ASJP Algerian Scientific Journal Platform
مجلة المجتمع والرياضة
Society and Sports Journal
ISSN: 2602-7992 EISSN: 2710-8384
https://www.asjp.cerist.dz/en/PresentationRevue/493
المجلد: 2 العدد: 1(جوان2019) ص22/30

الألعاب الالكترونية .... الاضرار والمنافع

عبد الطيف غربي [1*]، حسين حم عيد[2]

[1] جامعة الوادي – الجزائر 19801991hy@gmail.com

[2] جامعة المسيلة – الجزائر noch80com@gmail.com

تاريخ الاستقبال: 2019/02/15؛ تاريخ القبول: 2019/04/24؛ تاريخ النشر: 2019/06/06

ملخص الدراسة :تطرقت هذه الورقة البحثية الى الألعاب الالكترونية من خلال تعريفها وتاريخ نشأتها كظاهرة مصاحبة لظهور ووسائل الاعلام والتكنولوجيا وتوضيح أهم أنواعها و أصنافها وكذلك توضيح آثارها الإيجابية والسلبية على الأطفال من مختلف الجوانب الصحية والاجتماعية والدينية وذلك بطرح وصفي تسلسلي بإعتمادعلى بعض المراجع والمقالات التي تناولت الموضوع .

Study Summary. The paper discussed the electronic games through the definition and history of its emergence as a phenomenon associated with the emergence of media and technology and clarify the most important types and varieties as well as to clarify the positive and negative effects on children from various aspects of health, social and religious by a descriptive serial based on some references and articles on the subject.

مقدمة

بعد ظهور ثورة الاتصالات وانتشار وسائل الاعلام الحديثة والتكنولوجيا الرقمية وظهور مصطلح القرية العالمية , ظهرت شكوك ومخاوف كبيرة بين شعوب العالم خاصة المجتمعات النامية حول تأثير وسائل الاعلام وتكنولوجيا الحديثة المستوردة على ثقافتها الوطنية وتقاليدها وتراثها المحلي وتغير التركيبة الاجتماعية ولم يعد هناك أي مجتمع يتمتع بالحصانة الكاملة ضد تأثير الوسائل التكنولوجيا الحديثة .

وفي ظل هذه التغيرات التكنولوجية والمعلوماتية وتأثيرها على المجتمع يجد الافراد أنفسهم يتعاملون مع كم هائل من المعلومات ويدرون مشكلات معقدة ومتنوعة من خلال ما تزودهم به تكنولوجيا المعلومات من طاقة وأدوات تفكير غير مسبقة , كما تزودهم التكنولوجيا أيضا بفرص قوية لتعلم إستعاب مفاهيم العصر , والأطفال هم أكثر الشرائح الاجتماعية حساسية لأنها تنمو في محيط تقني ثقافي جديد ينافس الإباء والمربين في التنشئة الاجتماعية .

وبهذا تحاول البلدان المتطورة خلق حاجة ترفيهية قصد تسويقها في البلدان العربية وهم بشكلا خاص يستهدفون فئة الأطفال بكونها الأكثر تأثرا بالمنتوجات الثقافية والفكرية والترفيهية ومن أهم هذه الوسائل التي لقت رواجا في السنوات الأخيرة نجد الألعاب الالكترونية التي تنتمي الى ثقافة الوسائط المتعددة الجديدة المستندة الى تكنولوجيا الحاسوب الرقمية , فبعدما كانت هذه

* عبد الطيف غربي

الألعاب بسيطة يدوية أصبحت بعد ذلك ألعاب فيديو في الحاسوب لتصبح في وقتنا الحاضر ألعاب إلكترونية تلعب عن طريف الانترنت والأجهزة الالكترونية المتطورة ,

إن الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وزيادة الساعات المصروفة من قيب الأطفال للعب الالكتروني أثر قلقا من المربين وعلماء النفس والاجتماع حول أثارها سوى النفسية منها والاجتماعية وأصبحت مثار جدل قائم فيما يخص سلبياتها وإجابياتها ولذا حاولنا في هذه الورقة البحثية التطرق الى تعريف الألعاب الالكترونية وتاريخ ظهورها وأنواعها أصنافها ومعرجينا على أثرها الإيجابية والسلبية بطريقة وصفية تحليلية .

