أثر الألعاب الإلكترونية و انعكاساتها على النمط التفكيري للطفل

منيـــر عيـــــادي

طالب سنة ثالثة دكتوراه

علوم الاعلام والاتصال

تخصص صحافة مكتوبة وملتيميديا

تاريخ الارسال: 08-09-2018 تاريخ القبول: 17-12-2018 تاريخ النشر 30-12-2018

الملخص

يعد اللعب ميلا فطريا و نشاطا مهما لدى الطفل، باعتباره أحد الطرق التي يكشف فيها الطفل عن نفسه، حيث يؤكد علماء النفس على أن اللعب يساهم في بناء تفكير الطفل و تنمية شخصيته. غير أن مفهوم اللعب اخذ مجرى آخر كنتيجة حتمية للتغيرات الحاصلة في مجال التكنولوجيا و التطور العلمي و ظهور معه أجيال جديدة من الألعاب الإلكترونية و ألعاب الفيديو و بات مظهر الطفل مألوفا بقضاء وقت طويل يمارسه مع هذه الألعاب و خاصة مع ظهور التطبيقات الجديدة و انتشارها على الهواتف النقالة واللوحات الالكترونية. ونحن نعي تماما تعلق أطفالنا بهذه التكنولوجيا و ما تنقله من الخيال غلى الملموس بحيث تصل إلى الطفل من خلال أحاسيس يلتمسها الطفل، و أصبحت تصور له ما هو خارج عن نطاق المنطق، بحيث تسيطر و بنطاق واسع على سلوكياته و أفكاره لما يتلقاه، و هنا يسعى الطفل لتقمص تلك الشخصيات سواء حقيقية أو خيالية لتشمل حالته النفسية و السيكولوجية و الفكرية.

الكلمات المفتاحية: الالعاب الإلكترونية مواقع التواصل الاجتماعي، التنمية الأسرية، الطفل

مقدمة

أصبح التقدم التكنولوجي يشمل كل نواحي الحياة, فلا شيء يخلو من حولنا الا و دخلت التكنولوجيا في صناعته, ومن هذه المجالات ..مجال الترفيه والتسلية للأطفال و الشباب , فقد أصبح ذلك الترفيه صناعة بل و تطورت صناعتها إلى حد التنافس ما بين الشركات العالمية للهيمنة على هذا السوق المشيع بكل أنواع و أساليب الترفيه في فضاء الكتروني جديد. إن بيئة الألعاب الالكترونية لا تؤثر فقط على من يستخدمها , إنما تمتد آثارها الى كل السياق الاجتماعي و لهذا حظيت الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة الفيديو و الحاسوب, هاتف محمول, أنترنت باهتمام الباحثين و ذلك بفعل تأثيرها الكبير على الأطفال و نموهم الذهني و الاجتماعي و التربوي على حد سواء و يركز الاهتمام في البداية على الاثار السلبية لتلك الالعاب ممثلة في العنف و العزلة الاجتماعية و الادمان و مضيعة الوقت ...الخ , بينما يركز اهتمام اخر على الآثار الايجابية لتلك الألعاب على العمليات المعرفية و الفكرية للطفل . ومن الواضح أن الطفولة في حالة من التشبع المستمر بالتكنولوجيا, فمن التلفزيون إلى الانترنت, و من ألعاب الكمبيوتر إلى الحاسبات الشخصية و من مسجلات الفيديو النقالة إلى الهواتف المحمولة, وهنا يبدو أن الأطفال يرتبطون بها, ويحاولون ممارسة التوافق مع هذا المدى الواسع من التكنولوجيا في المنزل والمدرسة و في العالم الكبير من حولهم. فيطرح التفاعل المتزايد بين الاطفال و التكنولوجيا أسئلة مهمة حول كيفية فهم طبيعة الطفولة في المجتمع الحالي, و طبيعة التغيرات التي أتاحتها التكنولوجيا على الحالة النفسية و السيكولوجية و الفكرية للطفل.

