الطفل واللعب:
تحديات أمام ثقافة العنف الإلكتروني

فاضل الكعبي *

يؤدي اللعب دوراً مهمّاً وأساسيّاً في حياة الطفل بشكل عام، وفي أنماط تنشئته الثقافية بشكل خاص؛ وذلك لما يشكله اللعب من أهمية وضرورة في حياة الطفل وفي نشاطه العام، حيث تم اعتماد اللعب حاجة أساسية من حاجات الطفل، وقاعدة مهمة للكشف عن ميول الطفل ونوازعه الداخلية في نشاطه الذاتي، الذي يتخذ من اللعب ممارسة ذاتية مطلقة لتنشيط دوافعه العقلية والنفسية والحركية والخيالية باتجاه تعزيز وجوده الاجتماعي والمعرفي والثقافي، وتغذية نموه المتواصل في الاتجاهات كافة، التي تتيح له إثبات ذاته وشخصيته؛ إذ يصبح اللعب هنا الطاقة التعبيرية الكامنة للطفل، بعد أن يتخذ منه وسيلة واضحة من وسائله المتعددة للتعبير عن نشاطه الذهني والحركي والعقلي الذي يعكس ما يكمن في داخله من طاقة ودوافع وغرائز بكل حرية وصدق، مثلما هو. أي اللعب. في نتائجه الأخرى، وانعكاساته المتعددة، لا يخرج عن كونه وسيلة مهمة من وسائل توجيه ثقافة الطفل وتوضيح اتجاهاتها.

من هنا يكتسب اللعب أهمية كبيرة فى حياة الطفل، وفى بناه الجسدية، والعقلية، والذهنية، ومن هنا أيضاً يأخذ اللعب مفاهيم واتجاهات وأشكالاً كثيرة فى حياة الطفل، وكل ذلك قد درسه العلم الحديث، وبحث فى اتجاهاته بكل دقة؛ وذلك لأهمية اللعب، وأهمية مؤثراته فى حياة الطفل، وفى اتجاهات ثقافته وسلوكه، وقد انتهت مجمل الدراسات والأبحاث العلمية فى هذا المجال إلى نتائج غاية في الأهمية، منها: التأكيد على أن كل ما يقوم به الطفل من أفعال وسلوكيات، وكل ما يحيطه من عوالم ونشاطات، هي جزء لا يتجزأ من لعبه وألعابه .

* كاتب وأديب وباحث عراقي متخصص في ثقافة الطفل.

من هذا المنطلق، قد يستغرب البعض إذا ما أكدنا له هنا على: أن رسوم الطفل، بوصفها نشاطاً فنيّاً، تعبيريّاً، يقوم به هذا الطفل، يدخل فى مفاهيم اللعب؛ باعتباره فعلاً من أفعاله، ونشاطاً من أنشطته، واتجاهاً من اتجاهاته الواضحة، كذلك الحال مع القراءة، بوصفها فعلاً استطلاعيّاً، معرفيّاً، ونشاطاً علميّاً وثقافيّاً، يهدف إلى التعلم والتطلع إلى آفاق معرفية واسعة، هي الأخرى تدخل فى إطار اللعب؛ باعتباره فعلاً من أفعاله، ونشاطاً من أنشطته، بل هناك من يحصرها فى إطار الألعاب الثقافية، التي تضمّ في إطارها هذا ألعاباً ثقافية أخرى عديدة، منها أغنية الطفل وما شابه ذلك.

إن ظاهرة اللعب في حياة الطفل حقيقة ثابتة، وحالة ملازمة لنشاط الطفل وسلوكه في مراحله المتعاقبة كافة، وهذه الحقيقة لا يمكن نكرانها ولا تجاوزها في التعامل مع حقيقة الطفل الإنسانية وحتمية وجوده، التي لا يمكن فصل اللعب عن سماتها ومؤثراتها مثلما يذهب العلماء في تأكيدهم على (أن الطفل الذي لا يمارس اللعب يعد طفلاً فاقداً للحياة)، وهذه الحقيقة قد لا يعيها الكثير من الآباء في تعاملهم مع الطفل وكيفية الاستجابة لحاجاته الأساسية، ومنها حاجته إلى اللعب.. فالبعض من هؤلاء لا يضع أي اعتبار للعب في نظرته الجادة إلى الطفل؛ إذ يهمل من حسابه أساسيات هذا اللعب ودوره في أساليب التربية والتعليم.. والبعض الآخر يعي حاجة الطفل إلى اللعب فيستجيب لهذه الحاجة استجابة عشوائية ـ إن صح التعبير ـ دون وعي بماهياتها ونتائجها، وذلك من خلال تركه للطفل على هواه يختار ما يحلو له من ألعاب، دون أن يكون للأب أي دور في اختيارات الطفل وأسبابها، وكذلك فسحة للمجال الواسع، أمام الطفل لممارسة ألعابه سواء التقليدية أو الإلكترونية بحرية مطلقة، دون متابعة أو إرشاد، وفي الحالتين تكمن الخطورة.. حيث تبرز هناك الكثير من الآثار السلبية الواضحة لهذه الألعاب، على الطفل وعلى الأسرة وعلى المجتمع على حد سواء، عندما تتوضح نتائجها فيما بعد على هذه المستويات، خاصة بعد إدمان الطفل على ممارسة هذه الألعاب بشكل متواصل دون هادٍ أو متابعة، وتشبعه بآثارها السلبية التي تنعكس على سلوكه وثقافته بوضوح.

اللعب ظاهرة غريزية

لذلك فإن اللعب بمجمل فاعليته واتجاهاته، وإفرازاته، يشكل ظاهرة اجتماعية، ثقافية، غريزية، انفعالية بارزة، بل هي النشاط الأبرز والأعمق فى فاعلية وأفعال الطفل الواقعية والخيالية.

واللعب على هذا الأساس، يمثل طاقة تعبيرية مهمة للطفل، يمكن من خلالها أن يعبر بكل وضوح، وعفوية، عن مكنونه الداخلي، ليعكس من خلال هذا التعبير ما يخالج نفسه من انفعال

وأفعال وتطلعات وتجليات؛ ولذلك عُدَّ اللعب وسيلة مهمة من وسائل التعبير عن النشاط الغريزي للطفل.

اتجاهات اللعب

هناك اتجاهان أساسيان للعب؛ اتجاه إيجابي واتجاه سلبي، يتصارعان في محيط الطفل، ويأخذان مجالهما وتأثيرهما في شخصية الطفل وثقافته وسلوكه وانفعالاته الداخلية، بحسب ما تفرزه هذه الألعاب من مؤثرات ونتائج بطابعها الإيجابي أو بطابعها السلبي، فلكل منهما وجهته وفاعليته الواضحة في توجيه ثقافة الطفل وسلوكيته، إما توجيهاً إيجابيّاً وإما توجيهاً سلبيّاً، فالاتجاه السلبي لألعاب الأطفال يوجه هذه الثقافة نحو العنف، الذي يقود إلى سيطرة النوازع الشريرة على النوازع الخيّرة في سلوك الطفل؛ مما يعني أن هذا السلوك أصبح أرضاً خصبة لنمو ثقافة العنف في شخصية الطفل، وهذه الثقافة السلبية، المرفوضة اجتماعيّاً ونفسيّاً وأخلاقيّاً وثقافيّاً، إذا ما تنامت في غرائز الطفل وسيطرت على قدراته وانفعالاته ووعيه؛ فإنها بالتالي ستؤدي بسلوك الطفل وثقافته إلى الانحراف والجنوح والانفلات الأخلاقي وغير ذلك من الآثار والمخاطر التي تهدد سلامة الطفل والأسرة والمجتمع، وتشكل تهديداً خطيراً يهدف إلى تقويض ثقافة الأطفال في صميمها القيمي والواقعي.

