المجلة العلمية للتكنولوجيا وعلوم الاعاقة
ISSN: 2682-2873
The Online ISSN : 2682-4256

المجلد 02/ العدد: 03 (2020)، ص ص 61-80

مخاطر الألعاب الإلكترونية على الطفل

The risks of electronic games to the child

أ.د/ عبيدة صبطي [1] د/ وليد بخوش [2] د/ مراد ميلود [3]

[1] جامعة بسكرة، الجزائر *Mail: a.sabti@univ-biskra.dz*

[2] جامعة أم البواقي، الجزائر *Mail: walidb401@yahoo.fr*

[3] جامعة قسنطينة ٣، الجزائر *Mail: mouradmiloud981@yahoo.com*

تاريخ الاستلام: 2020/08/07 تاريخ القبول: 2020/09/04

مستخلص البحث:

كان القرن العشرين هو قرن العلم والتكنولوجيا، وقد تحققت له هذه الخاصية بما تحقق فيه من انجازات علمية وتكنولوجية قد فاقت ما أنجزته البشرية في القرون السابقة مجتمعة .وقد كانت الثورة الرقمية من أهم الانجازات العلمية التي تحققت في ذلك القرن وتطورت بشكل مذهل في الحقبة الأخيرة منه.-بشكل خاص- من خلال تطور أنظمة الاتصالات التفاعلية، متمثلة في شبكة المعلومات الانترنت والأجهزة المسموعة والمرئية التي في طريقها لأن تصبح تفاعلية بالشكل المكتمل.

ولقد أدى انتشار الكمبيوتر وألعاب الفيديو والإنترنت في السنوات الأخيرة إلى بروز دورها بوضوح في حياة الأطفال. حيث تجذب الألعاب الإلكترونية في العالم الافتراضي الأطفال، وتأسرهم بسهوة وسرعة فائقة، ورغم إيجابيتها في جوانب عديدة إلا أن ثمة انعكاسات سلبية نفسية واجتماعية وصحية على الطفل ما يتطلب مراعاة خاصة، فقضاء ساعات طويلة أمام الهواتف الذكية وألعاب الإنترنت دون مراقبة من الأسرة يزيد مخاطر الانطوائية والعدوانية والعزلة لدى الأطفال وتتطور لأمراض نفسية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الالكترونية؛ الطفل؛ الأثار.

Abstract:

The twentieth century was the century of science and technology, and this characteristic of it was achieved by the scientific and technological achievements achieved in it that exceeded the achievements of mankind in the previous centuries combined. The digital revolution was one of the most important scientific achievements that were achieved in that century and developed amazingly in the last era of it. - In particular - through the development of interactive communication systems, represented by the information network, the Internet, and audiovisual devices that are on the way to becoming fully interactive.

The proliferation of computers, video games and the Internet in recent years have made their role clearly visible in children's lives. Where electronic games in the virtual world attract children, and captivate them with great pleasure and speed, and despite their positive in many aspects, there are negative psychological, social and health repercussions on the child that require special consideration. Spending long hours in front of smartphones and Internet games without family monitoring increases the risks of introversion and aggression And isolation in children and develop mental illness.

Keywords: electronic games; Child; Archaeology.

مقدمة:

إنتشـرت الألعـاب الإلكترونيـة في كثير من المجتمعـات العربيـة والأجنبيـة إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، حيث انتشرت انتشـارا واسـعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً وأغرقت الأسـواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشـغل الشـاغل لأطفال اليوم حيث أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم. كما أن ألعاب الألعاب الإلكترونية لم تعد حكرًا على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار!

ولـم يعـد غريبـا أن ينجـذب الأطفـال نحـو الألعـاب الإلكترونيـة والإنترنـت على حسـاب الألعـاب الأخـرى. فقـد أدى انتشـار الكمبيـوتر وألعـاب الفيـديو والإنترنـت في السـنوات الأخيرة إلى بـروز دورهـا بوضـوح في حيـاة الأطفـال. إنهـا ألعـاب وبـرامج التسـلية والترفيـه للجيل الجديـد. إنها الألعـاب العصـرية التي بـدأ الأطفـال يفضلونها على الألعـاب التقليديـة التي طالما اعتـادوا ممارسـتها لتطغى وتفـرض نفسـها علـيهم. وإذا كان انـدفاع الطفـل نحـو ألعـاب الفيـديو والكمبيـوتر والانترنـت يحمـل في طياتـه الكثير مـن الأمـور الإيجابية.

فإن الأمر لا يخلو من بعض المخاطر الدينية والصحية والسلوكية والاجتماعية والاقتصادية التي ينبغي الالتفات إليها. ولا يجب أن يتخيل البعض أن الكلام هنا يقتصر على سن الطفولة والمراهقة فقط. فالأمر يمتد ليشمل فئة الشباب أيضا .

١.تحديد المفاهيم

١.١ تعريف اللعبة من الناحية اللغوية:

اللعبة حسب ما ورد في المعجم الكبير للمصطلحات على الخط (Le Grand Dictionnaire Terminologigue En Ligne)، فإنها نشاط عفوي، وهي انخراط نشط، جسدي في بعض الأحيان من قبل اللاعب**(Catherine Froto,2002.pp.12-13)** .

