مجلة ضيـاء للبحوث النفسية والتربوية
الترقيم الدولي الموحد (ISSN) : 2716-8174
EISSN: 2800-0803
مجلد (3)، عدد (1)/جويلية 2022 / ص: 142-158

أثر الالعاب الالكترونية على سلوك الطفل

The effect of electronic games on the behavior of the child

كريمة بطير*
[1] جامعة أحمد دراية (ادرار)، karimabatir3@gmail.com

تاريخ الاستلام: 2022-06-23 تاريخ القبول: 2022-07-07

ملخص:
اليوم أصبح هناك الكثير من الأمور التي تحيط أطفالنا هي في نظرنا مجرد تسلية ليس لها بعد أخر دون التأمل في أبعادها الايجابية والسلبية, ومن ابرز هذه الأمور الألعاب الأطفال الحديثة أو ما يسمى الألعاب الالكترونية التي افتتن بها أطفالنا وشبابنا أيضا, و صار أغلب الأطفال يمتلكون أجهزة الألعاب الإلكترونية، ويمارسون هذه الألعاب بكثرة دون مراقبة أو متابعة، مما يخلف تداعيات نفسية وسلوكية. سنحاول خلال هاته الورقة البحثية تناول أثر الالعاب الالكترونية على السلوك الطفل، وكذلك التطرق إلى أهم الآثار الناجمة عن ممارستها ودور الأسرة في التعامل مع ألعاب الأطفال الالكترونية.
الكلمات المفتاحية: الألعاب الالكترونية, الأطفال, الآثار، السلوك، الاسرة.

Abstract
Today many things surround our children that are, in our view just entertainment that has no other dimension without reflecting on its positive and negative dimensions, and among the most prominent of these are modern children's games or the so-called electronic games that our children and youth have also fascinated with, and most children now own devices Electronic games, and they frequently play these games without supervision or follow-up, which has psychological and behavioral repercussions. This research paper addresses the impact of electronic games on the child's behavior, as well as to address the most important effects resulting from its practice and the role of the family in dealing with children's electronic games.
Keywords: electronic games, children, effects, behavior, family.

* المؤلف المرسل: karimabatir3@gmail.com

مقـدمة:

مع مرور الوقت طغت الثورة التكنولوجية على بداية الثمانينات من القرن العشرين، فأسفرت عن ظهور أنواع جديدة من الألعاب لم تكن مألوفة من قبل، تعرض على شاشات التلفاز لتعرف بألعاب الفيديو و شاشات الحاسوب لتعرف بالألعاب الإلكترونية و أصبحت الألعاب تشكل جزءا كبيرا من ثقافة اللعب لدى الأطفال حتى أنها أصبحت جزءا من منظومة التعليم و التعلم الحالية. فأنه يتوجب على الأسرة، باعتبارها خط الدفاع الأول للأطفال، أن تعمل على تطوير معارفها ومهاراتها التقنية تدريجيا، لتمكينها من التوجيه والإرشاد والإشراف على الأبناء خلال ممارستهم لهذه الألعاب الالكترونية، ولمشاركتهم ما يقومون به من تعلم وتثقيف بواسطتها، والوقوف كسد منيع في وجه المخاطر، وتشكيل درع واق لحماية الأطفال وتوعيتهم بالأضرار الناجمة عن إدمان ممارسة هذه الألعاب، ونشر الثقافة السليمة بينهم، وفي خضم الاهتمام الكبير بالألعاب الالكترونية, يتساءل الواحد منا عن الآثار التي يمكن ان تحدثها هذه الالعاب على الأطفال.

1. الإشكالية:

يعتبر استخدام الأطفال لألعاب الإلكترونية ظاهرة مهمة، لا يصح فصل الأطفال عن حركة التقدم التكنولوجي، لكن يجب أن يتم ذلك بطريقة منظمة ومنهجية. تعتبر ألعاب الإلكترونية هذه سلاح ذو حدين مع الآثار النفسية والعصبية السلبية التي يتسبب بها اللعب المفرط عند الأطفال، فضلاً عن المخاطر التعليمية والاجتماعية التي تنطوي عليها بعض هذه الألعاب. حسب دراسة أجرتها مؤسسة (ICDL Arabia) سنة 2014 في دولة الإمارات العربية، فإنه قد تزايد استخدام النشء للأجهزة الإلكترونية، حيث يستخدم 26% منهم الهواتف الذكية، ويستخدم 37% أجهزة الكمبيوتر اللوحي. ولا شك ان ارتفاع نسبة استخدام هذه الأجهزة هو من أجل الولوج إلى الأنترنت أو اللعب بالإلكترونية، اصبح من مظاهر الادمان والملاحظ أن إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الاطفال يعد موضوعا من المواضيع الخطيرة، وفي خضم الاهتمام الكبير بالألعاب الالكترونية, يتساءل الواحد منا عن الآثار التي يمكن ان تحدثها هذه الالعاب على الأطفال. وعليه يتسنى لنا طرح التساؤل التالي: **ماهي التأثيرات الناجمة عن ممارسة الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل**؟

_ أهداف البحث

يهدف إلى التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك الطفل ، وكذلك التطرق إلى أهم الأضرار الناجمة عن ممارسة الألعاب الالكترونية على السلوك الطفل ودور الأسرة في التعامل مع مشكلة الألعاب الإلكترونية.

