور التكنولوجي والعصري الحالي، حيث احتلت محل الألعاب الشعبية والتربوية كنمط جديد لحتمية الطفرة المعلوماتية تمارس بأجهزة معقدة.

وتأتي أهمية هذه الدراسة من تنامي هذه الظاهرة في المجتمع بشكل كبير، وكذا قلة البحوث حولها، كما يمكن اعتبارها إضافة علمية تحاول معرفة الأمور المثيرة والجذابة في هذه الألعاب الإلكترونية، والأفكار التي تروجها والقيم والمبادئ التي تحاول غرسها في هذه الشريحة.

أهداف الدراسة:

تهدف هذه الدراسة العلمية المتواضعة إلى استقصاء أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية بشكلها الملفت للنظر والمخيف وكذا الوقوف على مختلف الآثار الايجابية والسلبية على سلوك الطفل على اعتبار أنها سلاح ذو حدين. ومن ثمة الإجابة على السؤال المشكل، والخروج ببعض التوصيات والاقتراحات حول ذات الموضوع، كما نطمح إلي فتح آفاق جديدة للباحثين مستقبلا من خلال التطرق لموضوع دراستنا من جوانب لم نتطرق لها للكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة.

مفاهيم الدراسة:

مفهوم الألعاب الإلكترونية: نشاط ترويحي ظهر في أواخر الستينات، وهو نشاط ذهني بدرجة الأولى، يشمل كل من ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة بصفة عامة، تضم كل الألعاب ذات الصيغة الإلكترونية، وهي برنامج معلوماتي قد يمارس بشكل جماعي عن طريق شبكة الانترنيت، أو بشكل فردي وقد يكون منضما أو تلقائيا كما قد يكون موجها أو ذاتيا. (نمرود، 2008، ص 35).

هي ألعاب تفاعلية يتم لعبها باستخدام العديد من الأجهزة الإلكترونية الحديثة مثل الحواسيب، والهواتف المحمولة، والأجهزة المخصصة للألعاب فقط. هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) أو على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) التي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد الإمكانيات العقلية و تحد استخدام اليد مع العين (التآزر البصري/الحركي) و يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية. (إبراهيم، 2016، ص 8)

مفهوم الطفل: إن مدلول الطفل يختلف من علم إلي آخر وفي هذه المداخل سنذكر:

الطفل جمع أطفال؛ أي الصغير ومِؤنثه طفلة، والطفل بكسر الطاء المولود والوليد حتى البلوغ (الزيات ومصطفى، 1985، ص 560).

ويمكن أن يقال أن الطفل يعني الصغير عن كل شيء، الصبي يدعى طفلا حين يسقط من بطن أمه إلى أن يحتلم (عمر، 2008، ص 401). ولا يقتصر مفهوم الطفل على هذا المصطلح فقط بل ورد معناه بمصطلحات أخرى في القرآن الكريم مثل: الغلام، الفتى، الولد.

كما أن الطفل شخص يتراوح عمره(بين 18 شهرا إلي سنتين) إلي ما قبل المراهقة و الطفولة إحدى المراحل الأساسية في نمو الإنسان ، حيث يبدأ الطفل عند بلوغ 18 شهرا بتخلي عن كل ما يتعلق بالرضيع ،بتضاعف طول معظم الأولاد و البنات عادة ، كما تتضاعف أوزانهم أربع مرات ببلوغ سن 13 سنة ، كما يبدءون في النمو جنسيا حتى يظهر عليهم مظهر الشباب ، إلا أن النضوج يشمل الكثير من جوانب النمو الأخرى ، مثل حدوث تغيرات في سلوك الطفل ، وعمليات تفكيره و عواطفه و اتجاهاته، هذه التغيرات النفسية هي

التي تحدد أساسا نوعية الإنسان الراشد الذي سيتمخض عن هذا الطفل (www.maganin.com)

