التأثير الإيجابى والسلبى للألعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع

صفاء عبد الحميد معجوز[1]

الملخص العربي

أجريت هذه الدراسة بهدف التعرف على التأثير الايجابى والسلبى للألعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع

حيث تبين أن الألعاب الالكترونية سلاح ذو حدين فكما أن فيها إيجابيات فإن فيها سلبيات، من إيجابيات الألعاب الإلكترونية أنها تدفع للتأمل والتفكير، وتشجع الحلول الإبداعية ، وتساعد فى تكوين علاقات اجتماعية، والشعور بالانجاز، وتنشيط الانتباه والتركيز وفرصة لتطوير القدرة على بناء حس المبادرة والتخطيط، والتدريب على التعامل مع التقنيات الحديثة، كما حققت الألعاب الالكترونية تقوية اللغة الإنجليزية لمستخدميها، وعلى الرغم من وجود العديد من الإيجابيات للألعاب الالكترونية الا أن لها جوانب سلبية متشعبة تظهر آثارها على الفرد خاصة وعلى المجتمع عامة ومن سلبيات الألعاب الالكترونية أن لها آثار صحية، وآثار نفسية سلوكية، وآثار اجتماعية، وآثار دينية، كما أن لها آثار اكاديمية ، ويرى الكثير من الباحثين أن سهولة تداول الألعاب الالكترونية على أجهزة المحمول ساهمت فى ازدياد حدوث أنماط سلوكية تسبب الإدمان، وقد تؤدى الألعاب الالكترونية بما تحمله من أخلاقيات وأفكار سلبية إلى المزيد من الانفصال لأسرى، والترابط الانسانى مع الآخرين، وارتباط الطفل بالقيم والأخلاقيات الغربية التى تفصله عن مجتمعه واصالته، حيث تؤدى إلى ضعف التواصل الاجتماعى فى محيط الأسرة والمجتمع ككل ، كذلك تدعو الألعاب الالكترونية إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية التى تفسد عقول الأطفال والمراهقين ، كما أن الألعاب الالكترونية تروج لأفكار وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن، كذلك أثرت الألعاب الالكترونية على المجتمعات ، فقد أثبتت الدراسات السابقة أن نسبة جرائم القتل والسرقة قد ارتفعت بشكل ملحوظ ، أيضاً أدت إلى انتشار الجرائم الأخلاقية كالاعتداء الجنسى، والزنا، والاستمتاع بقتل الآخرين، كما تنمى لديهم العنف والعدوان من خلال ممارسة الألعاب العنيفة.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الأكترونية – إيجابيات الألعاب الالكترونية – سلبيات الألعاب الالكترونية.

المقدمة

تُعتبر مرحلة الطفولة من أهم فترات الحياة وأكثرها تأثيرا فى مستقبل الطفل لكونها ذات أثر حاسم فى بناء شخصيته ، ففى هذه الفترة يكتسب الطفل عاداته وسلوكه الاجتماعي واتجاهاته ومواقفه ، كما أنه يكون أكثر استجابة لتعديل السلوك في اتجاه النمو السليم بالإضافة إلى كونه أكثر قدره على إكتساب المهارات المختلفة التى تساعده على التكيف وتقدير الذات (حمده الغامدى، ٢٠١٠).

مع التقدم التقنى والإلكترونى الهائل والمتسارع فى هذا العصر تطورت أساليب اللعب والترفيه فظهرت الأجهزة والألعاب الإلكترونية التى وجددت رواجاً، نظراً لما تتمتع به من إقبال الاطفال وأصبحت تاخذ حيزاً كبيراً من أوقاتهم وأثرت فى سلوكهم وأخلاقهم، فتدرجت أشكال هذه الألعاب وتطورت بشكل كبير وواضح حتى وصلت إلى حد من التقدم التقنى الباهر،ومن أكثر الألعاب شيوعاً ما يُعرف بالألعاب الإلكترونية وتسمى أحياناً ألعاب الفيديو أو ألعاب الحاسب الآلى،وكلها تجتمع فى عرض أحداث على الشاشة وتمكين اللاعب من التحكم فى مجريات هذه الأحداث فيما يُعرف بالعلاقة التفاعلية (على الصوالحة وأخرون ،٢٠١٦).

