

الجوانب التقنية للألعاب الإلكترونية (رؤية في المفهوم والنظريات)

رؤية سوسيوتحليلية

Technical Aspects of Electronic Games (Vision in Concept and Theories) Socio-analytical vision

محمد ذيب^{1*}، أشواق بن عمار²

¹ جامعة الوادي، (الجزائر)، dhib-mohammed@univ-eloued.dz

² جامعة الوادي، (الجزائر)، benammar-achwak@univ-eloued.dz

Dhib Mohammed^{1*}, Benammar Achwak²

¹ University of Eloued (Algeria)

² University of Eloued (Algeria)

تاريخ الاستلام: 2021/07/31 تاريخ القبول: 2022/03/09 تاريخ النشر: 2022/04/15

ملخص: تعد الألعاب الإلكترونية من أهم الظواهر التي رافقت التقدم العلمي والثورة التكنولوجية، ومنذ نشوء لغات البرمجة البدائية سارع المهتمون في هذا المجال إلى تطوير هذه الألعاب التي سرعان ما شددت الانتباه ولاقت قبولا ونجاحاً لدى معظم فئات المجتمع هذا ما دفع المدرجين والشركات المصنعة إلى بذل كثيراً من الجهد في تطوير كل الأجهزة والبرامج الخاصة، وباتت الألعاب الإلكترونية وسيلة الترفيه، وقلما استخدمت للتعليم ويزداد يوماً بعد يوم إقبال الأطفال على هذه الألعاب بشكل عام، والألعاب التي يمارس من خلالها العنف والعدوان بشكل خاص.

أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءاً من ثقافة الطفل لما لها من فوائد تربوية، ترفيهية، اجتماعية، نفسية، جسدية تعمل على تنمية مهاراته وقدراته المختلفة مثل مهارة البحث عن المعلومات، الطباعة، الكتابة، اكتساب اللغات الأجنبية التفكير الناقد ومهارة حل المشكلات، ما يساعد الطفل على اكتساب المعرفة. إلا أن هناك أثار سلبية من ممارسة الألعاب الإلكترونية والتي من أهمها ممارسة العنف، لذا ينبغي على التربويين وأولياء الأمور الإحاطة بأهم الجوانب الإيجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الإيجابية والحد من أثار الجوانب السلبية.

الكلمات المتاحية: لعب ؛ ألعاب إلكترونية ؛ طفل ؛ تعلم ؛ عنف.

Abstract: Electronic games are one of the most important phenomena that accompanied the scientific progress and the technological revolution. Since the advent of primitive programming languages, those interested in this field have developed these games. In the development of all the devices and special programs, and become electronic games and entertainment, and rarely used for education.

Electronic games work on the development of skills and abilities such as the skill of information search, typing skills, writing skills, foreign language acquisition skills, critical thinking skills, which helps the child to acquire knowledge. There are the negative effects of the exercise of electronic games, which are the most important violence, so educators and parents should be aware of the most positive aspects and negative aspects of electronic games.

Keywords: Play; Electronic games; Child; Education; violence

* المؤلف المرسل: مخبر التنمية الاجتماعية وخدمة المجتمع

1- مقدمة:

يعد اللعب ميلاً فطرياً، ونشاطاً مهماً يمارسه الفرد، إذ يعتبر اللعب أحد الأسباب التي يكتشف الفرد عن نفسه الكثير، وعن البيئة المحيطة به، وحتى عن العالم الذي يعيش فيه، وأن اللعب يسهم بدور كبير في تكوين شخصية الفرد منذ مرحلة الطفولة. حيث يؤكد علماء النفس على أن اللعب يساهم على نحو فعال في بناء وتنمية الشخصية من مختلف جوانبها، ومنذ القدم ارتبط مفهوم اللعب بالنشاط البدني والحركة و الحيوية إلا أنه مع التطور العلمي والثورة التكنولوجية تغيرت صورة اللعب فقد أحدثت التكنولوجيا تحولاً كبيراً في مجالات اللعب.

وتعد الألعاب الإلكترونية من أهم الظواهر التي رافقت التقدم العلمي والثورة التكنولوجية، ومنذ نشوء لغات البرمجة البدائية سارع المهتمون في هذا المجال إلى تطوير هذه الألعاب التي سرعان ما شددت الانتباه ولاقت قبولاً ونجاحاً لدى معظم فئات المجتمع هذا ما دفع المبرمجين والشركات المصنعة إلى بذل كثيراً من الجهد في تطوير كل الأجهزة والبرامج الخاصة، وباتت الألعاب الإلكترونية وسيلة تفيد في الترفيه، ولما استخدمت للتعليم ويزداد يوماً بعد يوم إقبال الأطفال على هذه الألعاب بشكل عام، والألعاب التي يمارس من خلالها العنف والعدوان بشكل خاص، مما يجعلها تؤثر بشكل سلبي على تصرفات ممارسيها وخاصة الأطفال منهم، وعلى سلوكهم نحو العدوان، ومن هذا نطرح تساؤل دراستنا التالي: ما هو مفهوم الألعاب الإلكترونية؟ وما هي نظرياتها؟ وما هي تأثيراتها على الطفل المدمن لها؟