٢.١ تعريف اللعبة من الناحية الاصطلاحية

يشير كل من سيلفي كريبو ورفائيل كوستر في دراستهما الموسومة بـ" ألعاب الفيديو، خيالي وتطبيقات ثقافية إلى تعريف اللعبة حسب هوتزينغا (Huizinga) فيلسوف اللعبة، الذي يعرفها على أنها فعل حر منظم حول البحث عن الجهد المرغوب ويضع في الاعتبار أن نجاح اللعبة يرتكز على محتواها الثقافي الذي يقولها **(Sylvie Cripeau, Rafael Koster, 2007,p.3)**

فاللعبة حسب تعريف "هوتزينغا" في منظور الباحثين تعتبر فعلا حرا منظما حول البحث عن الجهد المرغوب ونجاحها يتوقف على مضمونها الثقافي.

٣.١ تعريف الألعاب الإلكترونية

إن مفهوم الألعاب الالكترونية أو الألعاب الرقمية حسب الباحثة "باترسيا واتسيتو" وأخرون في الدراسة الموسومة بـ أي استعمال للألعاب الإلكترونية في القسم؟ يعتبر مفهوما واسعا، يشمل ألعاب الفيديو وألعاب الخط، والألعاب المتصلة بالكونسولات (الدعامات) وتلك المتصلة بالحواسيب، والهواتف المحمولة، وأيضا ألعاب المغامرات و الدور والمحاكاة، والألعاب الإستراتيجية، وألعاب السباق والألغاز **(Patricia Watsitau Et Autres, 2009,p.7)**

وعليه نجد الباحثة "باترسيا واتسيتو" ترى بأن الألعاب الإلكترونية مفهوم واسع يشمل كل أنواع الألعاب على غرار الفيديو والخط "ألعاب الشبكة" وغيرها، وهذا المنظور يكشف اللبس ويفك الارتباط الذي أشارت إليه الدراسة في تطرقها للمعالجة المفاهمية بين مفهوم اللعبة الإلكترونية ولعبة الفيديو، فبعدما كانت لعبة الفيديو في فترة تاريخية ما قد ارتبط بها مفهوم الألعاب الإلكترونية لأنها كانت مسيطرة كصناعة ووسيلة اتصال إعلامية ترفيهية، إلا أن انتشار أنواع أخرى من الألعاب الإلكترونية في فترات لاحقة جعل لعبة الفيديو بعد أن كانت كلا يعكس المفهوم لتصبح الآن مجموعة جزئية ضمن إطار صناعي ثقافي ترفيهي يسمى الألعاب الإلكترونية.

٢.مخاطر الألعاب الإلكترونية على الطفل

على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها في نظر (Mai 2010) أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب 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 التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات التها العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب .

فما من شك أن للألعاب الإلكترونية تأثيرات سلبية مختلفة أخلاقية وصحية ونفسية سلوكية وإجتماعية واقتصادية على من يمارسونها ويحتكون بها من الأطفال والمراهقين والشباب، فعالم هذه الوسائط الترفيهية الإلكترونية لا يخضع لرقابة الدولة، وفي غياب قوانين تحمي المستهلك في أوطاننا يتعرض الممارسون لمخاطرها المتباينة دون رقيب أو نذير أو موجه ليستدمج هؤلاء ثقافة هذه الميديا التي يغري واقعها الإفتراضي ملايين الممارسين في العالم ليستمروا حول شاشاتها غارقين في فضاءاتها التفاعلية.

١.٢ التأثيرات الأخلاقية

أشارت Mai، (2010) إلى أنه في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك، أدى هذا إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن، كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة. وتضيف Mai، (2010) بأن بعض الألعاب تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء**(عبدالله بن عبدالعزيز الهدلق: دون سنة، ص. ١٩)**.

كما يشير الباحث أمان الخالد في مقاله الموسوم: كشف مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال والشباب حيث قدم الأستاذ عامر المطوع في نهاية دراسته الموسومة: الألعاب الإلكترونية بين الترفيه والتدمير التي أرسلها إلى عدة جهات تعليمية وأمنية وإعلامية حصلت جريدة الرياض على نسخة منها إقتراحا بتشكيل لجنة لدراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على الجيل الناشئ، وطرق الوقاية منها ووضع معايير لما يمكن السماح به وصول إلى الأسواق، وما يمنع وصوله لخطره الشديد مشيرا إلى أن أحداث الألعاب يعلم أساليب الجريمة وفنونها وحيلها منمية في العقل قدرات ومهارات آلتها العنف ونتيجتها جريمة **(أمان الخالد: ٢٠٠٤)**.

حيث الواقع الإفتراضي الذي تقدمه تلك الألعاب المتطورة من ناحية بناء فكرة اللعبة وأهدافها وتسلسل خطواتها ومراحلها أو تدرج اللاعب في تشربها خلال اللعب، أو

على مستوى الخيارات الواجب تنفيذها من قبل اللاعب سواء قتل شخصيات محددة أو مهام تدمير وإحتلال وتخريب أو سرقة ورذيلة وما إلى ذلك، لتضطر دول غربية كثيرة من فرض شروط على أعمار مستخدمي بعض الألعاب كما في أمريكا وأستراليا بمنع دخول بعض الألعاب الإلكترونية، فمعارض مدينة كبيرة كالرياض تعرض عشرات بل مئات الأشرطة محرضة على العنف الرذيلة والإنحراف على غرار لعبة سرقة السيارات GTA**(أمان الخالد: ٢٠٠٤).**