مفهوم السلوك: هو استجابة أو رد فعل للفرد، لا يتضمن فقط الاستجابات والحركات الجسمية بل يشمل على العبارات اللفظية والخبرات الذاتية، وقد يعني هذا المصطلح الاستجابة الكلية أو الأولية التي تتدخل في ذلك (الحويتي وخياط، 2004، ص 12)

كما قد يعني تفاعل الفرد مع بيئته الاجتماعية في وضعية ما من خلال استجابته العضوية والوجدانية والعقلية، والذي يكون دائما بدافع سواء شعر به الفرد أو لم يشعر به، ويمكن ملاحظته بصفة مباشرة أو ملاحظة النتائج التي تترتب عنه.

(بومعزة، 2005 - 2006، ص 164)

ونقصد بالسلوك هنا جملة التصرفات والأفعال التي تصدر عن الطفل إزاء محيطه (الوالدين، الإخوة والأخوات، الأسرة، المدرسة، الرفاق، الأصدقاء ...) نتيجة السلوك المتعلم من ممارسة الألعاب الإلكترونية؛ إي انعكاس للتغذية الراجعة التي تم تعلمها من هذه الألعاب.

دواعي ممارسة الألعاب الإلكترونية:

والمقصود بدواعي ممارسة الألعاب الإلكترونية هي جملة العناصر والعوامل والأسباب التي تؤدي بالأطفال إلى تعلق الشديد والمستمر بهذه الأخيرة، حيث يمضون أوقات طويل في ممارستها دون انقطاع.

و على اعتبار أن اللعب من الأنشطة الاجتماعية ذات الطابع الترفيهي و التي تمارسها مختلف شرائح المجتمع خاصة الأطفال ، قد يكون منظما كبعض الأنشطة الفكرية أو الرياضية أو عفويا و غير مرتبط بضوابط أو قوانين كالتصرفات التي يقوم بها الأطفال من جري و حمل للأشياء ، كما يعد وسيلة تربوية و نشاطا تعليميا يسعى المختصون في الألعاب التربوية إلي استغلال جوانبه الإيجابية في حياة الطفل وتشجيعه عليها و تنمية مختلف قدراته الفكرية و البدنية و المهارات الأساسية و اكتساب بعض الصفات كالصبر و القدرة على مقاومة التعب و الوصول إلي تحقيق أهدافه ، إضافة إلي أخلاق التسامح و التعاون ...

كل هذا يساعد الطفل على العيش حياة عادية دون عقد أو مشاكل حتى يكبر بصفة جيدة وبعقل سليم (سليمان، 2005، ص17).

كما أنه نشاط ذهني و وجداني من أجل تلبية الحاجات المختلفة، التي يمكن تحقيقها كالترويح والتعليم وتفريغ الطاقة الزائدة إلى غير ذلك من الحاجات وتختلف أهميته بالنسبة للفئات العمرية المختلفة. (النمرود، 2008، ص 35).

إن الميل الطبيعي هو الذي يدفع الطفل لمزاولة اللعبة كظاهرة طبيعية ونشاط غريزي يحقق المرح والسرور والسعادة والاستمتاع، وينفس عن التوتر الجسمي والانفعالي عند الطفل ويدخل الخصوبة والتنوع في حياته، واللعب جو تليق يندفع فيه الطفل من تلقاء نفسه مما يساعد على النمو العقلي والخلقي وإتاحة الفرصة للتعبير الاجتماعي، له أثر عظيم في تنمية الشخصية الاجتماعية المتزنة على أساس العلاقة الطيبة مع الغير فاللعب مع الجماعة يعتبر سر حياة الطفل. (عدس ،2001، ص 137)

وتتخذ الألعاب الإلكترونية أهميتها من جاذبيتها وتشويقها من خلال توظيفها للخيال والرسوم والألوان والمغامرة مثل معارك الغزو الفضائي وعالم ما قبل التاريخ مثل قتال الدينصورات ...إلخ

ولأنها تتطلب التأمل والتركيز لتغلب على المصائب وحل الألغاز للانتقال للمراحل الموالية والتي تكون متتالية في صورة تفاعلية.