2. رؤية في مفاهيم الدراسة

1.2. تعريف اللعب: يعرف اللعب على انه حركة أو سلسلة من الحركات يقصد بها التسلية، أو هو السرعة والخفة في تناول الأشياء أو استعمالها أو التصرف بها. (الحريري، 2018، ص11)، وعرف أيضاً أن اللعب مظهر من مظاهر الطفولة، فالطفولة هي مرحلة اللعب في حياة الإنسان، فاللعب استعداد فطري وطبيعي وهو عند الطفل ضرورة من ضروريات حياته مثل الأكل والنوم، فالطفل ليس بحاجة إلى تعلم اللعب ولكنه في حاجة إلى الإرشاد والتنظيم. (الختاتنة، 2012، ص15)، وعرف يعد فرويل اللعب انه نشاط الروحي النقي للإنسان فهو يشتمل على منابع الخير، ولقد عرفته سوزانا ميل بأنه نشاط سلوكي هام يقوم بدور رئيس في تكوين شخصية الفرد وتأكيد تراث الجماعة أحياناً، وهو ظاهرة سلوكية في الكائنات الحية، وتتميز بها الفقرات العليا والإنسان على وجه الخصوص، ويعرفه ويستتر انه سلسلة من الحركات يقصد بها التسلية أو هو السرعة والخفة في تناول الأشياء أو استعمالها أو التصرف بها. (حنا، 1998، ص17)،

أما إجرائياً يعد اللعب نشاطاً حركياً وذهنياً يمكن أن يسهم في تنمية الشاملة لطفل وتعليمه المعلومات والمهارات الجديدة.

2.2. الألعاب الإلكترونية: تعرف الألعاب الإلكترونية: هي لعبة حاسوبية أو الكترونية تلعب بواسطة التلاعب بالصورة على شاشة عرض. (القاسم، 2011، ص07)، كما نعرف أيضاً أنها نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية. وهي برنامج معلوماتي للألعاب، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، وتقصّد

بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة، ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط، وقد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق الشبكات أو بشكل فردي كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج، بصفة عامة تتكون من العناصر التالية: (مدخلات) أوامر التشغيل واللعب تنفذ عن طريق لوحة المفاتيح، أزرار التشغيل عصى قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارة لألعاب السباق، الفأرة، القناع إلى غير ذلك من الأدوات (برامج اللعب، المخرجات) الشاشات الكبيرة، شاشة الحاسب، شاشة الهاتف النقال، مكبرات الصوت، النظارات الإلكترونية (اللاعب وفد يكون وحده أو بالمشاركة) (قويدر، 2011-2012، ص34)، كما تعرف الألعاب الإلكترونية في المفهوم المعلوماتي برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانيات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكانياتها في التعليم والتسلية والترفيه، ومن الناحية العلمية تمثل الألعاب الإلكترونية أداة تحد لقدرات المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد، ومن البطء إلى السرعة، وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومة بيسر ومتعة. (همال، 2018، ص 29).

التعريف الاجرائي: أنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على مستوى الاجهزة الالكترونية المتطورة التي تساعد الطفل في توفير الجو للتنفس عبرها والخروج من ضغوطات الحياة، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الذكية المحمولة.

3.2 . الطفل: هي المرحلة التي تعقب الولادة مباشرة وتستمر حتى مرحلة الوعي الكامل والقدرة على اتخاذ القرار والقيام بالمسؤوليات وهي غالبا ما تكون بعد مرحلة البلوغ بسنوات قليلة. وقد عرف علماء الاجتماع مرحلة الطفولة بأنها المرحلة التي يكون فيها الصغير وهو الطرف المستجيب دوما لعمليات التفاعل الاجتماعي ، يعتمد على والديه حتى النضج الفيزيولوجي والاقتصادي . (منصور، 1999، ص 139).

التعريف الإجرائي : هو ذلك الفرد الاجتماعي الذي يكون في مرحلة عمرية ما بين الولادة وسن الوعي والذي نرى فيه أنه بعد سن البلوغ الفيزيولوجي بقليل.

3. ثلاثية اللعب والطفل والألعاب الإلكترونية:

1.3 دور اللعب في تكوين الطفل: يقال أن الطفل يعبر عن أفكاره ويرضي احتياجاته عن طريق اللعب الذي يعتبر وسيلة للتطوير الشامل للطفل عبر التنوع فيه، وله تأثير من عدة جوانب هي:

الجانب الاجتماعي: يساهم اللعب في تنشئة الطفل اجتماعيا واتزانه عاطفيا وانفعاليا، لأنه من خلال اللعب مع الآخرين، يكتسب الإثارة والأخذ والعطاء، واحترام حقوق الآخرين، بالإضافة إلى أن اللعب يؤدي دورا هاما في تكوين النظام الأخلاق، والجانب الاجتماعي للألعاب هو الأكثر إفادة للطفل إذ لا يمكنه اللعب منفردا، لهذا يكون الطفل مدعوا للاندماج في مجموعة الأطفال. (لزعر، 2008-2009، ص77)

الجانب النفسي: إن المحللين النفسانيين ينظرون إلى اللعب على أنه الطريق الأسنى لفهم المحاولات التي يقوم ذات الطفل للتوفيق بين الخبرات المتعارضة التي يمر بها، إذ يكتشف الطفل الذي يعاني من مشكلة خاصة في نفسه، عن طريق اللعب بشكل لا تعادله طريقة أخرى. اللعب يعكس الحياة النفسية للطفل حيث يعتبر

P.Mardoka ويقول المسلك الوحيد الذي يتخذه الطفل من أجل التنفيس والتفريغ. (لزعر، 2008-2009، ص77)

الجانب البدني: توجد فوائد عديدة للعب تعود على البدن بالإيجاب، حيث يساعد على زيادة الوزن ونمو القدرات العضلية للطفل، لهذا يعتبر اللعب ضروريا في هذه المرحلة لتهيئة الطفل لاستقبال الأعمال والمهارات التي تتطلبها المراحل المقبلة، إلى جانب هذا، فاللعب ينمي العضلات الكبرى والصغرى التي تمكن الطفل من القيام ببعض الأعمال التي تتطلب مهارة يدوية معينة وتوضح أهمية اللعب في النمو الجسمي. (لزعر، 2008-2009، ص77).