أولا :تعريفالألعاب الإلكترونية

يعرفها (سالينوزيمرمان، بأنها " عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية ".كما يعرفها الباحث إجرائيا بأنها جميع أنواع الألعابالمتوفرة على هيئات الكترونية،وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو Playstation وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية (المحمولة palm devices).[1]

هي الألعاب التي يتمّ لعبها باستخدام الإلكترونيات المختلفة لتكوين ألعابٍ تفاعلية سواءً كانت هذه الألعاب يتم لعبها باستخدام أجهزةٍ خاصةٍ لها أو باستخدام الحواسيب أو الأجهزة المختلفة الأخرى، ويخطئ الناس في العادة في الأوقات الحالية بين الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو، فألعاب الفيديو هي جزءٌ من الألعاب الإلكترونية وهي الأشهر بينها، ولهذا يعتبر الناس في العادة الألعاب الإلكترونية هي ذاتها ألعاب الفيديو، ولكن الألعاب الإلكترونيّة تشمل في العادة ألعاباً مختلفةً كالألعاب الصوتية وكلعبة الكرة والدبابيس وماكينة الحظ وغيرها.[2]

ثانيا :تاريخ نشأة الألعاب الإلكترونية

ترجِع بداية الألعاب الإلكترونيَّة إلى عام 1953 عندَما تمكَّن بعض المختصِّين من إظهار" قملة "على شاشةٍ كبيرة مِن المصابيح وتحريكها باستخدامِ حاسوب ضخْم بلغتْ كلفته حينذاك ملايين الدولارات، تلتْها بعدَ ذلك محاكاة مبسَّطة لألعاب مثل الضامَّة والشطرنج.

وفي عام 1960 لاقت لعبة حرْب الفضاء space-Warالتي صمَّمها ثلاثةُ طلاَّب من معهد مساشوستس التقني MITنجاحًا جعل الشركات المنتجة تقدِّمها هديةً قيِّمة مع الحاسوب، وفي هذه الأثناء صمَّم رالف باير Ralf Baerأوَّل جهاز بيتي لألعاب الفيديو أسماه: مانيافوكسأوديسي Magnavox Odyssey، وكان يحوي ثلاث عشرة لعبة محملة على ستة أشرِطة.

وعام 1972 شهد حدثًا بارزًا في تاريخ الألعاب الإلكترونيَّة فقد أسَّس كلٌّ من نولان بشنيل Nolan Bushnellوتيد دابني Ted Dabneyشركة ألعاب إلكترونية في الولايات المتحدة الأمريكية، وطرحَا لعبة" بونغ Pong "التي سرعانَ ما لاقت نجاحًا منقطع النظير.

وكانتْ لعبة "بونغ" محاكاة مبسَّطة لرياضة كُرة الطاولة يمثِّل فيها المضربان بمستطيلين يتحرَّكان على طرَفي الشاشة عن طريقِ مقبضين في الجهاز تتحرَّك بينهما كُرة مربَّعة الشَّكْل.

---

[1] **مجلة ولدي**الأسبابالنفسية والاجتماعية التي تقف وراء تعلق الأطفال بالألعابالإلكترونية.العدد (66) مايو 2004 . ص.48 .

[2] https://mawdoo3.com9رابط الموضوع

أقبل العامَّة على هذه اللُّعْبة لدَى اختبارها لأوَّل مرَّة في مقهًى، واستطاعتِ الشركة في مدَّةٍ وجيزة تحقيقَ نجاح كبير بتسويق أكثرَ مِن مائة ألف نُسخَة من هذا الجهاز.

ومع تطوُّر الحاسوب الشَّخْصي بات تراجُع أجهزة ألعاب الفيديو سَريعًا لدرجة جعلتْ بعضهم يصرّح بأنَّ نهاية هذه الأجهزة أصبحتْ وشيكةً، وأخذتِ الشركات الكبيرة تتخلَّى واحدةً تلوَ الأخرى عن برامجها التطويريَّة في هذا المجال، إلا أنَّه في عام 1995 طرحتْ شركة يابانية عملاقة جهازَ محطة الألعاب Play Stationالمزوَّد بمكتبة واسعة مِن الألعاب بإمكانات عالية مِن حيثُ الصوت والصورة والسُّرْعة، وسرعان ما حذتْ حذوَها شركات يابانيَّة أخرى مما بعَث مِن جديد السِّباق على تطوير أجهزة الأَلْعاب وبرامجها وتسويقها.