كما أشار (الانباري،٢٠١٠) إلى أن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية ، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، قد تؤثر سلبا على اللاعب أو المُشاهد. كما أن تعلق الأطفال والمراهقين بالألعاب الإلكترونية قد يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية، وبالذات أداء الصلوات الخمس في أوقاتها مع الجماعة في المسجد. كما أنها قد تلهيهم عن طاعة الوالدين والاستجابة لهم وتلبية طلباتهم، بالإضافة إلى إلهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب **(عبدالله بن عبدالعزيز الهدلق: دون سنة، ص. ١٩).**

كما تعكس دراسة الباحث عامر المطوع المتمحور حول مخاطر هذه الوسائط الترفيهية التفاعلية المدمرة لعقول ممارسيها من مختلف الفئات العمرية الإجتماعية، على غرار الأطفال والمراهقين والشباب، لتضخ هذه الميديا التفاعلية رسائلها العنيفة والجنسية مرسخة ثقافة هدامة يستدمجها الممارسون من واقع تفاعلي إفتراضي، لينقل هؤلاء ثقافة التخريب والقتل والسرقة والإغتصاب والجريمة والفاحشة إلى الواقع الحقيقي في مجتمعاتهم فوراء الترفيه والتسلية تكمن القوة التدميرية لثقافة هذه الميديا ليبين الباحث تعالى صيحات إنذار ودق نواقيس الخطر في بلدان غربية على غرار أمريكا وأستراليا غيرها، لتضطر هذه الدول إلى فرض شروط على الشركات المنتجة، فهذه الخطورة بات يلمسها الغرب ما تغفل عنها دول العالم الثالث الذي أصبح حقل تجارب وأبر سوق لاستهلاك مثل هذه الألعاب التي يقبل عليها نشؤنا الصاعد عماد مستقبل أمتة بشغف كبير، وفي ظل غياب الرقابة والقوانين الصارمة في دولنا لتحمي المستهلك

الممارس، وفي ظل غياب بدائل بتهيئة محلية إلا بعض التجارب المحتشمة، فإن هذه الوسائط التفاعلية الترفيهية لا تنمي ممارسها إلا قيم العنف والتدمير.

٢.٢ التأثيرات الصحية

لقد حذر خبراء الصحة من أن يتعود الأطفال على استخدام أجهزة الكومبيوتر والإدمان عليها في الدراسة واللعب، ربما يعرّضهم إلى مخاطر إصابات قد تنتهي إلى تعويقهم، أبرزها إصابات الرقبة والظهر والأطراف.

ومن ناحية أخرى كشف العلماء مؤخرًا أن الوميض المتقطع بسبب المستويات العالية والمتباينة من الإضاءة في الرسوم المتحركة الموجودة في هذه الألعاب: تتسبب في حدوث نوبات صرع لدى الأطفال.

ما تخبرنا (إلهام حسني، ٢٠٠٢)، أستاذة 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**(عبدالله بن عبدالعزيز الهدلق: دون سنة، ص. ١٩)**.

كما حذر العلماء من الاستخدام المتزايد لألعاب الكومبيوتر الاهتزازية من قبل الاطفال، لاحتمال ارتباطه بالاصابة بمرض ارتعاش الأذرع والأكف، كما طالب الباحثون بضرورة كتابة تحذيرات على مثل هذا النوع من الألعاب، من نوع التحذيرات المكتوبة على علب السجائر، وضرورة تقنين انتاجها، وتحديد نسب اهتزاز معينة، خصوصا مع ازدياد عدد الأطفال الذين يستخدمونها**(http://ww.qaradawi.net)**.

ولا يخفى خبراء الصحة تخوفهم من مخاطر هذه الوسائط الترفيهية التي يستغرق فيها الممارس مندمجا كلية مع فضاءاتها الترفيهية التفاعلية أثناء اللعب، فالإدمان على هذه الألعاب يؤدي إلى اضطرابات وإصابات مختلفة في جسد الممارس على

غرار الرقبة والظهر والأطراف، وتسببها في نوبات صرع لدى الأطفال من خلال الإشعاعات الوامضة المتقطعة، إضافة إلى التأثيرات الإشعاعية التي تطلقها شاشات الألعاب والحواسيب إضافة إلى التهاب الرسغ والإبهام وارتعاش الأذرع والأيدي، ليدق أهل الاختصاص نواقيس الخطر مطالبين الشركات المنتجة للألعاب بكتابة تحذيرات على غرار المكتوبة على علب السجائر، وبضرورة تقنينها وتحديد نسبة الاهتزاز في الألعاب الالكترونية ذات الوميض الاهتزازي.

وفي ذات السياق بين الباحث "عدنان محمد" في مقاله الموسوم بـ: مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال إشارة ذي الاختصاص إلى ظهور مجموعة من الإصابات الخاصة بالجهاز العظمي و العضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة في الألعاب. كما تشير الأبحاث العلمية إلى أن حركة العينين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة ألعاب الكومبيوتر مما يزيد من فرص إجهادها، إضافة إلى أن مجالات الأشعة الكهرومغناطسية المنبعثة من شاشات الكومبيوتر تؤدي إلى حدوث احمرار بالعين والجفاف والحكة، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالاجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب(**http://www.alwatanvoise.com**).