لقد أكد (أفلاطون) في كتاب (القوانين) على أهمية اللعب وقيمته في عالم الطفل، مثلما شدد (أرسطو) على أهمية الحاجة للعب وضرورة تشجيع الأطفال على ممارسته؛ كونه يشكل أساسا لنمو قدرات الطفل العقلية والجسمية والنفسية والوجدانية، ومن خلال انشغال الطفل بهذه اللعبة أو ميله لممارسة تلك الألعاب دون سواها، نستطيع أن نكتشف قدرات الطفل ونقيس ميوله واتجاهاته ونشاطاته السلوكية والدرامية والابتكارية والاجتماعية ومجمل ما ينتجه الطفل في تلك الممارسة من حركات وأفعال، لنصل بالنتيجة إلى قياس مواهب الطفل وبعض سماته الإبداعية وغير ذلك.

إن اللعب بطبيعته وعوامله وأساليبه مثلما يرى الدكتور محمد العطار (ينمي مهارات التواصل والتفاعل مع البيئة المحيطة، ويزيد من قدرة الطفل على التعبير الخلاق والإبداع، كما أنه يتيح له مساحة من الحرية للتعبير عن نفسه في إطار مقبول اجتماعيّاً وممتع له وللمحيطين به.. وممارسة الأطفال للعب هو استهلاك لطاقات الطفل وتوجيهها إلى البناء لا الهدم.. لذلك فاللعب من الأشياء الأساسية في حياة الطفل، فهو يعبر عن حاجته إلى الاستمتاع أو السرور أو إشباع الميل الفطري إلى النشاط والترويح، كما أنه ضرورة بيولوجية لبناء ونمو شخصية الطفل

المتكاملة، مثلما هو يُعَدّ وسيلة الكبار لكشف عالم الطفل ووسيلة الطفل للتعرف على ذاته وعالمه.. ويكاد اللعب أن يكون الوظيفة الرئيسة للطفل؛ حيث يقضي فيه معظم أوقاته فيأخذ اللعب مكانة مهمة في العملية التربوية؛ لما يقدمه من فوائد، فهو الجسر الذي يصل بين الطفل والحياة، وهو نواة تتمحور حولها حياته المستقبلية، وهو طريقة لضبط سلوك الطفل وتصحيحه)[١].

لقد تمَّ التأكيد على ضرورة اللعب وأساسياته والحاجة إليه في حياة الطفل لمراحله كافة، وخاصة مرحلة ما قبل المدرسة التي تصبح فيها حاجة الطفل إلى اللعب حاجة ملحة، فخلال ذلك يحاول الطفل عن طريق اللعب تقليد الآخرين ومحاكاة الأشياء في محاولة منه لإثبات قدراته وتنميتها، فمن خلال اللعب (يمكن أن يتقدم نمو الطفل في جوانبه الجسمية والعقلية والانفعالية والاجتماعية والحركية؛ حيث يعتبر اللعب وسيلة لاستغلال ما لدى الطفل من طاقة زائدة وتوجيه هذه الطاقة وجهات بناءة. ففي العامين الأولين وحتى من الثالثة يكون اللعب فرديّاً استجابة لحاجة الطفل ورغبته في إشباع بعض حاجاته ويتعلم الطفل في أثناء اللعب بعض الأساليب والأنماط السلوكية والاجتماعية، مثل أصول اللعب، ومراعاة أدوار الآخرين، واحترامه لأفكارهم وتظهر عنده روح التعاون ويكوّن علاقات وصداقات جديدة، ويتعرف على المثيرات الاجتماعية التي تتخلل اللعب، ويقلّ لعبه مع نفسه، ويبدأ لعب البنين يتمايز عن لعب البنات)[٢].

وبشكل عام، بات من الواضح، والذي لا يخفى على أحد، أهمية اللعب وحاجة الطفل إليه، ولكن ينظر الكثير إلى اللعب على أنه مجرد ممارسة ذاتية أو جماعية للتسلية والمتعة وإشغال الفراغ، وتخفي عليهم فوائده العلمية الكثيرة التي لا عدَّ لها ولا حصر، فاللعب إلى جانب أهدافه في تنمية قدرات الطفل المختلفة فهو يهدف إلى (تجديد الطاقة اللازمة للنشاط، وإتقان الإشارات وبناء المهارات، وإرضاء الدوافع والحاجات واكتساب القدرة على التعلم وتنمية أدوات الترميز، والتعبير عن الميول والرغبات، والتمكن من مواكبة الخبرات وتنمية القدرة على الفهم وتدريب الحواس على التعقل وتوفير الإبداع والتفكير المستقل.. والانتقال من الفردية السالبة إلى الجماعية الإيجابية، كما يمكن للطفل أن يكتسب قيماً إنسانية كثيرة مثل: العدالة والمساواة والمحبة والحرية.. وهو وسيلة إعداد الطفل للحياة؛ حيث يؤدي إلى نمو عملية الإدراك الاجتماعي، ويساعد على الحد من مشاعر الغضب والغيرة والعدوان، ويخلص الكثير من الأطفال من الخوف والخجل والقلق وسوء التربية، ويمكن من إشباع حاجة الطفل إلى المرح والسرور والرشاقة، وينمي القدرة على التخيل من السأم والضجر والملل) [٣].

إلى جانب ذلك، هناك أهداف أخرى عديدة للعب لا نريد التشعب في مناقشتها، والتعرض لها هنا.. والمهم في هذا الأمر أننا أدركنا أساسيات الحاجة الملحة للعب.

اللعب في المنظور الإسلامي

لقد اهتمَّ الإسلام اهتماماً واسعاً باللعب ونشاطاته الإيجابية التي تشكل دافعاً قويّاً لتحفيز القدرات العقلية والنفسية والعضلية.. وتدفع إلى الصفاء الذهني الذي يريح النفس والبدن، وينفس عن الانفعالات والعلل الداخلية.. ولقد جاءت الإشارة الأولى إلى (اللعب) واضحة في القرآن الكريم، من خلال قصة النبي يوسف (عليه السلام)؛ حيث ورد في الآية (٢٠) من سورة يوسف، في قوله تعالي: (أَرْسِلْهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعْ وَيَلْعَبْ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ)، ويمكن أن نعتبر ما ورد بحق سيدنا يوسف عليه السلام، كما يشير إلى ذلك الأستاذ الباحث (مدحت عبد الرزاق)، بأنها ناحية إيجابية في مثل عمره الذي تحدده بعض من المصادر الدينية بعمر السابعة، وفي هذه الحالة ومن هذه الآية نستدلّ على ضرورة الاهتمام بألعاب الأطفال قبل وبعد هذا العمر الذي هو في أمس الحاجة إلى النشاط والحركة والفعالية)[٤].

ومن بين المسائل المهمة التي أكدت عليها الشريعة الإسلامية بخصوص اللعب.. هي:

١- مشاركة الطفل في لعبه.

٢- دعوة الطفل إلى اللعب.

٣- استحباب اللعب مع الطفل.

وهناك أحاديث وروايات كثيرة في هذا المجال نذكر منها:

قال النبي (صلي الله عليه وسلم): (من كان عنده صبي فليتصاب له)[٥].

(وعن يعلي العامري أنه خرج من عند رسول الله (ص) إلى طعام دُعيَ إليه، فإذا هو بالحسين يلعب مع الصبيان، فاستقبل النبي (ص) أمام القوم، ثم بسط يديه، فطفر الصبي ها هنا مرة وها هنا مرة، وجعل رسول الله (ص) يضاحكه حتى أخذه، فجعل إحدى يديه تحت ذقنه والأخرى تحت قفاه، ووضع فاه على فيه وقبّله... إن قائد الإسلام العظيم يعامل سبطه بهذه المعاملة أمام الناس لكي يرشد الناس إلى ضرورة إدخال السرور إلى قلوب الأطفال وأهمية اللعب معهم في سبيل تربيتهم، مضافاً إلى قيامه هو بواجب تربوي عظيم) [٦].