وظهرتْ ألعاب إلكترونيَّة مستقلَّة عن الحاسوب، أو متَّصلة به يتحكَّم بها المتعلِّم وَفقَ أوامره ضمنَ برامج الذكاء الصناعي، والروبوت) الإنسان الآلة(، التي تُقلِّد أعمال الإنسان في حياته اليوميَّة، مما أكسب هذه الأجهزةَ والألعاب الملحَقة بها تنوعًا واسعًا في التقنيات، وسمَح بإشغال حواس عدَّة كالبصر والسمع واللمس بإتقانٍ أكثر[3].

ثالثا :تصنيف الألعاب الإلكترونية:

ويمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية حسب طبيعتها، وفقا لسالينوزيمرمان(Salen& Zimmerman 2004) إلى الأصناف الآتية:

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

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

الصنف الثالث المستغرب (المتعجب) Wanderer: في هذا الصنف يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة، ولكن درجة التحدي في هذا الصنف أقل منها مما هو موجود في الصنفين السابقين. واللاعبون في هذا النوع يتطلعون بشكل رئيسي إلى المتعة والاسترخاء.

الصنف الرابع المشارك Participant: في هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية، أو المشاركة في العوالم الإفتراضية.

وبخصوص الصنف الرابع يخبرنا الحضيفبأن هناك أماكن إفتراضية في فضاء الانترنت، حيث يجتمع اللاعبون من كل مكان، في فضاء تعيش فيه عقولهم وقلوبهم ولكن لا تسكنه أجسادهم، فهو عالم بلا قيود وليس لجغرافيته حدود. هناك حيث الحياة الافتراضية التي يهرب إليها بعض مرتاديها من حياتهم الحقيقية، وضغوطها اليومية، وأحوالهم الجوية، فبينما كانوا بالأمس في بحث عن ترفيه وسعادة، ودردشة وعلاقة، تجدهم اليوم قد انهمكوا في عالمهم الافتراضي يلعبون ويتعلمون، ويتوظفون، ويبيعون، ويشترون.

[3] رابط الموضوع: https://www.alukah.net/culture/0/47136/#ixzz5Xc0cpYrx

وتعرف هند الخليفة العوالم الافتراضية بأنها برامج تمثل بيئات تخيلية ثلاثية الأبعاد يستطيع المستخدم لهذه العوالم ابتكار شخصيات افتراضية تجسده تسمى أفاتار (avatars) وأيضا بناء وتصميم المباني والمجسمات والقيام بمختلف أنواع الأنشطة والتعرف والتواصل مع أشخاص آخرين من مختلف بقاع العالم.

وكثيرة هي العوالم الافتراضية في فضاء الانترنت، فهناك موقع هناك (there.com) وهنالك الحياة الافتراضية (secondlife.com) وثمة (lively) وعندما يسجل اللاعب في أحد هذه العوالم الافتراضية فسيشعر بأن العالم عالمه والخيال خياله، فهي مواقع محاكاة حاسوبية عادة ما تكون في صورة ثنائية أو ثلاثية الأبعاد، تحاكي تماما الحياة الحقيقية، إذ يطلب من اللاعب اختيار (افاتار) خاص به، وهي شخصية افتراضية كرتونية تمثل اللاعب داخل العالم الافتراضي، ومن خلاله يمكن للمستخدم التعامل مع البيئة الافتراضية المحيطة به ومع كل افاتار يمثل مستخدم آخر، إذ خلف كل افاتار إنسان حقيقي يقبع في بقعة من بقع الكرة الأرضية جالسا خلف شاشة حاسوبه.[4]

هذا ويمكن تصنيف العوالم الافتراضية إلى ثلاثة أصناف هي:

1. بيئة ألعاب واسعة متعددة اللاعبين Massively multiplayer online role playgames (MMORPG)
2. الميتافيرس (metaverses)
3. بيئة تعلمية واسعة متعددة المتعلمين Massively multilearner online learningenvironments (MMOLE).[5]

رابعا :التأثير الإيجابي للألعاب الإلكترونية :

تمتازالألعاب الإلكترونية بنواحٍ إيجابية،فهي كما يقررالجارورديتنمّي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطوّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق. ومثلهذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الأطفالتولي تشغيل المقود، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات باحتراف، كماتعلّمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفّز هذه الألعاب التركيزوالانتباه، وتنشّط الذكاء، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنعالمخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضاً تساعد على المشاركة .

ويضيف الجارورديبأن الطفل حينيلعب يكون غالباً وحيداً، لكن لإيجاد الحلول وحلّ الألغاز، يحتاج للاستعلام منأصدقائه ومن الباعة عن الألعاب قبل شرائها، وأحياناً اللجوء إلى المجلات المتخصصةبالألعاب واستعارتها. إذ يحتاج إلى إقامة الحجج، وطرح الأسئلة، والحصول على شروحاتوتبادل المعلومات. وهذه الأبعاد من المشاركة مهمة، حتى وإن كان الأهل لا يلحظون.[6]

أما عزة كريم، مستشارة العلوم الاجتماعية بالمركز القومي للبحوث الاجتماعية، فترى أن الألعاب الإلكترونية مصدرًا مهمًّا لتعليم الطفل؛ إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير، وتشبع خيال الطفل بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أمام الألعاب

---

[4] الحضيف، يوسف هناك حياة افتراضية رائعة. **جريدة الرياض**. العدد 15226، الثلاثاء 16 ربيع أول 1431هـ – 2 مارس 2010م

[5] الخليفة، هند. الحياة الافتراضية تساعد على عمليات التعليم والتدريب والتواصل مع الغير. **جريدة الرياض**. العدد 14917، الاثنين 2 جمادي الأولى 1430هـ – 27 ابريل 2009م

[6] الجارودي، حسين. **اضرار العاب الكمبيوتر على الاطفال**. تم استعراضه بتاريخ 1432/10/19هـ على الرابط –http://waelarabic.in goo.com/t596-topic

الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطًا، وأسهل انخراطًا 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.[7]

كما يرى الانباريأن للألعاب الإلكترونية إيجابيات عدة، منهاالترويح عن النفس في أوقات الفراغ. كما أن في اللعب توسيع لتفكير اللاعب وخياله، حيث أن بعض الألعاب تحمل ألغازاًتساعد في تنمية العقل والبديهة. ومن إيجابياتها أيضا أنها محط منافسة بينالأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين. كما أنها قد تطلع اللاعبين على أفكار جديدةومعلومات حديثة. [8]

وكذلك تريMcGoniga بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية عمل مثمر، فهو ينتج عواطف إيجابية، وعلاقات اجتماعية قوية، وشعور بالانجاز، وفرصة لتطوير القدرة على بناء حس لعمل أعمال مفيدة ومثمرة.

كما أشارAllenإلى بعض من إيجابيات الألعاب الإلكترونية وذلك كما يلي:

- تثير التأمل والتفكير.
- تشجع الحلول الإبداعية والتكيف أو التأقلم.
- تمكن من تطبيق الآراء والأفكار المهمة في وقائع وأحداث الحياة الحقيقة.[9]

كما أشار تقريرإتحاد البرمجيات الترفيهية لعام 2011م (Gallagher 2011)، إلى أن الوالدين يرون أن ممارسة الألعاب الإلكترونية ينتج عنه أثاراً إيجابية وذلك كما يلي:

1. 68 % من الوالدين يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية يوفر محاكاة عقلية مثمرة.
2. 57 % من الوالدين يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية يسهم في قضاء وقت أطول مع العائلة.
3. 57 % من الوالدين يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية يسهم في التواصل مع الأصدقاء. [10]

خامسا :الأضرار الناجمة عن الألعاب الإلكترونية

على الرغم منالفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها في نظر Mai أكثر من إيجابياتها لأن معظمالألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسليةوالاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلمالأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدراتومهارات العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلالالاعتياد على ممارسة تلك الألعاب .