_ أهمية البحث

تطورت طرق اللعب مع تقدم التكنولوجيا المتسارعة في العصر الحالي. بحيث ادى ذلك التقدم إلى ظهور الألعاب الالكترونية والأجهزة الخاصة لها، التي اصبحت ظاهرة مستفحلة ومتفشية في اوساط الاطفال والمراهقين وباتت تحتل جزءاً كبيراً من حياتهم ووقتهم حتى أن اصبحت تؤثر في اخلاقياتهم وسلوكياتهم لهذا جاءت الدراسة للتعرف على الألعاب الالكترونية ومدى تأثيرها على سلوكيات الطفل.

_ تحديد مصطلحات

1- **أثر:** يقصد به تلك العلاقة التفاعلية بين أفراد الجمهور ووسائل الإعلام، وتتميز هذه العلاقة من جانب وسائل الإعلام بمحاولة تكييف رسائلها مع خصائص الجمهور الذي تتوجه إليه بهدف استمالتهم لكي يتعرضوا لمحتوياتها، وليس بالضرورة التأثير عليهم ليغيروا شيء ما على المستوي المعرفي أو الوجداني أو السلوكي، ومن جانب أفراد الجمهور فهم يستعملون وسائل الإعلام ويتعرضون لمحتوياتها لأسباب مختلفة باختلاف سياقاتهم الاجتماعية والنفسية والاقتصادية والثقافية، وهذا وفقاً للقيمة التي تحملها هذه المحتويات ما تمثله بالنسبة إليهم ومدى قدراتهم على إشباع حاجاتهم المختلفة. (رزيوق، بدون سنة، ص 61)

_ هو التغيرات التي تحدثها الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل نتيجة ممارسته أو إدمانه عليها.

1- **الالعاب الالكترونية :** عرفتها الشحروري بأنها "نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين (التآزر البصري الحركي) أو تحد للإمكانات العقلية، و هذا يكون من خلال تطوير للبرامج الإلكترونية". (حمدان ، 2016، ص8)

_ أنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على مستوى الأجهزة الإلكترونية المتطورة التي تساعد الطفل في توفير الجو للتنفس من خلالها والخروج من ضغوطات الحياة، وتشمل

ألعاب الكمبيوتر، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو وألعاب الهواتف المحمولة، وألعاب الأجهزة الذكية المحمولة.

2- **السلوك:** هو تفاعل الفرد مع بيئته الاجتماعية في وضعية ما من خلال استجاباته العضوية والحركية والوجدانية والعقلية، الذي يكون دائما بدافع سواء شعر به الفرد أم لم يشعر به ويمكن ملاحظته بصفة مباشرة. (قويدر، 2012، ص 24)

_ هو كل فعل أو تغيير يصدر عن الطفل, فهو ناتج عن ممارسات تنقلها لنا القيم الموجودة في المضمون أو المحتوى الألعاب الالكترونية.

3- **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 أنها المرحلة التي يكون فيها الصغير وهو الطرف المستجيب دوما لعمليات التفاعل الاجتماعي، يعتمد على والديه حتى النضج الفيزيولوجي. (الازهر و ذيب، 2019، ص 29)

_ ويمكن القول أن الطفل هو كل من يمارس ويستعمل الألعاب الإلكترونية وتترك فيه آثار تنعكس على سلوكه.

1- 2. الألعاب الإلكترونية

1.2 مفهوم الألعاب الإلكترونية:

ظهرت ألعاب الفيديو في أوائل الثمانينيات، مع تطور العلم والتكنولوجيا وتعدد استخدامات أجهزة الكمبيوتر، فهي من أكثر الألعاب الحديثة انتشارًا في العالم، حيث يتم عرضها على شاشات التلفزيون على أنها "ألعاب فيديو" أو على شاشات كمبيوتر "ألعاب الكمبيوتر"، والتي يمكن لعبها أيضًا على وحدات التحكم الخاصة بهم أو في أروقة الفيديو المخصصة لهم، بحيث توفر هذه الألعاب للأفراد المتعة من خلال تحديات "التآزر البصري الحركي" باليد والعين أو قيود القدرات العقلية، وذلك من خلال التطوير على مدار أربعين عامًا، تطورت ألعاب الكمبيوتر من ألعاب "القرص المرن" إلى "الأقراص المضغوطة" إلى "الإنترنت"، وتتميز بنظام ثلاثي الأبعاد للصور وسرعات معالجة عالية، وتتطور باستمرار أشكال ألعاب جديدة، ونظام معقد من الميزات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء ممارسة الألعاب التي يمكن للاعب أن يلعبها بمفرده على الكمبيوتر أو مع الآخرين على الإنترنت. (قويدر، 2012، ص 119)

والمفهوم البرمجي للألعاب الالكترونية هي ملف أو وسائط متعددة تتضمن غالبا صور وأصوات وعروض من مزيج خاص من الرسومات واللقطات تعطي للمستخدم الإحساس بالأماكن والعقبات والأعداء إلى آخره ، بالإضافة إلى القدرة على الاستجابة لأوامر معينة من المستخدم مما يجعله يشعر بالمتعة والتحدي. (حسن، 2013، ص 3)

ويعرفها "**الهدلق**" أن الألعاب الالكترونية على أنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق على لعبة إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والأنترنت والتلفاز والفيديو، والهواتف النقالة. (قدي، 2018، ص 165)

