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) ص40-44

مخاطر تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع وطرق علاجها

The dangers of the impact of electronic games on the individual and society and methods of treatment

سليمة بوسعيد [1*]، حنان عوادي[2]

[1] جامعة ورقلة- الجزائر

[2] جامعة ورقلة- الجزائر

تاريخ الاستقبال: 2019/03/02؛ تاريخ القبول: 2019/04/18؛ تاريخ النشر: 2019/06/06

ملخص: تهدف هذه الورقة إلى معرفة مدى تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع وكذا طرق علاجها، لأنها لا تؤثر فقط على من يستخدمها إنما تمتد أثارها إلى كل السياق الاجتماعي وبعض هذه الآثار يمكن أن تلاحظ بوضوح في المجتمع، ولهذا حظيت الألعاب الالكترونية بأشكالها المختلفة باهتمام الباحثين وذلك بفعل تأثيرها الكبير على الأطفال ونموهم الذهني والاجتماعي والحركي والتربوي على حد سواء، لقد كان هذا الاختلاف مصدرا للحيرة هل بلعب الأطفال أم يمنعون من اللعب؟ هل الدول أن توقف الصناعات الخاصة بهذه الألعاب على الرغم أنها تشكل مصدرا ضخما للاستثمار؟ وسنتأول فيما يلي تأثير تلك الألعاب الالكترونية على الطفل والمراهق بصفة خاصة وعلى المجتمع بصفة عامة .

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية ، الفرد ،المجتمع ،طرق العلاج

Abstract: This paper aims to know the extent of the impact of electronic games on the individual and society, as well as the methods of treating them, because they not only affect those who use them, but rather their effects extend to the whole social context and some of these effects can be clearly observed in society, and for this reason electronic games in their various forms have received the attention of researchers. And due to its great impact on children and their mental, social, motor and educational development alike, this difference has been a source of confusion whether children play or are they prevented from playing? Will countries stop the industries for these games even though they are a huge source of investment? In the following, we will discuss the impact of these electronic games on the child and adolescent in particular and on society in general.

* سليمة بوسعيد

1- تعريف الألعاب الالكترونية: هي ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عادة في أنظمة الفيديو حيث تعرض في التلفزيون بعد إيصال الجهاز به. فجهاز الإدخال في الألعاب الإلكترونية هو عادة عصا التحكم أو الأزرار في أجهزة لوحة المفاتيح أو الفأرة أو غير ذلك، فالألعاب الإلكترونية أيضا يمكن أن تعمل على أجهزة خاصة تتوصل بالتلفزيون أو أجهزة محمولة أو على الحاسوب أو الهاتف النقال أو الحاسوب المحمول. (قويدر، 2012، 122)

2-تصنيف الألعاب الإلكترونية:

2-1: ألعاب الحركة: هي الألعاب التي تعتمد على استخدام العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة مثل ألعاب المغامرات والعدوان الخيالي.

2-2: ألعاب المغامرة: وهي الألعاب التي تحتوي على حل المشكلات والاستكشاف

2-3: ألعاب لعب الدور: ويشارك فيها أكثر من لاعب وتعتمد على التطور النوعي للخصائص.

2-4: ألعاب الرياضة: هي ألعاب تشبه الاستراتيجيات سواء لعبت من لاعب واحد أو من الفريق الرياضي.

2-5: ألعاب المحاكاة: وهذه الألعاب تبتكر موضوعا أو عملية بكل تفاصيلها.

2-6: الألعاب القديمة: وهي الألعاب التعليمية ومعظمها حولت إلى ألعاب محوسبة.

(برتيمة، 2017، 63)

3- أسباب تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية:

3-1: السيطرة على الذات: إن الأسباب الكامنة وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية والفيديو، هي الأسباب نفسها الكامنة وراء ممارسة أية لعبة، حيث يمثل إطار اللعبة جزءا من النشاط الاجتماعي، ويسعى الطفل من خلاله إلى السيطرة على ذاته وعلى العالم.

3-2: عامل جذب للأطفال: إن الألعاب الإلكترونية بمختلف أشكالها وأنواعها تجذب الأطفال بما توحي من معارك حقيقة، أو توهمهم دخول عصور ما قبل التاريخ، مثل قتال الديناصورات والفضاء، كما أن الرسوم والألوان والخيال والمغامرة تجذب الأطفال للعب.

3-3: التماثل مع الأبطال: تشكل الألعاب الإلكترونية بالنسبة للطفل إطارا يتمثل فيه بطلا يتحرك وينتقل، والطفل يندمج مع البطل، وإن التداخل والتكامل اللذين توفرهما لعبة الفيديو، يسهمان في تعلق الأطفال بهذه الألعاب، وتوفر للطفل إمكان التماثل مع الأبطال من خلال تعرضها لعقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية التي يتوجب على بطل اللعبة التعامل معها.