ومن خلال هذه الورقة سنجيب على الأسئلة الآتية:

- ✓ ماذا نقصد باللعب؟ و ما أهميته في حياة الطفل ؟
- ✓ ما مفهوم الألعاب الإلكترونية و فيما تتمثل سلبياتها و إيجابياتها؟ وما أسباب تعلق الطفل بها ؟
- ✓ كيف أثرت هذه الألعاب وما مدى انعكاساتها على تفكير الطفل؟

للموضوع أهمية بالغة تتمثل في:

- ✓ الموضوع يستهدف أساسا خطورة التوجه الكبير لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية ومدى تأثيرها الكبير على الأطفال.
- ✓ موضوع يتطرق له الكثير نظرا لأهميته و إلزاميته نظرا لتأثير هذه الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطفل.
- ✓ تعلق و اهتمام الأطفال بالألعاب الذكية و ألعاب الشاشة على الألعاب الحركية.
- ✓ الارتباط الوثيق الذي يجمع بين الطفل و التقنية.

I-سيكولوجية اللعب عند الطفل

إن للعب أهمية بالغة في تحقيق الصحة النفسية لدى الطفل, لذلك يجب اتاحة كل الفرص المواتية لكي يمارس الطفل ألعابه وفقا لمستواه وميله الخاص و مشاركته في اللعب خاصة من الأولويات بين الحين والآخر لتوجيه سلوكه أثناء اللعب, و هذا ما يشعره بالسعادة و الفرح. أيضا ان اللعب يساعد الطفل خلال عملية تحول الشخصية و هو عامل مؤثر للغاية في نمو الطفل و نضوجه و كذلك في تكامله الجسمي العضلي أو التنفيس عن الطاقة الفائضة في جسمه.

I-1-مفهوم اللعب:

أنفاس الحياة بالنسبة للطفل, إنه حياته و ليس مجرد طريقة لتمضية الوقت و إشغال الذات, فاللعب للطفل هوكالتربية و الاستكشاف و التعبير الذاتي و الترويجو العمل للكبار.[1]

يعرف اللعب بأنه نشاط موجه يقوم به الأطفال لتنمية سلوكهم و قدراتهم العقلية و الجسمية و الوجدانية, و يحقق في نفس الوقت المتعة والتسلية.[2]

I-2-أهمية اللعب في تنشئة الطفل

يبدأ الطفل بإشباع حاجاته عن طريق اللعب, حيث تنفتح أمامه أبعاد العلاقات الاجتماعية القائمة بين الناس, يتطلب من الشخص معرفة حقوقه وواجباته, وهذا ما يعكسه في نشاط لعبه, ويتعلم الطفل عن طريق اللعب الجمعي واللعب الذاتي, مدخل أساسي لنموه العقلي والمعرفي وليس نموه الاجتماعي و الإنفعالي فقط. ففي اللعب يبدا الطفل في التعرف على الأشياء و ومن هنا يمكن حصر أهمية اللعب في حياة الطفل في نقاط الآتية:

القيمة التربوية: لا يكسب اللعب قيمة تربوية,إلا إذا استطعنا توجيهه على هذا الأساس, لأنه لا يمكننا أن نترك عملية نمو الأطفال للمصادفة,فالتربية العفوية التي يعتمدها روسو, لا تضمن تحقيق القيمة البنائية للعب, و إنما

[1]جمال دفي, سيكولوجية اللعب و دورها في خفض السلوك العدواني لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة, دراسة ميدانية برياض الأطفال بمدينة بوسعادة, مذكرة لنيل شهادة الماجيستر, جامعة مولود معمري ,تيزي وزو, الجزائر ,2015م , ص 27

[2]جهينة المصري, التعلم باللعب, 2009م ,ص 3

يتحقق النمو السليم للطفل بالتربية الواعية, التي تضع خصائص نمو الطفل و مقومات تكوين شخصيته في نطاق نشاط تربوي هادف.[1]

القيمة الاجتماعية: يتعلم الطفل من خلال اللعب, كيف يبني علاقات مع الآخرين بنحو ناجح,فاللعب يساعد على نمو الطفل من الناحية الاجتماعية, ومن خلاله يتعلم الطفل النظام, ويؤمن بروح الجماعة واحترامها, ويدرك قيمة العمل الجماعي والمصلحة العامة, وإذا لم يمارس الطف اللعب مع الآخرين,فإنه يصبح عدوانيا وأنانيا, ويكره الآخرين, لكنه بواسطة اللعب يستطيع بناء علاقات جيدة ومتوازنة معهم, ضمن الإطار الجماعي, والتحرر من التمركز حول الذات.

