الإدمان الناعم: الألعاب الإلكترونية وذكاء الأطفال الاجتماعي

Soft Addiction: Electronic Games and Children's Social Intelligence

إعداد

د. بدر بن سالم بن جميل السناني

Dr. Bader bin Salem bin Jamil Al - Sinani

جامعة التقنية والعلوم التطبيقية – الرستاق - سلطنة عمان

Doi: 10.21608/jasep.2021.196571

استلام البحث : ٩ / ٨ /٢٠٢١ **قبول النشر: ٢١ / ٨ / ٢٠٢١**

السناني ، بدر بن سالم بن جميل (٢٠٢١). الإدمان الناعم: الألعاب الإلكترونية وذكاء الأطفال الاجتماعي. مج٥، ع ٢٣، ***المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية***، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب ، ص ص ٧٣ – ١١٢.

الإدمان الناعم: الألعاب الإلكترونية وذكاء الأطفال الاجتماعي

المستخلص:

يشهد العالم ثورة تقنية متسارعة الخطى، غزت نواحي الحياة المختلفة، وأصبحت جزءا من حياة الطفل اليومية، لما توفره هذه التقنية من ألعاب إلكترونية يميل إليها الأطفال، حتى الكبار؛ لذا تسابقت الأسر في توفير هذه الألعاب لأبنائها، وتنافس الأطفال في الحصول على أحدث الإصدارات؛ إلا أن هذه الألعاب جعلت شريحة كبيرة من هؤلاء الأطفال ينخرطون في فضاء اللعب، وينعزلون مع شاشة جهازه عن أقرب الناس إليهم، وقد أدى بقاء الأطفال ساعات مطولة مع هذه الأجهزة إلى ظهور مجموعة من المشكلات، كالارتعاش، والعصبية، وفقدان الشهية، والتوحد، وضعف الاذكاء الاجتماعي، وعدم قدرة هؤلاء الأطفال على الحوار، والتعبير عما في أنفسهم، كل هذا جعل القائمين على شؤون الطفل يقفون طويلا مع هذه الألعاب الإلكترونية التي سحبت الطفل من واقعه، وجعلته يعيش واقعا افتراضيا قد لا يتناسب مع مبادئ الدين، وعادات المجتمع، وقيمه. تؤكد الدراسات النفسية والاجتماعية أن الألعاب الإلكترونية ضربا من الإدمان الناعم الذي تتبلور مشكلته عندما ينظر المربون إلى هذه الألعاب أنها مجرد تسلية ليس لها وجه آخر، أو يتخذها الوالدان وسيلة لإشغال الأطفال؛ رغبة في تفرغهم لإنجاز أعمال معينة. إلا أن الدراسات المختصة بعالم الطفولة تثبت أضرار هذه الألعاب السلبية الكثيرة. نعم، لا تخلو الألعاب الإلكترونية من الجوانب الإيجابية، لكن آثارها السلبية أكثر، وهذا ما يسعى إليه هذا البحث الموسوم بـ(الإدمان الناعم: الألعاب الإلكترونية وذكاء الأطفال الاجتماعي). يقرأ البحث واقع هذه الألعاب الإلكترونية، ويستعرض إيجابياتها، وأضرارها وعيوبها؛ لأنها تعد إدمانا ناعما، لا تشعر بخطورته، حتى تتمكن منهم، وقد يشجع المربون أطفالهم على ممارساتها حتى تسلبهم هذه الألعاب طفولتهم؛ لذا يأتي هذا البحث مقدما المقترحات لتوجيه هذه الألعاب التوجيه السليم، وبيان آلية التعامل بذكاء مع هذه الأجهزة الحديثة التي صارت تحتل مكانة بارزة في حياة الطفل، ووضع البديل الذي يساعد على تلبية ميول الطفل، ويعمل على تنمية مهاراته وذكاءاته.

Abstract:

The world is witnessing a fast-paced technological revolution that has invaded various aspects of life and has become a part of the child's daily life, as this technology provides electronic games that children, even adults, tend to like; Therefore, families raced to provide these games for their children, and children competed to obtain the latest releases; However, these games made a large segment of these children engage in the play space, and isolate themselves with the screen of his device from the closest people to them, The children

staying for long hours with these devices led to the emergence of a number of problems, such as tremors, nervousness, loss of appetite, autism, weak social intelligence, and the inability of these children to talk and express what was in themselves. These electronic games that pulled the child out of his reality, and made him live a virtual reality that may not be commensurate with the principles of religion, the customs and values of society. Psychological and social studies confirm that electronic games are a form of soft addiction, the problem of which crystallizes when educators view these games as mere entertainment that has no other face, or parents take them as a means to occupy children; Desire to devote themselves to the completion of certain tasks. However, studies related to the world of childhood prove the harms of these many negative games. Yes, electronic games are not devoid of positive aspects, but their negative effects are more, and this is what this research tagged with (Soft Addiction: Electronic Games and Children's Social Intelligence) seeks. The research reads the reality of these electronic games, and reviews their advantages, disadvantages and disadvantages; Because it is considered a soft addiction, you do not feel its danger, so you can have them, and educators may encourage their children to practice it until these games rob them of their childhood; Therefore, this research comes in advance of the proposals to direct these games in the proper direction, and to explain the mechanism of intelligently dealing with these modern devices, which have become a prominent place in the child's life, and to develop an alternative that helps meet the child's tendencies, and works to develop his skills and intelligence.

مقدمة البحث:

تعيش المجتمعات في ظل التطور التقني، وتقنيات الألعاب الإلكترونية خطرا متزايدا ابتداء من أفكار الطفل، وسلوكياته، وممارساته إلى سلم القيم، ونمط الحياة، والعقيدة، حيث أصبحت هذه الألعاب جزءا من حياة الطفل اليومية، مع تسابق الأسر في توفيرها، وتنافسهم في الحصول على الجديد منها دون إيجاد رقابة، أو متابعة، أو معرفة حقيقة هذه الألعاب،

وما تنطوي عليه من أهداف مخططة، ومدروسة تستهدف مرحلة الطفولة، من هنا علت صياحات المربين، وعلماء النفس، والصحة، والاجتماع، والباحثين، وهم يشاهدون آثار الألعاب الإلكترونية التي تستهدف هوية الطفل، وقيمه، وسلوكه، وعقيدته، حيث تعد ضربا من ضروب الإدمان يمكن أن نطلق عليه الإدمان الناعم الذي لا نشعر بخطره –ونشجع على تعاطيه– حتى يتمكن من الطفل.

انطلاقا لما يوليه علماء النفس والمربون والباحثون في علوم التربوية من اهتمام بحالة الطفل النفسية، وسمات مرحلة الطفولة السلوكية أصبحت الأسر مطالبة بضرورة مواكبة هذا التسارع التقني، ومعرفة أثر الألعاب الإلكترونية في ذكاءات الطفل، والانتباه لما يجري حوله، لأنه لا يمكن لأحد أن يغلق على نفسه الباب، أو يحتفظ بأطفاله بعيدا، مستغنيا عن الحاسب الآلي، أو الهواتف الذكية باستخداماتها المتعددة، ولا يمنع نفسه من الإفادة من شبكة الإنترنت، وسعة معلوماته، أو الاطلاع على الفضائيات وأسلوبها في الاتصال، وما تبثه القنوات الإعلامية بأطيافها المتعددة الوجوه والمنافذ، وما إلى غير ذلك من تقنيات حديثة غدت تحيط بالإنسان إحاطة السوار بالمعصم.

جاءت هذه الدراسة الموسومة بـ(الإدمان الناعم: الألعاب الإلكترونية وذكاء الأطفال الاجتماعي)؛ تقرأ واقع الألعاب الإلكترونية في حياة أطفالنا قراءة ناقدة ببيان إيجابياتها، والتركيز على أضرارها وسلبياتها، وقد أطلقنا عليها مصطلح الإدمان الناعم؛ لأنك لا تشعر بخطورة هذه الألعاب، حتى يتمكن من الطفل، ويكبله، ويسيطر على أفكره، ويعزلهم عن واقعه. فجاءت الدراسة تقدم شيئا من المقترحات؛ لتوجيه هذه الألعاب التوجيه السليم، وآلية التعامل بذكاء معها. حيث تؤكد قراءة الواقع أن هذه الألعاب تحتل مكانة بارزة في حياة الطفل، فلا بد أن يكون المعيار الأول توافقها مع مبادئ الدين الإسلامي، وقيم المجتمع، وما تسعى الأسرة إليه من أهداف نبيلة تجنيها مستقبلا. هذا وقد بني البحث على ثلاثة مباحث رئيسة، جاءت متضمنة بعض النقاط الفرعية.

مشكلة البحث:

تعد هذه الألعاب الإلكترونية ضربا من الإدمان الناعم الذي تتبلور مشكلته عندما ينحصر فكر المربي في كون هذه الألعاب - أو ما يعرف باسم الألعاب الإلكترونية - مجرد تسلية ليس لها بُعد آخر، دون التأمل في أبعادها، ولا سيما السلبية منها، مع الإيمان ببعدها الإيجابي، إلا أن اضرارها السلبية كثيرة حيث راحت تجذب الأطفال إليها، وتدفعهم إلى اللعب المتواصل في ميدانها، وقضاء الأوقات الطويلة في ممارسة هذا اللعب كيفما شاء، وبشتى أصناف الألعاب، وأشكالها بحرية تامة، مما يسوق إلى إشباع رغباته، وملء فراغه بما يراه مناسبا له، وهذا يجعله ينغلق في فضاء اللعب، وينعزل أمام شاشة الكمبيوتر عن أقرب الناس إليه، ففي الوقت الذي نظن أن الطفل يجلس أمام شاشة جهازه في هدوء، والاطمئنان لأنه يمارس لعبة في أمان، تكون هناك أخطار كثيرة تحدق به جراء هذه اللعبة، وهذا ما انتبهت إليه كثير

من الأسر التي جعلت القائمين على شؤون الطفل يطرحون بعض التساؤل التي يمكن أن تتبلور مشكلة البحث في سؤالين رئيسين تنبثق عنهما جملة من النقاط الفرعية، فيسعى البحث إلى الإجابة عنهما، وهذان السؤالان الآتي:

هل تقدم الألعاب الإلكترونية (Electronic Games) نفسها نظاما تواصليا، ومنهجا حديثا يكسب الطفل المعرفة وتقربه من واقع انتمائه الثقافي، وعالمه الاجتماعي الحقيقي، أو نحن أمام خطر خدَّر العقول فلم تستشعره، وإزاء أزمة حقيقة للتواصل، وأداة لذوبان الهوية، وتعمق اغترابه عن واقع انتمائه الثقافي، وعالمه الاجتماعي، مما يؤدي إلى انحسار مستواه الاجتماعي، وفَقْد بُعده اللغوي ؟

ارتأى البحث بيان أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في عمليات الطفل المعرفية، ولا سيما ذكاؤه الاجتماعي، فتبلورت -من هنا- مشكلة الدراسة في السؤال الآتي: هل تؤثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في ذكاء الطفل الاجتماعي ؟

أهداف البحث:

يسعى هذا البحث إلى بيان أثر الألعاب الإلكترونية في ذكاء الأطفال الاجتماعي، وآلية الإفادة من التقنية الحديثة، والألعاب الرقمية وتوظيفها في العملية التعليمية، وتنمية ذكاء الطفل، وتحديد سلبيات استخدامها. لذا يكتنف عنوان البحث محوران: يمثل الأول الشق النظري منه، ويتمثل في تناول الألعاب الإلكترونية، وواقع الطفل بين الألعاب التقليدية والإلكترونية، وبيان إيجابيات الألعاب الإلكترونية، وعرض السلبيات الناتجة من إدمان الطفل الألعاب الإلكترونية.

أمَّا المحور الآخر فهو الشق الذي يركز على أثر الألعاب الإلكترونية في ذكاء الطفل الاجتماعي، وقراءة واقع الطفل والألعاب الإلكترونية بين العزلة الاجتماعية والتواصل الاجتماعي؛ لهذا أقمنا هذا العمل على تأسيس بعض الحقائق، ونسعى في ضوئها إلى تحقيق ثلاثة أهداف رئيسة - ونسأل الله التوفيق في كل هذا - وهذه الأهداف هي:

أولا: الوقوف على بعض المصطلحات العلمية المتصلة بالألعاب الإلكترونية، ونظرية الذكاءات المتعددة، والذكاء الاجتماعي.

ثانيا: عرض أهم إيجابيات الألعاب الإلكترونية، وسلبياتها.

ثالثا: بيان أثر هذه الألعاب الإلكترونية في ذكاء الطفل الاجتماعي.

منهج البحث، وإجراءاته:

بُنِيَ البحث على المنهج الوصفي التفسيري القائم على توصيف الظاهرة، وبيان أسبابها، وتقديم الحلول التي تساعد على تحسين ذكاء الطفل اللغوي الذي سينعكس على ذكائه الاجتماعي، وسيأخذ مفهوم المعالجة طيلة البحث على أنه يعني المعالجة بالوصف وتفسير ذكاء الطفل اللغوي، والاجتماعي، وقدرته على التعامل مع الآخرين، والتعبير عمَّا في نفسه،

وتحليل ردود فعله مع أقرانه، والتعامل مع المواقف الاجتماعية المختلفة، ويمكن صياغته في سؤالين:

الأول: كيف يتعامل الطفل اجتماعيا مع الآخر ؟

الآخر: ما أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في ذكاء الطفل الاجتماعي ؟

يُفترض أن هذا الإشكال هو إشكال واقعي يجد له أمثلة متكررة في البيئة الأسرية، والمجتمع المدرسي (رياض الأطفال وما بعدها)؛ لذلك سنبتعد - قدر الإمكان - عن تناول هذا الموضوع تناولا متعاليا، وكأنه حبيس المصحات العلاجية، ومكتب المختص الاجتماعي، والكتب النفسية، بل المرجح أن يكون الذكاء اللغوي، والاجتماعي حاضرين في ذهن معالج هذه المشكلة، فهما أدواته التواصلية في تحليل مشكلة الطفل الذي يفتقد الذكاء الاجتماعي.

مصطلحات البحث:

من أهم المصطلحات التي ستمر على القارئ الآتي: الإدمان الناعم (أي: إدمان الألعاب الإلكترونية)، والألعاب الإلكترونية، والذكاءات المتعددة، والذكاء الاجتماعي، ولعلنا هنا نكتفي بالتعريف بمصطلح (الإدمان الناعم)، أما المصطلحات الأخرى فسيجد القارئ - في متن البحث – تعريفا مفصلا بكل مصطلح من هذه المصطلحات، فاقتصرنا هنا بهذه الجملة؛ خشية الإطالة، وتكرار المعلومات، ورغبة في تشجيع القارئ على قراءة متن البحث.

يشير مصطلح الإدمان الناعم إلى ملازمة الأطفال الألعاب الإلكترونية، فتخدرهم، فما يعودون قادرين على إقلاعهم عنها، فتسلبهم طفولتهم، وتحرمهم مما يمكن أن يمارس في هذه المرحلة العمرية، والعرب تقول: "فلان يدمن الشرب والخمر إذا لزم شربها. يقال: فلان يدمن كذا أي يديمه. ومدمن الخمر الذي لا يقلع عن شربها. يقال: فلان مدمن خمر أي مداوم شربها"(ابن منظور. ط. د. ت. مادة: د. م. ن).

وصفنا هذه الإدمان أنه (إدمان ناعم)؛ لأن الطفل – فضلا عن المربي - قد لا يشعر بخطورتها، حتى تتمكن منهم، فتعزله في عالمها، فهو إدمان يتسرب إلى أجساد أطفالنا دون تعاطي الإبر، أو تناول الحبوب.

المبحث الأول: الطفل والألعاب

مفهوم الألعاب الإلكترونية

يعد اللعب وسيلة تربوية تسهم بدرجة كبيرة على تشكيل شخصية الطفل بأبعادها المستقبلية المختلفة، لذا كان حسن توجيه هذه الألعاب، والإشراف عليها تؤدي دورا فعالا في تنظيم التعلم، وقد أثبتت الدراسات التربوية دور اللعب في تنمية الذكاءات، واكتساب المعارف، والخبرات، والمعلومات ولا سيما الذكاء الاجتماعي؛ لأن اللعب نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي (الهدلق. ٢٠١٢. ص ٩، وأبو هاني. منتديات سدوان الرسمية).