2.3. تصنيف الألعاب الإلكترونية: وقد صنفت الألعاب الإلكترونية من حيث الهدف منها وشريحة مستخدميها إلى:

- **ألعاب المتعة والإثارة:** تهدف عموما للتسلية وشغل الفراغ وتعتمد على تفاعل المستخدم مع اللعبة في حالات تبدأ بمستويات بسيطة لتصبح معقدة وسريعة وغالبا ما تتجاوز سقف قدرات المستخدم مهما أتنقن تدريبه، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وتشدد الانتباه لكثرة تنالي المواقع فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع ومن أمثلتها ألعاب السيارات وألعاب القتال.
- **ألعاب الذكاء:** تعتمد على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار وتتطلب للتفكير في التعامل معها وتكمن إمكانيةها في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات واختيار الحلول المثلى تبعا لمعايير معينة وذلك في وقت قصير ومن أمثلتها لعبة الشطرنج.
- **الألعاب التربوية والتعليمية:** تهدف إلى التوازن بين المتعة ونقل المعلومة بطريقة سهلة للمستخدم وهي تغطي جميع الأعمار، فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الأرقام والحروف وكتابتها، والألعاب التي تعلمه تركيب الجمل إلى الألعاب التي تهتم بالثقف العام ونقل المعلومات في مجالات عدة كالرياضيات والعلوم والتاريخ والجغرافية وتعليم اللغات، كما لها إمكانية إجراء اختبارات لتقويم مستوى المتعلم. (مؤيد حسن، 2013، ص4)
- **الألعاب الرياضية:** وتشمل الألعاب التي تحتوي على إي نوع من الأنشطة الرياضية وألعاب البطولة مثل سباق السيارات أو سباق الدراجات وألعاب الكرة والصيد، وهي يمكن أن تكون فردية يلعبها متسابق واحد ويمكن أن تكون جماعية يلعبها لاعبان أو أكثر.
- **ألعاب العنف:** والبعض يصنف ألعاب العنف إلى نوعين:
 - **ألعاب العنف الخيالي:** حيث تكون الشخصية كرتونية تحارب الأعداء لتفادي الفناء وفي سبيل المثال ذلك تدمر وتقتل كل ما يعترضها.
 - **ألعاب عنف واقعي:** حيث تكون الشخصية ذات ملامح إنسانية وعليها أيضا أن تحارب وتقتل لتفادي الفناء وهي في سبيل بقاءها تقضي على كل المحيطين.

والخطر في هذه النوعية من الألعاب يكمن في: أن العنف في الألعاب هو تخيلي، والعنف في حياتنا واقعي والمشكلة تظهر عند الذين لا يميزون بين الخيال والواقع لان ذلك يعتمد على عوامل عديدة منها عمر الطفل ومستواه التعليمي وذكائه وتنشئته الاجتماعية فضلا عن أن التقنية الحديثة ساعدت على إعطاء تلك الألعاب واقعية أكثر وذلك عن طريق دمج تصوير أفلام الفيديو والسينمائية معها بحيث تظهر شبه حقيقة. (سالم احمد عبد الرحمن، 2017، ص33)

3.3. أسباب ودواعي ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية: هناك عدة أسباب ودواعي تدعو الطفل إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية منها:

- إشتغالها على عدد من عوامل الجذب: إن الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها تجذب الأطفال بما توحى لهم من معارك في الأدغال أو غزو الفضاء أو توهيمهم بدخول عصور ما قبل التاريخ مثل قتال الديناصورات وما لذلك، بالإضافة إلى توظيفها الرسوم والألوان والخيال والمغامرة .
- تتطلب التأمل والتركيز: تتنوع أفكار موضوعات الألعاب الإلكترونية، فأحيانا تقدم اللعبة سباقا للسيارات تتطلب خلالها من خلال الطفل التركيز أثناء القيادة والعمل على تجنب الحوافز قدر الاستطاعة، أو تقدم ألعابا للخيال العلمي في فضاء أو شخصية بطل على نمط "السوبر مان" يقارع الأشرار ويتغلب على المصاعب.
- تمكينها من السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص: إن من الأسباب الكامنة وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية أنها تمثل جزءا من النشاط الاجتماعي الذي يسعى الطفل من خلاله إلى السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص على المستوى المحلي والعالمي.
- توفيرها عوالم وهمية افتراضية: توفر الألعاب الإلكترونية عالما وهميا بعيدا عن العالم اليومي الحقيقي، ولكنه محدد في الزمان والمكان ويمثل موقعا ماديا وأحداثا توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما، وذلك من خلال اندماجه ببطل معين أو تحقيق رغباته في العالم الوهمي الافتراضي.
- فيها محاكاة للأبطال: تشكل الألعاب الإلكترونية بالنسبة للطفل إطارا ومجالا يتقمص فيه شخصية بطل يتحرك ويتنقل ويعدل سلوكه، كما يتفاعل ويندمج الطفل في اللعبة مع غيره من أبطال اللعبة، كما أن التداخل والتكامل بين وظائف ومهام أبطال اللعبة يسهمان في تعليق الأطفال بهذه الألعاب، وذلك من خلال تعرض الأبطال لعقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية التي يتوجب على كل بطل التعامل معها بفعالية. (نايف، 2015، صص 09-10)

4. نظريات اللعب: ظهرت نظريات اللعب المختلفة الكلاسيكية والحديثة، كنتيجة لمحاولات العلماء لتفسير اللعب ومن أهمها:

1.4. النظريات الكلاسيكية: ومن هذه النظريات نذكر الآتي:

1.1.4. نظرية الطاقة الزائدة: ترى هذه النظرية التي نادى بها كل من "فريدريك شيلر" و"هربرت سبنسر"، أن اللعب مهمته التخلص من الطاقة الزائدة، وإذا طبقنا هذه الأطفال نرى أنهم يحاطون بعناية أوليائهم ورعايتهم، وان هؤلاء الأولياء يقدمون لهم الغذاء ويعنون بنظافتهم وصحتهم دون أن يقوم الأطفال بعمل ما فتتولد لديهم طاقة زائدة يصرفونها في اللعب.