---

[7]أبو العينين،علاء (2010).حياة أفضل بلا "بلايستيشن" **رسالة الإسلام**. تم استعراضه بتاريخ 27 ذو القعدو 1432هـ على الرابط http://woman.islammessage.com/article.aspx?id=3502

[8] الانباري، باسم (2010). **نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية**. تم استعراضه بتاريخ 1433/1/25هـ. على الرابط http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic

[9]Allen S. Weiss (2010). How video games are changing our lives. Retrieved on 05.04.2012 http://www.naplesnews.com/news/2010/dec/06/health-advice-by-dr-weiss-how-video-games-are chan

[10]Gallagher ، M ، Michael. D (2011). **The 2011 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry**. Entertainment Software Association (ESA)

كما تخبر نورة السعد أنه وفقا للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام أو الألعاب الإلكترونية ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة.

أما ويلكنسن التي أجرت متابعة ميدانية للعديد من الألعاب الإلكترونية وتأثيرها علىالأطفال والمراهقين، فقد ذكرت أن الألعاب تغيرت إلى حد كبير مقارنة بأول مرة تم تقديمها، حيث كانت الألعابسابقاً تحتوي على مواجهة الأعداء الخيالين كغزاة كوكب الأرض والشخوص الكرتونية، والأرواحالشريرة، والمتسلطين الأشرار على سبيل المثال. إلا أن العنف الذي تحتوي عليه الألعاب الإلكترونية هذه الأيام لا حد له، ويمارس دون أي مسوغ، ويتم في بعض الحالات تحديدالسلوك غير الأخلاقي وغير المهذب كهدف لهذه اللعبة أو الألعاب.

ومن خلال الإطلاع على الأدبيات ذات العلاقة، تمكن الباحث من تصنيف الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية إلى خمس فئات: أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية، أضرار إجتماعية، وأضرار أكاديمية.

الأضرار الدينية :أشارت Mai إلى أنه في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعابالإلكترونية ومراكز الألعاب وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وعدمالوعي بمخاطر ذلك، أدى هذا إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض معتعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن، كما تسهم بعض الالعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربويةمستوردة. وتضيف Mai بأن بعض الألعاب تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التيتفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء. [11]

الأضرار السلوكية والأمنية:أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها على شاشة التلفاز أو يمارسها في الألعاب الإلكترونية كما أثبتت الدراساتبأن العنف يتضاعف بلعب الألعاب ذاتالتقنية العالية التي تتسم بها ألعاب اليوم كما أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسليةوالاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلمالأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدراتومهارات العنف والعدوان التي تقودهم في النهاية إلى إرتكاب الجرائم. فعلى سبيل المثال أجريت دراسة كندية لمراجعة وتقويم المحتوى لثلاث مائة لعبة الكترونية، وفي النتائج تم رصد مائتين وأثنين وعشرين (222) لعبة منها تعتمداعتماداً مباشراً على فكرة ارتكاب الجريمة والقتل .

كما ذكرت دراسة أمريكيةأن ممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد منالأفكار والسلوكيات العدوانية عندهم، وأشارت الدراسة أيضا إلى أن هذه الألعاب قدتكون أكثر ضرراً من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفةالتفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبهاويمارسها. وفي هذا السياق أكدت دراسة سلفر أن ألعاب البلايستيشن يمكن أن تؤثرعلى الطفل فيصبح عنيفا، فالكثير من ألعاب (القاتل

[11] هيل، كليفورد**سلبيات وايجابيات الألعاب الالكترونية**.تم استعراضه بتاريخ 1432/12/25هـ على الرابط
http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic

الأول) الموجودة في البلايستيشن تزيد رصيد اللاعب في النقاط كلما تزايد عدد قتلاه، فهنا يتعلم الطفل ثانية أن القتل شيء مقبول وممتع.[12]

الأضرار الصحية :تخبر إلهام حسنيأستاذة طب الأطفال بجامعة عين شمس، في دراسة لها أنه على مدى الخمس عشرة سنة الماضية ومع انتشار الألعاب الإلكترونية، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، موضحة أن الجلوس لساعات عديدة أمام الحاسب أو التلفاز يسبب آلاماً مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرارا بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة.