لقد أكد علماء المسلمين على ضرورة الاهتمام باللعب؛ لأنه يشكل حاجة ضرورية للطفل؛ حيث أشار العديد من هؤلاء العلماء في دراساتهم التربوية والنفسية والاجتماعية إلى حاجة الطفل إلى اللعب والترويح عن النفس والحركة الدائبة، ومن بين هؤلاء ما حدده (ابن مسكويه

٣٣١ـ ٤٢١هـ) و(ابن سينا ٣٧٠ـ ٤٢٨هـ) و(الغزالي ٤٥٠ـ ٥٠٥هـ) و(ابن خلدون ٧٣٢ـ ٨٠٨هـ)، وبصورة مجتمعة على ضرورة فسح المجال للطفل بالحركة واللعب الجميل ليزيل ما في نفسه من سآمة وملل بشكل لا يؤدي إلى التعب، ومنعه من ممارسة هذا المجال سيزيد من مشاكله ويبدد ما لديه من نشاط ولمراحل تالية من حياته وفي الابتعاد عن مجال الدراسة وعدم الاستمرار فيه.. وهذا ما نلاحظه في بعض رياض الأطفال التي تتوفر فيها المجالات الوافية لاستغلال قابليات واستعدادات الأطفال بألعاب مناسبة ومرغوبة لديهم إذ إنهم يحاولون ترك الروضة أو الامتناع عن الذهاب إليها في كثير من الأحيان في سبيل إشباع رغبتهم بما يتوفر لديهم من ألعاب في البيت أو لدى أقاربهم أو أبناء الحي الذي يحيون فيه)[٧].

وفي ذلك أيضاً يقول الشيخ العلامة (محمد تقي فلسفي): من الميول التي أودعها الله تعالى في باطن الأطفال: الرغبة في اللعب، فالطفل يميل إلى اللعب بفطرته، فتارة يجري ويقفز، وأخرى ينظم لعبه ودماه، هذه الأعمال التي تبدو للنظرة البسيطة تافهة وعابثة هي أساس تكامل جسد الطفل وروحه وشخصيته.. فإن اللعب يبعث القوة في عضلاته والمتانة في عظامه، كما أنه ينمي فيه القدرة على الابتكار ويخرج قابلياته الكامنة إلى حيز الفعل.. ومن فوائد اللعب تدريب الطفل على الاستقلال في الإرادة، وإحياء حس الابتكار فيه، عندما يحفر الطفل على كومة من التراب بئراً، أو يبني غرفة صغيرة فإن قواه العقلية تعمل كما يعمل المهندس المعماري فيتلذذ لنجاحه وعندما يلاقي بعض الموانع في عمله فتنهدم البئر أو تنهار الغرفة، يحاول تدارك ذلك بالبحث عن علاج فوري، وهذه النشاطات تساعد على الرشد الفكري وتكامل الشخصية عند الطفل.. فإذا سخر الأب أو الأم منه، ونسبوا أفعاله إلى العبث والسفه كان في ذلك إهانة وتحقير له، وكبت لمواهبه وقابلياته)[٨].

لذلك يتطلب الأمر أن لا نستهين بلعب الأطفال، بل من الضروري مشاركتهم في اللعب، كما تدعو إلى ذلك شريعتنا الإسلامية السمحة.. وفي ذلك يذهب الشيخ (فلسفي) إلى القول: (إن من وسائل إحياء شخصية الطفل مشاركة الكبير إياه في اللعب، فالطفل يميل إلى تقليد الكبار في كل خطوة يخطونها وذلك بسبب من شعوره بالضعف الذي فيه والقوة التي في الكبار من جهة، ولرغبته في التعالي والتكامل بصورة فطرية من جهة أخرى. إن التقليد والاقتباس من الثروات العظيمة لتكامل الإنسان وتقدمه، وقد أودع الله تعالى هذا الأمر الغريزي فيه منذ الطفولة.. فعندما يتنازل الوالد أو الوالدة إلى مشاركة الطفل في لعبه، ومساعدته في أعماله، يطفح قلب الصغير بالفرح والبشر، ويحس في باطنه بأن أفعاله الصبيانية مهمة إلى درجة أنها تدعو

الوالدين إلى المساهمة معه وجعل نفسيْهما في مستواه، هذا الإحساس يحيي شخصية الطفل ويركز فيه الشعور بالاستقلال والثقة بالنفس، حتى إن المناهج التربوية الحديثة تهتمّ بمشاركة الكبار مع الأطفال في ألعابهم اهتماماً بالغاً، ويرى علماء النفس في ذلك واجباً من الواجبات التربوية للوالدين، ويؤكدون على هذا الأمر في كتبهم.. وأن أفعال الأطفال حين اللعب وكذلك أقوالهم التي يتكلمون بها تحكي عن أسلوب تفكيرهم وتكشف عن نفسياتهم ومستوى شخصيتهم الروحية، وأن الكبار يستطيعون الوصول في أثناء اللعب مع الأطفال إلى درجة ذكاء الطفل ومقدار كفاءته وثقافته)[٩].

وبشكل عام، فإن الفكر الإسلامي والثقافة الإسلامية غنيّان بالكثير من الأفكار والآراء المهمة في مجال اللعب، وأثره في حياة الطفل لا مجال لحصره هنا، ويكفينا التأكيد على ضرورة اللعب وأهميته في حياة الطفل، وقد لعبت الألعاب القديمة دوراً بارزاً في تحفيز الطفل على الإبداع والابتكار والتخيل، وساهمت في تنمية و تطوير قدراته الحركية والعقلية والنفسية، ودفعته إلى معرفة الأشياء والتعامل معها بشكل صحيح، ومكّنته من المعرفة الواسعة، كما كان لهذه الألعاب الأثر الواضح والتأثير المباشر على شخصية الطفل، غير أن الألعاب الحديثة أو ما يسمى (الألعاب الإلكترونية) في جانب كبير منها قد دفعت إلى ابتعاد الطفل عن ألعابه التقليدية والاهتمام بالألعاب الحديثة التي أتت بها الصناعات والمخترعات الإلكترونية المثيرة للدهشة والإبهار شكلاً ومضموناً، وإذا ما لجأنا إلى المقارنة بين هذه الألعاب وألعاب الطفل القديمة فإننا سنجد الفارق كبيراً، ومن عدة اتجاهات خاصة من ناحية المضمون فالغالبية العظمى من الألعاب الإلكترونية الحالية لم تخدم الطفل ولم يكن لها الأثر الإيجابي في حياته.

مع ذلك لا أحد ينكر ما للتطورات التكنولوجية الحديثة من أثر فاعل، وقدرة عجيبة، في تطور التقنيات التكنولوجية ووسائلها الأساسية المستخدمة في مجمل اشتغالات الإنسان وسبل نشاطه العلمي المؤثر في تسيير عجلة الحياة وواقعها المتعدد الاتجاهات .. لا أحد ينكر أهمية هذه التطورات وغاياتها، ومعطياتها، فيما أفرزت من وسائل وإمكانات تكنولوجية غاية في الأهمية والضرورة، والتي فرضت بموجب ذلك سطوتها وسيطرتها الكاملة على وعي الإنسان ونشاطه وحاجته، وعلى مجمل فعالياته ومناشطه الفكرية والذهنية والاجتماعية والثقافية والاقتصادية وغيرها .. وبذلك باتت هذه (التكنولوجيات) تشكل حاجة أساسية من حاجات الإنسان المعاصر ،وضرورة لازمة لا يمكن الاستغناء عنها أو تجاهل دورها في الحياة العامة وأوجهها المختلفة، كالكمبيوتر باستخداماته المتعددة، والإنترنت وأسلوبه في الاتصال والمعلوماتية، والفضائيات

باتصالاتها وبثها المتعدد الوجوه والمنافذ، وما إلى غير ذلك من تقنيات التكنولوجيا الحديثة.