ونظرا لطبيعة الحياة الحالية، التي تتسم بقلّة الحركة البدنية، توجه الأطفال إلى الألعاب الإلكترونية المتوافرة في بيوتهم للتفريغ من بعض هذه الطاقة الزائدة، كما و تنوعت هذه الألعاب التي تقوم فكرتها على الحركة البدنية، بحيث يوجد الكثير منها مثل ألعاب للاعب، إذ يحتوي القرص الصلب لهذه الألعاب على حساسات تلتقط حركات اللاعب البدنية و ترجمها على الشاشة الإلكترونية بما يتوافق مع طبيعة اللعبة.

2.1.4. نظرية تجديد النشاط: هذه النظرية ترى أن اللعب وسيلة طبيعية لإراحة الجسم بعد عناء العمل، حيث أن الإنسان عندما يقوم بنشاط اللعب يستخدم عضلاته وأعضاء من جسمه لا يستخدمها عادة في أثناء عمله الجدي وبهذه الوسيلة يستريح ويجدد نشاط أعضاء جسمه التي تعبت نتيجة مجهود العمل اليومي. أن الألعاب الإلكترونية احتلت المرتبة الأولى في وسائل الترفيه الخاصة بالأطفال في عصرنا الحاضر، فحاليا أصبحت هناك أماكن مخصصة للألعاب الإلكترونية في الأماكن الترفيهية مثل المجمعات التجارية والحدائق، حيث أصبح من المستطاع الترويح عن الأطفال من خلال هذه الألعاب التي تبث المتعة والترويح عن نفوس الأطفال، لما تتضمنه هذه الألعاب من حوافز نفسية مدروسة من قبل صانعي الألعاب الإلكترونية؛ إذ استغلت شركات صناعة الألعاب الإلكترونية احتياجات و خصائص الطفل الإنمائية حتى تصمم الألعاب التي تشبع هذه الرغبات.

3.1.4. النظرية التلخيصية: وضع هذه النظرية ستا تلي هول حيث يقول أن لعب الأطفال هو تعبير لغرائزهم المختلفة وانه يعود أصلا إلى الدوافع الموروثة عند الطفل من أجداده الأوائل، وباختصار فان اللعب وفق هذه النظرية ما هو إلا تخليص أو استرجاع أو التخلص من بعض ميول وراثية قديمة عبر التطور الحضاري. توجد بعض الألعاب الإلكترونية التي تحاكي الواقع كلعبة المزرعة السعيدة التي تحاكي عمل معظم الأجداد المتمثلة بالزراعة وحصاد المحاصيل. وهذه اللعبة توفر قطعة أرض زارعيه و بذور، و تشجع اللاعب على القيام بعملية الزرع و الاهتمام بالمحصول، و ذلك للحصول على الثمار و النقاط عند حصادها.

4.1.4. نظرية الإعداد للحياة المستقبلية: وقد اعد هذه النظرية كارل جروس سنة 1796، ويرى أن اللعب بالنسبة للكائن الحي هو عبارة عن وظيفة بيولوجية هامة فاللعب يبرن الأعضاء وبذلك يستطيع الطفل أن يسيطر سيطرة تامة عليها وان يستعملها استعمالا حرا في المستقبل، فاللعب وفق هذه النظرية يؤدي وظيفة حيوية وذلك في إعداد الأطفال إلى حياة الكبار، فاللعب ما هو إلا تدريب في تنمية الوظائف الجسمية والعقلية والإدراكية لدى الطفل ثم إعداده إلى الحياة المستقبلية. ونجد الكثير من الألعاب الإلكترونية التي تهيب الطفل لعمل ما، و تقدم له الطريقة و الخطوات. كألعاب الفتيات المتعلقة بصنع كعكة أو تركيب فستان. (حنا، مرجع سابق، صص 76-79)

2.4. النظريات الحديثة للعب

1.2.4. نظرية التحليل النفسي: يرى " سيجموند فرويد " صاحب نظرية التحليل النفسي أن السلوك الإنساني يعتمد على مقدار المتعة والسرور الذي يبعثه الفعل إذ أن الإنسان يميل إلى اكتساب هذه الخبرات و الابتعاد عن تلك الخبرات التي تبث الحزن في نفس الإنسان، و عليه فإن الطفل يقوم بإيجاد عالم خيالي يسوده السرور من غير أن يقلق من تدخل أحد لإفساده. كما أن نظرية التحليل النفسي استخدمت في العلاج

النفسي، إذ أن وظيفة اللعب هي تلبية رغبات ضارة لدى الفرد لإشباع ميوله الخفي، فتعوض النقص وتخفف من التوتر.

واليا يمارس الأطفال الألعاب الإلكترونية لما تجلبه لأنفسهم من متعة وسرور عن طريق الفوز و الألوان و الأصوات التي ترافقها، و هي عبارة عن حوافز نفسية تشبع احتياجات الطفل النفسية، ومثال على ذلك، لعبة كرة القدم الإلكترونية التي تقوم على المنافسة و التحدي و تنتهي بانتصار اللاعب. فتملاً للاعب بشعور الإنجاز والسعادة التي تخفف من توتره و تعوض النقص الذي يحس به في الحياة الواقعية.