يعد اللعب نشاطا حرا قد يستثمر؛ لإنماء سلوك الأطفال، وشخصياتهم، وقد يوجه من قبل الكبار لصالح الصغار، وتربيتهم، وقد يكون لغاية المتعة، والتسلية كما في الألعاب الشعبية، والألعاب المحوسب (قويدر. ٢٠١٢. ص ٤٣)، يؤكد علماء التربية وعلماء النفس أهمية اللعب في اكتساب المعرفة، وتحقيق التعلم للوصول إلى الأهداف المرجوة، فاللعب نشاط فسيولوجي، واجتماعي، ونفسي اختياري، يمارسه الطفل دون قهر، يشترك فيها - غالبا - اثنان أو أكثر، يؤدَّى بغرض الاستمتاع، والترويح عن النفس، وقد يكون هذا النشاط عفويا أو منظما، حرا أو مقيدا بشروط، إلا أنه في معظم الأحيان يكون محققا لميول الفرد ومشبعا له (طه فرج. ١٩٩٣. ص ٣١)، ومؤديا إلى السرور، ومعتمدا على التخيل، والإبداع، والاكتشاف؛ لأن "اللعب ما هو إلا نشاط مسل وغالبا ما يكون ممتعا لمن يقوم به، ويعتمد في الأساس على التخيل"(بوزان. ٢٠٠٧. ص ٣٧)، ويدخل في هذا التفاعل عنصر المنافسة؛ لأنها نشاطات مغلقة، أي: لها بداية ونهاية، حيث ينتهي اللعب عادة بفوز أحد الفريقين.

توصف الألعاب أنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية، وتمارس على شبكة الإنترنت، ومنصة الحاسب، والتلفاز، والفيديو، والهواتف النقالة، والأجهزة الكفية المحمولة، ومن التعريفات بالألعاب الإلكترونية (Electronic Games)، الآتي:

- تعريف مطاوع "نشاط منظم، يتم اختياره وتوظيفه؛ لتحقيق أهداف محددة أهمها التغلب على الصعوبة، يستمتع الطفل أثناء اللعب، ويتفاعل بإيجابية مع الكمبيوتر، ويمارس التفكير ويتخذ القرار السريع بنفسه ويتعلم الصبر والمثابرة أو العنف والقتال، والتوصل إلى نتائج معززة" (٢٠٠٠. ص ١٩).

- تعريف العناني "نوع من الأنشطة المحكمة الإطار لها مجموعة من القوانين التي تنظم سير اللعب وغالبا ما يشترك فيها اثنان أو أكثر للوصول إلى أهداف سبق تحديدها ويدخل في هذا التفاعل عنصر المنافسة وعنصر الصدفة وينتهي اللعب عادة بفوز أحد الفريقين" (٢٠٠٢. ص ١٨).

- تعريف سالين وزيمرمان (Salen and Zimmerman) (٢٠٠٤) "عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة إلكترونية"(الهدلق. ٢٠١٢. ص ٩).

- تعريف الألعاب الإلكترونية التربوية هي الألعاب التي تشجع على نمو المنطق واكتساب المهارات والمعرفة بطريقة ممتعة"(الشحروري، والريماوي. ٢٠١١. ص ٦٣٨).

- تعريف عبد الله الهدلق "جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو Play station وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية المحمولة palm devices"(٢٠١٢. ص ٩).

- تعريف منسي "نوع من الألعاب تظهر على شاشة الفيديو أو الحاسوب أو التلفاز يتمتع بلعبها الفرد ويرافقها حالة من التوتر والاضطراب والترقب والمتعة التي يعيش معها الفرد،

ويمارس هذه اللعبة فرد واحد أو أكثر، ولها هدف معين وفيه بالنهاية فوز أو خسارة" (٢٠١٢. ص ١٨٩).

- تعريف سبتي " الألعاب الشبيهة في معظمها بالألعاب الرياضية التي يمارسها اللاعبون، لكنها تدار من خلال أجهزة التكنولوجيا، مثل جهاز التلفاز، والفيديو، وجهاز الآي فون المحمول، وجهاز الكمبيوتر، وغيرها"(سبتي. ٢٠١٣).

- تعريف أماني حسن: "ألعاب رقمية يتم التعامل معها من خلال شاشات الحاسب، التلفزيون، الهواتف المحمولة، الأجهزة الكفية، وتتميز بالعديد من المؤثرات السمعية والبصرية المشوقة، وتخلق جوا من التفاعل الافتراضي بينها وبين اللاعب"(٢٠١٧. ص ٢٣٤).

الطفل بين الألعاب التقليدية والإلكترونية

إن نظرة مقارنة سريعة بين الألعاب التقليدية والحديثة يلمس من خلالها الإنسان تناسب أكثر الألعاب التقليدية مع جنس الطفل، وقيمه، وهي تحاكي عمر الطفل العقلي، وتنقله بين التفكير بطريقة توليد الأفكار إلى طرق حل المشكلات، واسترجاع المعلومات بأسس إدراكية معينة، والمتأمل للألعاب قبل الثورة التكنولوجية والإلكترونية الحديثة يلاحظ أن الطفل له السيطرة الكاملة عليها فهو الذي يختارها بما يتوافق مع رغباته، أما الآن فقد أصبحت الألعاب خارجة عن السيطرة لا يشارك الأطفال والشباب في صناعتها أو برمجتها، وقد تغرس فيه مضمون اجتماعي معين ربما على حساب المضمون الاجتماعي لمجتمعه.

شهد مفهوم اللعب عند الأطفال تغيرا ملموسا نتيجة التغيرات السريعة التي شهدها العالم، ففي حين كان لعب الأطفال مرتبطا بارتفاع صيحاتهم، وصراخهم، وتعالي ضحكاتهم وقهقهتهم الجماعية بين المنازل، أو في فناء المنزل، جاءت ولادة أجيال عدة من ألعاب الفيديو؛ نتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي احتلت حياتنا بكل تفاصيلها، ففي الماضي كان اللعب يقتصر على لعب الطفل المحصور مع أقرانه في وقت محدد، وأمام ناظر أسرته، تبعا للالتزامات العائلية، والقوانين المنزلية، والتربوية التي كانت تحيط بالطفل، إلى أن ظهر اللعب المفتوح بأشخاص بأي زمان ومكان، ومع أشخاص أعدادهم كبيرة، وأفكارهم وتوجهاتهم مجهولة، تعمل على غزو تفكيرهم، والسيطرة عليهم من مبدأ الإثارة.

حتى هذه الألعاب الحديثة لم تعد كأول عهد ظهورها، حيث بدأت تُشَبَّع بالعنف، وتُغذَّى بالسلوكيات غير الأخلاقية؛ بهدف استنزاف أوقات الطفل، وغسل عقله، وترسيخ فكرة إباحية العنف، والإرهاب مما يؤثر في مراحل نموه، وتترك آثارا سلبية في تطوره، فقد ذكر أنتوني ليك المدير التنفيذي لليونيسف في تقرير اليونيسف عن حالة أطفال العالم لعام ٢٠١٧ قدرة التقنية الحديثة على التحريض على العنف على نطاق واسع بحيث يؤثر في حياة مئات الآلاف من الأطفال، ومستقبلهم (تقرير منظمة الأمم المتحدة للطفولة. ٢٠١٧).

تقول ويلكنسن: "إن الألعاب تغيرت إلى حد كبير مقارنة بأول مرة تم تقديمها، حيث كانت الألعاب سابقا تحتوي على مواجهة الأعداء الخياليين كغزاة كوكب الأرض، والشخوص الكرتونية، والأرواح الشريرة، والمتسلطين الأشرار على سبيل المثال. إلا أن العنف الذي تحتوي عليه الألعاب الإلكترونية هذه الأيام لا حد له، ويمارس دون أي مسوغ، ويتم في بعض الحالات تحديد السلوك غير الأخلاقي وغير المهذب كهدف لهذه اللعبة أو الألعاب"(الهدلق. ٢٠١٢. ص ٥، والسعد. ٢٠٠٥).

إن هذه المثيرات التي تحيط بأطفالنا – قد تبقى في نظر كثير من المتابعين - مجرد تسلية ليس لها بُعد آخر في منظورهم، دون التأمل في أبعادها الإيجابية والسلبية، ومن أبرز هذه المثيرات ألعاب الأطفال الحديثة، أو ما يعرف باسم الألعاب الإلكترونية التي أفتتن بها أطفالنا بل وشبابنا أيضا. فلم يكن غريبا أن ينجذب الأطفال إلى هذه الألعاب، على حساب الألعاب الأخرى، ولا سيما مع انتشار الحاسوب بصورة كبيرة جداً في العالم العربي، حيث تؤكد الدراسات أن هذه الألعاب قد انتشرت انتشارا واسعا، ونمت نموا ملحوظا، ودخلت المنازل، وغرف الأطفال، فأصبحت الشغل الشاغل للأطفال، استحوذت على عقولهم واهتماماتهم، واستطاعت هذه الألعاب - على رأي كليفورد هيل المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية - اغتصاب براءة أطفالنا أمام أعيننا، وبمساعدتنا، بل وبأموالنا أيضا(الهدلق. ٢٠١٢. ص ٢١، وسبتي. ٢٠١٣).

ركز منتجو الألعاب على مرحلة الطفولة؛ لأنها مراحل مهمة في نموه اللغوي، والعقلي، والاجتماعي، وهي مرحلة البناء النفسي، وتكوين شخصيته المستقبلية، وتشكيل انتمائه الاجتماعي، واكتساب معارفه الثقافية، وتتوقف عليها مستقبلا مراحل النمو الأخرى، يبلغ تأثره بالمحيط الخارجي الذي يعيش فيه ذروته، فما يغرس فيها –غالبا- يصعب تغييره في الكبر؛ لأن "الطفل في هذه المرحلة متلق؛ يتأثر بكل ما يحيط به، ويتبناه دون تفكير، وتشكل هذه المعارف جزءا من شخصيته في المستقبل، والتي عادة ما يتلقاها من الأسرة، والتعليم، والإعلام" (حقي. ١٩٩٦. ص ١٢).

يكتسب الطفل معارفه الاجتماعية واللغوية من الآخرين بدءا بوالديه، ومرورا بالصداقات التي يكونها مع أقرانه، وانتهاء بالتعاون مع المثيرات البيئية التي تحيط بعقول الأطفال والمراهقين، وتؤكد الدراسات النفسية أن أكثر من نصف قدرات الطفل العقلية تتكامل قبل أن يتجاوز الطفل الرابعة من عمره، وأن (٢٠%) من النمو العقلي والإدراكي يكون في السنة الرابعة (رهام، وعلي فرح. ٢٠١٦. ص ٩٠). فمن هذا المنطلق رأى ضرورة إغناء حياة الطفل التعليمية وتنويع محيطه سواء في البيت أو في رياض الأطفال وتهيئة الفرص الكافية له لتزويده بالخبرات والممارسات التي تقوده إلى النشاط الذاتي، واللعب الحر والتعلم الاستكشافي، ولا سيما عن طريق الألعاب التي ملأت حياة الطفل.

احتلت الألعاب الإلكترونية (Electronic Games) بمسمياتها المختلفة مكانة بارزة في مجتمعنا الأسري، بسبب انتشارها اللامحدود، وتغلغلها في المجتمع، إذ لا يكاد يخلو منها بيت على امتداد الوطن العربي؛ ولعل من الأسباب التي تجعل الألعاب الإلكترونية مميزة ومختلفة عن وسائل الإعلام الأخرى، ما تمتاز به من عناصر الإثارة والتشويق كالتفاعلية، مستوى النشاط، والتأثيرات الصوتية والمرئية التي توفرها اللعبة، ووجود هدف للعبة، والقوانين التي تحكم اللعبة، وكذلك الواقعية، إن دمج هذه العناصر مع بعضها بعضا تجعل هذه الألعاب أكثر إثارة، ومتعة، وإدمانا(قويدر. ٢٠١٢. ص ١٢٠).

لعل من الأسباب تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية الآتي:(الهدلق. ٢٠١٢. ص ٣٢)

أولا: اشتمالها على عدد من عوامل الجذب.

ثانيا: تتطلب التأمل والتركيز.

ثالثا: فيها محاكاة الأبطال.

رابعا: توفيرها عوالم وهمية افتراضية.

خامسا: تمكينها الطفل من السيطرة، والتحكم في الأحداث، والأشخاص.

لعل هذه بعض العوامل التي ساعدت على تعلق الأطفال بهذه الألعاب الإلكترونية، يضاف إليه رخص أثمانها، وسهولة ممارسة اللعبة، فهي تتيح للأطفال الاكتشاف، والتجريب، دون خطر، أو عقاب فشل، فهم يمارسون اختبار مخاوفهم من أشياء معينة، وتخطي الفشل من إنجاز أشياء أخرى من خلال لعبة الفيديو ودون الخوف من الوقوع حقيقة في الفشل (قويدر. ٢٠١٢. ص ١٤)، وهي تمكن اللاعب من التحكم في مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة الفاعلة (الغامدي. ٢٠٠٦. ص ٥)، فهي تسمح للاعب بالانخراط حركيا في السيناريو المقدم والتحكم في المحيط، حيث "أصبحت الصورة فيها ثلاثية الأبعاد، وتجسمت الأشكال، والأصوات لتحاكي الواقع، لدرجة الاعتقاد بأن ما تقوم به عمل حقيقي على أرض الواقع، لا لعبة افتراضية. هذه الخصائص هي ما جعلت الأطفال يتعلقون بالألعاب الإلكترونية بشكل كبير جدا" (قويدر. ٢٠١٢. ص ١٢٣).

إن عنصر التفاعل مع اللعبة هو عنصر فعال بحيث يتيح الفرصة للاعب من خلال حركات جسدية أن يسيطر على الشخصية الموجودة على الشاشة الحاسوب، مما يؤدي إلى علاقة قوية ما بين اللاعب وبين الشخصية في اللعبة، فساعد هذا على انتشارها الواسع حتى أنها لم تعد حكرًا على الأطفال، بل صارت هوس الكثير من الشباب، حتى وصلت إلى الكبار.

إن هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وزيادة الساعات المصروفة من قبل الأطفال (ذكورا وإناثا) في اللعب مع ضعف أجهزة الرقابة على محلات بيع الألعاب الإلكترونية، ومراكز الألعاب، وقلة مراقبة الأسر لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب، وقلة الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية فإن هناك حاجة ماسة لمعرفة الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية

للألعاب الإلكترونية على الأطفال، بدأ كل هذ يثير التساؤلات من قبل المربين، وعلماء الدين، وعلماء النفس والاجتماع حول آثارها المعرفية أو الانفعالية، وأصبح هذا الموضوع مثار جدل قائم بين العلماء؛ لعدم إمكانية الفصل النهائي في هذا الموضوع بالسلب أو بالإيجاب، نظرا لحاجة الموضوع إلى التحكم في جملة من المعطيات، انطلاقا من دراسة شخصية الأطفال، واستعداداتهم، إلى دراسة محتوى الألعاب الإلكترونية المختلفة، وانتهاء بأنماط الثقافات المتباينة.

انقسم العلماء إلى فريقين ما بين متفائل ينظر نظرة إيجابية إلى لعب الأطفال بالألعاب الإلكترونية، ويرى أن لها جوانب إيجابية في تنمية مهارات الدقة، والمتابعة، والتركيز، والقدرة على التكيف مع المدرسة، والمجتمع، أما الفريق الأخر فيرى أن السلبيات أكثر، خاصة عند تعامل الصغار والمراهقين وطلبة الجامعة معها؛ وأن أخطارها ظاهرة ومخفية.

نافح كلٌّ عن وجهة نظره بالحجج، والأدلة، والبراهين، والافتراضات التي لا يمكن تجاهلها (الحيلة. ٢٠٠٥. ص ٤)، ويرى رجال الدين أن الأصل في الألعاب الإلكترونية، الإباحة، ويشترط في ذلك شروط، منها: (مراد. ٢٠١٦. ص ٥٣٠)

أولا: عدم اشتمال اللعب على الصور العارية، ونعني بها التي تظهر الرجال والنساء من شخصيات اللعبة الأساسية أو الثانوية، تظهرهم بما لا يليق من لبس (كاس عار) يصف السوأتين، شكلا وحجما، لضيق وقصر، ويصور هذه الشخصيات ببطولية، ورقي خلقي وأخلاقي، مما يولد انغراس مفاهيم تعليمية وتفكيرية وأخلاقية خاطئة شرعيا ومجتمعيا ووطنيا. فتؤثر في الشباب تأثيرا سلبيا خاطئا، وهذه مفاسد عامة خاصة، ودفع المفسدة واجب شرعا.