إلا أن هذه التطورات وأوجهها التكنولوجية مع أهميتها وفوائدها وضرورات الحاجة إليها، قد أفرزت في جانبها الآخر الكثير من الاتجاهات المعاكسة، والتأثيرات الخطيرة على واقع الإنسان المعاصر وثقافته، ومن بين ذلك كله ما عكسته التكنولوجيا على لعب الطفل ونشاطه في اللعب من تأثيرات سلبية كبيرة تكاد تشكل نسبة كبيرة في هذا الاتجاه، الذي يأخذ مجاله الواسع في حياة الطفل، خاصة إذا ما أدركنا أن مدار حركة الطفل ومجمل نشاطه اليومي وقواعد فعالياته الأساسية قد اتخذت من اللعب منطلقاً حيوياً ومهمّاً في حياته، وهذا اللعب في فعالياته وفي وسائله من الألعاب قد انطلق من اتجاهين أساسيين؛ اتجاه سلبي واتجاه إيجابي، وبات الاتجاه السلبي يغلب على الاتجاه الإيجابي في اللعب والألعاب، خاصة بعد انفتاح الطفل على الجهات والاتجاهات والوسائل والقنوات والمنافذ والاختيارات الإعلامية والاتصالية والاجتماعية والثقافية كافة، التي تفتح له كمّاً هائلاً من الأشكال والمضامين التي تدخل في توجيهه وتربيته وتثقيفه وتسليته وإمتاعه، والتي راحت بشتى الطرق والإمكانات والوسائل تغري ميوله وتوسع من رغباته الاستهلاكية وتثير غرائزه ودوافعه باتجاهات متعددة لا يمكن السيطرة عليها بسهولة، خاصة في اتجاهات الألعاب الحديثة.

فبعدما وضعتنا الألعاب التقليدية بجانبها السلبي في إشكالات عديدة، ومخاطر جمة، وبتنا نعاني من تأثيراتها وانعكاساتها ونتائجها السلبية في أكثر من ظاهرة من ظواهرها المتعددة في واقع المجتمع وقد رحنا نؤشر إلى ذلك، ونبحث له عن حلول ومعالجات، لعلنا من خلالها نسيطر على حجم المشكلة وتناميها المتواصل الذي يشكل تحدياً خطيراً لثقافة الطفل، ورحنا نسعى لتجنب مؤثراتها السلبية، ونقوّض آثارها المتعددة على اتجاهات الطفل ومناحي حياته كافة، تلك الآثار السلبية التي راحت تتوسع وتوسّع من حجم تحديها الصارخ لوعينا ووسائلنا وأساليبنا التربوية والثقافية والاجتماعية، بعد أن وجدت من يغذيها ويمدها بعناصر القوة والمطاولة والتحدي من اتجاهات متعددة، أبرزها الوسائل التكنولوجية الحديثة ومظاهرها المتعددة، في وسائل الاتصال الأساسية المقروءة والمسموعة والمرئية، وخاصة التلفزيون وتمظهراته الفديوية والفضائية، والكمبيوتر وتمظهراته في الإنترنت والألعاب الإلكترونية وغيرها، إلى جانب التأثيرات الأخرى المتفاعلة في سلوك الطفل، والتي تأتي من إفرازات الواقع اليومي، لتصبّ في خدمة هذه الاتجاهات، فبعدما عانينا وما زلنا نعاني من اتساع حجم الآثار السلبية لعديد من الألعاب التقليدية، وخاصة بمظاهرها الحربية والعنفية المثيرة التي كرست مخاطرها في ثقافة الطفل

وصحته النفسية والعقلية، أصبحنا الآن أمام مشكلة أكبر هي مشكلة الألعاب الإلكترونية التي أحدثت نتائج وانعكاسات سلبية متعددة أكبر مما أحدثته الألعاب التقليدية في اتجاهاتها السلبية.

وكما هو معروف في العصر الحديث، أن (الألعاب الإلكترونية) تعد من أكثر المغريات التي قدمها (الكمبيوتر) في تقنياته، والتي راحت تجذب الأطفال إليها، وتدفعهم إلى اللعب المتواصل في ميدانها، وقضاء الأوقات الطويلة في ممارسة هذا اللعب كيفما شاء الطفل، وبشتى أصناف الألعاب وأشكالها بحرية تامة، تتيح للطفل إغناء حاجته وميوله من هذه الألعاب، التي تدفعه إلى اكتشاف قدراته وتدريب مهاراته في اللعب، واكتساب المزيد من الخبرات التي تنتجها الألعاب الإلكترونية عبر (الكمبيوتر).

ومع أنَّ هذه الألعاب تسهم في تطوير نشاط الطفل في اللعب، وتزيد من مهاراته، وتنشيط مجالات تفكيره، وإثراء مخيلته وتنشيطها باتجاه أوسع، وتدفع قدراته إلى النمو والإدراك الواسع، إلا أنها في الوقت ذاته تحمل الكثير من المضار على الطفل، وخاصة على صحته الجسدية والنفسية والعقلية والسلوكية، وعلى مجمل أنماط ثقافته بشكل عام، وذلك عبر ما تفرزه الكثير من الألعاب الإلكترونية من معطيات سلبية ونتائج خطيرة تعمل على إشاعة (الثقافة السلبية)، المتمثلة في (ثقافة العنف) التي تحملها هذه الألعاب، في أشكالها ومضامينها وما تضخّه من نزعات عدوانية عديدة تهدد الثقافة الإيجابية وتعمل على تقويض قيمها وقدراتها ومؤثراتها في كيان الطفل وسلوكه، لتحلَّ محلها (ثقافة العنف) ونزعتها الساعية إلى تكريس قيمها ووجودها في سلوك الطفل وثقافته، خاصة بعد أن أصبح العنف ظاهرة بارزة في مجمل الألعاب الإلكترونية عبر الكمبيوتر والإنترنت، وألعاب (الأقراص المدمجة C.D) وغيرها.

ظاهرة العنف ومفهومها في اللعب

يعدّ العنف من الموضوعات الشائكة والمتداخلة بشكل واسع في نشاط الإنسان ومحيطه الحياتي، بعد أن انتشر في عموم المجتمعات بوصفه ظاهرة اجتماعية سلبية، ومرضاً نفسيّاً وأخلاقيّاً يهدد كيان المجتمع في صميم أمنه وسلامته؛ لهذا تعددت تعريفاته وتفسيراته، والنظر إلى أسبابه ودوافعه ونتائجه، لدى المختصين بدراسته من علماء النفس والاجتماع والتربية وغيرهم.

فالعنف في اللغة العربية يعني الفعل الشديد المناقض للفعل الهادئ، أي أنه كما جاء تعريفه في القاموس المحيط للفيروز بادي يعني (الفعل المضاد للرفق أي ضد اللطف واللين).. ويشتق مفهوم العنف في العربية أيضاً، كما جاء في المعجم الوسيط، من فعل (عنف)، إذ يقال (عَنُف به

وعليه، أي (أن الله رفيق يحب الرفق ويعطي على الرفق ما لا يعطي على العنف)[١٠].

وفي اللغة الإنجليزية يشتق (العنف) من مصدر الانتهاك أو الاعتداء (To violate)، أي أن العنيف هو من ينتهك أو يعتدي.