كما تؤثر الألعاب الإلكترونية سلبًا على نظر الأطفال، إذ قد يصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب، كما أن حركة العينين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يزيد من فرص إجهادها، هذه بدورها تؤدي إلى حدوث احمرار بالعين وجفاف وحكة وزغللة، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب. هذا ما أكدتهإلهام حسنيفي دراستها، وأضافت أيضًا أن من أخطارها ظهور مجموعة من الإصابات في الجهاز العضلي والعظمي، حيث اشتكى العديد من الأطفال من آلام الرقبة وخاصة الناحية اليسرى منها إذا كان الطفل يستخدم اليد اليمنى، وفي الجانب الأيمن إذا كان أعسر نتيجة لسرعة استخدام اليد وشد عضلات الرقبة وعظمة اللوح والجلسة غير السليمة.[13]

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. فقد استقبل أحد المستشفيات اليابانية 700 طفل بعد مشاهدة أحد أفلام الرسوم المتحركة، وبعد دراسة متعمقة تبين أن الأضواء قد تسبب تشنجات ونوبات صرع فعلية لدى الأشخاص المصابين بالحساسية تجاه الضوء والذين يشكلون 1% من مجموع سكان أي دولة.

وأخيرا يرى الانباريأن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم الشخصية في اليوم التالي، كما أنه يزيد من تعبالجسم والصداع، كما أن اللعب بشكل متواصللمدة طويلة دون انقطاع قد تصل إلى سبع ساعات قد يؤثر سلبا على خلاياالمخ .

الأضرار الاجتماعية:أظهرت العديد من الدراسات الغربية أن الألعاب الإلكترونية قد تعرض الطفل إلى خلل في العلاقات الاجتماعية إن هو أدمن على ممارستها، وسبب ذلك هو أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في الألعاب الإلكترونية قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو في المنزل.

وفي حديثه عن الآثار الاجتماعية السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال ذكر المجذوب 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

---

[12] أبو جراح .طفلك والألعاب الإلكترونية – مزايا وأخطار (1). **المتميزة**: العدد الثالث والعشرون . ذو القعدة 1425

[13] حسني، إلهام .ألعاب الكومبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذرع. جريدة الشرق الأوسط. العدد 8559. الاحد 23 صفر 1423هـ – 5 مايو 2002.

يعزله عنالتعامل مع عالم الواقع فيفتقد المهارة الاجتماعية في إقامة الصداقات والتعامل معالآخرين ويصبح الطفل خجولا لا يجيد الكلام والتعبير عن نفسه.

كما قد تؤدي هذهالألعاب بما تحمله من أخلاقيات وأفكار سلبية إلى المزيد من الانفصال الأسريوالترابط الإنساني مع الآخرين وارتباط الطفل بالقيم والأخلاقيات الغربية التي تفصلهعن مجتمعه وأصالته. كما أنها من وجهة نظر المجذوب تصنع طفلاً أنانيًا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة.[14]

الأضرار الأكاديمية :أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي ويؤدي إلى إهمالالواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي ويؤدي إلى اضطرابات فيالتعلم. وفي هذا السياق يروي أنه أثناء وجوده في أحد محلات الألعاب الإلكترونية جاء رجل يبدو عليه علامات الغضب ونهر طفله أمامه، فسأله عن السبب في ذلك فقال له: إن طفله لم يَعُد يتواجد في المنزل، فما إن يأتي إلى البيت قادمًا من المدرسة حتى يخرج ويذهب إلى محل الألعاب الإلكترونية، ويستمر هناك لأكثر من خمس ساعات، فلا يتفرغ لأداء واجباته المدرسية، ويظل بدون طعام طوال هذه الفترة، حتى إنه قال إن مستواه الدراسي قد تأخر منذ أن عرف الطريق إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية. كما يخبرأنه رأى بنفسه أطفالا يهربون من الدراسة ويذهبون لممارسة الألعاب الإلكترونية.[15]

خاتـمة :