ثانيا: عدم الذهاب لممارسة هذه اللعب في محلات أو نواد، أو مراكز مختلطة بين الجنسين؛ لكثرة الفساد، أو أماكن يكثر فيها من لا خلاق له ولا دين ولا خُلُق؛ لأن طول مجالسة هؤلاء وخلطتهم تؤدي إلى الفساد.

إلا أنه بالإمكان توظيف هذه الألعاب الإلكترونية، وتوجيهها تربويا بما يحقق الأهداف المنشودة، فالعالم يعيش انفتاحا معرفيا واسعا، فرضتها معطيات العصر التقنية، وثورة تكنولوجية متنامية، وانتشار الحواسيب المحمولة، والأجهزة اللوحية، والهواتف الذكية مما أسهم في انتشار الألعاب الإلكترونية التي تعد من أكثر المغريات التي قدمها (الكومبيوتر) في تقنياته، لهذا وجب الإفادة من هذه الألعاب الإلكترونية التي راحت تجذب إليها الأطفال حتى الكبار، بما تعرضه من ألعاب موجهة إلى المشاهدين باختلاف مراحلهم العمرية.

يتنافس مصممو هذه الألعاب الإلكترونية في استبقاء اللاعب أمام الأجهزة، ودفعه إلى اللعب المتواصل في ميدانها، وقضاء الأوقات الطويلة في ممارستها؛ فهم مدركون أنه كلما تواصلت فترات اللعب ابتعد اللاعب عن واقعه الحقيقي، وانغلق في فضاء عالمه الافتراضي، وانعزل أمام شاشة جهازه عن أقرب الناس إليه، فجاء في تقرير اليونيسف عن

حالة أطفال العالم لعام ٢٠١٧ عبارة لفتاة من جمهورية الكونغو الديمقراطية تشير إلى هذا الخطر، تقول: "أعتقد أن الإنترنت قرّبتنا إلى أولئك البعيدين عنا وسحبتنا بعيداً عن أولئك القريبين منا" (تقرير منظمة الأمم المتحدة للطفولة. ٢٠١٧). لأن "هناك حيث الحياة الافتراضية التي يهرب إليها بعض مرتاديها من حياتهم الحقيقية، وضغوطها اليومية، وأحوالهم الجوية، فبينما كانوا بالأمس في بحث عن ترفيه، وسعادة، ودردشة، وعلاقة، تجدهم اليوم قد انهمكوا في عالمهم الافتراضي يلعبون ويتعلمون، ويتوظفون، ويبيعون، ويشترون"(الحضيف. ٢٠١٠).

هذا بدوره يسهم في تكوين شخصية اللاعب بما يضخه منتجو هذه الألعاب من ثقافات يريدون أن يشبعوا بها المتلقي ولا سيما الأطفال، لكون عقولهم في هذه المرحلة شديد الحساسية، والاستعداد للتأثر بما يراه، ويتكيف معه. وقد بدأت تظهر تأثيرات هذه الثقافة في تفكيرهم، وسلوكهم؛ لأن "مثلهم الأعلى أصبح أبطال الألعاب الإلكترونية الوهميين، وليس قدوتهم الطالب المجتهد" (سبتي. ٢٠١٣)، وهذا كله يثير تساؤلا عند المختصين في التربية، وهو:

هل أسهمت اللعبة الإلكترونية في ظل انتشارها، وسهولة الوصول إليها، وسرعة دخولها البيوت، وتخطيها حواجز الزمان والمكان، أن تقدم نفسها نظاما تواصليا، تعرف بالثقافات، وتقرب الفرد من واقع انتمائه الثقافي، وعالمه الاجتماعي الحقيقي، بما تكسبه من مهارات التواصل الاجتماعية واللغوية، أو نحن إزاء خطر ربما لم نستشعره، وأمام أزمة حقيقة للتواصل، تتحول بمقتضاها اللعبة الإلكترونية أداة لذوبان هوية اللاعب، وانغلاق شخصيته، وانسحابه من عالم الواقع، وانطوائه على ذاته، وتعميق اغترابه عن واقع انتمائه الثقافي، وعالمه الاجتماعي، مما يؤدي إلى انحسار مستواه الاجتماعي، وفَقْد بُعده اللغوي؛ فارتأى البحث بيان أثر ممارسة الألعاب الالكترونية في عمليات الطفل المعرفية، ولا سيما الذكاء اللغوي والاجتماعي، فتبلورت - من هنا - مشكلة الدراسة في التساؤل الرئيس الآتي:

هل تؤثر ممارسة الألعاب الالكترونية في ذكاء الطفل اللغوي والاجتماعي؟

الإجابة عن هذا السؤال هو ما تبحث عنه المباحث الآتية، وتسعى إلى تفصيله.

المبحث الثاني: إيجابيات الألعاب الإلكترونية، وسلبياتها

بدأ العمل في صناعة الألعاب الإلكترونية في نهاية القرن التاسع عشر، لكنه على نطاق محدود، ثم انتشرت عام ١٩٨١ (الفسفوس. ٢٠٠٤، وسبتي. ٢٠١٣)؛ لوجود الإنترنت، وتقدم أجهزة التقنية المتطورة الكبيرة التي عرفتها صناعة الحواسيب الذي ساعد على انتشار الأجهزة الإلكترونية المشبعة بالألعاب في كثير من المنازل، ومراكز الألعاب المختلفة، وازداد عدد مستخدميها، ثم انتشرت في كثير من المجتمعات العربية والغربية انتشارا واسعا، ونمت نموا ملحوظا فلا يكاد يخلو منها بيت، ولا متجر، فأصبحت الشغل الشاغل للأطفال منذ سن الثالثة، وربما قبل الثالثة، فهي تجذبهم بالرسوم، والألوان، والخيال، والمغامرة؛

فاستحوذت على تفكيرهم، واهتماماتهم، وملأت حيزا كبيرا من وقتهم، حتى بات من المألوف جلوس الطفل يوم عطلته وحيداً أمام شاشة التلفاز بملابس النوم التي لم يضطر، بل أصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال إدمانا على ممارستها. وفي العطلة الصيفية يحتار الأهل، حول كيفية تمضية أطفالهم هذه العطلة، واذا طرح السؤال عما يسعد الأولاد خلال إجازتهم، فإجابة نسبة كبيرة منهم، تأتي لصالح أحدث ألعاب الحاسب والفيديو (أبو العينين. ٢٠١٠. ص ١٣٢، والشحروري. والريماوي. ٢٠١١. ص ٦٣٧)، فهي التي تشغل ذهن الأطفال، أخذت حيزا كبيرا من اهتمامهم.

لم تعد هذه الألعاب الإلكترونية حكرا على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك إلى الكبار(الهدلق. ٢٠١٢. ص ١) الذين كانوا في وقت سابق يشعرون بالخجل إذا ما شوهدوا يلعبون لعبة ما، وأكثر من ذلك قدمت التكنولوجيا الجديدة لعبا خاصة حتى بالكبار، تحاكي اهتماماتهم، فتساوى الطفل والكبير أمام ألعاب الإنترنيت.

تشهد مواقع الألعاب الإلكترونية تطورا سريعا في الصوت والصورة، وتستقطب الملايين من الزائرين لمواقعها، حتى من الكبار، فذكر النفيعي في التقرير الذي نشره في صحيفة الاقتصادية السعودية عام (٢٠٠٩) أن حجم إنفاق الطفل السعودي على ألعاب الترفيه الإلكتروني يقدر بنحو أربعمائة دولار سنويًا، وأن البلاي ستيشن والجيم بوي أكثرها مبيعا، وأسعارها تصل إلى ألف وسبعمائة ريال. وجاء في التقرير أن السوق السعودية تستوعب ما يقرب من ثلاثة ملايين لعبة إلكترونية كل عام، منها عشرة آلاف لعبة أصلية والباقي تقليد، وأن أسواق المملكة استوعبت حوالي مليون وثمانية آلاف جهاز بلاي ستشن، وأن أكثر من (٤٠ %) من البيوت السعودية يوجد لديها جهاز واحد على الأقل.

صرح رئيس اتحاد البرمجيات الترفيهية، ومديرها التنفيذي أن "صناعة الألعاب الالكترونية: ألعاب الفيديو، والحاسب، والانترنت، والأجهزة المحمولة، واحدة من أهم القطاعات الاقتصادية، فهي تدر على أمريكا وحدها أكثر من خمسة وعشرين مليار دولار سنويا، وتوظف أكثر من مائة وعشرون ألف شخص بمتوسط راتب سنوي يقدر بتسعين ألف دولار للموظف الواحد"(الهدلق. ٢٠١٢. ص ٥).

جاء في تصريح McGonigal أن الأطفال الأمريكيين يمضون في ممارسة الألعاب الإلكترونية أوقاتا طويلة تتساوى مع الأوقات التي يمضونها في التعلم المدرسي. وأنه بوصول الفرد الأمريكي سنته الواحدة والعشرين فإنه سيكون قد أمضى عشرة آلاف ساعة على الأقل في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وأن عدد الأمريكيين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية يبلغ مائة وسبعين مليونا أمريكيا (الهدلق. ٢٠١٢. ص ٥، وأماني عبد التواب. ٢٠١٧. ص ٢٣٥).

إن هذه الألعاب الإلكترونية -على رأي الهدلق- سلاح ذو حدين (٢٠١٢. ص ٥)، فكما أن فيها سلبيات، فهي لا تخلو من الإيجابيات، فلو كان للألعاب الإلكترونية ضوابط رقابية

يحرص على تنفيذها بموجب تراخيص نظامية، وبإشراف تربوي لكان لها بعض الإيجابيات، بحيث يستطيع الطفل أن يقضي فيها جزءًا من وقت فراغه دون خوف، أو قلق عليه، فيمارس ألعابًا شيقة كالألعاب الرياضية، وألعاب الذاكرة، وتنشيط الفكر، وألعاب التفكير الإبداعي (أبو جراح. ٢٠٠٤، والمجدوب. ٢٠٠٨. ص ٣).

وهذا ما تؤكده زينب سالم في دراستها الانعكاسات التربوية لاستخدام الوسائط الإلكترونية على ثقافة الطفل المصري (أماني عبد التواب. ٢٠١٧. ص ٢٤١) حيث توصلت إلى أن الوسائط الإلكترونية تسهم كثيرا في تشكيل ثقافة الطفل المصري، وأنها فتحت مجالا واسعا للطفل لتنمية ثقافته الدينية، وفرت له فرصة غير مسبوقة للتواصل مع أصدقاء، والتعرف بثقافات مختلفة، وفتحت مجالا جديدا للحوار الأسري بين الطفل والوالدين. لو أحسن الوالدان استغلالها بمشاركة الطفل اللعب والتصفح، لأن انعدام هذه الرقابة تسوق إلى سوء استخدام الأطفال الوسائط في بعض الانحرافات السلوكية والأخلاقية.

تقرر ويلكنسن التي أجرت متابعة ميدانية لألعاب فيديو، أنه في الوقت الذي تأكد فيه بعض الدراسات تأثير الألعاب الإلكترونية الإيجابي في سلوك الأطفال، وفي تحصيلهم الدراسي، تظهر تأثيرات سلبية في سلوك الأطفال، ثم تظهر في المجتمع بعد ذلك (الهدلق. ٢٠١٢. ص ٥، والسعد. ٢٠٠٥)؛ لأن "الادمان على الألعاب الإلكترونية قد يؤدي إلى التخلي عن الوظائف والواجبات الأخرى، وقد تبرز ظواهر سلوكية غريبة نتيجة انعزال الطفل ساعات طويلة عن العالم المحيط به مما يؤدي إلى تقليص علاقات الطفل الاجتماعية، وعدم التكيف مع الآخرين، وعدم فتح المجالات للحوار"(اليعقوب. وأدبيس. ٢٠٠٩. ص ص ٢١٨ – ٢٥٦).

في خضم هذا الاهتمام الكبير بالألعاب الالكترونية وانتشارها المتواصل، وتطورها المتسارع يتساءل المرء عن الآثار التي تحدثها هذه الألعاب على اللاعبين ولا سيما الأطفال، لذا أجريت بحوث مختلفة، ودراسات عدة تناولت مزايا الألعاب الإلكترونية، ومساويها، وتأثيرها في السلوك الإنساني، وركزت هذه دراسات على تأثيرات الألعاب الإلكترونية السلبية والإيجابي في الأطفال.

أسهمت هذه الدراسات باتجاهاتها المختلفة في بروز جدال فكري واسع محوره أثر اللعبة الإلكترونية في أطفالنا، ومدى استفادة الأطفال عند قضاء الأوقات الطويلة التي يمضونها أمام شاشة الأجهزة أثناء ممارستهم الألعاب الإلكترونية.

إن مراجعة بعض الدراسات التي بحثت في الإجابة عن هذا السؤال نجد أنها توصلت إلى أن العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والمخرجات المعرفية والتعليمية قد أسفرت هذه الدراسات عن أقوال متباينة، ونتائج متفاوتة، يقول مكاوي:" هاجم بعض الخبراء هذه الألعاب بحجة أنها تؤدي إلى إلهاء الطلبة عن استذكار دروسهم، وتجعلهم أكثر ميلا لممارسة العنف، وتجعل المشترك فيها يعيش في عالم خيالي، وتقضى على الاتصالات بين الأفراد،

ومن ناحية أخرى يزعم باحثون آخرون أن هذه الألعاب تحقق جوانب مفيدة اجتماعيا، حيث تساعد هذه في تحسين التنسيق اليدوي والبصري والذهني، وتساعد في تنمية الاتجاهات الإيجابية نحو استخدام الحاسب الإلكتروني"(١٩٩٣. ص ص ١٩٢- ١٩٣).

في المقابل هناك من يرى أن الألعاب تعرّض الأطفال لكثير من الأخطار كالضغط النفسي، والعزلة الاجتماعية، وبعض المشكلات الصحية. لذا يمكن رصد اتجاهين بارزين في هذا المجال: التأثير الإيجابية، والتأثير السلبي.

إيجابيات الألعاب الإلكترونية

ينظر أصحاب هذا الاتجاه إلى أن الألعاب الإلكترونية - في ظل التقدم التقني الهائل - مصدر مهم من مصادر التنشئة الاجتماعية، ووجهة رائجة لتعليم الطفل فهي تعطي فرصة التعامل مع التقنية الحديثة، لذا ترى ماريا مونتسوري (M. Montessori) "أن اللعب مدرسة كبرى ينشأ الطفل في كنفها، وتظهر بواسطتها قواه الجسمية، الفكرية، والاجتماعية، وأنها تأهله من جميع الجوانب لخوض غمار الحياة" (قويدر. ٢٠١٢. ص ٤٥). وتنمي الألعاب الإلكترونية الذاكرة، وسرعة التفكير، وتطوّر حسّ المبادرة، والتخطيط، والمنطق، وتحفّز هذه الألعاب التركيز والانتباه، وتنشّط الذكاء؛ لأنها تقوم على حل الأحاجي، أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة، ليس هذا فحسب بل أيضا تساعد على المشاركة (الجارودي. ٢٠١١. ص ٣٢)، وتعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج في البحث عن حلها، وهذا بدوره يشبع خياله بشكل كبير.

أثبت الباحثون في استخدام الألعاب في التربية أن هذه الألعاب تشكل مصدرا يدفع بالمتعلمين إلى محاولة تطوير معلوماتهم، ومعارفهم بوضعها على المحك العملي (الشحروري، والريماوي.٢٠١١. ص ٦٣٨)، فتعطيه فرصة أن يتعامل مع التقنية الحديثة، وتعلمه التفكير العلمي في حل المشكلة، وتحسن مهاراته المعرفية، وتنمي عمليات الانتباه، والتركيز. فهي تمتاز بنواح إيجابية تدفع مستخدميها إلى اكتشاف قدراتهم باللعب، وتدريب مهاتهم، واكتساب المزيد من الخبرات التي تنتجها الألعاب عبر الكومبيوتر، فتجعله أكثر حيوية، ونشاطًا، وأسهل انخراطا في المجتمع.

تدعم هذاما نقلته (أماني عبد التواب. ٢٠١٧. ص ٢٣٥) عن زهراء عبد الرحمن في دراستها التي أجريت على عينة تمثلت في اثنين وثلاثين طالبا وطالبة من المدارس والحكومية للمستوى الأول ثانوي بولاية الخرطوم مستخدمة المنهج التجريبي بهدف معرفة أثر الألعاب الإلكترونية في تنمية القدرات العقلية لمرحلة الثانوية، وقامت الباحثة بتطبيق أداة اختبار الذكاء العالي للسيد محمد خيري، حيث توصلت نتائج الدراسة إلى فاعلية الألعاب الإلكترونية في تنمية القدرات اللفظية والحسية التجريدية.