القيمة الإبداعية: يجر بالطفل أفكاره و ينمي أساليبه من خلال اللعب، حيث يولد لديه روح الإبداع و الخيال, فاللعب يساعد على تطوير مهارات الطفل في استخدام يديه و أصابعه, كما يساعد على التناسق بين اليد و العين.[2]

القيمة الذاتية: يحدد الطفل خلال اللعب إمكاناته و طاقاته, فاللعب يساعد الطفل على أن يدرك عالمه الخارجي و كلما تقدم الطفل في العمر استطاع أن ينمي كثيرا من المهارات, فيجب تنظيم نشاط اللعب على أساس مبادئ التعلم القائم على حل المشكلات, وتنمية روح الابتكار و الأبداع عند الأطفال, فضلا عن أهميته من الناحية الجسمية, فهو يحقق التكامل بين وظائف الجسم الحركية و العقلية و الانفعالية.

---

[1] إيكوفان شفيق ,سيكولوجية الترفيه والصحة النفسية للطفل , مجلة البحوث للدراسات الإنسانية ,العدد13- 2016, جامعة مولود معمري – تيزي وزو, الجزائر, 2016, ص 95

[2] المرجع نفسه, ص 96

القيمة العلاجية النفسية:يستطيع الطفل من خلال اللعب, أن يتحرر من بعض القيود,و قد استخدمت طريقة العلاج باللعب أو اللعب العلاجي playtherapay و هي طريقة فعالة للعلاج النفسي بالنسبة للأطفال الذين يعانون من التوترات النفسية. و استخدم فرويد Freud اللعب كطريقة في العلاج النفسي لأول مرة,مع ابن صديق له يخاف من الخيول, إذ قام الطفل هانز بتمثيل دور الحصان مرات عديدة, وفي أشكال مختلفة تحاكي الأشكال التي كانت تثير خوف الطفل و بعد ذلك تخلص الطفل من مخاوفه و أصبحت مألوفة لديه عكس ما كانت عليه في الماضي.[1]

القيمةالخلقية: يتعلم الطفل من خلال اللعب مفاهيم الصواب والخطأ، كما يتعلم بعض المبادئ والقيم الخلقية كالعدل والصدق والأمانة وضبط النفس والصبر والروح الرياضية.

القيمة التربوية : إن اللعب يفسح المجال أمام الطفل كي يتعلم أشياء كثيرة من خلال أدوات اللعب المختلفة كمعرفة الطفل للأشكال المختلفة وفائدة كل منها ومعلومات كثيرة لا يمكن الحصول عليها من مصادر أخرى أحيانا.[2]

-3I- مفهوم الألعاب الإلكترونية:نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينيات, وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من ألعاب الفيديو الخاصة, ألعاب الكمبيوتر, ألعاب الهواتف النقالة, وهو برنامج معلوماتي للألعاب, يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها

[1]إيكوفان شفيق,المرجع السابق, ص ص97 -98

[2]سارة محمد عبدالله المعصوب القحطاني، دور ممارسة الألعاب في خفض القلق لذوي الإعاقات الجسدية الحركية بمؤسسة رعاية الأطفال المشلولين بالطائف , بحث مقدم لنيل شهادة الماجيستر, جامعة الطائف , المملكة العربية السعودية , 1430هـ , ص 42

الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها, ونقصد بذلك الحواسيب والهواتف النقالة, ألعاب الفيديو المتحركة و المحمولة, وقد تمارس بشكل جماعي عن طريق شبكة الأنترنت أو بشكل فردي, كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج و معالج للمعلومات ووسائل الإخراج, بصفة عامة تتكون من مدخلات " أوامر التشغيل و اللعب عن طريق أزرار التشغيل, لوحة المفاتيح..."، برامج اللعب , المخرجات " شاشة الهاتف, شاشة الحاسب, النظارات الإلكترونية...."[1]