عرفها "**فهد الحمدان**" بأنها استخدام للتقنية والرسوم المتحركة من قبل شركات متخصصة في تقديم تنافس مع الحاسوب أو مع لاعب آخر موجود فعليا او عبر النت يتم فيها إشباع حاجة اللاعبين إلى الفوز والشعور بنشوة الانتصار وتسود روح التحدي والمغامرة عبر مراحل متعددة تندرج من السهولة إلى الصعوبة. (جناد ، 2021، ص 8)

ويري "**العنانى**" بأنها نوع من الأنشطة المحكمة الإطار لها مجموعة من القوانين التي تنظم سير اللعب وغالبا يشترك فيها اثنان أو أكثر لوصول إلى أهداف سبق تحديدها ويدخل في هذا التفاعل عنصر المنافسة وعنصر الصدفة وينتهي اللعب عادة بفوز أحد الفريقين. (صالح حسن، 2017، ص 234)

ومن خلال ما سبق يمكن تعريفها على أنها ألعاب تعتمد أساسا على الوسائل التكنولوجية كالحاسوب, الهواتف المحمولة والانترنت تتميز بالعديد من المؤثرات السمعية والبصرية المشوقة تخلق جوا من التفاعل الافتراضي بينها وبين اللاعب. وللألعاب الالكترونية مجالات عديدة يمكن من خلالها اللعب بها، وهي تعددت بعد التطور التقني الكبير الذي شهده مجال الألعاب ومنها: (رزيوق، بدون سنة، ص 61)

- الألعاب الالكترونية على الهواتف المحمولة.
- الألعاب الالكترونية على جهاز الكمبيوتر.
- الألعاب الالكترونية على شبكة الانترنت.
- الألعاب الالكترونية على عرضات التحكم هو جهاز حاسب إلكتروني يتميز بمواصفات العالية وكفاءة بالغة الجودة.

- أجهزة قاعات الألعاب الالكترونية العمومية.

2- 2.2 أنواع الألعاب الإلكترونية

وقد صنفت الألعاب الإلكترونية من حيث الهدف منها وشريحة مستخدميها إلى ثالثة أنواع رئيسة هي :

1- **ألعاب المتعة الإثارة:** 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 أتقن تدريبه ، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وتشد الانتباه لكثرة تتالي المواقف فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع ومن أمثلتها العاب السيارات وألعاب القتال.

2- **ألعاب الذكاء:** تعتمد على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار وتتطلب للتفكير في التعامل معها وتكمن إمكانيتها في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات واختيار الحلول المثلى تبعا لمعايير معينة وذلك في وقت قصير ومن أمثلتها لعبة الشطرنج .

3- **الألعاب التربوية والتعليمية:** تهدف إلى التوازن بين المتعة ونقل المعلومة بطريقة سهلة للمستفيد وهي تغطي جميع الأعمار، فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الأرقام والحروف وكتابتها والألعاب التي تعلمه تركيب الجمل إلى الألعاب التي تهتم بالتثقيف العام ونقل المعلومات في مجالات عدة كالرياضيات والعلوم والتاريخ والجغرافية وتعليم اللغات، كما لها إمكانية إجراء اختبارات لتقويم مستوى المتعلم.

4- **الألعاب الرياضية:** وتشمل الألعاب التي تحتوي على إي نوع من الأنشطة الرياضية وألعاب البطولة مثل سباق السيارات أو سباق الدراجات والعاب الكرة والصيد، وهي يمكن ان تكون فردية يلعبها متسابق واحد ويمكن أن تكون جماعية يلعبها العبان أو أكثر. (حسن، 2013، ص 4)

5- **العاب العنف:** والبعض يصنف العاب العنف إلى نوعين:

أ. **ألعاب العنف الخيالي:** حيث تكون الشخصية كرتونية تحارب الأعداء لتفادي الفناء وفي سبيل المثال ذلك تدمر وتقتل كل ما يعترضها.

ب. **ألعاب عنف واقعي:** حيث تكون الشخصية ذات ملامح إنسانية وعلها أيضا أن تحارب وتقتل لتفادي الفناء وهي في سبيل بقاءها تقضي على كل المحطين.

والخطر في هذه النوعية من الألعاب يكمن فيأن العنف في الألعاب هو تخيلي، والعنف في حياتنا واقعي والمشكلة تظهر عند الذين لا يميزون بني الخيال والواقع الن ذلك يعتمد على عوامل عديدة منها عمر الطفل ومستواه التعليمي وذكائه وتنشئته الاجتماعية فضال عن أن التقنية الحديثة ساعدت على إعطاء تلك الألعاب واقعية أكثر وذلك عن طريق دمج تصوير أفلام الفيديو والسينمائية معها بحيث تظهر شبه حقيقة. (الازهر و ذيب، 2019، ص 29)

3. الألعاب الالكترونية بين الإيجابيات والسلبيات

1.3الألعاب الإلكترونية بين الإيجابيات والسلبيات:

وفي ضوء طبيعة العصر، وما يشهده من ثورات تكنولوجية متلاحقة في كافة مناشط الحياة الاجتماعية، والتعليمية والتثقيفية، والترويحية. وكما أن الارتباط القوى الذي جمع بين أطفال والعاب الالكترونية والذي أصبح جزء لا يتجزأ من ثقافة الألفية الثالثة, أدى إلى سجال بين العلماء النفس والتربية, حول مدى اثر هذه الالعاب بأشكالها المختلفة على الأطفال, سواء من النواحي الصحية والسلوكية والانفعالية, فضلا عن آثارها القيمة الثقافية. فالألعاب الالكترونية سلاح ذو حدين فكما أن سلبيات, فإنها كذلك لا تخلو من الايجابيات.