ويأتي ما أورده "عدنان محمد" في عرض مقاله مدعما ما ذهب إليه ذو الاختصاص مضيفا تعرض الممارسين لإصابات عضلية وعظمية نتيجة الحركات السريعة المتكررة التي يستخدمون فيها أيديهم وأصابعهم وأذرعهم لتصاب اليد كلية، أو على مستوى الأصابع أو على مستوى تمفصل الزند "الرسغ" بالساعد أو على مستوى تمفصل الكوع بالعضد أو تمفصل العضد بالكتف نتيجة ثني هذه الأعضاء وتفاعل الممارس مع طقس اللعبة وفضائها الخائلي، فهذا الانغماس المستمر يؤثر على جهاز الرؤية مما يتسبب في إرهاق العينين وإصابتهما بالتحسس الذي تظهر آثاره في احمرار الملتحمة جراء الانبعاثات الكهرومغناطسية، ففرط إثارة هذه الأعضاء المتعرضة أكثر من غيرها جراء الانخراط في سياق طقوسية اللعبة يؤدي إلى تلك الاصابات التي تؤدي بدورها إلى اجهاد بدني عام تظهر أعراضه في متلازمة السبازموفيليا (**http://www.alwatanvoise.com**).

كما كشف بحث طبي أعدته إحدى الجامعات الهولندية (نقلا عن: المتميز، ٢٠٠٤) أن بقاء الأطفال في المنازل في ساعات النهار لممارسة الألعاب الإلكترونية، وعدم الخروج للتعرض لأشعة الشمس والحصول على الفيتامينات المطلوبة لنمو العظام يتسبب في المستقبل بإصابتهم بنقص فيتامين "د"، ويؤدي إلى إصابتهم بهشاشة في العظام بصورة مبكرة عن غيرهم، وآلام في الظهر وفي الركبتين قد تتطور إلى التهابات في المفاصل كما تصبح مناعتهم ضعيفة، كما أن بقاء الأطفال لساعات طويلة معا في غرف ضيقة أو محدودة التهوية تتسبب في إصابتهم بفيروسات بالجهاز التنفسي، وبزيادة احتمالات الإصابة بالأمراض المعدية **(عبدالله بن عبدالعزيز الهدلق: دون سنة، ص ص. ٢٢-٢٣)**.

كذلك من أضرار الألعاب الإلكترونية الإصابة بسوء التغذية والبدانة، فالطفل لا يشارك أسرته في وجبات الغذاء والعشاء فيتعود الأكل غير الصحي في أوقات غير مناسبة للجسم. وعلى سبيل المثال أكدت دراسة (نقلا عن: أبو جراح، ١٤٢٥هـ) أن ارتفاع حالات البدانة في معظم دول العالم يعود إلى تمضية فترات طويلة أمام التلفاز أو الحاسب. فقد قام الباحثون بدارسة أكثر من ٢٠٠٠ طالب تتراوح أعمارهم بين ٩ سنوات و١٨ سنة، وتبين أن معدلات أوزان الأطفال ازدادت من ٥٤ كيلو جرامًا إلى ٦٠ كيلو جرامًا، كما أن هناك انخفاضًا حادًا في اللياقة البدنية، فالأطفال من ذوي ١٠ سنوات في عام ١٩٨٥ كانوا قادرين على الركض لمسافة ١.٦ كيلو متر لمدة زمنية لا تتجاوز ٨.١٤ دقيقة، أما أطفال اليوم فيركضون المسافة نفسها ولكن في عشر دقائق أو أكثر (أبو جراح، ١٤٢٥هـ) **(عبدالله بن عبدالعزيز الهدلق: دون سنة، ص ص. ٢٢-٢٣)**.

وفي ذات المنحى تبين الدراسة التي قام كل من الدكتور "كريج أندرسون" الخبير في علم النفس من جامعة ولاية أيوا للعلم والتكنولجيا والدكتورة "كارين ديل من كلية "لينيور راين، بدراستين منفصليتن حول تأثيرات هذه الألعاب نشرتا في مجلة الشخصية وعلم النفس الاجتماعي التي تصدرها جمعية علم النفس الأمريكية ودراسة أمريكية أخرى لتكشف أن ممارسي ألعاب الفيديو العنيفة يتعرضون لتأثيرات متفاوتة

على أداء المخ، حيث يزيد النشاط في منطقة المخ التي تتحكم في الإثارة العاطفية، وينخفض في الجزء التنفيذي، الذي يرتبط بالتحكم والتركيز والسيطرة على الذات.

وقد أجرى هذه الدراسة قسم الأشعة في كلية الطب بجامعة إنديانا بالولايات المتحدة الأمريكية، وفي هذا الإطار يقول أستاذ الأشعة "فينيسنت ماتيوز: إن ممارسة نوع معين من ألعاب الفيديو العنيفة ربما يكون له تأثيرات قصيرة المدى على أداء المخ مقارنة بممارسة الألعاب المثيرة غير العنيفة **(Maktoobblog.com)**.

وفي هذه الدراسات طلب من أربعة وأربعين مراهقا ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة، أو لعبة غير عنيفة لمدة ثلاثين دقيقة، واستخدم العلماء تكنولوجيا التصوير بالرنين المغناطسي لدراسة أداء المخ أثناء سلسلة من المهام التي تقيس التركيز.