وبالرغم من التباين والاختلاف في وصف العنف وتفسيره باختلاف الاتجاهات والمنطلقات الفكرية المتنوعة بتنوع أفكارها ومناحيها العلمية وأصحابها المفكرين والعلماء والفلاسفة ورجال الدين والمربين وغيرهم، فإنهم جميعاً يلتقون في المعنى العام للعنف وتفسيره على أنه (ظاهرة سلبية، وممارسة سلوكية خطيرة تؤدي إلى مخاطر كثيرة على أمن الفرد وأمن الجماعة وأمن المجتمع)، وهذه الظاهرة أو هذه الممارسة لها أسبابها ودوافعها ونتائجها، وقد اختلف العلماء في دراساتهم المتنوعة والمتعددة لهذه الأسباب والدوافع والنتائج؛ فمنهم من يرجعها إلى (الصراع الاجتماعي)، ومنهم من يعزيها إلى عوامل ذاتية في تكوين الشخصية ومنشأ السلوك، وآخرون يرجعونها إلى أسباب التعلم وغير ذلك.

فالذين ينظرون إلى العنف من اتجاهات الصراع الاجتماعي يرونه (سلوكاً جماعيّاً تمارسه إحدى الجماعات التي تدافع عن قيم خفية تتعارض مع قيم المجتمع أو تتعارض مع القيم التي يرعاها ممثلو السلطة.. أما علماء البيولوجي والفسيولوجي وأهل التخصص في الطب النفسي فيكادون يجمعون على أن العنف مرهون بعوامل فسيولوجية وراثية بالدرجة الأولى، ناتجة عن اختلال جيني معين (الكروموسومات المحددة للجنس)، أو ناتجة عن خلل في إفراز الغدد؛ حيث يولي عدد كبير من الباحثين أهمية خاصة للهرمونات الجنسية الذكرية بوصفها المسئولة عن السلوك العنيف، بالإضافة إلى الهرمونات الجنسية الأنثوية، والتي يظهر الاختلال فيها، خاصة في أيام الدورة الشهرية والتي ينتج عنها مظاهر سلوكية أكثر عنفاً لدى المرأة، كما أثبتت الدراسات أن تعاطي الأم لمادة (البرجستين) في أثناء الحمل يؤدي إلى ولادة أطفال أكثر عنفاً.. كما أرجعت دراسات الطب النفسي العنف إلى زيادة في النشاط الكهربائي والكيمياء الحيوية داخل المخ، فتحدثوا عن تأثير إصابات المخ والأطراف العصبية المتداخلة بوصفها محدداً مهمّاً لردود الأفعال الانفعالية الناتجة عن ضعف السيطرة على حالات الهياج العصبي، ثم جاء الحديث عن تأثير تعاطي الخمور والمخدرات على زيادة السلوك العنيف بما تفقده من سيطرة على الذات، كما تمَّ تفسير العنف من وجهة نظر علماء النفس بإرجاعه إلى الإحباط بوصفه ردَّ فعل طبيعيّاً لما يواجه الفرد من إحباطات، إذ إنَّ الإحباط يولد طاقات في النفس من الضروري أن تخفف أو تتصرف بأسلوب ما؛ حتى يشعر الفرد بالراحة منها)(١١) .

المثيرات البيئية للعنف

وإلى جانب ذلك هناك المثيرات البيئية والاجتماعية التي تولد العنف، وتدفع الفرد إلى التأثر بدوافعه واكتساب بعض عناصره بطرق معينة، كالعنف الموجود في واقع المجتمع، المتمثل في النزعات العدوانية بين الأفراد والجماعات، ومظاهر العدوان في الشارع وفي مشاهد الحياة العامة، وفي محيط الأسرة التي يكثر فيها استخدام العنف بين الأب والأم أو بين الإخوة نتيجة للتفكك الأسري أو عدم التوافق بين أفراد الأسرة وغير ذلك.

كذلك، لا يمكن أن نغفل دور التعلم الاجتماعي في إكساب العنف، كما تذهب الدكتورة هدى أحمد الضوي إلى ذلك حين ترى (أن السلوك العنيف يتمّ اكتسابه عن طريق الإثارة والتقليد والتعزيز، ويحدث هذا في الغالب عندما يحصل الأفراد على بعض الإثابات على سلوكهم العنيف، أو عندما يتوحد مع نماذج من الأدوار يراها أو يتأثر بها في حياته، وقد أكدت بعض الدراسات أن الفرد قد يلجأ أحياناً إلى العنف باعتباره أسلوباً لحل المشكلات، ويتم ذلك بناء على خطوات للتعلم تبدأ بنقد الآخرين واتخاذ موقف منهم، ثم تطوير أساليب التصنيف لأبعاد الآخرين، ثم أخيراً محاولة إضفاء الطابع الإنساني والشرعي على أفعال العنف الموجه نحو الآخرين، ويعني هذا أن السلوك العنيف هو سلوك يمكن تعلمه مثل أي شكل من أشكال السلوك الأخرى)(١٢) .

وهذا التعلم يزداد وينشط كلما زادت مناشطه والوسائل الدافعة له، والعوامل المشجعة عليه، أمام ضعف أو تراجع التوجيه والرقابة الأسرية في هذا المجال؛ مما يجعل الفرد متحرراً من القيود أمام العنف وطرق تعلمه واكتسابه، خاصة خلال مرحلة الطفولة والمراهقة، فخلال هذه المرحلة يكون الطفل مهيأ لتعلم العنف واكتسابه والتعاطي مع عوامله بدرجات متفاوتة، بحسب نشأته في الواقع الأسري وفي المحيط الاجتماعي، وبحسب طبيعته البيئية والاجتماعية والاقتصادية، وما يتلقاه من مؤثرات ثقافية واجتماعية وتربوية، تؤثر فيها وسائل الإعلام وبالأخص التلفزيون، وعوامل اللعب والألعاب تأثيراً كبيراً، في حجم العنف ونوعيته التي يقع تحت تأثيرها نتيجة لذلك، وخاصة نتيجة التواصل مع الألعاب الإلكترونية الحديثة عبر الكمبيوتر والإنترنت و(البلاي ستيشن) داخل البيت، وكل ذلك يساعد على تطوير نزعة العنف في سلوك الطفل وكيانه الشخصي.

واقع الألعاب الإلكترونية

في مراقبة دقيقة لواقع الألعاب الإلكترونية، بجانبيها (المسيطر عليه) بإرادتنا ـ إن صح التعبير ـ عبر (الكمبيوتر) وعبر (جهاز البلاي ستيشن) .. و (المفتوح)، (خارج سيطرتنا) عبر

(الإنترنت)، نجد أن مضامين هذه الألعاب في الحالتين (الكمبيوتر والبلاي ستيشن والإنترنت) يغلب عليها العنف الصارخ بكل انفعالاته وتفاعلاته.

وهذا يعني أن هذه الألعاب قد أصبحت عاملاً مهمّاً لإشاعة العنف وترسيخه في نفسية الطفل؛ حيث باتت نزعة العنف (المجسد إلكترونيّاً) من النزعات الطاغية والمسيطرة على مجمل الألعاب الإلكترونية، والتي وجدت شيوعها ورواجها ومجالها الواسع من خلال الكمبيوتر ودوره المنتشرة بكثرة في مجتمعنا، والتي راحت تجذب آلاف الأطفال والمراهقين كل يوم، وإذا ما هيئ لأحد أن يدخل هذه الدور فإنه لن يسمع سوى أصوات إطلاق النيران الوهمية طبعاً وأصوات الأطفال والمراهقين تتعالى وهم يحاولون تمزيق الهدف إرباً عن طريق المسدسات والصواريخ والمدافع الحاسوبية، إن هذا كله يفضي إلى نزع الحساسية تجاه العنف وتحويل الضرب والإيذاء إلى أمر عادي يمارسه الكثيرون بشكل عادي كل يوم) [١٣].