السيطرة على الذات وعلى العالم الافتراضي الذي يندمج فيه الطفل من أجل بلوغ الهدف بتحقيق الفوز على الخصم.

محاكاة ومماثلة الأبطال حيث تشكل الألعاب الإلكترونية إطارا ومجالا يتقمص فيه شخصية بطل يتحرك وينتقل ويعدل سلوكه، كما يتفاعل ويندمج مع غيره من أبطال اللعبة، كما أن التداخل والتكامل بين وظائف ومهام أبطال اللعبة يحقق تعلق الطفل بهذه الألعاب.

توفرها على عالم وهمي افتراضي بعيدا على العالم الحقيقي اليومي لكنه محدد في الزمان والمكان ويمثل موقعا ماديا وأحداثا توفر للطفل إمكانية تمثيل ذاته، في إطار ما من خلال تحقيق رغباته، واندماجه مع بطل معين بسيطرة على العالم الوهمي.

كما أنه من الأسباب الكامنة وراء تعلق الطفل بالألعاب الإلكترونية أنها تمثل جزء من النشاط الاجتماعي حيث تمكنه من السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص الافتراضين. (إبراهيم، 2016، ص ص23 24)

لذا فإن الألعاب الإلكترونية تتوفر على ما يلي:

الهدف: يكون لها هدف تعليمي واضح يتطابق مع الهدف الذي يريد اللاعب الصول له.

القواعد: لكل لعبة قواعدها الخاصة التي تميزها عن غيرها وتحدد كيفية اللعب.

المنافسة: وهذا العنصر يكون بين لاعب وآخر، أو بين لاعب والجهاز، أو بين اللاعب ومعيار ما لإتقان مهارة معينة.

التحدي: تتضمن اللعبة قدرا من التحدي الملائم الذي يستنفر قدرات الفرد في حدود ممكنة

الخيال: ما يحقق الرغبة والدافعية لممارسة اللعبة واستمرار لعبها.

الترفيه: عنصر التسلية والمتعة، مع مراعاة العنصر التعليمي. (إبراهيم، 2016، ص ص21- 22)

تداعيات ممارسة الألعاب الإلكترونية: ويمكن تقسيمها إلي:

التداعي أو الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية: وهي عبارة عن المزايا أو المحاسن التي يمكن الاستفادة منها عند ممارسة الألعاب الإلكترونية. (الهدلق، 2013،ص 10)

إن الميل الطبيعي هو الذي يدفع بالطفل إلى مزاولة اللعبة، التي تعد نشاط غريزي يحقق المرح والسرور والسعادة والاستمتاع ويدفع التوتر الجسمي والانفعالي عن الطفل ويدخل الخصوصية والتنوع في حياته ويتيح له الفرصة للتعبير الاجتماعي.

يعمل اللعب على تقوية إرادة الطفل من خلال التزام باللعبة والتقيد بقواعدها كما يعلمه القدرة على التحمل والصبر حيث يمكن اعتبار اللعب مدرسة يتعلم منها الطفل الانصياع والتقيد بمبادئ اللعب ونظمه وبالتالي احترام حقوق الآخرين وتقديرهم.

اللعب وسيلة الطفل في إدراك العالم المحيط و وسيلة لاكتشاف ذاته وقدراته المتنامية وأداة دافعة للنمو تتضمن أنشطة كافة العمليات العقلية و وسيلة للتحرر من التمركز حول الذات، و وسيلة تعلم فعالة تمس كافة المهارات الحسية و الحركية و الاجتماعية واللغوية و المعرفية و الانفعالية وحتى قدرات الابتكار وكذا ساحة لتفريغ الانفعالات.