حيث أظهرت صور المجموعة التي مارست اللعبة غير العنيفة وجود نشاط أقل في أجزاء التحكيم والسيطرة التي توجد في مقدمة المخ، وحدوث نشاط أقل في أجزاء التحكم والسيطرة التي توجد في مقدمة المخ، وحدوث نشاط في المنطقة العاطفية**(Maktoobblog.com)**.

لذلك ينوي الباحثون إجراء أبحاث إضافية على الآثار طويلة المدى للتعرض لألعاب الفيديو العنيفة وتأثير هذه الآثار على الفروق في الأداء، ولهذا السبب أيضا يسعى وزراء العدل بالإتحاد الأوروبي إلى وضع خطط تهدف إلى تشديد قوانين بيع ألعاب القتل للأطفال باستخدام قائمة من العقوبات المشتركة ضد التجار الذين يقومون ببيع ألعاب الفيديو العنيفة للأطفال، وركز وزراء العدل بالإتحاد الأوروبي على خطط تستهدف تشديد القوانين واللوائح الخاصة ببيع الألعاب سالفة الذكر للأطفال، كما تعتزم المفوضية الأوروبية إستخدام قائمة من العقوبات المشتركة ضد تجار التجزئة. **(Maktoobblog.com)**.

لقد أثبتت الدراسات العلمية المختصة بتأثير الألعاب العنيفة على ممارسيها من الأطفال والمراهقين على أداء المخ، ونظرا للصدى الذي أحدثته هذه الدراسات الأكاديمية في دول الاتحاد الاوروبي سعى وزراء العدل في تلك الدول إلى وضع استراتيجيات تخطيطية من خلال صياغة قوانين صارمة تهدف إلى حماية شرائح

المستهلكين من الأطفال والمراهقين والتشديد على الشركات المنتجة بيع ألعاب القتل لهذه الشرائح المستهدفة كجمهور لمنتجاتها ذات الرواج الواسع تحت دائرة الترفيه القاتل المدمر وذلك باعتراف المفوضية الأوروبية معاقبة تجار التجزئة الذين يروجون لهذه الميديا الترفيهية حاملة العنف.

٢.٣ التأثيرات السلوكية والأمنية

يشير الباحث "شاكر عبد الحميد" في كتابه الموسوم: عصر الصورة السلبيات والإيجابيات، حيث قارن بعض الباحثين بين الألعاب الفيديو والمخدرات معتبرين هذه الألعاب المخدر الأقوى بعد مخدر الكراك الذي تفوق تاثيراته الأفيون أضعافا كثيرة، لأنها تشجع الصغار والكبار على الإنسحاب من الواقع والعيش في عوالم خيالية منعزلةعن عالم الواقع رغم أنها موجدة داخل الواقع(شاكر عبد الحميد: ٢٠٠٩، ص.٤٠٧).

ويعكس التشبيه المجازي لهذه الألعاب باعتبارها كمخدر الكراك الذي تتجاوز فاعليته فاعلية الأفيون مرات كثيرة، إذ الوسائط الترفيهية التفاعلية تساهم في إستغراق الممارسين كلية في محاكاة طقوس فضاءاتها الخائلية، فعوالم اللعبة تكون بمثابة بدائل عن الواقع الحقيقي، تشجع الصغار كما الراشدين للإنغماس فيها والعيش في رحابها التي تعتمد على التقنية الصورية ثلاثية الأبعاد التي تجعل الصورة وكأنها مجسدة في الواقع الحقيقي، فهذه الأجواء الآسرة تمكن الممارس من التحكم في سياق اللعبة كما يشاء، وبالتالي تشعره بالسيطرة وتشجعه في الانخراط أكثر في تفاصيلها، لتخطفه طواعية من واقعه الإجتماعي من خلال سمتها التفاعلية، فهذه الوسائل تساهم في إستلاب الممارس وإغترابه عن ذاته ومجتمعه وثقافته، وبالتالي تساهم في تزييف وعيه بواقعه ومحيطه وثقافته، فهذه الوسائط رغم إنتمائها إلى حيز الواقع إلا أنها تخترق هذا الواقع وتتجاوزه داعية ممارسها إلى فضائها وواقعها التفاعلي، وهنا تكمن صفة التخذير وسلطتها القاهرة التي تمارسها على المدمنين من الأطفال والمراهقين والشباب في كل دول العالم.

كما تحدث المجدوب، مستشار المركز القومي للبحوث الاجتماعية بالقاهرة، عن بعض الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية (نقلا عن: أبو جراح، ١٤٢٥هـ)، حيث أشار إلى

أن الألعاب الإلكترونية تصنع طفلاً عنيفًا، وذلك لما تحويه من مشاهد عنف يرتبط بها الطفل، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه العنف، ويضيف المجدوب بأنه ليس شرطًا أن يحدث السلوك العنيف بعد مشاهدة العنف مباشرة كما يعتقد البعض، بل إن مشاهد العنف تختزن في العقل الباطن، وتخرج حينما تتيح لها الظروف الخارجية هذا من خلال مثير يشجع العنف المختزن في العقل الباطن على الخروج(**عبدالله بن عبدالعزيز الهدلق: دون سنة، ص. ٢١).**