يرى الأنباري (٢٠١٠) أن من إيجابيات الألعاب الإلكترونية توسيعها تفكير الطفل، وخياله، حيث إن بعض الألعاب تحمل ألغازا تساعد في تنمية العقل والبديهة. وتطلعه على

أفكار جديدة ومعلومات حديثة، ومن إيجابياتها أنها محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب ذات البيئة متعددة اللاعبين، يرى الحضيف (٢٠١٠) أن هذه البيئات تمكنهم من التعرف بأصدقاء جدد، وتسهم في عملية الإبداع، والابتكار؛ بفضل الخاصية المتمثلة في توفير إمكانية بناء المجسمات، وتجسيد الشخصيات، باستخدام أدوات توفرها هذه العوالم الافتراضية لمستخدميها.

نظر أصحاب الاتجاه الإيجابي إلى الألعاب الإلكترونية على أنها تنمي مهارات الأطفال الذهنية، وعمليات التذكر، وحل المشكلات، واتخاذ القرار (الشحروري، والريماوي. ٢٠١١. ص ٦٣٨)، حيث تذكر الإحصائيات إلى أن من يلعب الألعاب الإلكترونية يتخذ القرارات أسرع من الذي لا يلعب بنسبة (٢٥ %)؛ وهذا راجع إلى كون الحواسيب تدفع بالأطفال إلى أن يتعلموا بشكل أفضل، بإيجاد بيئات التعلم أكثر فاعلية، وحداثة تتيح لهم تجريب التكنولوجيا، وتجعلهم أكثر ألفة بالمستقبل وتحضرهم لهذا المستقبل (الشحروري، مها حسني. ٢٠٠٨. ص ١).

ذكرت حنان العناني (٢٠٠٢. ص ١٩) في دراستها مجموعة من الفوائد تقدمها هذه الألعاب للطفل، ومنها:

- الإسهام في نموه معرفيا، واجتماعيا، وانفعاليا، وتطوير شخصيته بشكل عام.
- تزويدهم بخبرات جديدة، وتطوير خبراته القديمة، وزيادة معرفته بالبيئة.
- زيادة شعوره بالبهجة، والمتعة أثناء استخدامه هذه الأدوات.

ترى McGonigal أن الألعاب الإلكترونية فهي مصدر مهم لتعليم الأطفال؛ إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير، وتشبع خيال الطفل، ويصبح أكثر حيوية ونشاطا، وأسهل انخراطا في المجتمع، تعطي فرصة للطفل أن يتعامل مع التقنية الحديثة، فتسهم في إقامة علاقات اجتماعية قوية وشعور بالإنجاز(الهدلق. ٢٠١٢. ص ١٧)، وأشارت دراسة Allen إلى بعض إيجابيات الألعاب الإلكترونية، منها: (الهدلق. ٢٠١٢. ص ١٧، وأماني عبد التواب. ٢٠١٧. ص ٢٣٧)

- تثير التأمل والتفكير.
- تشجع الحلول الإبداعية، والتكيف أو التأقلم.
- تمكن من تطبيق الآراء والأفكار المهمة في وقائع الحياة الحقيقة، وأحداثها.
- يسيطر على مشاعر المتعلم وأحاسيسه، ويؤدي إلى زيادة على النشاط الذي يمارسه.

جاء في تقرير اتحاد البرمجيات الترفيهية عام ٢٠١١ إلى أن الوالدين يرون أن ممارسة الألعاب الإلكترونية ينتج عنه آثار إيجابية، وذلك على النحو الآتي:(الهدلق. ٢٠١٢. ص ١٧، وأماني عبد التواب. ٢٠١٧. ص ٢٣٧)

- يرون ٦٨ % من الوالدين أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يوفر محاكاة عقلية مثمرة.

- يرون ٥٧ % من الوالدين أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يسهم في قضاء وقت أطول مع العائلة.
- يرون ٥٧ % من الوالدين أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يسهم في التواصل مع الأصدقاء.

يقوي هذا الكلام دراسة الهدلق التي هدفت إلى التعرف بإيجابيات الألعاب الإلكترونية وسلبياتها، ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلبة التعليم العام بمدينة الرياض (الهدلق. ٢٠١٢. ص ٢)، وقد أعد الباحث استبانة مكونة من واحدة وسبعين فقرة طبقت على ثلاثمائة وتسعة وخمسين طالبا، وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك عددا من العوامل التي تدفع طلبة التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل، والتصوير، وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة، وأن ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت Online games تسهم في تحسين بعض مهارات اللاعبين الاجتماعية والأكاديمية كتنمية مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الطباعة، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، مهارات التفكير الناقد، ومهارات حل المشكلات، لهذا ما يزال ينظر إلى الألعاب الإلكترونية وخاصة التعليمية منها "أنها وسيلة ناجحة لتحسين نوعية التعليم ورفع مستواه، ولا يعني أنها بديل للمعلم إنما كمصدر إضافي ومهم لخدمة المنهج والمعلم والمتعلم، والحاجة إلى مثل هذا النوع من الألعاب الإلكترونية في سنوات العمر المبكر مهمة للغاية"(قويدر. ٢٠١٢. ص ١٢٢).

هذا ونقل حجازي (العدد ٤٣. ص ٧٤) عن جروس (Gros) أن هذه التأثيرات للألعاب الإلكترونية يمكن أن تظهر في ثماني سمات مهمة يتصف بها أطفال الألعاب الإلكترونية (أطفال الديجيتال)، وهي الآتية:

أولا: سرعة الفهم والتعلم، وسرعة إنجاز المهام.
ثانيا: المعالجة المتوازية في مقابل المعالجة الخطية.
ثالثا: التواصلية والانفتاح.
رابعا: النشاط والحيوية مقابل السلبية.
خامسا: التوجه نحو حل المشكلات.
سادسا: الرغبة في المكافأة الفورية.
سابعا: تنمية الخيال.
ثامنا: تكوين النظرة الإيجابية نحو التكنولوجيا.

سلبيات الألعاب الإلكترونية

يرى كثير من أولياء الأمور أن في اقتناء هذه الألعاب الإلكترونية فرصة للحد من خروج الطفل خارج المنزل، أو تأتي بديلا عن أخذ أولياء الأمور أبناءهم في نزهة ميدانية إلى الحدائق، أو الشاطئ؛ لأنهم مشغولون ولديهم الكثير من الارتباطات (قويدر. ٢٠١٢. ص

١٤٢)، لكن في الوقت نفسه قد يعطي هذا التصرف نتيجة عكسية بعد بإعطاء الطفل مساحة زائدة لممارسة الألعاب خصوصا عندما يصاحب ذلك سوء استخدام الطفل، وغياب الرقابة، حيث تؤدي إلى آثار سيئة على الصحة والسلوك، حيث أثبتت الإحصاءات الصادرة من بعض الجهات الدولية المتخصصة أن آثار هذه الألعاب على صحة الطفل وسلوكه، تقع ما بين الإدمان على ممارسة هذه الألعاب، والإصابات المختلفة لأعضاء الجسم، إلى غير ذلك من الآثار الأخرى على شخصية الطفل.

لا تخلو الألعاب الإلكترونية من فوائد إلا أن سلبياتها أكثر، وهذا ما ذهب إليه سبتي في مقدمة دراسته (٢٠١٣) -وهو متوافق مع بحثنا- أن دراسته الحالية لا تنفي الجوانب الإيجابية لهذه الألعاب، ولكن التركيز على الجوانب السلبية كي نبين أن السلبيات أكثر، خاصة عند تعامل الصغار والمراهقين وطلبة الجامعة معها؛ لعدم وجود رقابة ومتابعة من قبل الكبار عليهم، إلى جانب أن الشركات المصنعة لهذه الألعاب لا تفكر بتعزيز الدراسة، أو تنمية المهارات التعليمية المطلوبة في نفوس النشء، بقدر ما يهمها الربح المادي عند صنع هذه الألعاب.

أصبحت شعوب دول العالم تعاني من سلبيات أجهزة التكنولوجيا بحيث لا تخلو الصحافة (صحيفة الكترونية أو صحيفة ورقية) من عرض يوميا سلبية، وأكثر؛ لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين -في تعبير مي (Mai)، نقله الهدلق (٢٠١٢. ص ١٩)- ذات مضامين سلبية تؤثر فيهم وفي مراحل نموهم، فضلا عن 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 مهارات العنف، والعدوان، والقتل، فتقدم هذا العنف بصفته نوعا من أنواع التسلية والمتعة.

لعل هذه الأضرار ما كانت تظهر عند ممارسة الألعاب التقليدية؛ لأن" لاعب الألعاب الرياضية يكون جسمه قويا، وذي صحة عالية، ولا يتعرض لكثير من الأمراض الجسمية، ويخالط الناس ولا يعاني من العزلة، والانطواء، بينما لاعب الألعاب الالكترونية فانه عرضة بالإصابة بآلام الظهر، والأصابع، أو انحناء الظهر، والصرع، والعزلة الاجتماعية والانطواء"(سبتي. ٢٠١٣).

تكثر مخاطر هذه الألعاب عند غياب القوانين التربوية، وغياب الدور الرقابي داخل الأسرة وخارجها؛ لأن أكثر الألعاب الإلكترونية تكون موجهة، ومبطنة بتزيين العنف، وتسويغ الجريمة، وقد أجريت دراسة كندية لتقويم محتوى ثلاثمائة لعبة ومراجعتها، وقد رصدت النتائج أن مائتين واثنتين وعشرين لعبة تعتمد على فكرة ارتكاب الجريمة اعتمادا مباشرا (سبتي. ٢٠١٣، وأماني عبد التواب. ٢٠١٧. ص ٢٣٥)، وتؤكد دراسة سلفر أن ألعاب البلايستيشن يمكن أن تؤثر في الطفل، فيصبح عنيفا، فالكثير من ألعاب (القاتل الأول)

الموجودة في البلايستيشن تزيد رصيد اللاعب في النقاط كلما تزايد عدد قتلاه، فهنا يتعلم الطفل أن القتل شيء مقبول وممتع (أبو جراح. ٢٠٠٤)؛ فالطفل بطبيعته لا يميل إلى القتل، ولكنه يتعلمه بأعمال العنف التي تعرضه نوعا من أنواع التسلية والمتعة عن طريق التلفزيون، والأفلام، وألعاب الفيديو(السعد. ٢٠٠٥).

وأشارت الرميان في دراستها التي نالت بها درجة الماجستير إلى العلاقة بين ممارسة لعبة (Grand Theft Auto) والسلوك العدواني، وقد أظهرت الدراسة وجود علاقة قوية بين ممارسة اللعبة والسلوك العدواني بأبعاده المختلفة: العدوان على الذات، والآخرين، والممتلكات العامة، لهذا حتى لو صودرت هذه الأشرطة فإن الأمر سيكون متأخرا للغاية في منع نمو جيل يمارس أشد أنواع العنف تطرفا في التاريخ المعاصر هذا ما أشار إليه كليفورد هيل المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية (الهدلق. ٢٠١٢. ص ٢١)، وهو ما يؤكده مستشار المركز القومي للبحوث الاجتماعية بالقاهرة أنه ليس شرطا 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 (الهدلق. ٢٠١٢. ص ٢١).

أخذ تنوع الألعاب انتباه الأطفال والناشئة حيث يقضون أوقاتًا طويلة في ممارستها، فلهذه الوسيلة التأثير الكبير على عقول الأطفال والناشئة وعلى جوانب حياتهم، وانتشارها في الآونة الأخيرة يعد من أهم المسببات للمشكلات المجتمعية (الحمداني. ٢٠١١. ص ٥٧)؛ لذا كانت ممارسة هذه الألعاب الإلكترونية السبب في بعض المآسي؛ حيث ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاما الأخيرة بازدياد السلوك العنيف، وارتفاع معدل جرائم القتل، والاغتصاب، والاعتداءات الخطيرة في مجتمعات عدة، وكان القاسم المشترك بين هذه الدول هو ما تعرضه وسائل الإعلام أو الألعاب الإلكترونية من عنف، وطريقة تقديمه للأطفال والمراهقين (السعد. ٢٠٠٥)، وقد توصل اليعقوب وأدبيس في دراستهما أن هناك علاقة بين الألعاب الإلكترونية، وتنمية سلوك العنف لدى عينة من أطفال المرحلة الابتدائية في دولة الكويت، وأن متوسط العنف يزداد بازدياد مرحلة الطفل العمرية. يقول اليعقوب وأدبيس: "إن هذه الألعاب قد تحمل في طياتها بعض الصور، والأشكال المتناحرة، والمتصارعة بالشكل السلبي والبعيدة عن ثوابت المجتمع، وعن القيم، والعادات والتقاليد الأصيلة، والأفكار الإيجابية" (٢٠٠٩. ص ص ٢١٨ – ٢٥٦).

هناك أدلة قوية تثبت أن الأطفال الذين يمضون أوقاتا طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية، ولا سيما ألعاب العنف، فإن هذا يؤدي إلى ضعف في تحصيلهم الأكاديمي في المدرسة، وبالتالي حصولهم على تصنيفات أكثر سلبية من قبل المعلمين بالمقارنة مع الأطفال الذين يمارسون ألعابا أقل عنفا أو لا يمارسون الألعاب الإلكترونية على الإطلاق (أماني عبد التواب. ٢٠١٧. ص ٢٣٥). وتثبت كثير من الدراسات أن إدمان الأطفال

ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤثر سلبا في تحصيلهم الدراسي، وتؤدي إلى إهمال واجباتهم المدرسية، واضطرابات في تعلمهم، لأن البقاء ساعات وهم يمارسون هذه الألعاب يضعفهم دراسيا، بل وأخلاقيا، يقول أبو العينين: "إنه رأى بنفسه أطفالا يهربون من الدراسة ويذهبون لممارسة الألعاب الإلكترونية" (٢٠١٠. ص ١٣٢).

أرجعت دراسة عباس سبتي (٢٠١٣) التي أجريت بالكويت أسباب عزوف الطلبة عن الدراسة إلى ممارسة الطلبة الألعاب الإلكترونية، واشتغالهم باللعب على حساب الدراسة والاستذكار، واشتغال في المدرسة بالحديث عن الألعاب الإلكترونية بدلا عن الحديث بشؤون الدراسة، وسرحان الطلبة، والتفكير بهذه الألعاب وهم بالصف الدراسي، وتأجيل حل الواجبات المنزلية لممارسة هذه الألعاب، وتفضيل ممارسة الألعاب على عملية المراجعة، والاستذكار، وانخفاض درجات المواد الدراسية بسبب ممارسة هذه الألعاب، وتفضيل اللعب الإلكتروني على قراءة الكتاب المدرسي.

تؤكد هذه الحقيقة دراسة أمريكية أن ممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من أفكار العنف، والسلوكيات العدوانية، وأشارت الدراسة أيضا إلى أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضررا من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية؛ ليلعبها، ويمارسها (أبو جراح. ٢٠٠٤).

إن معظم الألعاب التي يستخدمها الأطفال والمراهقون ذات مضامين سلبية، فهم يقضون معها أوقاتا طويلة تؤثر في كل مراحل نموهم، وتترك آثارا سلبية في تصرفاتهم، وتعلمهم - دون أن يشعروا - الجريمة بأنواعها، وقد كانت هذه السلبيات والمخاوف تحصر في الماضي في السلوكيات التي ينتهجها الأطفال والمراهقون جرَّاء إدمانهم الألعاب الكومبيوتر، فالمختصون بالتربية وعلم النفس يؤمنون بخطر هذه الألعاب وتأثيرها السلبي المباشر في تعاملهم مع الآخرين في المدرسة والبيت، والمجتمع؛ إلا أن الدراسات الحديثة تؤكد أن هذه الأخطار لا تقتصر على الأضرار السلوكية.

لعل أخطرها تلك التي تزعزع العقيدة بطرائق غير مباشر، وتشكك في الأصول، وقد صنفت كثير من الدراسات هذه الآثار السلبية إلى فئات، لعل أهمها (الهدلق. ٢٠١٢. ص ٢): الأضرار الدينية، والأضرار السلوكية وأمنية، والأضرار الصحية، والأضرار الاجتماعية، والأضرار اللغوية، وفي القادم بيان موجز لبعض هذه الأضرار، مع التركيز على الأضرار الدينية، والصحية، ثم نخصص مبحثا للذكاءين الاجتماعي، واللغوي، وأضرار الألعاب الإلكترونية عليهما.