(أبو سعيد، 2006، ص 165)

تمتاز الألعاب الإلكترونية بنواحٍ إيجابية، فهي تنمّي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطوّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق. ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الأطفال تولي تشغيل المقود، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات باحتراف، كما تعلّمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفّز هذه الألعاب التركيز والانتباه، وتنشّط الذكاء ؛ لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضاً تساعد على المشاركة إن الطفل حين يلعب يكون غالباً وحيداً، لكن لإيجاد الحلول وحلّ الألغاز، يحتاج للاستعلام من أصدقائه ومن الباعة عن الألعاب قبل شرائها، وأحياناً اللجوء إلى المجلات المتخصصة بالألعاب واستعارتها. إذ يحتاج إلى إقامة الحجج، وطرح الأسئلة، والحصول على شروح وتبادل المعلومات. وهذه الأبعاد من المشاركة مهمة، حتى وإن كان الأهل لا يلاحظونها. (الهدلق، 2013، ص ص 16- 17)

وتعد الألعاب الإلكترونية مدخلا لتعليم الحاسوب وتسير الأبحاث؛ أي أنه يمكن تعليم المهارات مثل الانتباه البصري والإدراك المكاني وتحديد الاتجاهات وتحسين العلاقات مع الآباء في حالة مشاركتهم للأبناء في اللعب، كما أنها تساعد الطفل على خلق مهارة الإبداع والابتكار وتتيح له فرصة إنتاج لعبة جديدة، كما تزيد من قدرة تنمية المهارات النطقية وفيحل المشكلات (الشحروري، 2014 ص13)

كما أن الألعاب الإلكترونية تساعد على الترويح عن النفس في أوقات الفراغ. وتوسيع تفكير اللاعب وخياله، حيث أن بعض الألعاب تحمل ألغازاً تساعد في تنمية العقل والبديهة. ومن إيجابياتها أيضا أنها محط منافسة بين الأصدقاء كما أنها قد تطلع اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة. (الانباري، 2010)

كما أن إيجابيات الألعاب الإلكترونية تتمثل في:

- تثير التأمل والتفكير.
- تشجع الحلول الإبداعية والتكيف أو التأقلم.
- تمكن من تطبيق الآراء والأفكار المهمة في وقائع وأحداث الحياة الحقيقة.

(Allen 2010 P 4)

و من الجوانب الإيجابية لهذه الألعاب الإلكترونية ما أظهرته الدراسة الحديثة التي أجرتها كلية الطب بجامعة " إنديانا " بولاية " بنسلفانيا " الأمريكية ، والتي ترى أن الألعاب الإلكترونية تمثل شكلا أكثر ألفة للعلاج الطبيعي في أمراض مستعصية ، مثل الشلل الدماغي و التصلب العصبي و الإصابة بالجلطات التي تحتاج للكثير من جلسات العلاج لتحسين الحالة الصحية ، وقد ذكر موقع " بي سي ورلد " المختص في مجال التقنية بأن باحثي " إنديانا " طلبوا من 3 مرضى مراهقين تسلية أنفسهم أمام أجهزة ألعاب الفيديو لثلاثين دقيقة يوميا على مدار خمسة أيام بالأسبوع ، وزودوا تلك الأجهزة بقفزات وأجهزة تسمح لهم بمراقبة صعوبة الألعاب و التحديات التي يواجهها المرضى أثناء اللعب .

وأشار الموقع إلي أن نتائج الألعاب أثبتت تفوقها على العلاج التقليدي خصوصا وأنها تعد أكثر إمتاعا و سهولة بالنسبة للمرضى ، فقد يؤدي المريض العلاج المطلوب منه أسبوعيا دون الحاجة إلي مغادرة المنزل و العلاج في إطار جدول مواعيد يحدده الطبيب ، وفي نهاية الدراسة بدا على المرضى تحسنا ملحوظا في قدراتهم على رفع الأشياء و الإمساك و التحكم باستخدام أياديهم المصابة ، وفي ذات السياق أثبت نضام علاجي يعتمد على ألعاب الفيديو في علاج مرضى اضطراب عجز الانتباه وفرط الحركة عند الأطفال نجاحا مثيرا ، حيث تمكن الأطفال من استعادة بعض من تركيزهم بمرور الوقت و يتكون النظام من برنامج و خوذة حمراء مزودة بمعالجة يمكنها تفسير موجات عقل اللاعبين إذ استخدمت تلك الموجات في التحكم بالألعاب لتشجيعهم على التركيز في مهام اللعبة ومعاقبتهم بإغلاقها حينما ينصرف انتباههم عنها ويجري استخدام النظام لمعالجة المرضى على الأقل مرتين أو ثلاثة مرات أسبوعا على مدار عام و بعد 12 أسبوعا بدا على مجموعة متكونة من 10 تلاميذ مصابين بالمرض تحسنا ملحوظا في قدراتهم على التركيز (قويدر 2011 – 2012 ص ص 144، 145)