وفي ذات المنظور يبين الباحث محمد عبد الحفيظ في مقاله الموسوم: ألعاب الكمبيوتر تحول الأطفال الى مرضى نفسيين، حيث يرى أن مجموعة من الدارسين يبينون مخاطر ممارستها المختلفة على سلوك الأطفال على غرار عبد الله زايد وحامد الفهيدي وخالد المكحال وسعد الرشيدي وتامر المطيري وغنام الغنام، بأنها بالغة الخطورة على أطفالنا بسلبياتها الكثيرة التي تنعكس على الممارس منمية فيه روح التمرد والعنف والعداء وحب الإنتقام، فالقتل يصبح مقبولا وممتعا فالمدمنون على ألعاب الفيديو أكثر عرضة للإخفاق الدراسي والأنانية والإنطواء والإنحرافات السلوكية والدينية التي تهدم القيم الأخلاقية لدى الممارسين من أطفالنا خصوصا الذين يندمجون مع الألعاب لدرجة أنهم يصبحون جزءا منها، لتغرس فيهم نفسية كثيرة ليكتفي الممارسون بهذه الأجهزة عوضا عن الحياة الإجتماعية(**http://www.arrouiah.com**).

وفي هذا السياق كذلك يقول الكولونيل ديف غروسمان، أستاذ علم النفس سابقاً بأكاديمية ويست بوينت العسكرية بالولايات المتحدة الأمريكية (نقلا عن: Mai، 2010): بأن بعض الألعاب الإلكترونية تضاهي أعمال القتل التي تعلم الإنسان مع مرور الوقت تحدي شخص آخر ووضع نهاية لحياته. وكما هو معروف فإن الأطفال بطبيعتهم لا يميلون إلى القتل ولكنهم يتعلمونه من خلال أعمال العنف التي يتم عرضها بصفتها نوعاً من أنواع التسلية والمتعة عن طريق التلفزيون وأفلام وألعاب الفيديوMai، (2010). كما يقول الدكتور كليفورد هيل، المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصي مشكلة الألعاب الإلكترونية في بريطانيا نقلا عن(Mai 2010): لقد اغتصبت

براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمساعدتنا بل وبأموالنا أيضاً، وحتى لو صودرت جميع هذه الأشرطة فإن الأمر سيكون متأخراً للغاية في منع نمو جيل يمارس أشد أنواع العنف تطرفاً في التاريخ المعاصر**(عبدالله بن عبدالعزيز الهدلق: دون سنة، ص. ٢١)**.

فهذه الميديا التفاعلية العصرية تنقل رسائلها الخطيرة ذات المضامين العنيفة التي تشجع على القتل وتروج لثقافة الجريمة والدم، والجنسية المخلة بالآداب والمشجعة على إنتشار الفاحشة والرذائل، والمشجعة على تعاطي المخدرات والكحوليات والميسر بين الممارسين لتنعكس هذه الرسائل السلبية المتمثلة بعد إستدماج الممارسين لمضامينها المتعرضين لتأثيراتها، وتلقيهم لهذه الثقافة أو تلك أثناء الإنخراط في عوالمها الإفتراضية ليحاكوا المستدمج المتمثل منها في الواقع الحقيقي، ليخربوا نسيج مجتمعاتهم بممارسة الفاحشة والجريمة والمخدرات وغيرها من الرذائل، لتتحول براءة الترفيه الى أسلحة تذميرية فتاكة تقوض أمن مجتمعاتنا لتعزز هذه الوسائط ثقافة الإنطواء والإنسحاب والانعزالية، إضافة إلى تجاهل الآباء لتنعكس سلبياتها الهدامة على الفرد والمجتمع.

٤.٢ الأضرار الاجتماعية

أظهرت الدراسة الدانمركية (نقلا عن: منتديات قبائل تهامة عسير، ٢٠١٠) 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 ذات السياق يشير الباحثان "آسا بريغر" و"بيتر بروك" في كتابهما الموسوم: التاريخ الإجتماعي للوسائط من غوتنبرغ إلى الإنترنت إلى الجدل حول تأثيرات ألعاب الحاسب الإلكتروني، ولا سيما على الأطفال ليكون كتاب الباحث بيمر الموسوم: حمى العاب الفيديو سنة ألف وتسعمائة واثنين وثمانين وعنوانه الثانوي" التسلية والتعليم والإدمان" تناول ملحقة الأول تاريخا موجزا مخلا لألعاب الفديو وأما ملحقة الثاني

المعنون كيف تعمل الألعاب تعامل فيه مع التكنولوجيا الأساسية كان واضحا ودقيقا، وأما الفصل الذي تناول الأسئلة القيمية عنوانه، أنشطة الأسرة: نظرة جديدة، والتعليقات المختلفة التي تدعوا إلى دعم وتبني ثقافة الحاسب أو تنتقدها **(آسا بريغر وبيتر بروك: ٢٠٠٠، ص ص ٣٥٦-٣٥٧)**.

فالبرغم من أن الباحثين أوردا هذا السياق أثناء تعرضهما تاريخيا للدراسات الأولى التي تناولت التأثيرات الاجتماعية التي أحدثتها هذه التكنوولجيا في المجتمعات التي ظهرت فيها لتتراوح وجهات النظر بين مؤيد معارض وحذر في قبول ثقافة هذه الوسائط الجديدة، أو رفضها فما يعكسه العنوان حمى ألعاب الفيديو بين التسلية والتعليم والإدمان يعكس الجدل الدائر حول التأثيرات الإجتماعية للألعاب الإلكترونية على ممارسيها ويعكس تغلغلها في ثقافة المجتمع لتشكل جزء لا يتجزأ من ثقافته الجماهيرية الشعبية التي تتأقلم وتتفاعل مع هذه الألعاب كعنصر ثقافي جديد.