فمن الناحية الايجابية, اعتبر البعض ان ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية المليئة بالحركة والمؤثرات البصرية, تسهم في تحسن قدراتهم على الإبصار, حيث أكدت الدراسة التي أجراها باحثون أمريكيون في جامعة روشيستر "Rochester" أن الأطفال الذين مارسوا الألعاب لساعات قليلة يوميا على مدار شهر كامل أظهرت لديهم بوادر تحسن في قدراتهم على الإبصار بنسبة 20% , لكونها أثرت في الطريقة التي يتعامل بها الدماغ مع المعلومات البصرية, وأفادت دافين بافيلير "Daphne Bavelier" استاذة الدماغ والعلوم المعرفية بالجامعة ان الأطفال الذين تم إجراء الدراسة عليهم اظهروا زيادة كبيرة في القدرة التحليلية لأعينهم بعد 30 ساعة متقطعة من ممارسة هذه الالعاب, حيث تمكنوا من تعريف الرموز في اختبارات الإبصار بطريقة دقيقة, وحول علاقة بين ممارسة الالعاب الالكترونية والمخرجات المعرفية والتعليمية أسفرت الدراسات عن نتائج متباينة ومتفاوتة, حيث أشار بيو" Pew " إلى بعض النتائج الايجابية, منها أن ممارسة الالعاب الالكترونية عبر الانترنت "Online Games" تحسن المهارات المعرفية، وبالذات مهارات القراءة على وجه

التحديد ذلك بالنسبة للأطفال ذوي مهارات القراءة المنخفضة فقط. (النوى و وعاتكة ، 2018، ص 41)

ومن أهم إيجابيات الألعاب الإلكترونية من الناحية التربوية قام المعلمون بدمج ألعاب الإلكترونية في مجال التعليم لتحل محل الألعاب التقليدية والشعبية، وأصبح مصطلح الألعاب التعليمية المحوسبة مصطلحًا شائعًا في مؤسساتنا التعليمية بسبب تأثيرها على إثراء بيئات التعلم التعليمية الإيجابية. تتمثل فكرة الألعاب التعليمية الإلكترونية في إضافة ألعاب إلى عملية التعلم ضمن إطار ترفيهي حيث يتنافس الطلاب للحصول على بعض النقاط وبالتالي الفوز. لا يوجد نصر بدون حل مشكلة، سواء كانت مشكلة منطقية أو حسابية، أو مشكلة معجمية أو إملائية أخرى. تعد القواعد والمبادئ التوجيهية هي الأساس الذي يجب على الطلاب الالتزام به من أجل تحقيق أهداف تعليمية معينة، كما أنها من أهم ميزات الألعاب التعليمية الإلكترونية تحفيز المتعلم على التعلم وزيادة فهمه للمواد التعليمية. من ناحية أخرى فإنه يشرك المتعلمين بمجموعة متنوعة من الأصوات والتأثيرات المرئية، والتي يمكن أن تقضي على الملل والرتابة في الدروس اليومية، وتحفيز الأطفال على استخدام مهارات التفكير العليا وتحسين المهارات الفنية وغيره. (حمدان ، 2016، ص 3)

ومن النواحي الاجتماعية، فقد أكدت بعض الدراسات أن هذه الألعاب تعمل على توطيد العلاقة بين الآباء والأبناء، وتقترح الترويج لها كأداة لترابط أفراد الأسرة. وكشف البحث الذي أجرته "جمعية برامج الكمبيوتر الترفيهية" أن 35 % من الذين شملهم البحث، أي واحد بين ثلاثة أولياء أمور، لا يتوانون عن الانغماس في تلك الألعاب، وأن 80 %منهم يشاطرون الأبناء اللعب، ويعتقد ثلثا المشاركين في الدراسة أن الألعاب وطدت أواصر العلاقة بين أفراد العائلة. (الذيودي، 2015، ص 17)

ومن الناحية السلبية، ولأن لكل فعل ردة فعل فإن للألعاب الالكترونية آثار سلبية كذلك على الطفل، خاصة ما إذا وصل حبه لها حد الهوس والإدمان على ممارستها، وهنا يرى البعض بأن هذه السلبيات أشد أثرا وتأثيرا لكونهم في مرحلة عمرية حساسة يرسخ فيها العديد من الأفكار والسلوكيات، كما أن سلبيات هذه الألعاب على الأطفال, فهي كثيرة وتمس جوانب متنوعة من شخصية الطفل صحيا وبدنيا، نفسيا واجتماعيا، تربويا وثقافيا. حيث يقول الدكتور "كليفورد هيل" المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصى مشكلة الألعاب الالكترونية في بريطانيا: لقد اغتصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمساعدتنا بل وبأموالنا أيضا ...حتى لو صدرت جميع هذه الأشرطة فأن الأمر سيكون

متأخرا للغاية في منع نمو جيل يمارس أشد أنواع العنف "تطرفا في التاريخ المعاصر". (برتيمة ، 2017، ص 71)