وإزاء ذلك فقد تشبّع أطفالنا بالعنف، وتطبعوا على ممارسته في عاداتهم وفي سلوكياتهم، وفي تصرفاتهم مع أقرانهم في المحيط الاجتماعي، ومع إخوتهم داخل البيت وحتى مع أنفسهم في مواقف تمثيلية متخيّلة يقوم بها بعض الأطفال، الذين أشبعت ألعاب الكمبيوتر نزعاتهم وميولهم إلى ممارسة العنف والاعتياد عليه، خاصة بعد أن أصبح العنف حالة مألوفة في الواقع، وممارسة حقيقة تطغى على حياة الطفل، وحياة المجتمع بشكل عام؛ مما يشكل تعزيزاً لثقافة العنف التي تبعثها الألعاب الإلكترونية في مضامينها، وتوسيعاً لدائرتها ومؤثراتها في سلوك الطفل، الذي تطبَّع على الجرعات العنيفة، ولامس المشاهد العنيفة في واقعه من كل اتجاه، فأصبحت هناك مشكلة كبيرة، تنذر بكارثة إنسانية خطيرة، تهدد حياة المجتمع وصحته النفسية بكاملها، ومرد هذه المشكلة وأسبابها لا تقف عند حدود العنف وثقافته في الألعاب الإلكترونية فحسب، إنما تتجاوزها إلى مؤثرات الواقع اليومي، وما يشهده من تطور في عنف الشارع، فماذا يحدث للطفل بشكل خاص إذا ما تشبع بثقافة العنف التي يتزوّد بها من ألعابه الالكترونية، وفوق ذلك يزداد مشاهدة، وملامسة للعنف الحقيقي في حياته العامة، ماذا يحدث لهذا الطفل؟ وماذا تكون عليه ثقافته، وسلوكياته، وانفعالاته، وصحته العقلية والنفسية؟ من المؤكد أن مثل هذا الطفل سيكون عرضة مباشرة للصدمات النفسية والأمراض العقلية، وستكون شخصيته بؤرة لكثير من الصعوبات والمشكلات والانحرافات السلوكية والتربوية والاجتماعية والثقافية، وسيكون بذلك طفلاً معاقاً، ذهنيّاً وفكريّاً، وسلوكيّاً، وثقافيّاً، إضافة إلى ما يحمله من صدمات وأمراض نفسية أخرى نتيجة لتعرضه لعنف الواقع.

وفي هذا الاتجاه تذهب الباحثة الاجتماعية حكيمة عبد الواحد في رأيها إلى أن: للمرض النفسي خطورة كبيرة على الشخص المصاب، وممكن أن تتفاقم إذا لم نعالجها بجدية وخاصة حالات الفصام المزمن، أو الكآبة المزمنة، وكذلك الاضطرابات النفسية المزمنة والشديدة، وأما العنف والاعتداءات التي تمارس ضد الأطفال في العمل والشارع والبيئات الخطرة فتخلق أجواء تعكر صفو الحياة والتمتع بها وتنجم عنها أمراض ومشاكل اجتماعية يتطلب العمل في اتجاهين الأول القضاء على مسببات هذه الأمراض والثاني تضافر كل الجهود ومعالجة المصابين بها، ولأننا نعاني من بيئة مليئة بالعنف بأشكاله المختلفة وخاصة ما يتعرض له الطفل سواء في البيت أو المدرسة من حالات نفسية ناتجة عن الانفجارات التي تخلف القتلى والأصوات الناتجة عنها، والتي أيضاً تبث الرعب في نفوس الأطفال عندما يفقد الطفل شخصاً يحبه مثل والده أو والدته أو أخيه أو صديقه فإن تأثير هذه الصدمة يكون واضحاً على الطفل، وهناك أطفال لديهم استعدادات لتقبل الأمراض النفسية) [١٤].

مثلما هناك أطفال لديهم استعدادات سريعة ونشطة لتقبل العنف والاعتياد عليه وممارسته بشكل واضح، بعد تعرض هؤلاء الأطفال للعنف ومشاهده الحية في واقع الحياة، بشكل متواصل فتظهر لديهم نزعات عنيفة تعمق (ثقافة العنف) في نفوسهم، وهذا يدفعهم إلى السلوك العنيف، وإلى اللعب العنيف، وإلى ممارسة الألعاب التي تمثل أشكال العنف ومضامينه.. وقد درس العلماء هذه الظاهرة من كل اتجاهاتها وتوصلوا إلى التشخيص الدقيق.

ففي دراسة علمية لتحديد العوامل التي تسهم في تطور العدوانية وسلوك العنف عند الأطفال قام بها فريق من الباحثين في جامعة (كيس ويسترن) بالتعاون مع باحثين في جامعة (كنت) بولاية أوهايو الأمريكية، تابعت الدراسة الحالة الصحية لأكثر من ألفين ومائتي طالب في المدارس العامة، تراوحت أعمارهم (بين سبعة أعوام وخمسة عشر عاماً)، من خلال مسحات مجهولة لتشجيعهم على التحدث عن أنفسهم، وأوضاعهم في المنزل، ووجد الباحثون أن ثلاثة عوامل رئيسة شائعة زادت من فرص تطور العنف بين المراهقين الذين أظهروا سلوكاً عدوانيّاً منها: تعرضهم للعنف سواء بمشاهدة أعمال عنيفة أو السماع عنها، ونقصان الرقابة الأسرية، وعدم اهتمام الآباء بأطفالهم، إلى جانب مشاهدة الأفلام التلفازية والسينمائية العنيفة التي تزيد من انخراط الأطفال في السلوك العدواني بنسبة أكبر، وشدد الباحثون على ضرورة مراقبة الآباء لأطفالهم، وخاصة فيما يتعلق بتعرضهم للعنف مع تقديم برامج وخدمات مناسبة للذين يميلون للعنف على أمل منع تطور السلوك العدواني لديهم في المستقبل، وإن القول بأنَّ الطفل يقضي

عدة ساعات جالساً إلى الحاسوب أو في مشاهدة التلفاز، لا يعني أنه ينهل العلوم والمعارف، إن الطلب من الأهل القيام بدور الرقابة على ما يطلع عليه الأطفال عبر وسائل الإعلام ينطوي على ظلم لبلدان العالم الثالث، فهناك أولاً مشكلة الأمية، فكثير من الآباء والأمهات أميون أو أنهم لا يجيدون اللغات الأجنبية مما يجعل الأطفال يحلقون في هذه الفضاءات المضطربة وحدهم دونما هادٍ أو دليل، أما المشكلة الأخرى التي لا تمكن الأهل في العالم الثالث من فرض مراقبة على مضامين الوسائل الإعلامية التي يتلقاها الأطفال فتكمن في الأوضا ع الاقتصادية الصعبة التي تجعل الآباء يزاولون أكثر من مهنة تبعدهم عن بيوتهم معظم ساعات النهار والليل)(١٥) .

إن ذلك كله وغيره من المشكلات التي تزيد من حجم المعاناة والتأثيرات السلبية التي تفرزها الوسائل الإعلامية ومنها الألعاب الإلكترونية وألعاب الإنترنت على الطفل، وفي السنوات الأخيرة أخذ المجتمع الدولي يشعر بتفاقم مشاكل العنف التي تنتجها ألعاب الكمبيوتر وألعاب الإنترنت على الطفل، إلى جانب الواقع العنيف الذي يعيشه الطفل، ويلمس العنف الواقعي بكل أشكاله وأصنافه في اتجاهات الحياة، وهذا كله يعزز من ثقافة العنف في نفس الطفل، ويدفعه أكثر إلى ممارسة الألعاب العنيفة لأنها في تصوره انعكاس تمثيلي للعنف الواقعي، يجعله أكثر اعتياداً على العنف الحقيقي وآثاره، ولا يعلم أن هذه الممارسة تدفعه أكثر إلى العنف وتبعده عن الحساسية تجاهه.