2.2.4. النظرية المعرفية: تقوم هذه النظرية على جانب النمو العقلي في أعمال جان بياجيه جانب النمو المعرفي في أعمال فيجوتسكي، حيث يرى جان بياجيه أن اللعب متطلب أساسي في مراحل نمو الطفل و بالذات نموه العقلي، و تركز هذه النظرية على عمليتين أساسيتين و هما:

- **الملائمة:** هي التعديلات والأنشطة التي يقوم بها الفرد ليتكيف مع العالم الخارجي.
- **التمثل:** هو تحويل الفرد الخبرات و المعلومات التي يحصل عليها من العالم الخارجي إلى جزء من معرفته الفعلية لتلبي احتياجاته. (حمدان، 2016، ص ص 26-27)

تتيح الألعاب الإلكترونية فرصة كبيرة للأطفال للملائمة والتمثل، فتضعهم في عالم افتراضي مختلف، تسمح للطفل من خلالها بتبديل شخصيته و عالمه و وظيفته في الحياة بكبسة زر.

5. تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع

1.5. التأثير الصحي: قد ذكرت بعض الدراسات أن بعض الأولياء يشكون حالة أطفالهم ممن أصيبوا بهوس اقتناء الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها من وجود بعض المشاكل الصحية والتربوية بين أطفالهم مثل: استنفاد طاقات الأطفال والمراهقين، تدمع العينين، ضعف البصر، الإصابة بانحناء الظهر وتقوس العمود الفقري، رعشة تصيب أصابع اليدين، الصداع والدوار إلى ضعف التحصيل والناتج الدراسية، وكذلك العزلة عن الناس وانتشار السمنة بين الأطفال بسبب نقص الحركة والابتعاد عن الأنشطة الرياضية، فكثير من أولياء يرون في اقتناء هذه الألعاب الإلكترونية بعض الفوائد كأن تحد من خروج الطفل خارج المنزل أو كبديل لأخذ أبنائهم في نزهة ميدانية للحدائق أو الغابات نظراً لأنهم مشغولون ولديهم الكثير من الارتباطات.

وبهذا فإن معظم الأولياء لا يدركون مخاطر وتابعيات هذه الألعاب خصوصاً عندما يصاحب ذلك سوء استخدام من قبل الطفل، كما أن غياب الرقابة على محلات البيع أدى إلى وجود ألعاب لها آثار صحية وسلوكية سيئة على المستخدم، ولقد أثبتت الإحصاءات الصادرة من بعض الجهات الدولية المتخصصة أن آثار هذه الألعاب على صحة وسلوك الطفل، تقع ما بين الإدمان على ممارسة هذه الألعاب، وبين الإصابات المختلفة لأعضاء الجسم، إلى غير ذلك من الآثار الأخرى على شخصية الطفل، علاوة على ما تسببه هذه الألعاب الإلكترونية من أضرار نتيجة ما تفرزه من إشعاعات وذبذبات على جسم الطفل، وما يصاحب ذلك لاحقاً من تهيبات وأحلام مفرعة أثناء الليل لبعض الأطفال خصوصاً تلك الألعاب، والقصص، والمشاهد المرعبة المتوفرة على الأقراص المدججة تؤدي أيضاً إلى إطلاق العنان لخيال الطفل في أمور متناقضة.

أما بالنسبة للجوانب الإيجابية لهذه الألعاب الإلكترونية على الصحة الفرد، فقد عملت الكثير من الأجهزة الألعاب الإلكترونية الحديثة على تنشيط الجسم والسير السليم لصحة الكثير من اللاعبين، وذلك بفعل أن هذه الألعاب تلعب عن طريق حركات افتراضية تفاعلية يقوم بها اللاعب عن بعد، وتتجسد هذه الحركات في اللعبة وعلى شاشة العارضة التحكم وكأنها حقيقية ودون اللجوء إلى أداة التحكم للجهاز، وهذه التقنيات الرياضية والصحية موجودة في عارضات التحكم الحديثة ذات التقنيات التكنولوجية العالية والمتطورة والرقمية عالية الوضوح والدقة، مما سمح للكثير من المدمنين على الألعاب الإلكترونية بتنشيط أجسامهم ودوراتهم الدموية والحفاظ على الرشاقة البدنية والحيوية الصحية.

2.5. التأثير النفسي والسلوكي: يتأثر الطفل والمراهق سلباً بما يشاهده من الألعاب الإلكترونية والأقراص المدججة عبر شاشات التلفزيون والكمبيوتر وقاعات اللعب الإلكترونية، فهي تعمل على توليد نزعة الجبن لدى الأطفال وتقوي إرادتهم لتوليد العنف والعدوانية والتقليد والكسل والخمول، وقادتهم إلى اكتساب سلوك وحالات مرضية نتيجة للاتصاق الشديد بهذه الألعاب الخطرة، بإضافة إلى تأسيس نزعة الشر والعدوانية والجريمة في نفوس هؤلاء، وغير ذلك من مظاهر السلوك المكتسب بسبب هذه المشاهدات المتنوعة والمثيرة، ويبقى أسلوب تصرف الطفل والمراهق في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه طابع العنف، بحيث أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها في هذه الألعاب، كما أنها تصنع طفلاً أناني لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، كما أنها قد تعلم الأطفال أمور النصب والاحتيال، فالطفل يحتمل على والديه ليقننص منهما ما يحتاج إليه من أموال للإنفاق على هذه اللعبة. كما أن بعض مضامين الألعاب الإلكترونية الخيالية تعمل على التأثير في نفسية الأطفال وتجعلهم يتعدون عن الواقع ويقربون من عالم خيالي غير موجود، وتعزز فيهم التفكير الخيالي على حساب الواقعية ليظهر من خلال سلوكياتهم وأقوالهم ونظرتهم إلى الحياة.