ختاما لهذة الورقة نرى أن الألعاب الإلكترونية أصبحت ممارسة حقيقة في حياة الأطفال وتجارة رائجة ورابحة تقوم بها شركات دولية كبرى تسعى لتسويقها لأغراض مادية وإيديولوجية , إلا أن لها تأثير إيجابي على الصحة العقلية والنفسية للأطفال حسب العديد من الدراسات المتخصصة غير أن الإدمان على هذه الألعاب له أضرار بليغة تمس الطفل في كافة مناحي حياته الصحية والإجتماعية والدينية والدراسية مما وجب على الأولياء وكافة مؤسسات التنشئة الإجتماعية ممارسة دور الرقابة عليها من خلال التوجيه والإرشاد , كما يجب على المؤسسات الرسمية التشريعية والرقابية ممارسة دور فعال من خلال سن القوانين وتطبيقها لحماية أطفالنا من كل الأضرار التي قد تحدثها .

المراجع:

[1]**مجلة ولدي**الأسبابالنفسية والاجتماعية التي تقف وراء تعلق الأطفال بالألعابالإلكترونية.العدد (66) مايو 2004 . ص.48 .

[1]رابط الموضوع https://mawdoo3.comA9

[1]رابط الموضوعhttps://www.alukah.net/culture/0/47136/#ixzz5Xc0cpYrx :

[1]الحضيف، يوسف هناك حياة افتراضية رائعة. **جريدة الرياض**. العدد 15226، الثلاثاء 16 ربيع أول 1431هـ – 2 مارس 2010م

[1] الخليفة، هند. الحياة الافتراضية تساعد على عمليات التعليم والتدريب والتواصل مع الغير. **جريدة الرياض**. العدد 14917، الاثنين 2 جمادي الأولى 1430هـ – 27 ابريل 2009م

[1]الجارودي، حسين. **اضرار العاب الكمبيوتر على الاطفال**. تم استعراضه بتاريخ 1432/10/19هـ على الرابط http://waelarabic.in-goo.com/t596-topic

[14]نصيف فاطمة. الخطر في العاب الفيديو للأطفال. جريدة الرياض. العدد 13406. الثلاثاء 27 محرم 1426هـ – 8 مارس 2005.

[15]الدكتور .عبدالله بن عبدالعزيز الهدلقأستاذ مشارك، الحاسب التربوي كلية التربية جامعة الملك سعود، الرياض المملكة العربية السعودية . إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض .صص 21.22

[1]أبو العينين،علاء (2010).حياة أفضل بلا "بلايستيشن" **رسالة الإسلام**. تم استعراضه بتاريخ 27 ذو القعدو 1432هـ على الرابط http://woman.islammessage.com/article.aspx?id=3502

[1]الانباري، باسم (2010). **نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية**. تم استعراضه بتاريخ 1433/1/25هـ. على الرابط http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic

[1] Allen S. Weiss (2010). How video games are changing our lives. Retrieved on 05.04.2012 http://www.naplesnews.com/news/2010/dec/06/health-advice-by-dr-weiss-how-video-games-are chan

[1]Gallagher، M ، Michael. D (2011). **The 2011 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry**. Entertainment Software Association (ESA)

[1]هيل، كليفورد**سلبيات وايجابيات الألعاب الالكترونية**.تم استعراضه بتاريخ 1432/12/25هـ على الرابط http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic

[1]أبو جراح .طفلك والألعاب الإلكترونية – مزايا وأخطار (1). **المتميزة**: العدد الثالث والعشرون . ذو القعدة 1425

[1] حسني، إلهام .ألعاب الكومبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذرع. جريدة الشرق الأوسط. العدد 8559. الاحد 23 صفر 1423هـ – 5 مايو 2002.

[1]نصيف فاطمة. الخطر في العاب الفيديو للأطفال. جريدة الرياض. العدد 13406. الثلاثاء 27 محرم 1426هـ – 8 مارس 2005.

[1]الدكتور .عبدالله بن عبدالعزيز الهدلقأستاذ مشارك، الحاسب التربوي كلية التربية جامعة الملك سعود، الرياض المملكة العربية السعودية . إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض .صص 21.22