إنتشرت الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، حيث انتشرت إنتشاراً واسعاً وكبيراً ونمت نمواً

معرف الوثيقة الرقمي: 10.21608/asejaiqjsae.2022.237724

[1] تخصص الأمومة والطفولة والرعاية الأسرية–قسم الاقتصاد المنزلى–كلية الزراعة–جامعة الإسكندرية

استلام البحث فى ٢٠ابريل ٢٠٢٢، الموافقة على النشر فى١٠مايو ٢٠٢٢

ملحوظاً وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حيث أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم، كما أن الألعاب الإلكترونية لم تعد حكراً على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار(أمانى عثمان،٢٠١٨).

إهتمت الكثير من الدراسات والإحصائيات والحقائق المهمة بالألعاب الإلكترونية ، وتأثيراتها المباشرة على سلوك مستخدميها ، وفهم آثارها المتفاوتة على فئة الأطفال والمراهقين والشباب ، فى ظل ما تشهده تلك الألعاب من إقبال كبير من خلال نظامها التفاعلى والتقنية المتطورة المستخدمة فى تنفيذها وصناعتها، واعتاد أغلب تلك الفئات من المجتمع ، على ممارسة هذه الألعاب وإعطائها مساحة كبيرة من الوقت ، حيث جعلت التعايش معها ومع مراحلها وأطوارها من أهم الأسباب للاستمرار لفترات زمنية طويلة يقضيها معظمهم لتحقيق المطلوب عند كل مستوى يمر عليه ، فيما تنوعت ممارسة تلك الألعاب من خلال المنازل ، أو عبر أجهزة الهواتف المحمولة ، والمواقع والمنصات الإلكترونية الخاصة بها بقصد التسلية والترفيه ، والتواصل مع الآخرين ، والتنافس عبر الأونلاين وما يشكله ذلك من خطرٍ عليهم وإمكانية استغلالهم وبخاصة صغار السن(على الشهرى،٢٠١٩).

هناك علاقة وثيقة ما بين اللعب وثقافة الطفل فاللعب حاجة من حاجات الطفل الأساسية ومظهر من مظاهر سلوكه، واللعب إستعداد فطرى وهو وسيط تربوى يُسهم فى تنمية وتعزيز ثقافة الطفل،

ويُعد إستخدام اللعب فى تكوين ثقافة الطفل أسلوباً فاعلاً وممتعاً حيث يتعلم الطفل أشياء كثيرة عن نفسه وعن البيئة من حوله،وقد أكد المربون أهمية اللعب كوسيلة للتسلية والتثقيف حيث يُعده علماء نفس النمو المظهر الأبرز من مظاهر النمو، وهو المطلب الذى يحتاجه الطفل وعن طريقه ينمو جسدياً ومعرفياً وإنفعالياً وإجتماعياً وكلما هُيئت الفرصة للطفل ببيئة تشجع على اللعب حقق الطفل مكاسب نمائية فى جميع جوانب شخصيته (رفيدة الأنصارى،٢٠٢٠) .

مفهوم اللعب

يميل الطفل للعب بشكل فطرى، فهو من الأنشطة المهمة فى حياته التى تكشف عن مكنوناته، وعواطفه وجوانبه الخفية، وباللعب تتكون شخصية الطفل، وتظهر اتجاهاته وميوله الفكرية والعاطفية والاجتماعية. أكد علماء النفس أن اللعب يُنمى شخصية الفرد، كما أنه وسيلة من وسائل التعليم الأساسية، وفي السابق كان إطلاق مفهوم اللعب يرتبط بالنشاط البدنى أو الحركى، إلا أنه بتطور العلم والتكنولوجيا التى رافقته تغير مفهومه عن المفهوم السابق، فظهرت الألعاب الإلكترونية التي سُرعان ما جذبت انتباه جميع فئات المجتمع ولاقت نجاحاً فائقاً، وانحرفت بمفهوم اللعب من التعليم إلى الترفيه بالدرجة الأولى(عبد الرازق القاسم ،٢٠١١).