أما فاطمة القليني- أستاذة علم الاجتماع بكلية البنات بجامعة عين شمس- (نقلا عن: أبو جراح، ١٤٢٥هـ) فقد أشارت في دراسة لها إلى خطورة استخدام شخصيات إلكترونية بعيدة عن الواقع، فهذه الشخصيات وإن كانت تنمي خيال الطفل فإنها في الوقت ذاته تنمي مساحة الانفصال عن الواقع، وحتى عندما يلتحم بهذا الواقع فإنه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية، وهو ما يفجر طاقات التوتر، والعنف، والتحدي، والخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط**(عبدالله بن عبدالعزيز الهدلق: دون سنة، ص. ٢٤)**.

فالجلوس في حد ذاته أمام التلفاز والكومبيوتر 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 هناك مزج بين التنشئة الاجتماعية الإسلامية الصحيحة وبين تنمية الخيال الواقعي لما يشاهده الأطفال فهذا هو المطلوب **(مريم قويدر: ٢٠١٢/٢٠١١، ص.١٤٨)**.

حيث 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 طول المدة التي يقضيها في ممارسة هذا النوع من الترفيه الإلكتروني، كما يشتكي الكثير من مدمني الألعاب الإلكترونية من ضعف التواصل الاجتماعي في الأسرة في المجتمع ككل، كما أنهم يتجنبون المناسبات العامة والولائم والحفلات مما يدخلهم في إعاقة اجتماعية، كما تؤدي هذه الألعاب في بعض الأحيان إلى تنامي روح العزلة لدى الأطفال، بالاضافة إلى العنصر المهم في التأثير الاجتماعي هو التفكيك الاجتماعي الأسري بين الزوجين أو بين الوالد وولده أو حتى بين الأخوة والأخوات فيما بينهم.

وفي ذات السياق يعتبر الباحث "فرانك كشيش" صبي اللعبة أو الجيم بوي (**Game Boy**) وجهاز اللعب المعروف بسيجا (Sege) رفقاء سهر دائم للكثير من العائلات الأمريكية، لقد نمت ثقافة اللعبة في المحيط العائلي الاجتماعي الأمريكي، وعلاوة على التأثير التكنولوجي نجد هذه الألعاب غيرت الأسلوب الذي نسلي به أنفسنا لتصبح جزءا لا يتجزء من ثقافتنا الشعبية**(عادل سلطاني: ٢٠١٧/٢٠١٦، ص ٢٢١).**

بين الباحث "فرانك شيش" القدرة التأثيرية للميديا الجديدة التي ساهمت في إنتشار ما يعرف بثقافة اللعب في المجتمع الأمريكي، أين ينعكس التفاعل بين التكنولوجيا ويستخدمها في المحيط العائلي للأسرة الأمريكية، فعلاوة على التفاعل التكنو- ثقافي الواقع نتيجة تلاقح الثقافة الاجتماعية الأسرية وامتزاجها بثقافة هذه الوسائط التفاعلية.

وعليه نجد أن الألعاب الإلكترونية 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 يعزله عن التعامل مع عالم الواقع فيفتقد المهارة الاجتماعية في إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين ويصبح الطفل خجولا لا يجيد الكلام والتعبير عن نفسه.

كما قد تؤدي هذه الألعاب بما تحمله من أخلاقيات وأفكار سلبية إلى المزيد من الانفصال الأسري والترابط الإنساني مع الآخرين وارتباط الطفل بالقيم والأخلاقيات الغربية التي تفصله عن مجتمعه وأصالته. كما أنها من وجهة نظر المجذوب تصنع طفلاً أنانيًا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيرًا ما تثار المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول من يلعب؟ على عكس الألعاب الشعبية الجماعية التي يدعو فيها الطفل صديقه للعب معه (أبو جراح، ١٤٢٥هـ).

كما أن الألعاب الإلكترونية قد تعلِّم الأطفال أمور النصب والاحتيال فالطفل يحتال على والديه ليقتنص منهم ما يحتاجه من أموال للإنفاق على الألعاب الإلكترونية إما بأن يأخذ منهم مصاريف درسه الخصوصي ليلعب بها أو يدَّعي مثلاً أن معلم الفصل طلب منهم أموالاً لتجميل الفصل أو لشراء هدايا للمتفوقين في الامتحان (أبو جراح، ١٤٢٥هـ).

٥.٢ الألعاب الالكترونية وأثرها على التحصيل العلمي

تخبر Mai، (2010) أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي ويؤدي إلى اضطرابات في التعلم. وفي هذا السياق يروي (أبو العينين، ٢٠١٠) 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 يخبر (أبو العينين، ٢٠١٠) أنه رأى بنفسه أطفالا يهربون من الدراسة ويذهبون لممارسة الألعاب الإلكترونية **(عبدالله بن عبدالعزيز الهدلق دون سنة، ص٢٥).**

وأخيرا يذكر (الأنباري، ٢٠١٠) أن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل الصغير "ما دون العاشرة" بهذه الألعاب فإن ذلك

يؤثر سلبا على دراسته ونطاق تفكيره. كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي، مما قد يجعل اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا، فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية، بدلا من الإصغاء للمعلم. وهذا يتفق مع ما توصلت إليه دراسة (إلهام حسني، ٢٠٠٢) 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.