3.5. التأثير العلمي والتعليمي:

إن استخدام الألعاب الإلكترونية من طرف الأطفال مثال جيد لدخولهم إلى عالم التكنولوجيا، فالتعامل مع ألعاب الحاسوب يمثل بدايات اتصالهم بالحاسوب، فالأطفال من خلال لعبهم هذا يتعلمون الإستراتيجيات الأساسية والمهارات التي ستساعدهم للولوج إلى العالم الافتراضي، إضافة إلى ذلك فإن الألعاب الإلكترونية تمثل برامج يسهل أن تعلم من خلالها المناهج المدرسية بهدف تعليم استراتيجيات وطرائق فاعله. أما من الجانب السلبي فإنه عندما يقضي معظم الأطفال ساعات طويلة أمام أجهزة الألعاب الإلكترونية وهذا ما يؤثر سلباً على تحصيلهم الدراسي والعلمي، وذلك بسبب انشغالهم وانغماسهم في عالم الألعاب الإلكترونية الذي يجعلهم يهملون دروسهم وواجباتهم المدرسية، ويقل ميلهم للمطالعة وقراءة الكتب، ويزيد ضعفهم في التحصيل الدراسي، مما يخلق مجتمعا أميا يفتقر للأدمغة البشرية والعلماء والمفكرين، ويصبح مجتمعا مستهلكا لا منتجا.

4.5. التأثير الأخلاقي التربوي: من بين المظاهر الاخلاقية التي تروج لها العديد من الألعاب الإلكترونية هي السب والشتم الذي يحصل بين المتسابقين، في الغالب سب وشتم وعناد أثناء اللعب، ومن بين هذه المظاهر

اللااخلاقية والمسيئة للتربية الإسلامية كذلك، هناك ألعاب تحمل في مضامينها صور عارية وفاضحة وغير أخلاقية، سواء في ألعاب الكمبيوتر أو في ألعاب البلاي ستيشن.

وتقوم هذه الألعاب بفكرتها الخبيثة بتحطيم كثير من الأخلاقيات التي يتعلمها الطفل في المجتمع المسلم، وتجعله مذنباً بين ما يتلقاه من والديه ومعلميه، وبين ما يدس له من خلال الأحداث الجارية، والصور العارية، والألفاظ والموسيقى بوسائل تشويقية كثيرة، فالذكاء يصور على أنه الخبث والطيبة على أنها السداحة وقلة الحيلة، مما يعكس بصورة أو بأخرى في عقلية الطفل وطريقة تفكيره، وتجعله يستخدم ذكائه في أمور ضارة به وبمن حوله.

5.5. التأثير الاجتماعي: يرى الكثير من الباحثين أن جلوس الطفل لمدة طويلة على أجهزة اللعب الإلكترونية يجعل من الطفل فرداً منعزلاً اجتماعياً بسبب إدمانه على هذه الألعاب ويسبب طول المدة التي يقضيها في ممارسة هذا النوع من الترفيه الإلكتروني، كما يشتكي الكثير من مدمني الألعاب الإلكترونية من ضعف التواصل الاجتماعي في الأسرة وفي المجتمع ككل، كما أنهم يتجنبون المناسبات العامة والولائم الحفلات والاجتماعات والتي يشعرون فيها أنهم في تحدي أمامها، وبهذا 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، بإضافة إلى العنصر المهم في التأثير الاجتماعي هو التفكك الاجتماعي الأسري بين الزوجين أو بين الوالد وولده أو حتى بين وإخوة والأخوات فيما بينهم.

6.5. التأثير العقائدي الديني: من المظاهر السيئة لمحنة الألعاب الإلكترونية أن هذه الألعاب تشتمل على قوادح في التوحيد ومصادمات في العقيدة، مثل إظهار قضية الاعتداء على توحيد الربوبية، في قضية إحياء الموتى مثلاً والشفاء من المرض وإنزال المطر وإرسال الصواعق وتسيير الرياح، فأبطال اللعبة هم الذين يفعلون ذلك كله، بالإضافة إلى قضية إظهار الصليب والنجمة السداسية وقضية إظهار السحر والشعوذة، والعديد من الأشياء التي فيها إهانة القرآن والرموز الإسلامية، بإضافة إلى مبادئ أكثر انحرافية وتشويهية كتدمير سمعة المسلمين الذين يجب قتلهم والقضاء عليهم في بعض هذه الألعاب، فهي تعمل على إثارة الروح العدوانية ضد المسلمين وزرع الهزيمة النفسية فيهم، فهذه من أهم السلبيات العقائدية الموجودة في بعض هذه الألعاب. كما تعمل بعض شركات الإنتاج على استغلال الألعاب الإلكترونية في تهميش بعض القيم والمعتقدات وترويض الطفل ليثور ضد قيمه ومعتقداته، فقد كتبت إحدى الصحف الجزائرية تقريراً عن إحدى اللعب الإلكترونية التي أثارت ضجة في الدول العربية والإسلامية، فهي تحتوي على معارك تجري في المدن الشرقية تخدم فيها المساجد ويقتل فيها المصلون من طرف عسكريين، والذين يتم التحكم فيهم من طرف اللاعب الذي يستعمل كل أسلحة فتاكة من أجل ذلك.

هذا النوع من الألعاب ذات الخلفية الإيديولوجية يهدف بالتأكيد إلى تسميم عقول الأطفال خاصة المسلمين، من خلال تجسيد المصلين والمساجد كأهداف ينبغي اكتساحها وإزالتها من الوجود، على اعتبار أنهم خلقوا إرهابيين، كما أن المضامين التي تحملها بعض الألعاب الإلكترونية تزرع في نفوس الأطفال حب التقليد، وتؤدي بهم في الكثير من الأحيان إلى تقليدها، مما يسبب كوارث حقيقية. من جهة أخرى فإن اللعب بهذه الألعاب

يجعل الطفل يضيع الكثير من العبادات كالصلاة مثلاً، خاصة الصلاة في أوقاتها وذلك لانشغاله وارتباطه بهذه الألعاب لساعات طويلة، فالطفل يتهاون في ذلك ويذهب للصلاة بتماطل وتكاسل وربما قد لا يصلي أصلاً. وأحياناً مثل هذه الألعاب تجعل الولد أناني، يقطع رحمه، ويعتدي على إخوانه، وربما يحتال على والديه ويسرق أموالهم لشراء أسطوانات الألعاب الباهظة الثمن بحجة أنها أصلية، وطبعاً ممكن يؤدي إلى اعتداء على إخوانه.