الألعاب الالكترونية: هي لعبة حاسوبية أو الكترونية تلعب بواسطة التلاعب بالصور على الشاشة [2]

I –4– تاريخ الألعاب الإلكترونية :بدأ العمل في صناعة الألعاب الإلكترونية في القرن التاسع عشر من القرن العشرين لكن على نطاق محدود إلا تداول شبكة الانترنت وتقدم أجهزة التكنولوجيا ساعدت على انتشار هذه الألعاب الإلكترونية حيث ان بحلول عام 1981 م انتشرت هذه الألعاب في مراكز المقاهي الإلكترونية والمنازل نتيجة لتنوع الألعاب وسهولة استخدامها بواسطة جهاز التلفاز الكمبيوتر وأصبحت الألعاب الشغل الشاغل للأطفال والشباب وتحولت من هوايات إلى حالات الإدمان كما تشير الدراسات في هذا المجال وإلى إشباع الرغبة في مواجهة المخاطر (حب المغامرة) وقبول التحدي، تتكون اللعبة من مقومين : جهاز الكمبيوتر أو

[1] بشير نمرود : ألعاب الفيديو و أثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي عند المراهقين المتمدرسين – القطاع لعام –دراسةحالة على متوسطة البساتين الجديدة بئر مراد رايس , الجزائر ،مذكرة ماجيستر, جامعة الجزائر, الجزائر,2008,ص 35

[2] عبد الرزاق بن ابراهيم القاسم, العلاقة بيم ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض, بحث تكميلي لنيل شهادة الماجيستر, جامعة محمد بن سعود الإسلامية , الرياض ,2011, ص 7

جهاز مرتبط بشاشة التلفاز ، ومقوم آخر هو برمجيات مخزنة في أقراص مدمجة (سي دي) وقد يكون المقومان في جهاز واحد ، وأهم الألعاب الالكترونية لعبة كرة القدم وسباق السيارات والمصارعة والملاكمة والحرب باستخدام الأسلحة الخفيفة والثقيلة والبيضاء والنارية وحرب النجوم أو غزو الفضاء ، وتسهم بعض الألعاب الالكترونية في خلق بيئة افتراضية تجعل اللاعب يتفاعل مع اللعبة ذات خطوات متسلسلة قد تطول لأيام[1]

I-5- أسباب تعلق الأطفال بالألعاب الالكترونية:

يمكن تلخيص أهم الأسباب وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية:

- عامل جذب: إن الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها تجذب الأطفال بما توحيه لهم من معارك حقيقية في الأدغال أو توهمهم دخول عصور ما قبل التاريخ مثل قتال الديناصورات والفضاء، وكما ذكرنا في الأعلى أن الرسوم والألوان والخيال والمغامرة عامل جذب رئيس للأطفال..

- نقطة تركيز: أفكار وموضوعات الألعاب الإلكترونية متنوعة، إذ يقدمون أحيانًا سباقًا للسيارات، يتعود الطفل من خلاله على التركيز، وتجنب الحواجز والقيادة إلى حد ما، أو يقدمون ألعابًا للخيال العلمي في الفضاء أو شخصية بطل خارق على نمط «السوبرمان» يقارع الأشرار، ويتغلب على المصاعب.

- التماثل مع الأبطال: تشكل الألعاب الإلكترونية بالنسبة للطفل إطارًا يتمثل فيه بطلًا يتحرك وينتقل، ويعدل سلوكه، والطفل يندمج مع البطل، وإن التداخل والتكامل اللذين توفرهما لعبة الفيديو، يسهمان في تعلق الأطفال بهذه الألعاب، وتوفر

---

[1] عباس سبتي, دراسة " الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج. حلول " بدولة الكويت , الكويت 2013,

للطفل إمكان التماثل مع الأبطال من خلال تعرضها لعقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية التي يتوجب على بطل اللعبة التعامل معها.