٦.٢ التأثير المادي الإقتصادي

وهذا الأثر يتمثل في إهدار وتبذير الأموال في شراء تلك الأجهزة الألمترونية والرقمية الحديثة الخاصة باللعب التي تعد باهضة الثمن فيما بينهم، يدفعون بأوليائهم ويجبرونهم على شراء أخر الصيحات هذه الألعاب الإلكترونية الرقمية والتي تكون في مجملها أغلى بكثير عن الالعاب الالكترونية الخاصة بالطراز القديم بالاضافة أيضا إلى إهدار الكثير من المال والنقود في شراء البرامج والألعاب الخاصة بها الموجودة في الأقراص المضغوطة ثم اهدار المدخول المادي في صيانة وتصليح هذه الأجهزة لأنها كثيرا ما تعرض للتلف بسبب سوء الاستخدام وكثرته.فيما أنها أجهزة باهضة الثمن فمن الطبيعي أن تكون صياناتها غالية الثمن لما تتحتويه من قطع مركبة دقيقة وحديثة وصعبة التصليح والصيانة، وبهذا فقد أعنا أعداءنا بأموالنا في محاربتنا في عقيدتنا وسلوكياتنا **(مريم قويدر: ٢٠١٢/٢٠١١، ص.١٥٠).**

خاتمة

على ضوء ما تقدم، وعلى الرغم من كل هذه المخاطر التي يمكن أن تصيب أطفالنا من جراء ممارسة هذه اللعبة، فإن البعض يجد في الألعاب الإلكترونية بعض الفوائد فهي تعتبرها مصدرًا مهمًّا لتعليم الطفل؛ إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير، وتشبع خيال الطفل بشكل لم يسبق له مثيل، ويؤكد بعض الباحثين أن الطفل أمام الألعاب الإليكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطًا، وأسهل انخراطًا في المجتمع، كما أن هذه الأجهزة تعطي فرصة للطفل أن يتعامل مع التكنولوجيا الحديثة، مثل الإنترنت

وغيرها من الوسائل الحديثة، كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها.

وهذه الفوائد على الرغم من الأضرار الكثيرة التي يسببها جهاز "البلاي ستيشن" أعطتنا بعض الأمل فقررنا المواجهة لا الهروب، ولابد عينا ان تشابك مع بعض علماء الاجتماع والنفس والطب لكيفية التغلب على أضرار هذه الألعاب والاستفادة من فؤائدها.

قائمة المراجع

أولا: الكتب باللغة العربية

١. شاكر عبد الحميد:**عصر الصورة السلبيات و الايجابيات**، سلسلة المعارف، العدد ٣٦٠، الكويت، ٢٠٠٩.

٢. آسا بريغر وبيتر بروك: **التاريخ الاجتماعي للوسائط**، ترجمة عبود كاسوحة، منشورات وزارة الثقافة، دمشق، سوريا، ٢٠٠٠.

ثانيا: الكتب باللغة الأجنبية

1- Catherine Froto, **Le Potentiel du Jeu Vidéo Pour L'éducation,Université de Geneve,Mémoire en vue de L'obtention du DESS STAF (Science et Technologies de l'Apprentissage et de la Formation Soutenance** :le 28.10.2002. pdf.

2- Sylvie Cripeau, Rafael Koster, **Jeux Vidéo, Imaginaire et Pratiques Culturelles**, Jem tu Rapport Usages n°1 janvier 2007,pdf.

3- Patricia Watsitau Et Autres, **Quels Usages Pour Les Jeux Electroniques En Classe**, Rapport Final Publié par Europen Schoolnet,2009.pdf

ثالثا: الرسائل العلمية:

١. مريم قويدر: **أثر الألعاب الإكترونية على السلوكيات لدى الأطفال**، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في مجتمع المعلومات، جامعة الجزائر٣، ٢٠١٢/٢٠١١.

٢. عادل سلطاني: **سيميائية الصورة في الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة**، أطروحة مقدمة لنيل شهادة دكتوراه العلوم في علم الاتصال والعلاقات العامة، جامعة بسكرة، ٢٠١٧/٢٠١٦.

رابعا: المواقع الإلكترونية

١. أمان الخالد: **مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال والشباب**، جريدة الرياض، العدد١٣١٤٨،٢٠٠٤.

٢. محمد عبد الحفيظ، ألعاب الكومبيوتر تحول الأطفال إلى مرضى نقسيينذبحهم بايدينا، جردية الرؤية العدد:١٩٢ بتاريخ الجمعة ٢٢ أوت ٢٠٠٨، **(http://www.arrouiah.com)**.

٣. عبدالله بن عبدالعزيز الهدلق(دون سنة): **إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض**، جامعة الملك سعود، الرياض، **(www.alukah.net)**.

٤. **يوسف القرضاوي: كتب فقه اللهو والترويح: ألعاب الكومبوتر،٢٠٠٦، http://ww.qaradawi.net.**

٥. عـدنان محمـد الفسـفوس: مخـاطر الألعـاب الإلكترونيـة على الأطفـال، صـحيفة دنيـا الـوطن، بتـاريخ:٢٠٠٦/٠٥/٠٧ (http://www.alwatanvoise.com).

٦. بنت المغرب، **الألعاب الإلكترونية تؤثر على أداء مخ الصغار**، مدوننات مكتوب جانفي ٢٠٠٩،(Maktoobblog.com).