الألعاب الإلكترونية ودور الأسرة والمجتمع

في السنوات الأخيرة، شعر المجتمع الدولي ومؤسساته بتفاقم مشاكل العنف التي تنتجها ألعاب الكمبيوتر وألعاب الإنترنت وغيرهما من الألعاب الإلكترونية الأخرى والبالغة التأثير على الأطفال، فأخذ يواجه ذلك بوضع بعض الحلول المناسبة، واتخاذ بعض الإجراءات لذلك؛ حيث بدأت مدينة (لوس أنجلوس) الأميركية تطبيق قانون يحمي الأطفال والمراهقين من عنف ألعاب الكمبيوتر والإنترنت، وذلك بوضع هذه الألعاب تحت المراقبة الشديدة، إلا أن آليات المراقبة لاتزال غير جاهزة بعد، ولا تملك أجهزة الشرطة بعد جهازاً من المفتشين، إلا أن القانون ينص على إنشاء (٣٠) قاعة في المدينة يطبق فيها الحظر، وتثبت فيها كاميرات مراقبة على الأحداث في السن، وستمنح المدينة تراخيص تتضمن شروط ألعاب الإنترنت والكمبيوتر المسموح اعتمادها والفئات العمرية لكل منها، ولدى البدء بتطبيق القانون تكون مدينة لوس أنجلوس من أولى المدن التي تطبق حظر ألعاب الكمبيوتر والإنترنت العنيفة على المراهقين، بعد تصاعد أحداث العنف وإطلاق النار قرب قاعات الألعاب عام (٢٠٠٢).

وبالرغم من كل ذلك فإن المشكلة مازالت تتفاعل، وتتسع أبعادها يوماً بعد يوم، دون أن تكون هناك حلول جذرية لها، وفي هذا الاتجاه تقول الدكتورة عزة كريم أستاذ علم الاجتماع بالمركز القومي للبحوث الاجتماعية والجنائية في القاهرة: (إننا نعاني في المجتمع بشكل واضح من العنف في الشارع والمدرسة وحتى في كل المجالات التي نعيشها ولم نحاول أن نعالج الأسباب التي أدت إلى العنف والقسوة في تناول أمور حياتنا، هذه الأسباب مختلفة، أهمها ما يشاهدونه على شاشات التلفزيون والفضائيات من مشاهد عنيفة ومثيرة للغرائز العدوانية، ثم الألعاب الإلكترونية الممزوجة بالعنف والقوة، وللأسف أصبح الأهالي يرحبون بهذه التسلية طالما توجد في أماكن آمنة ومختلفة دون أن يلقوا لها بالاً، وما سيعود من سلوك عدواني في المستقبل القريب، وذات مرة دخلت نادياً من نوادي الإنترنت فوجدت ألعاباً مختلفة، فلاحظت أن كل الألعاب التي يلعبها الأطفال والشباب تدخل في إطار العنف أو استخدام الأسلحة التقليدية والأسلحة ذات الخيال التي تبيد، أي (المحرمة دولياً) . من ينتصر يصبح هو القاتل الفائز فيتعلم الطفل أن يقاتل حتى يكون هو الفائز مما يعلمه العنف والقسوة، وهناك شكل آخر هو لعبة عبارة عن حيوانات شكلها مألوف وغير مألوف تشتبك وتقاتل كل منها الأخرى، وتختلف الألعاب حسب المرحلة العمرية للاعب، وهناك شكل آخر للألعاب وهو ما يغرس العنف بين الرجل والمرأة وهو العنف النوعي، والغريب في هذه اللعبة أن المرأة في النهاية هي التي تنتصر وهنا يحدث غرس في مخيلة الطفل أن هناك صراعاً بين الرجل والمرأة، وهذا الصراع أزلي لابد لحدوثه في الواقع أو في الوهم كما يشجعها المجتمع، أي أن هناك صراع النوع، وكذلك هناك العنف في الرياضة، فإن ألعاب العنف في الرياضات المختلفة هي التي تجذب الأطفال والشباب، وهي الشكل المميز والأمثل للألعاب حتى الشباب والمراهقون يريدون الرياضة عنفاً فيقدمون على ألعاب الكاراتيه والتايكوندو والجودو والمبارزة ..المشكلة لم تقتصر على إثارة العنف فقط بل العصبية الشديدة والتوتر فيحاول الطفل أن يمارس هذا في الواقع بين إخوته وأصدقائه في البيت والمدرسة والنادي، ويدعم هذا الشعور بعض المشاحنات المنزلية التي لا تخلو منها بيوتنا وبيئتنا وطبيعتنا فيدخل من عنف إلى عنف) [١٦].

من هنا يجب أن تكون الأسرة بالدرجة الأولى هي الرقيب على الطفل، وهي الموجه العام لسلوكه ولنشاطه في كل ما يقوم به داخل البيت أو خارجه، وأن تكون صلتها بالطفل صلة مباشرة وعميقة لا تخلو من المساءلة والتدقيق والتنبيه والتوجيه؛ لمعرفة كل ما ينتاب الطفل من مشكلات وتوجهات وميول، والعمل على حل هذه المشكلات قبل تفاقمها ووصولها إلى الحالة التي

يصعب السيطرة عليها وحلها، كذلك يتطلب من الأسرة توجيه الطفل توجيهاً صحيحاً والوقوف على توجهاته النفسية وميوله في اللعب وفي السلوك بغية تعديل هذه التوجهات نحو الوجهة الصحيحة، وجعل ميوله إيجابية في اللعب وفي السلوك، أما أن يترك الطفل في شأنه دون رقيب أو هادٍ أو موجه فهذا هو الطريق المؤدي إلى الانحراف والخطأ، خاصة في قضية الإدمان على الألعاب العنيفة والتعلم منها قيم العنف وثقافته .. فالأسرة باعتقاد الدكتور أحمد المجذوب عالم الاجتماع والخبير الاجتماعي والجنائي تلعب دوراً واضحاً في توجيه اهتمامات الطفل وانصرافه إلى الألعاب الإلكترونية، ويتطلب من الأسرة الانتباه لأبنائها وضرورة مناقشتهم في أمور الألعاب هذه وخطورة إدمانها .. والأسلوب الأمثل للتعامل مع هذه المشكلة برأي المجذوب هو (الحوار والإقناع وبيان ما فيها من أضرار ومضيعة للوقت وتوضيح مدى واقعية هذه الألعاب المثيرة البعيدة كل البعد عن الواقع والحقيقة آخذين في الاعتبار أن هناك حدوداً عند الأطفال لاحتمالية عدم تقبل النصيحة في البعد عن هذه الألعاب أو التقليل من ساعات التسلية بها.

نحن للأسف بطبيعتنا لا نهتم بتربية الأطفال وتوجيههم التوجيه الأمثل فينشأ الطفل لا يدري ما يشغل وقته باللعب المفيد أو بقضاء يوم يتعلم فيه الكثير من المهارات والسلوك الاجتماعي، أما بالنسبة إلى برامج الألعاب فمصمموها يزدادون ثراء كبيراً بينما نحن نزداد عنفاً وقسوة وتضعف علاقاتنا الأسرية وتتفكك. الآن الأسرة تشكو من الخلافات والمشاحنات وأحياناً الاشتباكات فنحن أمام مشكلة خطيرة عندما يميل الطفل ميلاً فطريّاً نحو ألعاب العنف لأنه يجد نفسه يهزم ويقتل ويدمر ويلغم فيعتاد المشاهد التي تجعله ينتشي بعيداً عن تكليفات الأسرة والمدرسة) [١٧].

لذا فإن الأسرة مطالبة بتفعيل دورها وفرض سلطتها والقيام بمسئوليتها في تجنب الطفل مخاطر الألعاب الإلكترونية ومزالق الاعتياد عليها وتلقي مضامينها التي ترسخ ثقافة العنف في سلوكه وتجعلها في مواجهة حقيقية مع ثقافته الأصيلة، التي تنبع من براءته وطبيعته الطفلية الرافضة للعنف.