التداعي أو الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية: وهي عبارة عن المضار التي تسببها الألعاب الإلكترونية للأطفال عند استخدامها بطريقة مفرطة وغير سليمة. (عوف 2014)

وبالرغم من ايجابيات الألعاب الإلكترونية إلا أن لها من السلبيات ما يجعلوها من الخطورة بما كان. ويمكن تقسيم الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية إلى ما يلي:

الأضرار النفسية والسلوكية:

يتأثر الطفل والمراهق سلبا بما يشاهده من ألعاب إلكترونية فالأقراص المدمجة على شاشات التلفزيون و الكمبيوتر وقاعات اللعب الإلكترونية، تولد نزعة العنف وتأسس لشر والعدوانية والجريمة.

وفي هذا الصدد يقول الدكتور" كليفورد هيل "، المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصي مشكلة الألعاب الإلكترونية في بريطانيا: " لقد اغتصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمساعدتنا بل وبأموالنا أيضاً، وحتى لو صودرت جميع هذه الأشرطة فإن الأمر سيكون متأخراً للغاية في منع نمو جيل يمارس أشد أنواع العنف تطرفاً في التاريخ المعاصر. " (الهدلق، 2013،ص 21)

إن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضرراً من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية؛ لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها. وليس شرطًا أن يحدث السلوك العنيف بعد مشاهدة العنف مباشرة كما يعتقد البعض، بل إن مشاهد العنف تختزن في العقل الباطن، وتخرج حينما تتيح لها الظروف الخارجية هذا من خلال مثير يشجع العنف المختزن في العقل الباطن على الخروج.

كما أن الألعاب الإلكترونية تصنع طفلا أنانيا لا يفكر في شيء سواء إشباع حاجاته من هذه اللعبة، وكثيرا ما تثار مشكلات بين الإخوة الأشقاء حول اللعب، كما قد يتعلم الأطفال أمور النصب والاحتيال ليقتنص من والديه ما يحتاج إليه من أموال للإنفاق على هذه اللعبة، كما أن مضامين الألعاب الالكترونية خيالية تعمل على التأثير في نفسية الأطفال وتجعلهم يبتعدون عن الواقع ويقتربون من عالم خيالي غير موجود. (قويدر 2011 ـ 2012 ص 145)

الأضرار الاجتماعية:

وفي حديث عن الآثار الاجتماعية السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال نشير إلى أنها تصنع طفلاً غير اجتماعي، فالطفل الذي يقضي ساعات طوال في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدون تواصل مع الآخرين، يجعل منه طفلاً غير اجتماعي منطويا على ذاته على

عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل. كما أن 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. كما قد تؤدي هذه الألعاب بما تحمله من أخلاقيات وأفكار سلبية إلى المزيد من الانفصال الأسري والترابط الإنساني مع الآخرين وارتباط الطفل بالقيم والأخلاقيات الغربية التي تفصله عن مجتمعه وأصالته.