إن إدمان هذه الألعاب من قبل الأطفال والمراهقين يمكن أن يؤدي إلى مخاطر صحية وإصابات، ويمكن أن يؤدي إلى إعاقات مثل إصابات الأطراف والرقبة والظهر إذا كان الجلوس أمام هذه الألعاب بطريقة خاطئة لفترات طويلة من الزمن. عدم قيام الطفل أو المراهق بأي تمارين رياضية بسيطة خلال اوقات الجلوس، فهذا قد يكون من أهم أسباب السمنة عند الأطفال والمراهقين، ويمكن أن يؤدي إلى نوبات صرع عند الأطفال، كما أن زيادة استخدام ألعاب الكمبيوتر الاهتزازية يمكن أن يؤدي إلى حدوث رعشات في الذراعين. كما أن التعرض لألعاب الفيديو والألعاب المفرطة على المدى الطويل سيكون له آثار نفسية وعاطفية، من أهمها: السلوك الإدماني المفرط، وتجريد اللاعبين من إنسانيتهم، وإزالة الحساسية والمشاعر، وتغيرات عديدة في الشخصية، والاغتيال، البراءة، وظهور الاضطرابات الحركية النفسية وتراجع العزم والإرادة، للأسف لا يوجد شكل منهجي تقييمي لتأثير ألعاب الفيديو على الأطفال. (عنو، 2015، ص 229)

من الناحية الاجتماعية والثقافية قدمت العديد من الدراسات أن كثرة ممارسة الألعاب الالكترونية وخاصة الألعاب العنيفة, يمكن أن تؤدي إلى ضعف الأداء الأكاديمي لدى الأطفال وكذلك تؤدي إلى بعض الاضطرابات في القدرة على التركيز على العمل، كما أن هذه الألعاب تعلم الأطفال الكثير من العادات والثقافات الغربية الأجنبية الدخيلة على الثقافة العربية، مثل الإهانات والشتائم والمقامرة والقمار التي تؤثر على نمو الأطفال فكرياً وثقافياً وتربوياً.

3.2 تأثير الألعاب الالكترونية على الصحة الطفل:

على الرغم من أن هناك بعض الآراء التي ترى أن الألعاب الالكترونية تسهم بتطوير الطفل في اللعب، وتزيد من مهاراته، وتنشيط مجالات تفكيره وإثراء مخيلته وتنشيطها باتجاه أوسع، وتدفع قدراته إلى النمو و الادراك الواسع، إلا أنها بنفس الوقت تحمل الكثير من المضار على الطفل، وخاصة على صحته الجسدية و النفسية و العقلية والسلوكية، وعلى مجمل أنماط ثقافته بشكل عام نذكر منها:

السلوك العدواني والعنف: ومن المعروف أن السلوك العدواني يتسم بالثورة اللفظية أو السلوكية والعدوانية تجاه الآخرين، حيث أن الاستجابة مخفية وراء الرغبة في إيذاء الآخرين أو النفس نتيجة تجربة الطفل مع الانتكاسات المستمرة أو الإخفاقات أو قمع دائم

لحياته. وذلك لأن ألعاب الإلكترونية تسعى بشكل غير مباشر إلى إثارة العدوان والتحريض على العنف، وصولًا إلى قتل عند الطفل. (عنو، 2015، ص. 222).

لميل إلى ممارستها واستخدامها كوسيلة أولية لمعالجة أي مشاكل يواجهها ممارسو الألعاب، وقد أظهرت دراسة أجريت في الولايات المتحدة أن ألعاب الإلكترونية التي يلعبها الأطفال تتميز بالعنف وهذا يجعلهم أكثر عدوانية. تشير النتائج إلى أن هذا الضرر النفسي يمكن أن يؤثر حتى على الأطفال الذين يلعبون هذه الألعاب بشكل عرضي. ووجدت الدراسة أن العنف في الألعاب التفاعلية وألعاب الكمبيوتر أكثر ضررًا من العنف على التلفزيون. (الغفيلي, ص. 27).أثبتت الأبحاث الغربية وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل والمشاهد العنيفة التي يراها على التلفاز أو الممارسات في ألعاب الفيديو، فهي تعتمد

على القتل والضرب وتعليم الأطفال والمراهقين كيفية ارتكاب الجرائم، إنه فن وخداع ويطور قدرات ومهارات العنف الهجومي في أذهانهم والتي تؤدي بهم في النهاية إلى ارتكاب الجرائم. هذه الألعاب أكثر ضررًا من الأفلام العنف التلفزيوني والسينمائي، لأنها تتميز بالتفاعل بينها وبين الطفل، لأن الطفل سيتقمص ويمارس الشخصيات العدوانية في الحياة الواقعية. (قويدر، 2012، ص.50)

اشارت الدراسة التي اجرها "جنتيلا ولينكب وليندرك وولشى" إلى أن الطلبة الذين يتعرضون لوقت أطول لألعاب كان لديهم مستوى أعلى من العدائية، وارتبط ذلك بمعامل التوافق مع تقديرات المعلمين الذين أشاروا إلى أن الطلبة الذين يقضون وقتاً أطول باستخدام ألعاب الفيديو كانوا يشعرون بالإعياء الجسمي، والأداء المتدني في التحصيل الدراسي، كما تبين أن العدائية تتوسط العلاقة بين العنف المستمد من ألعاب الفيديو والنتائج المرتبطة بذلك. (الصوالحة و مفلح، 2016، ص 186)