وأمام هذا الحال يضع الأستاذ أحمد فؤاد بكري بعض المؤشرات أمام الآباء والأمهات والمعنيين ليهتموا بها وينطلقوا منها للحد من المشكلة التي تواجههم إزاء ألعاب الكمبيوتر والإنترنت، فيقول في ذلك: (جهاز الكمبيوتر جهاز متعدد الاستخدامات، فلابد ألا نترك الأطفال فترات طويلة أمام الألعاب دون توجيههم إلى شيء مفيد.. وكذلك عدم جلوس الأطفال أمام الكمبيوتر لفترات طويلة، وإذا كان من الضروري يجب أن تكون هناك استراحة من آن لأخر، وكذلك متابعة البرامج التي يستخدمها الأطفال ويحاولون تشغيلها على جهاز الكمبيوتر دون أن

نُشْعِر الأطفال بأننا نراقبهم طول الوقت.. كل ذلك لا يغنى عن متابعة الآباء ومحاولة تثقيفهم لأبنائهم الثقافة السليمة، التي تحمى الأبناء من الوقوع في الأخطاء؛ مما قد يكلفنا الكثير، ولا ننسى أن كثيراً من الآباء ليس لديهم القدر الكافي من المعرفة التكنولوجية، وكيفية التعامل مع الحاسبات والإنترنت.. ولكن لا يوجد سبيل للتقاعس، فلابد من أن يتعلم الآباء بجد حتى يكتسبوا القدر الكافي الذي يسمح لهم بمتابعة أبنائهم، فلا عيب أن يتعلم الأب من ابنه أو ابنته، ولا الأم من ابنتها وابنها، ولكن العيب كل العيب أن يظل الآباء بلا وعى ولا معرفة بكل جديد، وفى الوقت ذاته نجد الأبناء يتمرسون بتعلم أشياء جديدة كل يوم قد يكون منها ما هو سليم وما هو غير ذلك؛ لهذا لابد أن يكون الآباء على وعي كامل بكل جديد؛ حتى يوجهوا أولادهم إلى الطريق السليم للاستفادة من هذا التطور، ومحاولة توجيههم لكي يحققوا لنا الرخاء والتنمية) [١٨].

وخلاصة لما ناقشناه وبحثناه هنا لابد للمجتمع من أن يضطلع بدوره الفاعل في مجال الحد من العنف وتلاطم ثقافته في الألعاب الإلكترونية، والخطوة الأهم في هذا الاتجاه هو منع دخول ألعاب العنف إلى أطفالنا، وعدم السماح بتداولها في الأسواق والترويج لها في مقاهي الإنترنت أو الكمبيوتر، والاستعاضة عنها بالألعاب الإلكترونية التعليمية المسلية الهادفة والمفيدة، فالطفل بطبيعته يميل إلى ما هو موجود ومؤثر في واقعه من ألعاب، فإن كانت ألعاباً عنيفة فإنه يشاهدها أمامه، أو يسمع عنها من أقرانه فيسرع إلى ممارستها، وإن كانت ألعاباً تعليمية فالطفل هنا أيضاً يسرع إليها.. وفي كل الحالتين يميل الطفل إلى هذه الألعاب، إذاً لماذا لا نكون نحن الموجهين له، ومن يختار له خير الألعاب التي تفيده وتنفعه أكثر من الألعاب التي تضره كالألعاب العنيفة؟ هذا السؤال أتمنى أن يجيب عنه المسئولون عن قنوات اللعب والألعاب الإلكترونية، ومن يقوم باستيرادها وترويجها إلى الأطفال.. فإن كانت إجابتهم إجابة إيجابية ويسعون إلى تفعيل دورهم الإيجابي في جذب الطفل إلى الألعاب التعليمية المسلية الهادفة وإبعادهم عن أي شكل من أشكال ومضامين الألعاب العنيفة، فإن ذلك سيضمن لنا سلامة أطفالنا من ثقافة العنف، أما إذا كانت إجابتهم سلبية تعبر عن إصرارهم على تقديم الألعاب العنيفة إلى الأطفال بدافع الربح والتجارة، فإن الحال سيبقى هكذا على ما هو عليه مهما حاولت الأسرة وسعت إلى تفادي تأثيراته على الأطفال، بل إنه سيتوسع، وسيزداد خطورة، خاصة أن شركات إنتاج وتصميم الألعاب الإلكترونية في سباق متواصل كل يوم لإنتاج المزيد من الألعاب المثيرة والغريبة في عالم الألعاب العنيفة التي تزيد من ثقافة العنف وترسخها في وجدان الطفل.

المراجع

١ ـ تاكر، نيكولاس (١٩٩٩) الطفل والكتاب ـ ترجمة: مها حسن بحبوح ـ منشورات وزارة الثقافة السورية ـ دمشق ـ الطبعة الأولى.

٢ ـ فوازو، برنار (١٩٧٦) نمو الذكاء عند الأطفال ـ ترجمة: د. منير الصرة ـ مكتبة النهضة المصرية ـ القاهرة

٣ ـ فهمي، مصطفى (١٩٧٠) في علم النفس ـ مطبعة التقدم ـ القاهرة،

٤ ـ فرويد، سيجموند (١٩٦٦) ما فوق مبدأ اللذة ـ ترجمة: إسحق رمزي ـ دار المعارف بمصر.

٥ ـ عبد الرزاق، مدحت (١٩٧٩) سيكولوجية الطفل في مرحلة الروضة، سلسلة الموسوعة الصغيرة رقم (٤٤)، دار الشؤون الثقافية العامة ـ بغداد.

٦ ـ فلسفي، محمد تقي (٢٠٠٥) الطفل بين الوراثة والتربية ـ تعريب وتعليق: فاضل الحسيني الميلاني ـ دار سبط النبي للطباعة والنشر والتوزيع ـ الطبعة الثانية ـ القسم الأول ـ إيران.

٧ ـ أبو عرب، محمد خير (١٩٨٥) المعجم المدرسي ـ وزارة التربية ـ القاهرة ـ الطبعة الأولى.

٨– قدوري، حسين (١٩٩٢) التعليم في الكتاتيب العراقية ـ نقابة الفنانين العراقيين ـ المركز العام ـ مطبعة العمال المركزية ـ بغداد.

٩ ـ يوسف، عبد التواب (١٩٩٢) فصول حول الطفل والقراءة ـ دار يمان للنشر والتوزيع ـ عمان ـ الأردن ـ الطبعة الأولى.

١٠ ـ خير أبو عرب، محمد ـ (٥) المعجم المدرسي، وزارة التربية، القاهرة، ص ٧٣٣.

١١ـ الضوي، هدى أحمد (٢٠٠٤) ـ العنف والمراهقة، مجلة الطفولة والتنمية، العدد (١٣) المجلس العربي للطفولة والتنمية، القاهرة.

١٢ـ المرجع نفسه.

١٣ـ الشريف، نبيل (٢٠٠٤) ـ دور وسائل الإعلام في الحد من العنف ضد الأطفال، جريدة الدستور، عمان، الأردن.

١٤ ـ غالب، مشتاق (٢٠٠٦) الطفولة والأمراض النفسية، المشرق، ع (٦٧٧) نيسان، بغداد، العراق .

١٥ ـ الكعبي، فاضل (٢٠٠٦) الطفولة واللعب وما بينهما، مجلة الطفولة، ع (٧) الجمعية العراقية لدعم الطفولة، بغداد، العراق.

١٦ ـ عاشور، وليد (٢٠٠٦) أوكار الإنترنت تهدد أطفالنا، جريدة أخبار الحوادث، ع (٧٢٩)، القاهرة، مصر .

١٧ ـ المصدر نفسه.

١٨ ـ بكري، أحمد فؤاد (٢٠٠٧) ـ سلامة أطفالنا والاستخدام الخاطئ للكمبيوتر والإنترنت، مجلة خطوة، ع (٢٣) المجلس العربي للطفولة والتنمية . القاهرة، مصر.