الأضرار الدينية

قد تكون لهذه الألعاب أضرار ظاهرة ملموسة مدركة، إلا أن أخطر الأضرار ما كان خفيا قد لا يدرك خطره الفرد، ولا يشعر بضرره، ولا سيما الطفل، وهي تلك الأَضرار

المتصلة بالدين والعقيدة، حيث تقوم هذه الألعاب بفكرتها الخبيثة بتحطيم كثير من الأخلاقيات التي يتعلمها الطفل في المجتمع المسلم، وتجعله مذبذبا بين ما يتلقاه من والديه ومعلميه، وما يدس له من خلال الأحداث الجارية، والصور العارية، والألفاظ، والموسيقى بوسائل تشويقية كثيرة (قويدر. ٢٠١٢. ص ١٤٨).

من صور هذه الأضرار ضياع الوقت الذي هو حياة الإنسان، ورأس ماله، وقد تعلم الألعاب الإلكترونية – (أبو جراح. ٢٠٠٤)- الأطفال أمور النصب والاحتيال؛ فالطفل يحتال على والديه ليقتنص منهم ما يحتاج إليه من أموال للإنفاق على الألعاب الإلكترونية. لعل أكثر الأضرار خطرا ما يتلقاه الطفل من أفكار توجه إلى هدم عقيدته دون أن يشعر، أو رؤية صور تؤثر في دينه، وقد نبهت قويدر في بحثها (أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال) على مجموعة من الأضرار التي قد تشتمل عليها هذه الألعاب، ومن هذه الأضرار تلك القوادح في التوحيد ومصادمات في العقيدة (قويدر. ٢٠١٢. ص ١٤٨)، كإظهار قضية الاعتداء على توحيد الربوبية، في قضية إحياء الموتى مثلا، والشفاء من المرض، وإنزال المطر، وإرسال الصواعق، وتسيير الرياح، فأبطال اللعبة هم الذين يفعلون ذلك كله. إلى غير ذلك من الأشياء التي فيها إهانة القرآن والرموز الإسلامية، فضلا عن مبادئ أكثر انحرافية وتشويهية كتدمير سمة المسلمين الذين يجب قتلهم والقضاء عليهم في بعض هذه الألعاب، فهي تعمل على إثارة الروح العدوانية ضد المسلمين، وزرع الهزيمة النفسية فيهم.

من هذا أيضا قضية إظهار الصليب، والنجمة السداسية، وقضية إظهار السحر، وفي ظل هذا التهديد كتبت هيا الرشيد مقالة، اختارت لها عنوانا يصور خطورة الموقف، وما نحن مقبلون عليه، فقد وسمته بـ(قبل أن يرفع أبناؤنا الصليب !)، وافتتحته بقولها:" قد يجذبك هذا العنوان، وقد تستنكر كلماته، وقد تستعيذ بالله - تعالى - من فحواه، وقد يتبادر إلى ذهنك أنه عنوان للإثارة فقط؛ وفيه كثير من المبالغة، ولكن مهلا فلا تتعجل الخبر، فقد يكون قد تم بالفعل بين أرجاء بيتك العامر، وعلى غفلة منك، ودون علمك، ستسأل: كيف يكون هذا بالضبط ؟" (الرشيد. ٢٠٠٤).

ذكرت الرشيد فيها قصة الطفل الذي انقطع عن أسرته، وانعزل في غرفته خمسة أيام، لا يشارك أفراد أسرته طعامهم أو شرابهم، إلا بضع لقيمات يبتلعها وهو واقف أمام طاولة المطبخ، وبعد استشعار الأم الخطر، دخل عليه أبوه، وهو يصرخ فرحا: قد وصلت، لقد انتهيت، وقد بدا على وجهه الذبول والنحول، وعلامات إرهاق شديد تغالب فرحته، نظر والداه إلى الشاشة لمشاهدة ما أنجز، وإذا بالنتيجة تصيبهم بصدمة شديدة، فقد وجدوا قلعة كبيرة جدا، ارتفع فوقها عدد كبير من الصلبان.

ارتفع الصليب في كثير من البيوت المسلمة، قد لا يكون ارتفاعه في البيوت ملموسا؛ ولكن رفعه النشء من خلال الألعاب الإلكترونية، وذكر الأنباري (٢٠١٠) أن محتويات

بعض الألعاب الإلكترونية ومضامينها، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية، ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، فتؤثر سلبا في اللاعب أو المُشاهد، وأن 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، فضلا عن إلهائهم عن صلة الأرحام، وزيارة الأقارب.

أشارت مي (Mai) فيما نقله الهدلق (٢٠١٢. ص ٢٠) إلى أنه في ظل غياب أجهزة الرقابة يؤدي إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة؛ تروج لأفكار، وألفاظ، وعادات تتعارض مع تعاليم الدين، وعادات المجتمع، وتقاليده، وتهدد انتماء الوطن، وتسهم بعض الالعاب في تكوين ثقافة مشوهة، ومرجعية تربوية مستوردة. وتضيف مي (Mai) إلى أن بعض الألعاب تدعو إلى الرذيلة، والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء.

ذكر تقرير المركز التربوي للبحوث والإنماء اللبناني -حول سلامة الأطفال على الإنترنت - أن نسبة تعرُّض الأطفال الكنديين للاستغلال الجنسي على مواقع الإنترنت سنة ٢٠٠٩ تتراوح بين ١٣ % و١٩ % (http://www.scribd.com/doc/135137971) وأن بين عشرة وخمسة عشر مليون طفل أميركي يصابون باضطرابات الإدمان على الإنترنت، وهذا الرقم هو في تزايد بنسبة (٢٥ %) سنويا (http://www.lynbrook.k12.ny.us/site/ccornell/)، وأن مراهقا من أربعة مراهقين يصابون بالأمراض المنقولة جنسيًا (STD) كل سنة، وهذا بسبب المحتوى الإباحي الموجود على الإنترنت، والذي يروّج للعلاقات الجنسية غير المسؤولة والصحية، ويخلق مفاهيم مغلوطة عن الجنس في ذهن الأطفال. لذا يلقي أطباء علم النفس أمريكيون اللوم على هذه الألعاب التي تشيع الجنس، والفاحشة بين الأطفال والمراهقين بشر الألعاب التي تدعو إلى الرذيلة، والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء، تلك التي تتسلل إلى الأسواق عن طريق بعض ضعفاء النفوس الذين يجلبونها عن طريق الانترنت ومن ثم يقومون بترويجها (سبتي. ٢٠١٣).

الأضرار الصحية

تشير الأبحاث العلمية إلى مجموعة من الأضرار التي تهدد صحة الأطفال حتى الكبار؛ نتيجة ممارسة الألعاب الإلكترونية المستمر، والبقاء فترات طويلة أمام شاشات التلفاز أو الحاسب، حيث أجرت منسي دراسة هدفت إلى التعرف بالآثار السلبية للألعاب الإلكترونية في أطفال محافظة مدينة الرس بالمملكة العربية السعودية، وقد أظهرت الدراسة مجموعة من الآثار السلبية من أهمها: الخمول، والكسل، وانحناء الكتفين، وضعف البصر، وضعف مشاركتهم الجماعية (منسي. ٢٠١٢. ص ٢١٩).

إن الأضرار الصحية التي سجلتها البحوث المتصلة بهذا المجال كثيرة، ويمكن أن نشير إلى أهمها في النقاط الآتية:

أولا: تدمير قدرات العقل؛ والقضاء على ذكائه، فقد قام عدد من الباحثين بدراسة أثر الألعاب الإلكترونية في الدماغ، فوجدت بعض الدراسات أن ألعاب الكمبيوتر تتجه نحو تدمير أدمغة المراهقين؛ بإعاقة تطور الدماغ (الشحروري، مها حسني. ٢٠٠٨. ص ٧١، وقويدر. ٢٠١٢. ص ١٤٢)، ونقل سبتي (٢٠١٣) نقلا عن موقع: الشروق الإلكتروني (ديسمبر ٢٠١١) عن دراسة أمريكية أشارت إلى أن بقاء الأطفال مدة طويلة لممارسة الألعاب الالكترونية تعمل على تغيير وظائف بعض خلايا المخ بعد استعانة الباحثين بأجهزة أشعة الرنين المغناطيسي لمراقبة نشاط المخ أثناء لعب الأطفال، وتستمر هذه التغيرات لمدة أسبوع بعد ممارسة اللعبة.

أظهرت دراسة مندور فتح الله (٢٠١٣) أن الألعاب الإلكترونية لها أضرار كبيرة على عقلية الطفل، فقد يتعرض الطفل إلى إعاقة عقلية واجتماعية إذا أصبح مدمنًا على ألعاب الكمبيوتر وما شابهها، لأن اللعب بشكل متواصل لمدة طويلة دون انقطاع قد تصل إلى سبع ساعات قد يؤثر سلبا في خلايا المخ، حيث تسهم الألعاب الإلكترونية في تدمير قدرات العقل؛ لما فيها من منافسة وسرعة ومطاردة مثل سباق السيارات، وألعاب الحرب، والقتال (الأنباري. ٢٠١٠).

أشار الأسمري (٢٠١٤) - في حديثه عن آثار الألعاب الإلكترونية على الأطفال - إلى أن الألعاب الإلكترونية سبب رئيس في خمول العقل، وليس دافعا له؛ لأنها تأتي نتيجة تراكم خبرات، فعندما يبلغ أعلى مرحلة في اللعبة، فهذا ليس مؤشرا للذكاء بل هو نتيجة الخبرة والتكرار، وفي هذه الحالة يبدأ المخ في فقدان القدرة الذهنية والتركيز، وقد وجد أن الألعاب السريعة (games action) تسهم فعليا في تدمير بعض خلايا العقل خلال ثلاثة أشهر من الاستعمال حيث إن لها تأثيرات على ثلاث قدرات رئيسة للاستيعاب عند الأطفال، وهي: قدرة الانتباه، والتركيز، وقدرة التذكر، فعندما يلعب الطفل بمعدل عشرين دقيقة يوميا، فهي تتعامل مع ذبذبات المخ، حيث إن للمخ ذبذبات ما بين 14 و28 ذبذبة في الثانية، لكن عندما تصل ذبذبات المخ إلى 28 ذبذبة في الثانية يكون المخ في أعلى قدراته. وعندما يعمل العقل عند هذه السرعة ما بين 5 و 20 دقيقة، يبدأ يضعف لتعرضه للإرهاق، وبهذا ينطبق عليه ما ينطبق على سرعات الجري، حيث إن المسافات القصيرة تحتاج إلى سرعة عالية، والعكس في السرعات الطويلة. ولكن ما يحدث للمخ أنه يعمل عند سرعات عالية لمسافات طويلة، وهذا يسهم في كسل المخ مما يزيد في عدم الاستيعاب لاحقا.

ثانيا: تزيد من الإثارة الفيزيولوجية، وضربات القلب، وضغط الدم، ولا سيما ألعاب العنف التي يصاحبها لاحقا الكثير من تهيئات وأحلام مفزعة، وتعمل على توليد نزعة الجبن، وتقوي إرادتهم للإرهاب، والعدوانية، والجريمة، وقد أصبح هذا الأمر أكثر تأثيرا بعد تحول

الرسوم الكرتونية والألعاب صورا لأشخاص حقيقيين، وحتى بلدان حقيقية، وهذا ما جعل الطفل أقل تحسسا تجاه العنف بشكل عام، فهو يمارسه ويمكن أن يسقطه على العالم الواقعي من حوله(قويدر. ٢٠١٢. ص ١٤٥).

ثالثا: تسبب نوعا نادرا من الصرع؛ نتيجة بعض الومضات الضوئية المنبعثة من الفيديو والتلفاز، ونشرت جريدة القبس الكويتية (٢٠١٣/١/١٢) نقلا عن دراسة سبتي (٢٠١٣) أن دراسة طبية قد كشفت أن الوميض المتقطع في الألعاب الإلكترونية قد يسبب نوبات من الصرع، وأكدت هذه الحقيقة دراسة يابانية ترى أن الأطفال أكثر عرضة للإصابة بهذا المرض. فقد استقبل أحد المستشفيات اليابانية سبعمائة طفل بعد مشاهدة أحد أفلام الرسوم المتحركة، وبعد دراسة متعمقة تبين أن الأضواء قد تسبب تشنجات ونوبات صرع فعلية لدى الأشخاص المصابين بالحساسية تجاه الضوء (أبو جراح. ٢٠٠٤، والشحروري، مها حسني. ٢٠٠٨. ص ٨٧، وقويدر. ٢٠١٢. ص ١٤٣).

رابعا: تسبب ضعف النظر، فقد أكدت الدراسات التخصصية أن الألعاب الإلكترونية تؤثر سلبًا في نظر الأطفال، وحركة العينين، وقد يصاب بضعف النظر، وقد يهدده اللعب المستمر إلى فقد بصره؛ نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب لجلوسه الطويل أمام هذه الشاشات (الهدلق. ٢٠١٢. ص ٢).

من الأضرار المترتبة على طول ساعات اللعب زيادة فرص إجهاد العين حيث تكون حركة العينين سريعة جدًا في أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية؛ يرى الأنباري (٢٠١٠) أنه كلما قلت مساحة شاشة التلفاز أو الحاسب ازداد تركيز الشخص على الشاشة مما يرهق البصر ويسبب الصداع هذا فضلا عن أن مجالات الأشعة الكهرومغناطيسية المنبعثة من الشاشات تؤدي إلى حدوث احمرار العين، وجفافها، وكذلك الزغللة، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع، والشعور بالإجهاد البدني، وأحيانًا بالقلق، والاكتئاب.

خامسا: انخفاض نشاط الأطفال والشباب البدني، نتيجة السهر الزائد، يرى الأنباري (٢٠١٠) أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم الشخصية في اليوم التالي، ويزيد من تعب الجسم والصداع، وهذا السهر الطويل، وزيادة ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية يوفر بيئة مثالية لزيادة الوزن والسمنة، وقد نشرت جريدة القبس الكويتية (٢٠١٣/١/١٢) نتائج دراسة يابانية تشير إلى تزايد معدلات البدانة والسمنة بين لاعبي الألعاب الالكترونية في دول العالم المختلفة، ولا سيما اليابان منشأ الدراسة، إذ ارتفعت البدانة بين الأطفال بنسبة ٧٧% خلال العشرين السنة الماضية.

يقول أبو جراح (٢٠٠٤): "إن ارتفاع حالات البدانة في معظم دول العالم يعود إلى تمضية فترات طويلة أمام التلفاز أو الحاسب"، وهذا ما أشار إليه آدمز أن الأطفال والشباب

الذين تتراوح أعمارهم بين ثماني وثماني عشرة سنة يمضون معظم أوقاتهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من أي نشاط آخر - باستثناء النوم (44.5) ساعة في الأسبوع (الهدلق. ٢٠١٢. ص ٢٢، وأماني عبد التواب. ٢٠١٧. ص ٢٣٧).

تقدر جمعية السمنة الأمريكية (AOA) – فيما نقله الهدلق (٢٠١٢. ص ٢٢) أن ١٦ ٪ من الأطفال في الولايات المتحدة يعانون من البدانة، ثلاثة أضعاف المعدل الذي كان عليه الوضع قبل عقدين من الزمن. وقد أرجعوا الأسباب إلى عدد من العوامل والأسباب منها عادات تناول الطعام، والمشروبات الغازية، وعدم ممارسة الرياضة البدنية، وإمضاء ساعات طويلة أمام الشاشة لممارسة الألعاب الإلكترونية. وقد قام الباحثون (الهدلق. ٢٠١٢. ص ٢٢، وأماني عبد التواب. ٢٠١٧. ص ٢٣٧، وقويدر. ٢٠١٢. ص ١٤٣) بدارسة أكثر من ألفي طالب تتراوح أعمارهم بين تسع سنوات وثماني عشرة سنة، وتبين أن معدلات أوزان الأطفال ازدادت من أربعة وخمسين كيلو جرام إلى ستين كيلو جرام، وأن هناك انخفاضًا حادًا في اللياقة البدنية، فالأطفال من ذوي عشر 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.