مناهضة القيم والمعتقدات: هناك ألعاب إلكترونية توفرها بعض المواقع على شبكة الانترنت ومعظمها مجانية، وهذا يثبت أنها قد تكون موجهة أو يقف وراءها بعض العابثين وهي ألعاب تحتوي على افكار مضللة، ومعتقدات فاسدة مثل الألعاب التي يعتمد فيها الطفل، أو المراهق على العرافين والسحرة داخل اللعبة للعثور على كنز مفقود، او شخص مختبئ كذا الالعاب تروج إلى تصديق الأبراج، ودوائر الحظ، وأوراق "الكوتشينة". (عنو ، 2015، ص 226)كما تعمل بعض شركات الإنتاج على استغلال الألعاب الإلكترونية في تهديم بعض القيم والمعتقدات وترويض الطفل ليثور ضد قيمه ومعتقداته، فقد كتبت إحدى الصحف الجزائرية تقريرا عن إحدى اللعب الإلكترونية التي أثارت ضجة في الدول

العربية والإسلامية، فهي تحتوي على معارك تجري في المدن الشرقية تهدم فيها المساجد ويقتل فيها المصلون من طرف عسكريين، والذين يتم التحكم فيهم من طرف اللاعب الذي يستعمل كل أسلحة فتاكة من أجل ذلك. (قويدر، 2012، ص 149)

3_ **الاضطرابات الصحية والحركية**: قد يؤدي تعود وإدمان الطفل والمراهق إلى هذه الألعاب إلى مخاطر وإصابات صحية، تنتهي بإعاقات الأطراف الرقبة والظهر عند الجلوس بطريقة خاطئة أمام هذه ألعاب لفترات طويلة. حيث أظهرت دراسة جديدة أن استخدام الأطفال لألعاب الإلكترونية أكثر من ساعة يوميا يؤدى لزيادة خطر الإصابة بألم الرسغ و الإصبع. و تضمنت الدراسة 171 طفل تتراوح أعمارهم من 7 إلى 12 عام. وأشارت إلى ان كلما طالت فترة الاستخدام كلما زاد الألم خصوصا بالنسبة لصغار السن. ويعتقد العلماء أن الأطفال الصغار أكثر عرضة لهذه الآلام عضلاتهم و أوتارهم مازالت في طور النمو. (الغفيلي، ص 24)

كما أكد خبراء الصحة أن عين الطفل تتأثر بالسلب أيضا عند اللعب لفترات بهذا الألعاب، حيث تكون حركة العينين تكون سريعة جدا في أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية ؛ وهذا يزيد من فرص إجهادها، كما أن مجالات الأشعة الكهرومغناطيسية المنبعثة من الشاشات تؤدي إلى حدوث احمرار العين وجفافها ، وكذلك الزغللة، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيان والاكتئاب. (صالح حسن، 2017، ص286)

الاضطرابات العقلية والذهنية: التعرض الطويل للألعاب الالكترونية يؤدي إلى اضطرابات التعلم، وتقدم ذهني عن التقدم العمري (شكل عشوائي غير مفصل وغير مفيد)، وفقدان القدرة على التفكير الحرز . حيث أن لها تأثيرا قدرات أساسية للاستيعاب لدى الطفل، وهي: قدرة الانتباه، والتركيز، قدرة التذكر، عندما يلعب الطفل بمعدل عشرين دقيقة يوماً، فهي تتعامل مع ذبذبات المخ، حيث إن لمخ ذبذبات ما بين 14و28 ذبذبة في الثانية، لكن عندما تصل ذبذبات المخ إلى 28 ذبذبة في الثانية يكون المخ في أعمى قدراته. وعندما يعمل العقل عند هذه السرعة ما بين 5 و20 دقيقة، يبدأ يضعف لتعرضه للإرهاق، وهذا ما ينطبق عليه ما ينطبق على سرعات الجري، حيث إن المسافات القصيرة تحتاج إلى سرعة عالية، والعكس في السرعات الطويلة. وهذا يسهم في كسل المخ ما يزيد في عدم الاستيعاب لاحقا. فالألعاب الإلكترونية سبب أساسي في خمول العقل وليس دافعاً للذكاء افهي تراكم خبرات، فعندما يبلغ أعلى مرحلة في اللعبة، هذا

ليس ذكاء بل خبرة وتكرارا، وفي هذه الحالة يبدأ المخ في فقدان القدرة الذهنية والتركيز. (صالح حسن، 2017، ص 238)

الاضطرابات النفسية والتربوية: أكد خبراء التربية أن كثرة ممارسة الأطفال لهذه الألعاب إلى حد الإدمان، قد يؤدي إلى أن يصبح الطفل أكثر عرضة للإخفاق الدراسي، إلى جانب ضعفه في الحوار والتعبير عن أفكاره. وقد أكدت دراسات عديدة تأثير العاب العنف على المخ والأعصاب لدى الأطفال، كما أنها تنمي العدوانية بداخلهم فيمارسونها في البداية على المحيطين بهم من أشقائهم ثم على الآخرين، إلى أن يصبح هذا السلوك عبارة عن منظومة يبني عليها الطفل طريقة تعامله مع الآخرين. وقد قدمت العديد من الدارسات أدلة قوية تثبت أن الأطفال الذين يمضون أوقاتا طويلة في ممارسة الألعاب الالكترونية أو ألعاب الفيديو، لا سيما العاب العنف، تؤدي إلى ضعف في تحصيلهم الدراسي في المدرسة، وبالتالي حصولهم على تصنيفات متدنية من قبل المعلمين، مقارنة مع الأطفال الذين يمارسون ألعابا اقل عنفا، أو لا يمارسون الألعاب الالكترونية على الإطلاق. وفي لقاء مع مصطفى أبو سعد في قناة المجد، تعرض إلى معلومات قيمة عن تدمير شخصية الطفل الذي يمارس الألعاب الالكترونية، مثل: ضعف الانتباه والتركيز عندما يلعب اللاعب لمدة ثالثة شهور إلى جانب تنمي الألعاب الغباء، وقد يصبح لدى الأطفال صعوبات التعلم بعد سنة من ممارسة بعض الألعاب الالكترونية، وهذا يتفق مع ما توصلت إليه دراسة "حسني، 2002" من أن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل وتظهر العديد من الأضرار النفسية على الأطفال، حيث يمكن تمييزها بالأمور التالية: (النوى و وعاتكة ، 2018، ص 42-45)