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. (الهدلق، 2013،ص 24)

الأضرار العقائدية والدينية:

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. تروج أفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي. تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد السواء. (الهدلق، 2013،ص 20)

إن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، قد تؤثر سلبا على اللاعب أو المُشاهد. 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، 2010)

الأضرار الصحية:

إن هوس الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها يؤدي مشاكل صحية كثيرة، كأضعف البصر ودمع العينين واحمرارهما نتيجة تعرضهما لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب التي يجلس أمامها الطفل لساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب، إصابة العمود الفقري وانحناء الظهر وآلام مبرحة في أسفله الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، آلام الرقبة وشد عضلات الرقبة وعظمة اللوح تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب. كل هذه الآلام ترافق الجلوس وبطريقة غير صحيحة أمام جهاز اللعب ولوقت طويل خاصة عند عدم القيام بأي تمارين رياضية.

إن بقاء الأطفال في المنازل في ساعات النهار لممارسة الألعاب الإلكترونية، وعدم الخروج للتعرض لأشعة الشمس والحصول على الفيتامينات المطلوبة لنمو العظام 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 كما تصبح مناعتهم ضعيفة، كما أن بقاء الأطفال لساعات طويلة معا في غرف ضيق أو محدودة التهوية تتسبب في إصابتهم بفيروسات بالجهاز التنفسي، وبزيادة احتمالات الإصابة بالأمراض المعدية.

كذلك من أضرار الألعاب الإلكترونية الإصابة بسوء التغذية والبدانة، فالطفل لا يشارك أسرته في وجبات الغذاء والعشاء فيتعود الأكل غير الصحي في أوقات غير مناسبة للجسم. مما يؤدي إلى السمنة المفرطة وما يتابعها من أمراض خاصة مع انخفاض النشاط البدني وعدم ممارسة الرياضة البدنية وهذا ما يوفر بيئة مثالية لزيادة الوزن والسمنة.

كما أثبتت البحوث العلمية للأطباء في اليابان أن بعض الومضات الضوئية المنبعثة من الفيديو والتلفاز تسبب نوعًا نادرًا من الصرع، وأن الأطفال أكثر عرضة للإصابة بهذا المرض. (الهدلق، 2013، ص ص 21. 22)

الأضرار التعليمية:

إن الألعاب الإلكترونية من طرف الأطفال مثال جيد لدخولهم عالم التكنولوجيا فالأطفال من خلال لعبهم يتعلمون الاستراتيجيات الأساسية والمهارات التي ستساعدهم للولوج إلى العالم الافتراضي، إلا أن قضاء الأطفال معظم وقتهم لساعات طويلة أمام هذه الألعاب الإلكترونية تؤثر سلبا على تحصيلهم الدراسي والعلمي ليهملو دراستهم وواجباتهم وقل ميلهم للمطالعة وقراءة الكتب ويزيد ضعفهم، مما يخلق مجتمعا أميا يفتقر للأدمغة البشرية والعلماء والمفكرين ويصبح مجتمعا مستهلكا لا منتجا. (قويدر 2011 – 2012 ص 147).

ومن 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 والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي، مما قد يجعلهم غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا، فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية، بدلا من الإصغاء للمعلم. (الانباري، 2010).

الأَضرار الأخلاقية والتربوية:

من المظاهر غير أخلاقية التي تروج لها تلك الألعاب الإلكترونية هي السب والشتم والعناد الذي يحصل بين المتسابقين وهذا ليس من صفات المسلم في شيء لقوله صلى الله عليه وسلم (إن المؤمن ليس باللعان والطعان ولا الفاحش ولا لبذئ)

وهنك ألعاب تحمل في مضامينها صور عارية وفاضحة وغير أخلاقية وتقوم هذه الأخيرة بفكرتها الخبيثة بتحطيم الكثير من الأخلاقيات التي يتعلمها الطفل في المجتمع المسلم وتجعله مذبذبا بين ما يتلقاه من والديه ومعلميه وبين ما يدرس له من خلال الأحداث الجارية والصور العارية والألفاظ الموسيقى بوسائل تشوقيه كثيرة، فذكاء يصور على أنه الخبث والطيبة على أنها السذاجة وقلة الحيلة، مما ينعكس على عقلية الطفل وطريقة تفكيره ويجعله يستخدم ذكاءه في أمور ضارة بيه وبمن حوله.