سادسا: الإصابات في الجهاز العضلي والعظمي، حيث اشتكى أطفال من آلام الرقبة وخاصة الناحية اليسرى منها إذا كان الطفل يستخدم اليد اليمنى، وفي الجانب الأيمن إذا كان أعسر؛ نتيجة لسرعة استخدام اليد، وشد عضلات الرقبة، وعظمة اللوح، يرجع الأنباري (٢٠١٠) أسباب هذه الآلام إلى الطريقة الخاطئة لجلوس الشخص أثناء لعبه، كأن يجلس متكئا وحال رقبته سيء، يسبب له الأذى، أو يجلس على جنبه بعد تناوله الطعام لأجل اللعب قد يؤثر في المعدة.

تقول إلهام حسني (٢٠٠٢) أستاذة طب الأطفال بجامعة عين شمس: إنه على مدى خمس عشرة سنة ماضية قد ظهرت -بانتشار الألعاب الإلكترونية- مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، والجلوس ساعات عدة أمام الحاسب أو التلفاز، وهي تسبب آلاما مبرحة في أسفل الظهر. وأن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرارا بالغة لإصبع الإبهام، ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة.

سابعا: نقص 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، هذا ما كشفه البحث الطبي الذي أعدَّ في إحدى الجامعات الهولندية (أبو جراح. ٢٠٠٤)، حيث ترى 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)، فضلا عن تعرضهم إصابتهم

بفيروسات بالجهاز التنفسي، وبزيادة احتمالات الإصابة بالأمراض المعدية؛ نظرا للبقاء الأطفال الساعات الطويلة معا في غرف ضيقة، أو محدودة التهوية.

المبحث الثالث: الألعاب الإلكترونية والذكاء الاجتماعي

الذكاء والذكاءات المتعددة

الذكاء هو القدرة على السلوك الهادف، والتفكير منطقيا، والتعامل بفاعليه مع البيئة، ومواجهة الصعاب، ومهارة التكيف مع الظروف الطارئة، من ثم حل المشاكل التي تعترض طريق الفرد، ويعد مفهوم الذكاء أكثر وظيفية بحيث يمكن ملاحظته في الحياة اليومية وبطرق متعددة، وعملية تعلم بطريقة مباشرة، أو غير مباشرة (السيد. ١٩٦٩. ص ٢٠٢)، ومن هنا اهتمت المؤسسات التعليمية والتربوية بتطوير هذا المفهوم، والإفادة منه، إلا أن علماء الوراثة يرون أن الذكاء هو استعداد يرثه الفرد من أبويه أو أجداده، لذا فان سمة الذكاء من وجهة نظرهم، تلازم الفرد، وهذا لا يعني أن البيئة لا تؤثر في الذكاء حيث إن أثر البيئة يظهر في كيفية استخدام الفرد لما يرثه منها، وتساعده على حسن استخدام القدر الموروث من الذكاء (عدس. ١٩٩٧. ص ٧٧).

يرادف المحدثون من علماء النفس بين العقل وقدراته والذكاء، فيغلب على تعبيرات المحدثين التعبير عن العقل بالذكاء أو القدرات العقلية، وهم يختلفون اختلافا كبيرا في أهميته وقدراته، وقد أدَّى اختلاف وجهات النظر بين علماء النفس إلى تعدد التعريفات بالذكاء، وعدم الاتفاق على مقياس موحد للذكاء، فيرى سبيرمان (Spearman) أن الذكاء هو قدرة فطرية عامة، أو عامل عام يؤثر في أنواع النشاط العقلي مهما اختلف موضوع هذا النشاط أو شكله، أي: "القدرة على إدراك العلاقات، بسيطة كانت أم صعبة خفية" (الشيخ. ١٩٦٤. ص ١٠٣)، أو هو على حد ركس نايت "القدرة على اكتشاف الصفات الملائمة للأشياء، أو الأفكار، وعلاقات بعضها ببعض"(مقداد يالجن. ٢٠٠٣. ص ١٧٩)، أو هو "القدرة على مجرد تكوين ترابطات"(أبو حطب. ١٩٩٦. ص ٤٠٨).

اقترح ثورندايك (Thorndike) ثلاثة مستويات للذكاء(أبو حطب. ١٩٩٦. ص ٤٠٨): الذكاء المجرد، والذكاء الاجتماعي، والذكاء الميكانيكي، ويتضمن النوع الأول استعمال الرموز اللغوية، والأرقام، وغيرها، والذكاء الاجتماعي هو القدرة على تفهم الناس ومسايرتهم، والفرق بينهما أن الأول موروث، بينما الثاني يرجع غالبا إلى الاكتساب، أما الذكاء الميكانيكي فهو السمة التي تنمو خلال ما يمنح للفرد من فرص تعليمية نتيجة لميوله، وذلك على أساس من الذكاء الفطري.

نقل الشيخ (١٩٦٤. ص ١٠٣) أن فريمان ذهب إلى أن الذكاء هو القدرة على التعلم، وذكر له أربعة أنماط:

الأول: تكيف الفرد بالبيئة الكلية المحيطة به، أو ببعض نواحيها.

الثاني: القدرة على التعلم.

الثالث: التفكير المجرد.

الرابع: القدرة الكلية لدى الفرد على التصرف الهادف، والتفكير المنطقي والتعامل المجدي مع البيئة.

يرى إدوارد كلاباريد أن الذكاء هو "القدرة على المعرفة، والقدرة على التكيف مع الواقع" (د. ت. ص ١٣٤)، واستقر مفهوم الذكاء على يدي ثيرستون على أنه: "قدرة القدرات وموهبة المواهب والمحصلة العامة، لجميع القدرات العقلية المعرفية الأولية"(السيد. ١٩٦٩. ص ٢٤٨).

قال جان بياجيه (Jean Piaget): " الذكاء يتضمن التكيف والتوزان بين الفرد ومحيطه، ومجموعة العمليات التي تسمح بهذا التوازن" (نبيل رفيق. ٢٠١١. ص ٤٤).

أما الذكاء عند جاردنر (Gardner) "فيشمل ثلاثة عناصر: القدرة على حل المشكلات التي يصادفها الفرد في حياته اليومية، القدرة على خلق أو ابتكار نتاج مفيد أو تقديم خدمة ذات قيمة داخل ثقافة معينة، ثم القدرة على اكتشاف أو خلق مشكلات ومسائل تمكن الفرد من اكتساب معارف جديدة" (سالم محمد. ٢٠٠٠. ص ١٤٢، ونيفين. ٢٠١٠. ص ٢٥، وأولاد الفقيهي. ٢٠١٢. ص ١٠)، ويشير الذكاء إلى قدرة الفرد على التكيف مع الظروف المختلفة، والنجاح في التعامل معها إلى امتلاكه أنماطا عدة من الذكاء، يتعامل كل نمط مع لون خاص من الخبرات.

هذا ما قرره هاورد جاردنر (Gardner) في كتابه أطر العقل (Frames of Mind)، وهو يرى أنه عندما تقيس الناس بمقياس واحد فقط، فإنك في الحقيقة تغشهم فيما يتعلق بمقدرتهم على التعرف بالأشياء الأخرى (نبيل رفيق. ٢٠١١. ص ٢٢)، وقد كشف عن وجود أنواع مختلفة من الذكاءات. ولم تكن محاولة جاردنر (Gardner) سهلة لتغيير فكرة وحدة الذكاء، أي: أن القدرة العقلية البشرية نتاج صفة واحدة تسمى الذكاء(ألبريخت. ٢٠٠٨. ص ٦، ونيفين. ٢٠١٠. ص ٢١)، فقد كانت العملية -على حد قول أولاد الفقيهي (٢٠١٢. ص ١١) – تبدو أشبه بإزاحة ميت راقد في قبره قرونا طويلة، فمع كثرة الانتقادات التي وجهت إلى مقاييس الذكاء واختباراته، لم تكن كافية لتحريك مفهوم الذكاء عن قارته الساكنة؛ فجاءت محاولة جاردنر (Gardner) لإسقاط واحدة من الفرضيات الأساسية للمؤسسات التعليمية والسيكولوجية، وقد نجح في إثبات أن الذكاء البشري ليس عبارة عن سمة واحدة منفردة، كما كان يرى أصحاب مدرسة حاصل الذكاء العقلي(ألبريخت. ٢٠٠٨. مقدمة الكتاب الصفحة: ل).

كان أول اختبار للذكاء عام ١٩٠٤، حين طلبت وزارة التعليم في باريس من عالم النفس الفرنسي ألفرد بينيه (Alfred Binet) ومجموعة من زملائه أن يضعوا أداة لتحديد تلاميذ الصف الأول الابتدائي المعرضين لخطر الرسوب، بحيث يمكن أن يتلقى هؤلاء اهتماما علاجيا، وقد أسفرت جهودهم عن وضع أول اختبار للذكاء، ويرى ألفرد بينيه (Alfred

Binet) هو "الميل أو القدرة على اتخاذ وجهة محددة، والحفاظ عليها، والاستمرار فيها، والقدرة على التكيف من أجل الوصول إلى الهدف المطلوب، والقدرة على النقد الذاتي"(رهام، وعلي فرح. ٢٠١٦. ص ٨٦).

انتقل اختبار الذكاء إلى الولايات المتحدة، وفى عام ١٩٨٣م، قام السيكولوجي هاورد جاردنر (H. Gardner) بتأليف كتابه أطر العقل، وذكر فيه وجود سبعة ذكاءات رئيسة، وهي: الذكاء اللغوي، والذكاء المنطقي الرياضي، والذكاء المكاني، والذكاء الجسمي الحركي، والذكاء الموسيقي، والذكاء الاجتماعي، والذكاء الشخصي، ثم وضع فرضية لوجود نوع ثامن (ألبريخت. ٢٠٠٨. ص ٩، ونيفين. ٢٠١٠. ص ٢٥، وأولاد الفقيهي. ٢٠١٢. ص ١٠)، حيث لم يدمج في قائمته الذكاءين الطبيعي والوجودي إلا في فترة لاحقة، نظرا إلى حداثة هذا الإدماج، فإن المعطيات العلمية حول الذكاءين الأخيرين لم تكن بقدر معطيات الذكاءات الأخرى(أولاد الفقيهي. ٢٠١٢. ص ٢١).

ترجم جاردنر (Gardner) أفكاره في نظرية سمَّاها نظرية الذكاءات المتعددة (Multiple Intelligence Theory) (نيفين. ٢٠١٠. ص ٢٠، وزيتون. ٢٠١٢. ص ٢٩)، وفيها أشار إلى أن الذكاء إمكانية تتعلق بالقدرة على حل المشكلات، وتشكيل النواتج في سياق خصب، وموقف طبيعي، فهو قدرة فكرية تستلزم وجود مجموعة من مهارات حل المشكلات؛ مما يمكن الفرد من حل هذه المشكلات التي تقف في طريقه، أي: "القدرة على التحليل، والتركيب، والتمييز، والاختيار، والتكيُّف إزاء المواقف المختلفة"(أحمد مختار. د. ت. ج ١ ص ٨١٨).

تعد نظرية جاردنر (Gardner) في الذكاءات المتعددة من النظريات المفيدة في معرفة أساليب التعلم، وأساليب التدريس؛ فهي تكتشف مواطن القوة والضعف عند المتعلم. فأقام جاردنر (Gardner) نظريته على مبادئ، حيث إن كل الناس يملكون الذكاءات كلها، وبدرجات متفاوتة، وتعمل هذه الذكاءات بطرق معقدة، ويستطيعون أن يطوروا كل ذكاء إلى مستوى ملائم من الكفاءة. فكل شخص متميز في ذكائه عن الآخرين، ويختلف مقدار الذكاء من شخص إلى آخر؛ مما يبرز المعنى الحقيقي لمعنى الفروق الفردية بين الأشخاص، والصفة المتفردة التي يتميز بها شخص عن آخر. وهذا ما يسعى إليه البحث حيث يقف على الذكاء الاجتماعي.

الذكاء الاجتماعي

يعد الذكاء الاجتماعي من المهارات المهمة التي تسهم في تفاعل الفرد مع البيئة المحيطة به في سياقاتها المختلفة، ومواقفها المتعددة، فقدرة الفرد على إقامة علاقات اجتماعية ناجحة مؤشر على توافقه الشخصي، والاجتماعي؛ ولذا تكمن أهمية امتلاك الفرد مهارة الذكاء الاجتماعي، لما له أهمية كبيرة في حياته اليومية، وتكوين شخصيته، يقول ألبريخت:" توصلت بالتدريج إلى قناعة بأن هذه القدرة على التواصل مع الناس تمثل نوعا من الذكاء في

ذاتها؛ ذكاء يختلف تماما عن النمط المعتاد من حاصل الذكاء"(٢٠٠٨. مقدمة الكتاب الصفحة: ل).

يرتبط الذكاء الاجتماعي بقدرة الفرد على التعامل مع الآخرين، وتكوين علاقات اجتماعية ناجحة، أي أنه بقدر ما يكون الشخص متمتعا بالقدرة على التفاعل الاجتماعي وإقامة علاقة مع الآخرين بقدر ما يكون ذكيا (الديب. ٢٠٠٤. ص ٣٥، وأولاد الفقيهي. ٢٠١٢. ص ٩٧)، فهي التي تمكنه في حالة ارتفاعها من أداء الاستجابة المناسبة لموقف بفاعلية، وفي المقابل فإن ضعفها يعد أكثر العوائق في سبيل توافق الفرد مع الآخرين (السيد، وفرج. وشحاتة. ٢٠٠٣. ص ١١٧).

ركزت الألعاب الإلكترونية على إضعاف الذكاء الاجتماعي، وتقليله، بما تحمله من أخلاقيات، وأفكار سلبية تسهم إلى المزيد من الانفصال الاجتماعي، والترابط الإنساني مع الآخرين، وارتباط الطفل بالقيم والأخلاقيات الغربية التي تفصله عن مجتمعه، وأصالته، وتنتج طفلا أنانيًا لا يفكر إلا في إشباع رغباته، لذا وجب على القائمين على التنشئة الاجتماعية أن يركزوا جهدهم في امتلاك الطفل مهارات الذكاء الاجتماعي خاصة في ظل التغيرات الاجتماعية والاقتصادية السريعة التي يمر بها المجتمع، فهذا يفرض على الفرد أن يكون مزودا بالمهارات الاجتماعية التي تمكنه من التكيف مع ظروف المجتمع بذكاء، فهي ضرورية في مواقف الحياة المختلفة. حيث "لا يمكن تصور أن يعيش الإنسان في كهف منعزل عن العالم، ولا يمكن تحقيق وجود إنساني سليم دون إدراك الوجود الاجتماعي بكل صوره، فالإنسان كائن اجتماعي مفطور على الحياة الاجتماعية"(دشتي. ٢٠٠٤. ص ١٣).

يمتد مفهوم الذكاء الاجتماعي بأصوله إلى ثورندايك (Thorndike) في كتابته المبكرة عام (١٩٢٥) عن الذكاء وخاصة تمييزه الشهير بين الذكاء الاجتماعي، والميكانيكي، والمجرد، وهو يرى أن الذكاء الاجتماعي هو "القدرة على فهم الرجال والنساء الفتيان والفتيات والتحكم فيهم، وادارتهم بحيث يؤدون بطريقة حكيمة في العلاقات الإنسانية" (أبو حطب. ١٩٩٦. ص ٤٠٨).

ذهب ألبريخت إلى أن الذكاء الاجتماعي "مزيج من الفهم الأساسي للآخرين – نوع من الوعي الاجتماعي الإستراتيجي- ومجموعة من المهارات اللازمة للتفاعل معهم بنجاح، ويمكن إيجاز هذا التوصيف للذكاء الاجتماعي على النحو الآتي: القدرة على الانسجام والتآلف الجيد مع الآخرين، وكسب تعاونهم معك"(٢٠٠٨. مقدمة الكتاب الصفحة: م).

يرى جون ديوي إن الفرد المتمتع بالذكاء الاجتماعي، هو الفرد الذي يمتلك القدرة على ملاحظة واختيار المواقف الاجتماعية المتعددة وفهمها والعمل بها من أجل الحصول على القوة الاجتماعية لتحقيق اهداف وتطلعات المجتمع، والقيم الأخلاقية (مرعي، والحيلة. ٢٠٠٠. ص ١٣٧)، فالفرد يحيا في ظل شبكة من العلاقات التي تتضمن الوالدين والأقران

والأقارب والمعلمين ومن ثم فإن نمو تلك المهارات ضروري للشروع في إقامة علاقات شخصية ناجحة ومستمرة معهم(السيد، وفرج. وشحاتة. ٢٠٠٣. ص ١١٥).