– عالم وهمي: الألعاب الإلكترونية للأطفال تخلق عالمًا وهميًا بعيدًا عن العالم اليومي، ولكنه محدد في الزمان والمكان، ويمثل موقعًا ماديًا وأحداثًا، توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما من خلال اندماجه ببطل معين، يحقق ذاته من خلال محاولته السيطرة على هذا العالم الوهمي.

– سيطرة على الذات: إن الأسباب الكامنة وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية والفيديو؛ هي نفس الأسباب الكامنة وراء ممارسة أية لعبة، حيث يمثل إطار اللعبة جزءًا من النشاط الاجتماعي، يسعى الطفل من خلاله إلى السيطرة على ذاته وعلى العالم.[1]

I–6– الألعاب الإلكترونية بين الإيجابيات و السلبيات:

في خضم الإهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية، يتساءل المرء عن الآثار التي يمكن أن تخلفها هذه الألعاب على الأطفال فمن الناحية الإيجابية, أعتبر البعض أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية المليئة بالحركة و المؤثرات البصرية, تسهم في تحسين قدرتهم على الإبصار وهذا ما اكدته دراسة قام بها باحثون امريكيون في جامعة روشيستر ان الاطفال الذين مارسوا هذه الألعاب ظهرت لديهم بوادر تحسن في قدرتهم على الإبصار بنسبة 20 كونها أثرت في الطريقة التي يتعامل بها الدماغ مع المعلومات البصرية, و أفادت أستاذة الدماغ دافين بافيلير أن الأطفال الذين تمت الدراسة عليهم أظهروا زيادة كبيرة في القدرة التحليلية لأعينهم بعد 30 ساعة متقطعة من ممارسة هذه الألعاب

[1] مندور فتح الله, مقال انتصار افتراضي للألعاب الإلكترونية تسيطر على المنازل فهل تهدد التعليم, مجلة المعرفة , 15-07-2013م

حيث تمكنوا من تعريف الرموز و الحروف في اختبارات الإبصار بطريقة دقيقة. كما تسفر نتائج دراسات متباينة حول العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية و المخرجات المعرفية, أنها علاقة ايجابية إذ أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تحسن المهارات المعرفية, وبالذات مهارات القراءة على وجه التحديد. و من النواحي الاجتماعية كشف البحث الذي أجرته جمعية برامج الكمبيوتر الترفيهية أن نسبة 80 من الأولياء يشاطرون أبنائهم اللعب, إذ أن الألعاب وطدت العلاقة بين الآباء و الأبناء.[1]

بالنسبة لسلبيات هذه الألعاب على الأطفال:

ذكرت دراسة أمريكية حديثة أن ممارسة الأطفال لألعاب الكمبيوتر التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية عندهم.وأشارت الدراسة إلى أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضرراً من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل تقمص الشخصية العدوانية.

- الإدمان على اللعب حيث أدت هذه الألعاب الإلكترونية ببعض الأطفال والمراهقين إلى حد الإدمان المفرط مما اضطر بعض الدول إلى تحديد سن الأشخاص الذين يسمح لهم بممارسة هذه الألعاب في الأماكن المخصصة لممارسة هذه الألعاب.

- خطورة استخدام شخصيات إلكترونية بعيدة عن الواقع، فهذه الشخصيات وإن كانت تنمي خيال الطفل فإنها في الوقت ذاته تنمي مساحة

[1] ماجد محمد الزيودي, الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو و أولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة , مجلة جامعة طيبة للعلوم الطبية, العدد 1, المجلد 10, جامعة طيبة, المملكة العربية السعودية, 2015م, ص ص 16 -17

الانفصال عن الواقع، وحتى عندما يلتحم بهذا الواقع فإنه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية، وهو ما يفجر طاقات التوتر، والعنف، والتحدي، والخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط.[1]

II- أثر الألعاب الإلكترونية و انعكاساتها على تفكير الطفل

II-1- أثر الألعاب الالكترونية على النمو النفسي و الانفعالي للطفل:

أخذت الألعاب الإلكترونية تؤثر في كل مراحل التطور الجسدي و النفسي لدى الطفل, فهي تقدم بيئة مجردة و محددة سلفا, تعتمد على الأثر الذي تحدثه اللعبة, ففي سن معين يحتاج الطفل إلى مشاعر حقيقية و معايير اجتماعية أخلاقية محددة ضمن العادات و التقاليد. و بوجود الألعاب الإلكترونية نجد انحسارا إلى التفكير الموضوعي و انتهاء النشاط الذهني الواعي نتيجة الغموض عميقا في عالم تلك الألعاب. و تنطبع المشاهد المصورة إلكترونيا في تلك الألعاب على سطح العقل الباطن و تكون بذرة لما هو آت من ممارسة تلك الصورة بشتى أشكالها, يحدث هذا لدى الأطفال المهيئين أكثر لإستقبال تلك الاندفاعات لاسيما أن الطفل لا يمكنه التفريق بين الصورة الالكترونية و الواقع ووحشية ما يحدث في الحياة. إن التعرض لفترات طويلة لهذه الالعاب يؤثر سلبا على الطفل من خلال السلوك الإدماني, الحركة الزائدة, تغيرات و اضطرابات نفسية وحركية, اضطرابات في التعليم, تقدم ذهني عن التقدم العمري بشكل عشوائي غير مفيد, فقدان الحركة على التفكير الحر و انحسار العزيمة و الإرادة , ممارسة العنف, القدرة على التواصل الإيجابي مع الآخرين و اغتيال براءة الطفل.و لم يكن غريبا انجذاب الأطفال لهذه الألعاب على حساب ألعاب أخرى حيث استطاعت تلك الألعاب في

[1]عباس سبتي , دراسة " الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج ..حلول, المرجع السابق

السنوات الأخيرة أن تشعر اللاعب بأنه يركب سيارة السباق بالفعل أو أنه يسير في الفضاء وهو التطور الذي شكل عامل الجذب للأطفال و هو الإرتباط الوثيق الذي يجمع الطفل و اللعبة الالكترونية و الذي اصبح جزء من ثقافته.[1]

II-2- أثر الألعاب الالكترونية على النسق الاجتماعي للطفل:

يرى الباحثون أن جلوس الطفل لمدة طويلة أمام أجهزة اللعب الإلكترونية يجعل من الطفل فردا منعزلا اجتماعيا بسبب إدمانه على هذه الألعاب, كما يشتكي الكثير من مدمني الألعاب الالكترونية من ضعف التواصل الاجتماعي في الأسرة و المجتمع ككل, كما أنهم يتجنبون الإجتماعات العامة الذين يشعرون أنهم في تحدي معها و بهذا فهم لا يستطيعون الخوض أو الدخول فيها مما يدخلهم في إعاقة اجتماعية, كما تؤدي هذه الألعاب في بعض الأحيان إلى تنامي روح العزلة لدى الأطفال, بالإضافة الى عنصر مهم في التأثير الاجتماعي وهو التفكك الاجتماعي الاسري بين الطفل و الآباء أو حتى الاخوة فيما بينهم.[2]

II-3- أثر الألعاب الالكترونية على الطبيعة العلمية و التعلمية للطفل :

يعتقد الباحث Gros أن ثمة مجالا آخر غني بإمكانياته الكامنة في مجال التعليم و الدافعية و الإندماج التام للمتعلمين, هذا المجال هو عالم الألعاب الالكترونية التي تشكل مصدر معظم الوسائل الأكثر تفاعلا في ثقافتنا

[1] إيكوفان شفيق ,سيكولوجية الترفيه والصحة النفسية للطفل , المرجع السابق , ص ص 104-103

[2] مريم قويدر , اثر الالعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال , مذكرة لنيل شهادة الماجيستر , جامعة الجزائر , الجزائر , 2012, ص 148