لا يجد الشعور بالنشوة والرفاهية والسعادة، إلا أثناء ممارسته لهذه الألعاب لا غير.

✓الفشل في الحياة العملية، وذلك بسبب عدم رغبته القيام بواجباته وأعماله المفروضة عليه.

✓العصبية والعدوانية، حيث يصبح عصبيا لأنه لا يريد فراقها، وإنما يريد أن يبقى ويستمر باللعب، كما أن بعض هذه الألعاب تحتوي أمو ار خطيرة كالجريمة والسرقة وغيرها من الأمور الممنوعة و المحرمة شرعاً وعرفاً، مما يؤثر بشكل مباشر على شخصية الطفل المستقبلية.

✓فقدان الإرادة الحقيقية، حيث انه يصبح عبارة عن عبد لهذه اللعبة لا إرادة له عليها.

✓فقدان مهارات التواصل مع الآخرين، حيث يفقد الطفل القدرة على فتح مواضيع متنوعة خارج نطاق الألعاب

التأثير الاخلاقي: من بين المظاهر اللاأخلاقية التي تروج لها العديد من الألعاب الإلكترونية هي السب والشتم الذي يحصل بين المتسابقين، في الغالب سب وشتم وعناد أثناء اللعب، وكذلك هناك ألعاب تحمل في مضامينها صور عارية وفاضحة وغير أخلاقية، سواء في ألعاب الكمبيوتر أو في ألعاب البلاي ستيشن، حيث تقوم هذه الألعاب بفكرتها الخبيثة بتحطيم كثير من الأخلاقيات التي يتعلمها الطفل في المجتمع المسلم، وتجعله مذبذباً 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 السذاجة وقلة الحيلة، مما ينعكس بصورة أو بأخرى في عقلية الطفل وطريقة تفكيره، وتجعله يستخدم ذكاءه في أمور ضارة به وبمن حوله.

أما ظاهرة قضية الإباحية، قضية الجنس، قضية العري، فهذه طبعاً من أسوأ ما تنطوي عليه هذه الألعاب، بإضافة إلى قضية نشر الانحلال الخلقي والفاحشة والتشجيع عليها إلى آخره، فالشيء المهم الذي لا يمكن تجاهل هو أن هناك أشياء في طبيعة الإنسان حتى لو كان صغيراً هناك إشارات وتنبهات تتعلق بالشهوات، ممكن تبدأ هذه الإشارات من سن التاسعة عند الأولاد يعني قبل البلوغ، فهذه الألعاب تأتي وتزكي هذه الأشياء وتجعل من الأطفال يسعون لتتبعها. (قويدر، 2012، ص 148)

التأثير الثقافي: من المعروف أن عملية الغرس الثقافي تبدأ لدى الطفل بتكوين صورة ذهنية عن المجتمعات التي يحاكيها، والتي هي غالبا ما تكون من خارج منظومتنا الاجتماعية والثقافية، ذلك أن نسبة كبيرة من العاب الأطفال الالكترونية هي أجنبية، وتحمل - بكل أسف - كثيرا من القيم التي لا تناسب فكرنا وقيمنا.

لقد زاد اهتمام الباحثين في مجال الآثار والانعكاسات الناجمة عن التكنولوجيا المعاصرة على ثقافة المجتمعات ومنظوماتها القيمية، إذ يذكر Patel الوارد في "الريماوي" أن مما زاد من هذا الاهتمام ملاحظات لا تخطئها عين مراقب، ومنها تزايد طول الفترة التي يقضيها الطفل في مشاهدة برامج التلفاز الموجهة للأطفال وللراشدين ومنها (الألعاب الإلكترونية)، وتعرضهم لأفلام حاملة لثقافات الأمم الأخرى تهاجم ثقافة أطفالنا وتدفعهم إلى تذوق ثقافات غريبة عنا. أضف إلى ذلك شكوى الوالدين والمعلمين من الأداء المدرسي لأبنائهم الذين يبالغون في طول فترات اللعب، وما ينجم عن هذا من اضطرابات سلوكية ومشكلات مدرسية. (الذيودي، 2015، ص 18)

4. دور الأسرة في التعامل مع ألعاب الأطفال الإلكترونية

تواجه الأسرة العربية في عالمنا المعاصر عصر العولمة والمعلوماتية وثورة الاتصالات وتكنولوجيا المعلومات وضعية معقدة من التحولات الكبرى، فهي تواجه فيضاً متدفقاً من التحديات المصيرية التي تشكل لها صعوبات وتحديات في مهام التنشئة، وما يتعلق بأدوارها الإرشادية والتوعوية الفاعلة في التعامل مع التكنولوجيا المعاصرة.