ذهب ثابت زياد (٢٠٠١. ص ٢٣) أن جاردنر (Gardner) -في إطار أنموذج الذكاءات المتعددة– يرى أن مفهوم الذكاء الاجتماعي واسع نسبيا يشمل عددا من القدرات أهمها الآتي:

- القدرة على استشفاف المشاعر الإنسانية، والدوافع، والحالة المزاجية والنفسية للآخرين.
- القدرة على بناء العلاقات الناجحة مع الآخرين، وعلى العمل كعضو فاعل في الفريق.
- القدرة على إبداء التعاطف تجاه الآخرين.

من أشهر التعريفات بالذكاء الاجتماعي الآتي:

- تعريف الغول: "القدرة على فهم مشاعر وأفكار الآخرين والتعامل مع البيئة بنجاح والاستجابة بطريقة ذكية في المواقف الاجتماعية وتقدير الشخص لخصائص الموقف تقديرا صحيحا والاستجابة لو بطريقة ملائمة بناء على وعيه الاجتماعي"(١٩٩٣. ص ٤٧).
- تعريف موسوعة علم النفس والتحليل النفسي "القدرة على التصرف مع الناس بكياسة ولباقة" (المطيري. ٢٠٠٠. ص ٩).
- تعريف معجم اللغة العربية المعاصرة "حسن التصرف في المواقف، والأوضاع الاجتماعية" (أحمد مختار. د. ت. ج ١ ص ٨١٨).
- تعريف غباري وأبو شعيرة "قدرة الفرد على تحقيق تواصل ناجح مع العالم الخارجي، وعالمه الداخلي على ألَّا يدع فرصة تمر أمامه دون أن يستثمرها في عملية تواصل"(٢٠١٠. ص ٢٠٠).
- تعريف نبيل محمد (٢٠١١) "القدرة على فهم الآخرين، وفهم كيفية تكون العلاقات الاجتماعية، والقدرة على العمل ضمن الأجواء الاجتماعية كالتعاون والتنافس، وأن الشخص الذي يمتلك الذكاء الاجتماعي لا يتم تعلمه إلا من خلال التفاعل مع الآخرين، ويمتاز صاحي هذا الذكاء بالحساسية الشديدة مشاعر الآخرين وأفكارهم، ولديه مهارات في حل المشكلات بين الأفراد"(نبيل رفيق. ٢٠١١. ص ٦٧).
- تعريف أماني حسن "تمتع الفرد بدرجة عالية من الوعي بذاته والآخرين، وقدرته على التواصل بأشكاله وصوره، وبناء الصداقات المتعددة وممارسة القيادة في المواقف الفردية ومع الزملاء" (٢٠١٧. ص ٢٣٤).

الأضرار الاجتماعية

يعد اللعب وسيلة مهمة لاكتساب الطفل معارفه، فهو مظهر من مظاهر النمو العقلي للطفل، وهذا ما يراه عالم النفس السويسري جان بياجيه (Jean Piaget) صاحب نظرية النمو المعرفي، الذي يؤكد أهمية تحقيق التوازن والتناسق بين العمليات العقلية والظروف المحيطة بالإنسان، أي: التوزان بين الاستيعاب والمواءمة من أجل تعلم المفاهيم الجديدة أو

الحقائق، فعندما يواجه المتعلم مواقف مشكلة فإنه يتعرض لحالة من عدم التوازن الفكري وهو يحتاج للوصول إلى الحل للمشكلة ليصل إلى التوازن المعرفي من جديد، والألعاب الإلكترونية توفر هذه العمليات، لذا يُعَبِّر تطورُ ألعابه عن درجة نضجه العقلي والوجداني (نبيل رفيق. ٢٠١١. ص ٤٤، وسهير كامل. ١٩٩٩. ص ٨١)؛ لأن "التعلم عن طريق اللعب يعد من الأساليب المجدية والفعالة التي يؤيدها علم النفس وتدعمها الاتجاهات التربوية الحديثة، وتشتد فاعلية هذا الأسلوب كلما اتجهنا نزولا في السلم التعليمي" (مرعي، والحيلة. ٢٠٠٠. ص ٢٦٦).

في هذا السياق قدَّم سنة ١٩٧٧عالم النفس الأمريكي ألبرت باندورا (Albert Bandura) نظرية التعلم الاجتماعي (Social Learning)، أو التعلم بالملاحظة، أي: التعلم من نموذج، حيث أوضح بأن عملية المحاكاة تؤدي دورا مهما في اكتساب الطفل عددا كبيرا من السلوك الاجتماعي، كمعايير تقييم الذات، ومساعدة الآخرين، والعدوانية وغيرها من أنماط السلوك (دشتي. ٢٠٠٤. ص ١٦).

ترجع أهمية هذه النظرية إلى أنها تؤكد تعلم الفرد بالملاحظة، فأكثر ما يتعلمه الطفل يكتسبه من وسائل الاتصال، وخاصة الألعاب الإلكترونية، ما تبثه المواقع من مواد وفقرات، فالطفل يحاكي بعض النماذج التي يتعرضون لها، وتقدمها المواقع الإلكترونية فيقلدونها، ويكررون هذا السلوك في مواقف أخرى؛ لأن ممارسة هذه الألعاب يثير عند الطفل نوعا من الإدمان مما يجعله يستجيب لتلك السلوكيات، ويتفاعل معها بالتقليد والمحاكاة بما يمثله أبطال اللعبة، وما تمثله من تصورات، ومبادئ، وأفكار يكتسبها الطفل على شكل أحداث حسية يجسدها على أرض الواقع، وترى الدراسات أن الأفراد الذين يتعرضون لمشاهدة التلفزيون بدرجة كثيفة يختلفون في إدراكهم الواقع الاجتماعي من ذوي المشاهدة المنخفضة، حيث يعتقدون أن ما يشاهدونه من خلال التلفزيون من واقع، وأحداث، وشخصيات تكون مطابقة لما يحدث في حقيقة الحياة (مكاوي. ٢٠٠٧. ص ٨٧).

هذا ما تؤكده نظرية التعلم الاجتماعي من تعلم الفرد بالملاحظة، وتظهر الأضرار الاجتماعية في الألعاب ذات الصبغة الاجتماعية، أو المشاركة في العوالم الافتراضية، فهناك أماكن افتراضية في فضاء الإنترنت، حيث تعمل هذه البيئات على التواصل بين الأشخاص من بقاع العالم المختلفة، وتمكنهم من التعرف بأصدقاء في فضاء تعيش فيه عقولهم، وقلوبهم، ولكن لا تسكنه أجسادهم، فهو عالم بلا قيود، وليس لجغرافيته حدود (الحضيف. ٢٠١٠)، فعندما يسجل اللاعب في أحد هذه العوالم الافتراضية فسيشعر بأن العالم عالمه، والخيال خياله، فهي مواقع محاكاة حاسوبية عادة ما تكون في صورة ثنائية أو ثلاثية الأبعاد، تحاكي تماما الحياة الحقيقية، إذ يطلب من اللاعب اختيار شخصيات افتراضية تجسده تسمى أفاتار (avatars)، وهي شخصية افتراضية كرتونية تمثل اللاعب داخل العالم الافتراضي، ويمكن

للمستخدم أن يتعامل مع البيئة الافتراضية المحيطة به ومع كل أفاتار يمثل مستخدما آخر، وخلف كل أفاتار إنسان حقيقي (الخليفة. ٢٠٠٩، والحضيف. ٢٠١٠).

أشار أبو جراح (٢٠٠٤) -نقلا عن القليني (أستاذة علم الاجتماع بكلية البنات بجامعة عين شمس) - 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 بالواقع فإنه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية، وهو ما يفجر طاقات التوتر، والعنف، والتحدي، والخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط ، فهي تؤدي هذه الألعاب إلى المزيد من الانفصال الأسري والترابط الإنساني مع الآخرين، وارتباط الطفل بالقيم الغريبة التي تفصله عن أسرته، ومجتمعه، وأصالته (أبو جراح. ٢٠٠٤)، فينفصل عن إخوته، وأصدقائه، حيث يُعد الانتقال إلى صيغ اللعب المنفرد من صور تأثير الألعاب الإلكترونية في علاقة الأفراد بأنشطة اللعب بصورة عامة، حيث يضمن اللاعب المنفرد استمرارية اللعبة، والقدرة على تحقيق التفوق من جهة ثانية، مع أن اللعب الشبكي قد يوفر إمكانيات جديدة للتفاعل الجماعي إلا أن تفاعلات الألعاب التقليدية تظل أكثر قدرة على المحافظة على حميمية الخطاب الإنساني المباشر، والتواصل اللغوي المفيد والمقنع.

إن الألعاب الإلكترونية تصنع طفلا أنانيا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيرا ما تثار المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول مَن يلعب؟ على خلاف الألعاب الشعبية الجماعية التي يدعو فيها الطفل صديقه للعب معه(أبو جراح. ٢٠٠٤).

الألعاب الإلكترونية بين العزلة الاجتماعية والتواصل الاجتماعي

لنا هنا دعوتان، فالدعوة الأولى هي محاولة تقليل ممارسة الأطفال في مرحلة الطفولة هذه الألعاب الإلكترونية، وتعويضها بالألعاب الشعبية؛ فقد ذهب أبو جراح (٢٠٠٤) إلى أن هذه الألعاب الإلكترونية تصنع طفلا غير اجتماعي، فالطفل يقضي ساعات مع هذه اللعبة غير متواصل مع الآخرين، وهذا يخلق منه طفلا منطويا على ذاته، بخلاف الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل، وتعلم الطفل المهارات الاجتماعية والأدوار الاجتماعية التي سيتولاها مستقبلا.

إن ابتعاد الطفل عن ممارسة الألعاب الإلكترونية يسمح له أن يفجر طاقته الحقيقية، فينتج، ويبدع، فحين "نسمع عن طفل لم يتجاوز عمره عن إحدى عشرة سنة حاصل على شهادة في الدراسات الحرة من كلية المجتمع بلوس أنجلوس، وجاء في الخبر المنشور عنه أنه لا يمارس الألعاب الالكترونية ويقول: أشعر أنها مضيعة للوقت؛ لأنها لا تساعد على الإنسانية بأي شكل من الأشكال، بل نسب إليه أنه سوف يؤلف كتابا عن كيفية النجاح في المدرسة نقلا عن المحطة الإخبارية الرابعة (إن بي سي)" (سبتي. ٢٠١٣).

إن هذا القول يجعلنا نتمسك بهذا الهدف، وإن كانت قراءة واقعية تعطي دلالة مختلفة عما نرجوه؛ حيث أصبحت الألعاب الإلكترونية واقعا لا يدفع، وعالما لا يمكن أن يتجاهل؛

نتيجة ما تمتلكه هذه الألعاب من عومل جذب تجعل الأطفال والكبار ينجذبون إليها، وهنا تأتي الدعوة الأخرى وهي مطالبة أولياء الأمور، وأصحاب القرار بضرورة الوقوف على حقيقة هذه الألعاب الإلكترونية، ومحاولة الإفادة من معطياتها في تحقيق الأهداف بما يتناسب وطبيعة الأسرة المسلمة، والمجتمع العربي، وهذا يفرض على الأسر عملية "التقويم المستمر لكل ما يعرض من تقنيات حديثة، فتختار ما يلائم احتياجات الفرد التي هي جزء من احتياجات مجتمعه، دون أن يؤثر ذلك في قيم المجتمع، ومفاهيمه الإنسانية(دشتي. ٢٠٠٤. ص ٢).

أشارت بعض الدراسات إلى أن هذه الألعاب تعمل على توطيد العلاقة بين الآباء والأبناء، وتقترح الترويج لها كأداة لترابط الأسرة، وكشف البحث الذي أجرته جمعية برامج الكمبيوتر الترفيهية أن ٣٥ % من الذين شملهم البحث، أي: واحد بين ثلاثة أولياء أمور لا يتوانون عن الانغماس في تلك الألعاب، وأن ٨٠ % منهم يشاطرون الأبناء اللعب، ويعتقد ثلثا المشاركين في الدراسة أن الألعاب وطدت أواصر العلاقة بين أفراد العائلة (أبو جراح. ٢٠٠٤).

ذكرت زينب سالم عبد الرحمن أن الوسائط الإلكترونية قد وفرت للطفل فرصة غير مسبوقة في تكوين صداقات، وتنمية ذكائه الاجتماعي، واللغوي (أماني عبد التواب. ٢٠١٧. ص ٢٤١)؛ لهذا أخذت الدول المتقدمة في إجراء الدراسات والبحوث المتعددة لدراسة أثر التعليم عن طريق الوسائط المتعددة والتعلم باستخدام الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتطوره من نواحي النمو، فأظهرت نتائجها أهمية تلك الألعاب في التعليم والتنشئة الاجتماعية للطفل والنمو بأبعاده المختلفة، وإذا كان التعلم عن طريق اللعب مفيدا فكيف باستخدام وسائل حديثة من اللعب تناسب ميول وحاجات الأطفال، فلا يمكننا ونحن في زمن الألفية الثالثة البقاء مكتوفي الأيدي أمام التطويرات الكثيرة المتلاحقة في الحياة ووسائل التكنولوجية التي لا بد أنها تسهم في التعلم والتعليم والتنشئة للطفل (حجازي. العدد ٤٣. ص ٦٧)، وهذا يؤكد أنه بالإمكان الإفادة من هذه المواقع باتحاد الجهود للإفادة الإيجابية من هذه المواقع، وفي هذا المجال يعد نظام تصنيف الألعاب الإلكترونية ESRB مرجعا مهما للتقليل من ضرر الألعاب الإلكترونية، وهو اختصار Entertainment Software Rating Board، أي: مجلس تقييم البرمجيات الترفيهية (الهدلق. ٢٠١٢. ص ١٦)، أو جهاز التنظيم الذاتي (قويدر. ٢٠١٢. ص ١٥٠).

يقوم هذا المجلس بتصنيف الألعاب حسب الأعمار، كما يقوم كذلك بتوضيح محتوى كل لعبة عبر أوصاف مختصرة، ويفيد هذا التصنيف الآباء عند الرغبة في اختيار ألعاب مناسبة لأولادهم. وعادة ما يكون تصنيف هذا المجلس موجود في كثير من الألعاب على المغلف الخارجي للعبة (قويدر. ٢٠١٢. ص ص ١٥٠ – ١٥١)، وموقع مجلس ESRB على الإنترنت هو: www.esrb.org.

خاتمة البحث

في ظل التطور التقني الذي يشهده العالم، وانتشار الألعاب الإلكترونية، ومحالها التجارية الذي يقابله طلب الأطفال والمراهقين المتزايد على اقتناء هذه الألعاب التي اكتسبت شهرة واسعة، وقدرة على جذب من يلعبها، فتنافس الشركات العالمية في تقديم الألعاب الإلكترونية التي غدت سهولة الوصول إلى أيدي أطفالنا، مع تسابق الأسر إلى شراء هذه الألعاب التي يتفنن منتجوها في تزويدها بالوسائل التي تجذب الأطفال حتى الكبار بالرسوم، والألوان، والخيال، والمغامرة؛ لما فيها من مؤثرات سمعية، وبصرية قوية.

أصبحت الأسر مطالبة بضرورة الوقوف على حقيقة هذه الألعاب، ومواكبة هذا التسارع في إنتاجها، والانتباه لما يجري فيها، لأنه لا يمكن لأحد أن يغلق على نفسه الباب، أو يحتفظ بأطفاله بعيدا، معزولا عن التطورات التقنية، مستغنيا عن الحاسب الآلي باستخداماته المتعددة، ولا يمنع نفسه من الإفادة من شبكة الإنترنت وسعة معلوماتها، أو الاطلاع على الفضائيات وأسلوبها في الاتصال، وما تبثه القنوات الإعلامية بأطيافها المتعدد الوجوه والمنافذ، وما إلى غيره من تقنيات التكنولوجيا الحديثة التي غدت تحيط بالإنسان إحاطة السوار بالمعصم، كل هذا يحتم على الوالدين والأسرة والمختصين في التربية أن يتعاملوا بذكاء مع هذه الأجهزة الحديثة والألعاب الإلكترونية، وأن يكون المعيار الأول توافقها مع مبادئ الدين الإسلامي، وقيم المجتمع، وعاداته، وما تسعى الأسرة إليه من أهداف نبيلة تجنيها مستقبلا.