3-4: عالم وهمي: الألعاب الإلكترونية وموضوعاتها متنوعة، إذ تقدم أحيانا سباقا للسيارات، يتعود الطفل من خلاله على التركيز، وتجنب الحواجز والقيادة إلى حد ما، أو تقدم ألعابا للخيال العلمي في الفضاء، أو تقدم شخصية بطل خارق على نمط " السوبرمان" يقارع الأشرار، ويتغلب على المصاعب. (إبراهيم، 2016، 24)

4- مخاطر تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع:

4-1: التأثير الصحي: كشفت الدراسات بسرعة أن مستعملي الألعاب الإلكترونية يستعملون وسائل ترفيه قليلة كمشاهدة التلفاز وقليلا ما يطالعون الكتب، كما أكدت الدراسات أن إدمان نسبة كبيرة من الناس بمختلف الأعمار يشتكون بعض الأولياء حالة أطفالهم ممن أصيبوا بمشاكل صحية وتربوية مثل: تدمع العينين، ضعف البصر، الإصابة بانحناء الظهر، تقوس العمود الفقري، رعشة تصيب أصابع اليد، الصداع والدوار، نقص الحركة، السمنة. وقد وجدت بعض الدراسات بأن العاب الحاسوب تتجه نحو تدمير أدمغة المراهقين وذلك من خلال إعاقة تطور الدماغ، فقدان السيطرة على النفس.. (الشحروري، 2008، 71)

4-2: التأثير النفسي والسلوكي: يتأثر الطفل والمراهق سلبا بما يشاهده من الألعاب الإلكترونية والأقراص المدمجة فهي تعمل على توليد نزعة الجبن لدى الأطفال، العنف، الكسل، العدوانية والخمول، بإضافة إلى تأسيس نزعة الشر والعدوانية والجريمة وغير ذلك من مظاهر

السلوك المكتسب. كما أنها قد تعلم الأطفال أمور النصب والاحتيال، وتعمل على التأثير في نفسية الأطفال وتجعلهم يبتعدون عن الواقع ويقتربون من عالم خيالي غير موجود، وتعزز فيهم التفكير الخيالي على حاب الواقعية ليظهر من خلال سلوكياتهم وأقوالهم ونظرتهم إلى الحياة. (صبوح، 2000، 16-17)

4-3: التأثير العلمي والتعليمي: إن استخدام الألعاب الإلكترونية من طرف الأطفال والمراهقين والشباب ساعات طويلة أمام أجهزة 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.

4-4: التأثير الأخلاقي التربوي: تقوم هذه الألعاب بفكرتها الخبيثة بتحطيم كثير من الأخلاقيات التي يتعلمها الطفل في المجتمع المسلم وتجعله مذبذبا بين ما يتلقاه من والديه ومعلميه وبين ما يدس له من خلال الأحداث الجارية، والصور الخليعة، والألفاظ والموسيقى بوسائل تشويقية كثيرة، مما ينعكس بصورة أو بأخرى في عقلية الطفل وطريقة تفكيره، وتجعله يستخدم ذكاءه في أمور ضارة به وبمن حوله. بإضافة إلى قضية نشر الانحلال الخلقي والفاحشة والتشجيع عليها، فهذه الألعاب تأتي وتجعل من الأطفال يسعون لتتبعها وترصدها والبحث عنها. (زعنزنة، 2002، 29)

4-5: التأثير الاجتماعي: إن الجلوس في حد ذاته أمام التلفاز والكمبيوتر لا يصنع طفلا غير اجتماعي لأنه يتعامل مع جهاز، والجهاز لا يصنع المواقف الاجتماعية والوجدانية، إنما هذا الجلوس للتسلية فقط وتنمية الخيال إذا اختير البث المناسب، أما الذي يصنع طفلا غير اجتماعي فهو الوسط الذي يعيش فيه الطفل والتنشئة الاجتماعية، ولكن إذا جعل مزج بين التنشئة الاجتماعية الإسلامية الصحيحة وبين تنمية الخيال الواقعي لما يشاهده الأطفال فهذا هو المطلوب. يرى الكثير من الباحثين أن جلوس الطفل لمدة طويلة على أجهزة اللعب الإلكترونية يجعل من الطفل فردا منعزلا اجتماعيا بسبب إدمانه على هذه الألعاب وبسبب 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 الوالدة وولده أو حتى بين وإخوة والأخوات فيما بينهم. (سلامة، 2006،46)

4-6: التأثير العقائدي الديني: هذا النوع من الألعاب ذات الخلفية الإيديولوجية يهدف 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. ومن جهة أخرى فإن اللعب بهذه الألعاب يجعل الطفل يضيع الكثير من العبادات كالصلاة مثلا، خاصة الصلاة في أوقاتها وذلك لانشغاله بهذه الألعاب لساعات طويلة، كما تجعل الولد أناني، يقطع رحمه، ويعتدي على إخوانه، وربما يحتال على والديه ويسرق أموالهم لشراء أسطوانات الألعاب الباهظة الثمن بحجة أنها أصلية، وطبعا ممكن يؤدي إلى اعتداء على إخوانه.