أما قضية الإباحية والجنس والعري فهذه طبعا أسوا ما تنضوي عليه هذه الألعاب بالإضافة إلى قضية هناك أشياء في طبيعة الإنسان حتى لو كان صغيرا هناك إشارات تتعلق بشهوات من المكن أتبدأ هذه الإشارات قبل سن التاسعة عند الأولاد يعني قبل البلوغ، فهذه الألعاب تأتي لتزكي هذه الأشياء وتجعل الأطفال يسعون لتتبعها وترصدها والبحث عنها والمضي خلفها. (قويدر 2011 – 2012 ص ص 147. 148) .

الأضرار الثقافية:

تتجسد في تعليم الطفل الكثير من العادات والثقافات الغربية الدخيلة على ثقافتنا العربية، كأنواع السب والشتم والقمار والميسر، بالإضافة إلى تجسيد الثقافات الجنسية كالألعاب التي تحوي صور خليعة وحركات ومشاهد غير أخلاقية تتنافى مع مبادئنا وأخلاقنا الإسلامية، مما يجعل هذه الأخيرة أمر عادي؛ لأن هذا الطفل اعتاد رؤيتها في الكثير من الألعاب الإلكترونية وعتاد معها سماع الأغاني ذات الموسيقى الصاخبة العالمية المحرمة.
(قويدر 2011 – 2012 ص 149)

الأضرار المادية والاقتصادية:

إهدار وتبذير الأموال لشراء تلك الأجهزة وشراء الألعاب الإلكترونية الحديثة وبرامج المعالجة الخاصة بها، والتي تعد باهظة الثمن، وهذا بفعل التحريض الشخصي وكذا المنافسة بين الأصدقاء، فضلا عن الأموال التي تبدد في الصيانة والتصليح في حالة حدوث تلف لتلك الأجهزة بسبب سوء الاستخدام وكثرته، وبهذا نكون أعنا أعداءنا بأموالنا على محاربة قيمنا وأخلاقنا وسلوكياتنا وعقيدتنا. (قويدر 2011 – 2012 ص 150).

الخاتمة:

إن عالم تكنولوجيا المعلومات وعالم الفائقة الرقمية، جعل أطفال المجتمع الإلكتروني عرضة لإيجابيات وسلبيات ذلك المجتمع، فمن خلال ولوجهم للعالم الافتراضي، نجدهم أحينا أكثر ألفة بالمستقبل ويحققون قفزة نوعية نحو التقدم والنجاح وهذا ما يسمح لهم بحل مشكلاتهم اليومية بطرق إبداعية وأدوات تفكير غير مسبوقة، وأحينا أخرى نجدهم تابعين لهذه التكنولوجيا وتقنياتها الحديثة وهذا ما يحرمهم من اكتساب المهارات الأساسية للتعلم ويدفع بهم للخطر بعيدا عن رقابة أولياء الأمور والمعلمين.

وفي ختام هذه المداخلة لا يسعنا إلا أن نقدم جملة من التوصيات هي كالأتي:

1. لتعزيز كل ما هو إيجابي والقضاء على كل ما هو سلبي يجب على الأولياء والمعلمين الإلمام بأهم الجوانب الايجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية.
2. يجب اختيار الألعاب الإلكترونية المناسبة لأعمار الأطفال، وأن تكون خالية من أي محتوى يؤثر سلبا عليهم.
3. يجب تنظيم الوقت المخصص لترفيه الطفل بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وممارسة الرياضة الجسدية والذهنية مثل السباحة والشطرنج ... التي تعود بالفائدة على الطفل من جميع النواحي.
4. تمارس الألعاب الإلكترونية بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية، وأن يكون اللعب في عطلة نهاية الأسبوع أو في أيام العطل، ولمدة زمنية محددة ومعلومة.
5. يجب على الآباء أن يصادقوا أبناءهم ويشاركهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية ولا يغفلوا عن رقابتهم، للتأكد من إيجابيات أو سلبيات هذه الألعاب عند ممارستها.
6. التأكيد على أهمية دور المعلمين في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية، وكيف تمارس بصورة صحيحة مع شرح أخطارها التي قد تكون قاتلة.