إن الأسرة هي الدعامة الأولى والمكون الرئيس لشخصية الطفل دون إغفال دور المدرسة، والمسجد، فهناك دور يقع على عاتق المربين الأفاضل من معلمين وموجهين؛ حيث إن لكلامهم تأثيرا قويا في الأبناء، خاصة عندما يتحدثون عن الأضرار التي يتعرضون لها من جراء البقاء ساعات طويلة أمام الكومبيوتر، هذا وتبقى الأسرة هي الحضانة الأولى لهذا الطفل، والمسهم المباشر في رسم خريطة حياته، وتطوير ذكائه الاجتماعي واللغوي، فتساعده على الاختلاط مع الآخرين، الاحتكاك بأقرانه من الأطفال، والتفاعل مع الغرباء منهم، وقد يتعامل مع الكبار وفق قواعد محددة، مع ضرورة إعطاء الطفل مساحة من الحرية لإبداء الرأي، والتعبير عن نفسه، واهتماماته، وميوله، واتجاهاته، واختيار الأصدقاء، وهذا كله ينعكس إيجابا على شخصيته مستقبلا، فيجعله واثقا من نفسه، متفائلا بالحياة، مطمئنا في تعامله مع الآخرين، إيجابيا في لعبه، واختياراته، وسلوكه، متحملا قراته.

إن الألعاب الإلكترونية لا تختلف عن نظيراتها من الألعاب الشعبية التقليدية، فكل لعبة لها محاسنها وعيوبها، وإن كانت المخاطر في اللعبة الإلكترونية أكثر، لكن أي لعبة متى استخدمت بالصورة المعتدلة وفي أوقات معينة مع مراقبة الوالدين، وإشرافهم عند اختيار الطفل هذه اللعبة، ولا سيما الألعاب الجماعية، وتعريفه بطبيعة هذه الألعاب، وشرح عيوبها،

وإبراز إيجابياتها، فضلا عن متابعة الوالدين أو الراشدين ممارسة الطفل هذه الألعاب، ومشاركته، ومناقشته بصفة مستمرة فيما يشاهده.

كل هذا مما يعطي نتائج جيدة، ويحقق أهدافا تربوية منشودة، مع التركيز على الألعاب ذات الطابع التعليمي المتوافق مع عمره واحتياجاته المرحلية، لأنها تكسبه مهارات جديدة في توجيهه العقلي والفكري، وتمنحه كياسة اجتماعية، وقدرات لغوية على التعبير؛ لأنها كثير من هذه الألعاب تسهم في تحسين مهارات الطفل الاجتماعية واللغوية والأكاديمية، كالتخطيط، واتخاذ القرارات، وتحمل المسؤولية، ومهارة البحث عن المعلومات، ومهارة الطباعة، ومهارة الكتابة، ومهارة اكتساب اللغات الأجنبية، ومهارات التفكير الناقد، ومهارات حل المشكلات وهذا بدروه ينمي ذكاءه الاجتماعي واللغوي، مع الحرص على تطوير هذه الألعاب وتنويع محتواها لدعم نموه المعرفي والاجتماعي.

هذا ونحاول وضع جملة من التوصيات والمقترحات؛ رغبة في الإفادة من إيجابيات هذه الألعاب، والتخلص من سلبياتها أو التقليل منه، وأهم هذه المقترحات الآتي:

أولا: تضافر الجهود الفردية والمؤسسية، وإحاطة أولياء الأمور، والتربويين بإيجابيات الألعاب الإلكترونية وسلبياتها؛ بهدف العمل على تعزيز الجوانب الإيجابية، والحد من أثار الجوانب السلبية في البيت، المدرسة.

ثانيا: إنتاج ألعاب إلكترونية تربوية، وتعليمية، وتثقيفية ذات عناصر جاذبة وشائقة تتوافق مع ديننا، وعاداتنا، وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.

ثالثا: إشراف أولياء الأمور على اختيار الألعاب الإلكترونية بما يتناسب مع أعمار أطفالهم، والتحقق من الرموز المطبوع على اللعبة قبل شرائها، واستخدامها.

رابعا: ضرورة متابعة الأطفال أثناء اللعب، مع مشاركتهم اللعب، وعدم وضع الأجهزة أو الكمبيوتر في غرفة الطفل.

خامسا: تحديد أوقات معينة لممارسة الألعاب الإلكترونية، وضرورة الموازنة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والألعاب التقليدية.

سادسا: محاورة أولياء الأمور أطفالهم في الألعاب التي يمارسونها، وتبادل المعلومات في محتواها؛ حتى يساعدوا بعضهم بعضا، ويزيدوا معلوماتهم، وثقافتهم.

مراجع البحث

- ابن منظور، محمد بن مكرم بن علي. لسان العرب. تحقيق ياسر أبو شادي، ومجدي السيد. القاهرة: المكتبة التوفيقية. د. ط. د. ت.
- أبو العينين، علاء. حياة أفضل بلا (بلايستيشن) رسالة الإسلام. ٢٠١٠. http://woman.islammessage.com .
- أبو جراح. طفلك والألعاب الإلكترونية مزايا وأخطار. الرياض: المؤسسة العالمية للإعمار والتنمية. العدد ٢٣. ذو القعدة ١٤٢٥ – ٢٠٠٤.
- أبو حطب، فؤاد عبد اللطيف. القدرات العقلية. ط ١. القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية. ١٩٩٦.
- أبو هاني. تعريف الألعاب الإلكترونية، منتديات سدوان الرسمية: www.sadawan.com/showthread
- أحمد مختار عمر. معجم اللغة العربية المعاصرة. ط ١. القاهرة: عالم الكتب. د. ت.
- الأسمري. عوض. آثار الألعاب الإلكترونية على الأطفال. جريدة اليوم. العدد ١٤٩٧٧. الثلاثاء ١٧ يونيو ٢٠١٤. www.alyaum.com/article
- الأنباري. باسم. نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية. ٢٠١٠ . http://alexmedia.forumsmotions.com .
- ألبريخت، كارل. الذكاء الاجتماعي. ط ١. المملكة العربية السعودية: مكتبة جرير. ٢٠٠٨.
- الجارودي، حسين. أضرار ألعاب الكمبيوتر على الأطفال. ٢٠١١. http://waelarabic.intopic-goo.com.
- الحضيف، يوسف. هنا كحياة افتراضية رائعة. جريدة الرياض. العدد ١٥٢٢٦. الثلاثاء ١٦ ربيع الأول ١٤٣١. الموافق ٢ مارس ٢٠١٠.
- الحمداني، شهباء جاسم. العنف في الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المدارس الابتدائية، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة تكريت ، العراق. ٢٠١١.
- الحيلة، محمد محمود. أثر استخدام لألعاب الالكترونية المحوسبة والعادية في تحصيل طالبات الصف الثاني الأساسي في مادة الرياضيات مقارنة بالطريقة التقليدية. جامعة مؤتة مجلة مؤتة للبحوث والدراسات، عمان. ٢٠٠٥.
- الخليفة، هند. الحياة الافتراضية تساعد على عمليات التعليم والتدريب والتواصل مع الغير. جريدة الرياض. العدد ١٤٩١٧، الإثنين ٢ جمادي الأولى ١٤٣٠هـ - ٢٧ أبريل ٢٠٠٩.
- الديب، محمد مصطفى. علم النفس الاجتماعي التربوي أساليب تعلم معاصرة. ط ١. القاهرة: عالم الكتب. ٢٠٠٤.
- الرشيد، هيا. مقالة بعنوان: قبل أن يرفع أبناؤنا الصليب ! . نشر يوم الإثنين ٧ يونيو ٢٠٠٤ على موقع: www.islamtoday.net .

- الرميان، هند بنت سليمان صالح. العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلاي ستيشن (Grand Theft Auto) دراسة شبه تجريبية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض. رسالة ماجستير. جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية. كلية العلوم الاجتماعية.
- السيد، عبد الحليم محمود. وفرج، طريف شوقي. وشحاتة، عبد المنعم محمود. علم النفس الاجتماعي المعاصر. ط ١. القاهرة: إيتراك للنشر والتوزيع. ٢٠٠٣ .
- السعد، نورة. مقالة: الخطر في ألعاب الفيديو للأطفال. جريدة الرياض. العدد ١٣٤٠٦. الثلاثاء ٢٧ محرم ١٤٢٦هـ - ٨ مارس ٢٠٠٥.
- السيد، فؤاد البهي. الذكاء. ط ٢. القاهرة: دار الفكر العربي. ١٩٦٩.
- الشحروري، مها. والريماوي، محمد عودة. أثر الألعاب الالكترونية على عمليات التذكر، وحل المشكلات، واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن. الجامعة الأردنية، عمادة البحث العلمي. مجلة دراسات العلوم التربوية، المجّلد ٣٨. الملحق الثاني. ٢٠١١.
- الشحروري، مها حسني. الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها، وما عليها. ط١. عمَّان: دار المسيرة، ٢٠٠٨ .
- الشيخ، يوسف. سيكولوجية الفروق الفردية. ط ١. القاهرة: دار النهضة العربية، ١٩٦٤.
- العناني، حنان عبد الحميد. اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيق. ط ١. عمَّان: دار الفكر. ٢٠٠٢.
- الغامدي، منصور محمد. تأثير الألعاب الإلكترونية (البلايستشن) على مستخدميها. معهد بحوث الحاسب الآلي والإلكترونيات، ط١. جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية. ٢٠٠٦.
- الغول، أحمد عبد المنعم. الكفاءة الذاتية والذكاء الاجتماعي وعلاقتهما ببعض العوامل الوجدانية لدى المعلمين التربويين وغير التربويين وإنجاز طلابهم الأكاديمي. مصر: كلية التربية بجامعة أسيوط. ١٩٩٣.
- الفسفوس، عدنان أحمد. مخاطر الألعاب الالكترونية على الأطفال. ٢٠٠٤.
.www.alyaum.com
- المجدوب، أحمد. تأثير الألعاب الالكترونية على عقل الطفل.ط١.القاهرة:منتديات وزارة التربية والتعليم. ٢٠٠٨.
- المطيري. خالد. الذكاء الاجتماعي لدى المتفوقين دراسة استكشافية مقارنة بين الطلبة المتفوقين عقليا وغير المتفوقين في المرحلة الثانوية بمدارس الكويت. رسالة ماجستير، كلية الدراسات العليا، جامعة الخليج العربي بالبحرين. ٢٠٠٠.
- النفيعي، منيف. سوق الألعاب الإلكترونية أرباح عالية رغم الدراسة. جريدة الاقتصادية . العدد ٥٥٦٧، الأربعاء ١٠ محرم ١٤٣٠ الموافق ٧ يناير ٢٠٠٩.

- إلهام حسني. ألعاب الكومبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذرع. جريدة الشرق الأوسط. العدد ٨٥٥٩. الأحد ٢٣ صفر ١٤٢٣ الموافق ٥ مايو ٢٠٠٢.
- الهدلق، عبد الله عبد العزيز. إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. مجلة القراءة والمعرفة. جامعة عين شمس، مصر. العدد ٢ . ٢٠١٢. والبحث منشور على موقع الألوكة www.alukah.net .
- اليعقوب، علي محمد. وأدبيس، منى يونس. دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المرحلة الابتدائية بدولة الكويت. مجلة مستقبل التربية العربية. المجلد ١٦. ٢٠٠٩.
- أماني عبد التواب صالح حسن. تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية. مجلة التربية وعلم النفس. الجامعة الإسلامية بغزة. المجلد ٢٥. العدد ٣ . ٢٠١٧.
- أولاد الفقيهي، عبد الواحد. الذكاءات المتعددة، التأسيس العلمي. ط ١. منشورات مجلة علوم التربية العدد، ٣٠. ٢٠١٢.
- بوزان، توني. قوة الذكاء الكلامي. ط ٣. المملكة العربية السعودية: مكتبة جرير. ٢٠٠٧.
- تقرير منظمة الأمم المتحدة للطفولة (اليونيسف) عن حالة أطفال العالم، لعام ٢٠١٧ ، www.unicef.org/SOWC2017.
- ثابت، زياد. مشكاة التربية. العدد ٢. دائرة التربية والتعليم بوكالة الغوث الدولية. غزة. فلسطين. ٢٠٠١ .
- حجازي، آندي محمد. دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه. مجلة الطفولة العربية. العدد ٤٣.
- حقي، الفت. سيكولوجية الطفل. ط ١. الإسكندرية: مركز الإسكندرية للكتاب. ١٩٩٦.
- دشتي، فاطمة عبد الصمد. أثر مشاهدة البرامج الفضائية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال بدولة الكويت. مجلة رسالة الخليج العدد العربي. الرياض:مكتب التربية العربي لدول الخليج. العدد١٠٣. ٢٠٠٤.
- رهام أنور محمد حسن، وعلي فرح أحمد فرح. الذكاء اللغوي وعلاقته ببعض العوامل الثقافية والاجتماعية. مجلة العلوم التربوية. العدد ١٧، مارس ٢٠١٦.
- زيتون، حسن حسين، تنمية مهارات التفكير رؤية إشراقية في تطوير الذات. ط ١. المملكة العربية السعودية: الدار الصولتية للتربية. ٢٠١٢.
- سالم، محمد عبد السلام. الاتجاهات الحديثة في دراسة الذكاءات المتعددة، دراسة تحليلية في ضوء نظرية جاردنر. المؤتمر العلمي السنوي الثامن مستقبل سياسات التعليم والتدريب

في الوطن العربي في عصر العولمات وثورة المعلومات. المجلد الأول. كلية التربية، جامعة حلوان . ٢٠٠٠.
- سبتي، عباس. الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج وحلول بدولة الكويت. ٢٠١٣. www.minshawi.com.
- سهير كامل أحمد. سيكولوجية نمو الطفل. ط ١. القاهرة: مركز الإسكندرية للكتاب. ١٩٩٩
- طه، فرج عبد القادر. موسوعة عمم النفس والتحميل النفسي. ط ١. الكويت: دار سعاد صباح. ١٩٩٣.
- عدس، محمد. الذكاء من منظور جديد. ط ١. عمَّان: دار الفكر العربي. ١٩٩٧.
- غباري، ثائر أحمد. أبو شعيرة. خالد محمد. القدرات العقلية بين الذكاء والإبداع. ط ١. عمَّان: مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع. ٢٠١٠.
- قويدر، مريم. أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة. رسالة ماجستير. كلية العلوم السياسية والإعلام. جامعة الجزائر. ٢٠١٢.
- كلابارد، إدوارد. التربية الوظيفية. ترجمة محمود قاسم. ط ٢. القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية. د. ت.
- مراد، فضل بن عبد الله. المقدمة في فقه العصر. ط ٢. صنعاء: الجيل الجديد ناشرون. ٢٠١٦.
- مرعي، توفيق أحمد. والحيلة، محمد محمود. المناهج التربوية الحديثة. ط١. عمَّان: دار المسيرة، ٢٠٠٠ .
- مطاوع، ضياء الدين محمد. فعالية الألعاب الكمبيوترية في تحصيل التلاميذ معسري القراءة الديسكسيلكيا لمفاهيم العلوم بالمرحلة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية. رسالة الخليج العربي (٧٧). العدد ٢١. ٢٠٠٠.
- مقداد يالجن، محمد علي. علم الأخلاق الإسلامية.ط٢. الرياض: دار عالم الكتب للطباعةوالنشر. ٢٠٠٣.
- مكاوي، حسن عماد. تكنولوجيا الاتصال الحديثة في عصر المعلومات. ط ١. القاهرة: الدار المصرية اللبنانية. ١٩٩٣.
- مكاوي، حسن. نظريات الإعلام. ٢٠٠٧. http://www.al-edu.com/wp-content/uploads.
- مندور فتح الله. انتصار افتراضي الألعاب الإلكترونية تسيطر على المنازل فهل تهدد التعليم؟. مجلة المعرفة. العدد ٢٢٠. ٢٠١٣.

- منسي، حسن عمر. الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة مدينة الرس بالمملكة العربية السعودية. مجلة كلية التربية. جامعة المنصورة. العدد ٧٩. الجزء ٢. ٢٠١٢.
- نبيل رفيق محمد إبراهيم. الذكاء المتعدد. ط ١. عمَّان: دار صفاء للنشر والتوزيع. ٢٠١١.
- نيفين، عبد الله صلاح. تنمية الذكاء عند الأطفال. ط ٤. القاهرة: دار نهضة مصر للنشر. ٢٠١٠.