7.5. التأثير الثقافي: ويتجسد هذا التأثير في تعليم الأطفال من خلال هذه الألعاب الإلكترونية الكثير من العادات والثقافات الغربية والحضارات الدخيلة على ثقافتنا العربية كأنواع السب والشتم ولعب القمار والميسر، بالإضافة إلى تجسيد الثقافات الجنسية كالألعاب التي تحتوي على صور خليعة وعلى حركات ومشاهد وصور غير أخلاقية تتنافى مع مبادئنا وأخلاقنا الإسلامية، مما يجعل رؤية صور الخليعة والفساد أمر عادي بالنسبة لهذا الشخص، وذلك لأنه اعتاد على مشاهدتها ورؤيتها في الكثير من الألعاب الإلكترونية الذي ألف اللعب بها، كما أن معظم هذه الألعاب تعمل على تمرير فكرة أخرى خطيرة وسيئة يريد مصمم ومنتج اللعبة إيصالها إلى هؤلاء المتمرسين في هذه الألعاب، وهي أن مصمم هذه الألعاب يدرج في الكثير من الألعاب الإلكترونية الموسيقى والأغاني الغربية خاصة، ومنها من يدرج فيها الموسيقى العالمية، وذلك لتعويد اللاعبين على اللعب والتسلية بالاستماع للموسيقى والأغاني، مما يجعل الأطفال ينشئون على حب الموسيقى والاستماع للأغاني المحرمة والفيديوهات اللااخلاقية، وهذا ما ينتج عنه أضرار نفسية كثيرة وخطيرة ويزيد من تنامي روح العزلة لدى الأطفال، حيث ينشأ لدى الطفل مرض التوحد وبقائه وحيداً منعزلاً عن الأسرة وعن الإخوة، وبهذا كله يصبح الفرد المدمن على الألعاب الإلكترونية شخصاً ضعيفاً شخصياً وثقافياً وفكرياً وعلمياً.

8.5 التأثير المادي الاقتصادي: الأثر يتمثل في إهدار وتبذير الأموال في شراء تلك الأجهزة الإلكترونية والرقمية الحديثة الخاصة باللعب التي تعد باهظة الثمن، فالأطفال بفعل التحريض الشخصي من أصدقائهم والتنافس فيما بينهم، يدفعون بأولياتهم ويجبرونهم على شراء آخر صيحات هذه الألعاب الإلكترونية الرقمية، والتي تكون في مجملها أعلى بكثير عن الألعاب الإلكترونية الخاصة بالطراز القديم، بالإضافة أيضاً إلى إهدار الكثير المال والنقود في شراء البرامج والألعاب الخاصة بها الموجودة في الأقراص المضغوطة، ثم إهدار المدخول المادي في صيانة وتصليح هذه الأجهزة لأنها كثيراً ما تعرض للتلف بسبب سوء الاستخدام وكثرة، فيما أنها أجهزة باهظة الثمن فمن الطبيعي أن تكون صيانتها غالية الثمن لما تحتويه من قطع مركبة ودقيقة وحديثة وصعبة التصليح والصيانة، وبهذا نكون قد أعنا أعداءنا بأموالنا على محاربتنا في عقيدتنا وقيمنا وأخلاقنا وسلوكياتنا. (مریم قويدر، مرجع سابق، ص 141-150)

6. بعض النصائح تساعد على تجنب أخطار تلك الألعاب والسيطرة على أضرارها: محاولة التحدث مع الطفل عن اللعبة التي يجدها، وإكتشاف سبب تعلقه بها، ومن ثم مشاركة الطفل تلك اللعبة، لإحياء روح الصداقة بداخله من جديد، وبذلك تستطيع مراقبة تلك اللعبة والسيطرة عليه في أي وقت.

- لا بد أن تحددوا معاً وقتاً ليلعب فيه الطفل، وبذلك سيتم السيطرة على إمكانية إدمان الطفل لهذه الألعاب.

- النظر لغلاف كل لعبة قبل شرائها للطفل، وقراءة الإرشادات السلامة المكتوبة عليها، حول نوع اللعبة، وكيفية إستخدامها، وأيضاً العمر المناسب لها؛ كي لا تؤذي طفلك دون قصد.
 - يمكنك تفعيل جهاز مراقبة على مواقع الألعاب الإلكترونية، التي يسمح بها المواقع الشهيرة؛ للتمكن من معرفة نوعية الألعاب التي يفضلها طفلك، ومن ثم التدخل في الوقت المناسب إذا لزم الأمر.
 - تشجيع الطفل على شراء لعبة لتنمية الذكاء، أو لتعلم نشاطات جديدة، بدلا من اللعب دائما بمثل تلك الألعاب، فيبدأ في التخيل والإبداع والاستفادة من اللعبة عن كونها وسيلة ترفيهية فقط.
 - مشاركة الطفل مع أصدقائه في الألعاب الجماعية، والإبتعاد قدر المستطاع عن الألعاب الفردية، ليتكون لديه حب المجتمع والأصدقاء، والبعد عن العزلة والإكتئاب.
 - يجب تعويد الطفل منذ الصغر على ممارسة التمارين الرياضية التي تحافظ على رشاقة جسمه، كما تخرج الطاقة الكامنة بداخله في شيء مفيد، بعيداً عن إخراجها في لعبة عدوانية.
 - قراءة القصص للطفل ليلا لغرس حب القراءة بداخله، فيبدأ بالانجذاب لها، ولا يقتصر وقت الترفيه على الألعاب غير المفيدة فقط.
 - مشاركة الطفل في رسم لوحة؛ فالرسم يخرج طاقة الطفل الكامنة، كما يساعده على التخيل والإبداع، أو مشاركته في مركز ثقافي لممارسة الهواية التي يفضلها، مع إمداده بالأدوات، والتشجيع المستمر.
 - بناء الحصانة في نفس الطفل دائما ليتعد ذاتياً عن كل ما هو ضار ومخالف للعادات والتقاليد.
- (<https://www.alukah.net/social/0/98423/#ixzz5X0PsNwdC>)