الحالية. لقد نجح الأطفال في دخول عالم الثقافة الرقمية من خلال الالعاب الرقمية لقد اكتسبوا الثقافة الرقمية خلال اللعب الغير الرسمي, و عليه فلا المدارس و لا المؤسسات التربوية الأخرى قد أولت هذا المجال الأهمية التي يستحقها.إن استخدام الألعاب الالكترونية من الأطفال مثال جيد لدخولهم عالم التكنولوجيا, فالتعامل مع الحاسوب يمثل بدايتهم لاتصالهم بالحاسوب و من خلال لعبهم هذا يتعلمون المهارات الأساسية التي تساعدهم للولوج إلى العالم الإفتراضي, إضافة إلى ذلك فإن الألعاب الالكترونية تمثل برامج يسهل أن تعلمها من خلال المناهج المدرسية بهدف تعليم استراتيجيات و طرائق فاعلة. وبهذا يقضي الطفل معظم وقته أمام أجهزة الألعاب الإلكترونية, و هذا ما يؤثر على تحصيلهم الدراسي و العلمي, بسبب إنغماسهم في عالم الألعاب الإلكترونية الذي يجعلهم يهملون دروسهم و يقلل من مطالعتهم للكتب, مما يخلق مجتمعا يفتقر للأدمغة البشرية و يصبح مجتمعا مستهلكا لا منتجا.[1]

II-4- أثر الألعاب الالكترونية على الطبيعة الثقافية للطفل:

و يتجسد هذا التأثير في تعليم الأطفال من خلال هذه الألعاب العديد من العادات الغربية الدخيلة على ثقافتنا العربية كمشاهد وصور غير أخلاقية تتنافى و أخلاقنا الاسلامية, مما يجعل رؤية هذه الصور أمر عادي بالنسبة لهذا الشخص, إضافة إلى أن معظم الألعاب[2] تعمل على تمرير فكرة أخرى وهي أن مصمم اللعبة يدرج موسيقى و أغاني غربية خاصة و ذلك لتعويد الطفل

[1]مريم قويدر, اثر الالعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال ، المرجع السابق, ص ص 146- 147

[2]نفس المرجع, ص 149

على اللعب و التسلية بالإستمتاع للموسيقى مما يجعل الأطفال ينشئون على حب الموسيقى و الاستماع إلى أغاني و فيديوهات غير أخلاقية وهذا ما ينتج عنه أضرار نفسية و يزيد من تنامي العزلة و مرض التوحد و بهذا يصبح الطفل المدمن على الألعاب الإلكترونية شخصا ضعيفا فكريا و ثقافيا وعلميا.[1]

II-5 -انعكاسات تكنولوجيا الألعاب الإلكترونية على الطفل:

❖ **الانطواء والعزلة:** إن الأجهزة الإلكترونية لها أثر بالغ وواضح على كثير من الأطفال، وبالأخص عند استخدامها بشكل يومي ومستمر؛ حيث تُساهم في الانطواء والعزلة الاجتماعية وقلة التواصل مع أفراد الأسرة، وبالتالي يؤدي إلى فقدان الكثير من المهارات الاجتماعية والمعرفية والوجدانية والتعليمية.

❖ **تنشئ جيلاً عنيفاً:** الألعاب الالكترونية تصنع طفلاً أنانياً يحب نفسه فقط، ويهتم بإشباع حاجته هو للعب، دون النظر لغيره؛ عكس الألعاب الجماعية كالكرة بأنواعها وغيرها من الألعاب، والتي يدعو فيها الطفل صديقه للعب؛ بل ويتمنى ذلك منه، ويغضب إذا رفض المشاركة معه؛ مما ينمي الجانب الاجتماعي التعاوني لدى الأبناء؛ فضلاً عن موضوع النظر الذي يضعف كثيراً مع الإكثار من هذه الألعاب، قد يصاب الطفل -وخصوصاً في مراحله الأولى- بضعف في عضلاته وأعصابه وعظامه.