7. ينبغي على الجهات المسؤولة القيام بمراقبة على ما يطرح في الأسواق من ألعاب إلكترونية، بحيث تكون لجان هذه الرقابة متكونة من مختصين حتى تتناسب هذه الألعاب مع ثقافتنا وأخلاقنا.
8. التشجيع على القيام بتصميم ألعاب الكترونية تناسب الطفل العربي المسلم، بما يتلاءم مع احتياجاته وتطلعاته وتاريخه وحضارته.

قائمة المراجع

1 - أحمد الحوتي و مصطفى خياط : (2004) العنف المدرسي الأسباب و المظاهر قودارم الجزائر.

2 - أحمد مختار عمر : (2008) معجم اللغة العربية المعاصرة ، المجلد 2 ، عالم الكتاب القاهرة .

3 - باسم الانباري : (2010). نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية. تم استعراضه بتاريخ 2019/2/12. على الرابط http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic

4 - بشير نمرود : (2008) ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور – القطاع العام – دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة بيير مراد رايس مذكرة ماجستير ، جامعة الجزائر

5 - حسن الزيات و إبراهيم مصطفى: (1985) المعجم الوسيط ج 2 مجمع اللغة العربية. الطفل ، الموسوعة العربية العامة : www.maganim.com vue 15. 12 . 2018

6 - عبد الله الهدلق : (2013) ، إيجابيات الألعاب الإلكترونية و واقع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العالي بمدينة الرياض ، متوفرة على الرابط : www.alukah.net بتاريخ : 23/ 12 / 2018 .

7 - سعيد أبو معزة : (2005- 2006) أثر وسائل الإعلام على السلوكيات لدى الشباب دراسة استطلاعية بمنطقة البليدة ، أطروحة دكتوراه منشورة ، قسم علوم الإعلام و الاتصال ، كلية العلوم السياسية و الإعلام ، جامعة الجزائر 3.

8 _ سليمان : (2005) الألعاب في مرحلة الحبو ، دار العلو لنشر و التوزيع ، القاهرة .

9 - محمد عبد الرحيم عدس : (2001) مدخل إلي رياض الأطفال ، دار الفكر للطباعة و النشر و التوزيع ، عمان ، الأردن .

10 - الشبكة العربية للصحةwww.maganin.com بتاريخ : 17/ 2 / 2020.

11 - مريم قويدر : (2011 – 2012) أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال – دراسة على عينة من الأطفال الدارسين بالجزائر العاصمة ، مذكر لنيل شهادة الماجستير منشورة ، قسم علوم الإعلام و الاتصال ، كلية العلوم السياسية و الإعلام ، جامعة الجزائر 3.

12 - مصطفى أبو سعيد : (2006) ، الأطفال المزعجون ، شركة الإبداع للنشر و التوزيع، الكويت .

13- مها حسني الشحروري : (2008) الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ، دار المسيرة للنشر و التوزيع ، عمان ، الأردن .

14 - ميرفت عوف : (2014) سلبياتها و إيجابياتها تعرف على كل ما يتعلق بالألعاب الإلكترونية على الرابط : www.sasapost . com : تم استعراضه بتاريخ 2019/2/07

15 - نداء سليم إبراهيم : (2016) ايجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3- 6) و سلبياتها من وجهة نظر الأمهات و معلمات رياض الأطفال ، جامعة الشرق الأوسط ، كلية علوم التربية قسم الإدارة و المناهج التربوية ، الرياض .

16 - Allen S. Weiss (2010). How video games are changing our live http://www.naplesnews.com/news/2010/dec/06/health-advice-by- dr- weiss-how-video-games-are chan/ / Retrieved on 10 / 2/ 2019