7. الخاتمة

تتميز الألعاب الإلكترونية بنواحٍ إيجابية تعمل على اكتساب الطفل المعرفة وذلك من خلال تنمّي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطوّر حسن المبادرة والتخطيط والمنطق، كما أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطاً، وأسهل انخراطاً في المجتمع، كما أن هذه الأجهزة تعطي فرصة للطفل أن يتعامل مع التقنية الحديثة، مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة، كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها، ورغم إيجابيات الألعاب الإلكترونية، إلا أن لها آثار سلبية تسبب في ممارسة الطفل العنف وذلك من خلال مشاهدة أفلام العنف وتقليد الأعمى لها لأنها تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية عندهم، لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها. فقد أصبحت وسائل التكنولوجيا الحديثة منافساً رئيسياً للوالدين في تنشئة الأطفال، بحيث تفرض على الأسرة وظائف ومهام جديدة تتعلق بنمو الطفل الاجتماعي، لان الأسرة هي الوسط التربوي الذي يقوم بنقل التراث الثقافي والاجتماعي إلى الطفل كما أنها المدرسة الأولى التي يحتك بها الطفل والتي من مهامها تربيته على السلوكيات السوية - على حسب أعراف المجتمع -، ومن منطلق هذه النقطة يتجلى لنا حجم الصراع الذي تواجهه الأسرة في عصرنا الحالي مع هذه برامج الألعاب الإلكترونية المختلفة الموجهة للطفل إذ أنها في بعض الأحيان إن لم نقل في جلها تحتوي على مواضيع لا تتوافق مع عمره و تتنافى مع التنشئة الأسرية له ، ما يعرضه إلى الانحراف خاصة مع الموجة المتزايدة لمظاهر العنف التي تبرز في نفسية الطفل و تأثيراتها المحتملة.

8. التوصيات المقترحة

- توجيه الأطفال إلى نشاطات أخرى لقضاء أوقات الفراغ بدلا من الاعتماد على الوسائل الالكترونية.
- مرافقة أولياء الأمور لأطفالهم في ممارسات تلك الالعاب الي تتوفر بشكل كبير وهائل على مستوى الوسائل التكنولوجية الحديثة.
- توعية الأطفال وإرشادهم إلى معرفة أضرار الألعاب الالكترونية العنيفة التي تترك أثارا على نفس وسلوك الأطفال.
- أهمية أن يتبادل الأهل المعلومات حول الألعاب التي يمارسها أطفالهم حتى يساعدوا بعضهم بعضا، وكذلك زيادة المعلومات المتاحة لديهم.
- دعوة وتكاتف مؤسسات التنشئة الاجتماعية إلى المحافظة على مستقبل هذا المجتمع.

المراجع

- 1- برتيمه سميحة (2016-2017)، الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر بلدية المرارة ولاية الوادي، رسالة ماجستير في علم الاجتماع التربية، جامعة محمد خيثر بسكرة.
- 2- رافدة الحريري (2018)، الألعاب التربوية وانعكاساتها على تعلم الأطفال، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، الأردن.
- 3- زينب سالم احمد عبد الرحمن (2017)، الطفل العربي والثقافة الالكترونية، دار النشر والتوزيع، الجزائر.
- 4- سارة محمود عبد الرحمن حمدان (2016)، ايجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسليتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم، رسالة ماجستير في التربية تخصص المناهج وطرق التدريس، جامعة الشرق الأوسط.
- 5- سامي محمد الختاتنة (2012)، سيكولوجية اللعب، دار حامد للنشر والتوزيع، عمان.
- 6- سامية لزعر (2008-2009)، 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 ريس- الجزائر، رسالة ماجستير تخصص الإرشاد النفسي والرياضي، جامعة الجزائر.
- 7- عبد الرزاق بن إبراهيم القاسم (2011)، العلاقة بين الممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض، رسالة الماجستير في التوجيه والإرشاد الطلابي، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية.
- 8- فاضل حنا (1998)، اللعب عند الأطفال، دار الأوائل التوزيع في الأقطار العربية، ط1، دمشق.
- 9- فاطمة أسعيدي همال (2018)، الطفل والألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية وعمق التأثير، دار الخليج للصحافة والنشر، ط1، عمان.
- 10- مرع مؤيد حسن (2013)، ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد، مجلة إضاءات موصلية، العدد 75.

11- مريم قويدر(2011-2012)، اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال - دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، رسالة ماجستير تخصص مجتمع المعلومات، جامعة الجزائر3.

12- مير منصور يوسف علي، (1999)، قضايا السكان والأسرة والطفولة ، المكتب الجامعي الحديث، الإسكندرية

13- وسام سالم نايف(2015)، تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية من 8-15 سنة، بابل.

• موقع الانترنت

14- <https://www.alukah.net/social/0/98423/#ixzz5X0PsNwdC> : رأت في موقع

مجلة حياتك (20/1/2013) تحت عنوان: حلول لتجنب أخطار الألعاب الإلكترونية على الطفل والمراهق / 2021/6/25