❖ إجهاد للعين : أوضح استشاري وأستاذ أمراض القلب وقسطرة الشرايين والتصوير النووي الدكتور خالد النمر لـ"سبق" أن الهواتف المحمولة تسبب أضراراً؛ فقد يسبب إدمان الأجهزة الإلكترونية آلاماً لفقرات الرقبة وإجهاداً للعين، وأخطر من ذلك هو الإدمان النفسي؛ بحيث ينعزل الطفل للساعات المتواصلة ويعيش في عالمه

[1]مريم قويدر, المرجع السابق, ص 149

الافتراضي، ويفقد مهاراته الاجتماعية، وهذا بلا شك سيكون له أثر كبير في المستقبل[1]

خلاصة

عالم الأطفال اليوم, ليس كعالمهم بالأمس إذ أصبحت الأجهزة الإلكترونية التي تحمل تطبيقات ألعاب, أدوات تربوية فورية و جزءا أساسيا من حياتهم, لكن استعمالها ينبغي أن يكون متوازنا تفاديا لأي مشاكل في السلوك والتعلم, فتعلق الاطفال الشديد بالألعاب الالكترونية يثير قلقا كبيرا بين الأولياء و الأخصائيين على سواء و هو ما يدفعهم لدراسات أدمغة الأطفال و علاقاتها بالألعاب الإلكترونية, فيما تتضاعف التحذيرات بشأن المخاطر المرتبطة لاستعمال الاطفال المفرط لهذه الأجهزة كاضطرابات في التركيز و بروز اشكال من التوحد, في حين يدعو بعض الخبراء لعدم الهلع سيما وأن الدماغ لا يكف عن التأقلم عند تعلمكل جديد, كما أن التكنولوجيا يمكن أن تنمي بعض القدرات لكنها تضعف قدرات أخرى, داعين الأولياء إلى الثقة بحدسهم و عدم تحول جهاز الآيباد إلى مربية إلكترونية.

الهوامش:

1) بشير نمرود : ألعاب الفيديو و أثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي عند المراهقين المتمدرسين – القطاع لعام –دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة بئر مراد رايس , الجزائر ،مذكرة ماجيستر, جامعة الجزائر, الجزائر,2008

2) مندور فتح الله, مقال انتصار افتراضي للألعاب الإلكترونية تسيطر على المنازل فهل تهدد التعليم, مجلة المعرفة , 15-07-2013م

3) مقال مجلة السبق الالكترونية, الأطفال و التكنولوجيا الحديثة ..ساعات من العزلة والإنطواء و العنف تنتهي بإعاقات عقلية , 21نوفمبر 2014https://sabq.org/CQFYz3

[1] https://sabq.org/CQFYz3 مقال مجلة السبق الالكترونية, الأطفال و التكنولوجيا الحديثة ..ساعات من العزلة والإنطواء و العنف تنتهي بإعاقات عقلية , 21نوفمبر 2014

4) مريم قويدر, اثر الالعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال , مذكرة لنيل شهادة الماجيستر, جامعة الجزائر, الجزائر, 2012

5) ماجد محمد الزيودي, الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو و أولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة , مجلة جامعة طيبة للعلوم الطبية, العدد 1, المجلد 10, جامعة طيبة, المملكة العربية السعودية, 2015م

6) عبد الرزاق بن ابراهيم القاسم, العلاقة بيم ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض, بحث تكميلي لنيل شهادة الماجيستر, جامعة محمد بن سعود الإسلامية , الرياض 2011,

7) عباس سبتي, دراسة " الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج. حلول " بدولة الكويت , الكويت ,2013

8) سارة محمد عبدالله المعصوب القحطاني، دور ممارسة الألعاب في خفض القلق لذوي الإعاقات الجسدية الحركية بمؤسسة رعاية الأطفال المشلولين بالطائف , بحث مقدم لنيل شهادة الماجيستر, جامعة الطائف , المملكة العربية السعودية , 1430هـ

9) جهينة المصري, التعلم باللعب, 2009م

10) جمال دفي, سيكولوجية اللعب و دورها في خفض السلوك العدواني لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة دراسة ميدانية برياض الأطفال بمدينة بوسعادة, مذكرة لنيل شهادة الماجيستر, جامعة مولود معمري ,تيزي وزو, الجزائر ,2015م

11) إيكوفان شفيق ,سيكولوجية الترفيه والصحة النفسية للطفل , مجلة البحوث للدراسات الإنسانية ,العدد13-2016, جامعة مولود معمري – تيزي وزو, الجزائر,2016