4-7: التأثير الثقافي: ويتجسد هذا التأثير في تعليم الأطفال من خلال الألعاب الإلكترونية الكثير من العادات والثقافات الغربية والحضارات الدخيلة على ثقافاتنا العربية كأنواع السب والشتم ولعب القمار والميسر، بالإضافة إلى تجسيد الثقافات الجنسية كالألعاب التي تحتوي على صور خليعة تتنافى مع مبادئنا وأخلاقنا الإسلامية، وهذا ما ينتج عنه أضرار نفسية كثيرة وخطيرة ويزيد من تنامي روح العزلة لدى الأطفال، حيث ينشأ لدى الطفل مرض التوحد وبقاءه وحيدا منعزل عن الأسرة وعن الإخوة، وبهذا كله يصبح الفرد المدمن على الألعاب الإلكترونية شخصيا ضعيفا وثقافيا وفكريا وعلميا. (ليوكوفان، 2009، 57)

4-8: التأثير المادي الاقتصادي: وهذا 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 بأوليائهم ويجبرونهم على شراء آخر صيحات هذه الألعاب الإلكترونية الرقمية، والتي تكون في مجملها أغلى بكثير عن الألعاب الإلكترونية الخاصة بالطرز القديم، بالإضافة أيضا إلى إهدار الكثير المال والنقود في شراء البرامج والألعاب الخاصة بها الموجودة في الأقراص المضغوطة، ثم إهدار المد خول المادي في صيانة وتصليح هذه الأجهزة لأنها كثيرا ما تعرض للتلف بسبب سوء الاستخدام وكثرته، 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. (المعدول، 2010، 52)

5- علاج إدمان الألعاب الالكترونية:

لكى ننجح في علاج إدمان الألعاب الالكترونية علينا إتباع الخطوات والتوصيات التالية:

أولا: لابد من تعليم الطفل إن هناك وقت محدد يقضيه أمام اللعبة التي أدمن عليها حتى نستطيع أن نخلصه من تأثيرها ألإدماني تدريجيا.

ثانيا: لابد من تعويض وقت الفراغ الذي سوف يشعر به المدمن بأنشطة حياتية مفيدة كالرياضة أو العلاقات الأسرية الودية وهنا لابد أن يقترب الأهل كثيرا من المدمن في تلك المرحلة.

ثالثا: لا يجب التعنيف او الشدة مع المدمن حتى لا يلجأ لأنواع أخرى من الإدمان اشد خطرا.

رابعا: يجب التحقق قبل شراء اللعبة من الرموز السابقة قبل شرائها واستخدامها

خامسا: عدم وضع جهاز الحاسوب في حجرة الطفل

سادسا: رصد الأوقات التي يقضيها الطفل فيا لاستهلاك الإعلامي سواء كان مع ألعاب الفيديو أو التليفزيون أو السينما أو الانترنت.

سابعا: ضرورة تبادل الآراء مع الطفل حول مضمون اللعبة. (مرجع سابق، 35)

وأخيرا:

أن الوقاية دائما خير من العلاج..... راقب طفلك ..... واقترب منه ..... وكن صديقا محببا أليه ... حتى تنجح دائما في حمايته من كل أنواع الإدمان...

خاتمة:

نستنتج في آخر هذه الورقة البحثية أن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية له آثار سلبية على نمو الطفل وبناءه الجسدي والذهني والاجتماعي. ويوضح أن استعمال الأجهزة الذكية بشكل مفرط يعمل على إضعاف قدرة الطفل على التخيل وذلك لأنها توفر له الخيال صورا ذهنية بطريقة آلية بغض النظر عن رغبة الطفل، ومن ذلك يصابون بالخجل والانطوائية جراء عدم نمو المهارات الاجتماعية من الحديث والتواصل الجسدي وغيرها من مشكلات واضطرابات يتعرض لها الطفل والمراهق جراء الألعاب الإلكترونية.

قائمة المراجع:

- إبراهيم، سليم إبراهيم نداء. (2016). إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، رسالة ماجستير المناهج وطرق التدريس، قسم الإدارة والمناهج التربوية، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط.
- برتيمة، سميحة.(2017). الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي، رسالة ماجستير في علم الاجتماع، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد خيضر- بسكرة: الجزائر.
- زعنزنة، حسين إسماعيل.(2002). الألعاب الإلكترونية وواقع أطفالنا، مجلة الشقائق، العدد 61.
- سلامة، فضل.(2006). سيكولوجية اللعب عند الأطفال.ط1، عمان، دار أسامة للنشر والتوزيع.
- ألشحروري، مها.(2008). أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، أطروحة دكتوراه غير منشورة، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، عمان ، الأردن.
- صبوح، نشأت، نعمان، رمزية، شطح، سناء.(2000). الألعاب الإلكترونية والعدوانية، مجلة الثقافة النفسية، العدد44، المجلد11، دار النهضة، بيروت، لبنات.
- قويدر، مريم.(2012). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال. دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر3.
- ليكو فان، شفيق. (2009). الأثر السوسيو ثقافي للإنترنت على الطفل الجزائري، دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة. رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام.
- المعدول، فاطمة.(2010).شبابنا والحياة الافتراضية الثقافة العربية في ظل وسائط الاتصال الحديثة مجموعة من الباحثين الجزء2، سلسلة كتاب العربي، العدد28، ط1، مطبعة حكومة الكويت، وزارة الإعلام. الكويت.