وقد وضع بركات، وتوفيق (2009) مجموعة من الأسس التي يمكن أن تسترشد بها الأسرة المعاصرة للقيام بدورها في التعامل مع آمال وأخطار العوالم الافتراضية على أطفالهم، وأهمها: (الذيودي، 2015، ص 18)

1_ مساعدة الأطفال على التفريق بين الواقع والخيال، وإدراك ذلك الفرق وتعليمهم بأن عالم الألعاب والأفلام العنيفة لا يمثل عالم الواقع.

مصاحبة الأبناء في استعمالاتهم للكمبيوتر، والإنترنت، الألعاب الإلكترونية، وتوجيه ما يلزم في تعاملاتهم معها إلى الترفيه المفيد الهادف.

2_ متابعة الآباء لاستخدام أبنائهم للإنترنت، ووضع الكومبيوتر الذي يتيح هذه الخدمة في أماكن مفتوحة للأسرة وليس خلف أبواب مغلقة.

3_ تحديد مدة زمنية محددة لاستخدام الأطفال للإنترنت، أو الألعاب الالكترونية والتي ينبغي ألا تزيد على الساعة يومياً قدر الإمكان، وإتاحة الفرصة للأطفال لممارسة الألعاب الجسدية والحركة بعيداً عن الجلوس أمام جهاز الكومبيوتر.

4_ استخدام الأسرة البرامج المخصصة للحماية من التعرض للمواد والمواقع غير المناسبة، أو أوامر التحكم في ذلك المتوافرة ببرامج تصفح الانترنت جهاز اللعب.

5_ مناقشة الأطفال بصفة مستمرة فيما يشاهدونه، أو يلعبونه وامدادهم بالمعلومات والمعارف التي تجعلهم يتعاملون بإيجابية فيما يشاهدونه، أو يقومون باللعب والترفيه من خلاله.

في نهاية هذا البحث يمكننا أن نوصي بما يلي:

_ تعتبر المرافقة الأبوية أمر هام وضروري للطفل لمعرفة كل ما يمكن أن يؤثر عليه.

_ تحديد مدة زمنية محددة لاستخدام الأطفال للأنترنت، أو الألعاب الالكترونية، والتي ينبغي الا تزيد على الساعة يوميا قدر الإمكان، وإتاحة الفرصة للأطفال لممارسة الألعاب الجسدية والحركية بعيدا عن الجلوس أمام جهاز الكمبيوتر، وهنا يتحسن تشجيع الأطفال على الانخراط في الألعاب الشعبية.

_ التثقيف والمطالعة حول ما يتعلق بالألعاب الإلكترونية.

_ إيجاد البدائل المناسبة من الألعاب والتي تتوافق مع معتقداتنا ومبادئنا.

_ التركيز على تثبيت البرامج التعليمية والتثقيفية على الهواتف الذكية ولوحات الالكترونية (الآيباد) لممارستها من قبل الأطفال.

قائمة المراجع:

_ الذيودي، ماجد محمد. (2015). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور. مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية،10(1)، ص15.31.

_ النوى بالطاهر، عاتكة غرغرط.(2018). الاضرار النفسية والتربوية الناجمة عن ممارسة الاطفال للألعاب الالكترونية, مجلة السراج في التربية وقضايا المجتمع، (8), ص39-47.

_ برتيمة، سميحة. (2017). الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي. رسالة ماجستير، جامعة بسكرة، الجزائر.

_ حمدان، سارة محمود عبدالرحمان. (2016). إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين و الأطفال أنفسهم. رسالة ماجستير، جامعة الشرق الاوسط، عمان .الاردن.

_ رزيوق، ليليا. (ب-س). إشكالية إدمان الألعاب الالكترونية لدى الطفل. مجلة الباحث للعلوم الرياضية والاجتماعية، (6).

_الصوالحة، على سليمان مفلح. (2016). علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة. مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية،4(16)، ص177-196.

_الغفيلي، فهد بن عبد العزيز. (1431). الألعاب الالكترونية، خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع. الرياض: فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية.

_أماني، عبد التواب صالح حسن. (2017). تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الاطفال. مجلة التربوية والنفسية، 25(3) .

_جناد، إبراهيم. (2021). ظاهرة الألعاب الالكترونية وآثارها على مرتاديها من الاطفال. مجلة الحوار الثقافي، 10(1), ص193-215.

_ضيف الازهر، و محمد ذيب. (2019). الألعاب الالكترونية وتشكل السلوك العدواني العنيف لدى الطفل داخل المدرسة. مجلة المجتمع والرياضة، 2(2).

_عنو، عزيزة. (2015). آثار الألعاب الالكترونية على الخصائص النفسية السلوكية لدى الاطفال. حوليات جامعة قالمة للعلوم الاجتماعية الانسانية، (11)، ص215.243.

_قدي، سومية. (2018). إدمان الالعاب الالكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي. مجلة التنمية البشرية، (10).

_قويدر، مريم. (2012). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الاطفال. رسالة ماجستير، جامعة الجزائر-3، الجزائر.

_مرح مؤيد حسن. (2013). ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية في مدينة الموصل وتأثيرها على الفرد، مجلة إضاءات موصلية، (75).