يمكن تعريف اللعب بأنه نشاط ذهنى أو بدنى يؤديه الفرد صغيراً كان أم كبيراً، بهدف تلبية رغباته وحاجاته المختلفة، كالتسلية والترويح عن النفس، والتعليم والمتعة، وحب الاستطلاع، وتفريغ الطاقة الزائدة، وغير ذلك من حاجات مختلفة تختلف باختلاف الفئة العمرية، وهو عند الأطفال ضروة من ضرورات الحياة، كالأكل، والنوم، والأمن(مريم قويدر ،٢٠١٢).

اللعب هو نشاط موجه أو غير موجه يقوم على إستغلال الطاقة الحركية والذهنية فى آن واحد، ويقوم به الإنسان عادة لتحقيق المتعة والتسلية والتعلم بطريق غير مباشر، فاللعب غريزة إنسانية تنشأ مع الإنسان منذ لحظات ولادته ومن خلاله يكتسب أنماطاً سلوكية تنعكس على المواقف التى تواجهه، كما يسهم في تنمية السلوك والشخصية بأبعادها العقلية والجسمية والوجدانية، وقد تطورت الألعاب من مجرد ألعاب تعتمد على الحركة الجسمانية إلى ألعاب ذهنية تحتاج إلى إعمال العقل لإنجازها وظلت البشرية تضيف مع أجيالها

أنواعها من الألعاب، حتى ظهر الكمبيوتر فأضاف بُعداً جديداً به كثير من التحديات الذهنية. ومع تطور أجهزة الحاسبات ولغات البرمجة ونظم التشغيل نجد أن الألعاب الإلكترونية قد تطورت تطوراً مذهلًا حتى أصبحت تضاهى الخيال البشرى، وشاع استخدام الألعاب الإلكترونية بين الأطفال والشباب والكبار(ناهد سالم ، ٢٠١٣).

عرفت نسيمة بلغزالى (٢٠١٦) اللعب بأنه نشاط حر موجه أو غير موجه ويكون على شكل حركة، ويمارسه الأطفال جماعات أو فرادى ، ويستغل طاقة الجسم الذهنية والحركية ، ويتصف بالسرعة والخفة لإرتباطه بالدوافع الداخلية الذاتية، وبه يحصل الطفل على المعلومات ويكون جزءاً من حياته ولا هدف له إلا المتعة والتسلية وتمضية الوقت.

عرفت نورا رمضان(٢٠٢٠) اللعب بأنه نشاط حر يمارس من قبل كافة الفئات العمرية، يهدف إلى المتعة وقضاء وقت الفراغ وتكوين الصداقات وإكتشاف وإكتساب المعلومات جديدة.

أهمية اللعب

اللعب هو وسيلة الطفل فى إدراك العالم المحيط ووسيلة لإستكشاف ذاته وقدرته، وأداة دافعة للنمو تتضمن أنشطة كافة العمليات العقلية، ووسيلة للتحرر من التمركز حول الذات، ووسيلة تعلم فعالة تنمى كافة المهارات الحسية والحركية والإجتماعية واللغوية والمعرفية والإنفعالية وحتى القدرات الابتكارية وكذلك مساحة لتفريغ الإنفعالات،بالإضافة الى أن حركة الطفل أثناء اللعب مظهر من مظاهر حيويته وصحته، وأكثر ما تبدأ هذه الحركة فى مرحلة الطفولة المبكرة التى يكون فيها اللعب طبيعة فطرية فى الطفل لذا فمن قدرة الخالق أن جعل اللعب والحركة لدى الطفل غريزة فى نفسه ليساعد عضلات جسمه وأعصابه وكل جزء فيه على النمو، وإدراكه الحسى ونشاطه الحركى (مصطفى أبو سعد ،٢٠٠٦).

يساهم اللعب فى إكساب الاطفال المعانى والمفاهيم وذلك من خلال اللعب بالأشياء والادوات وهو من وجهة النظر المعرفية يساعد على الانتقال من اللعب بالاشياء (اللعب الحسى الحركى) إلى التفكير بالاشياء(اللعب الرمزى)،ويساهم اللعب فى نمو وتطور العلاقات الاجتماعية كوظيفة أساسية حيث أن الاستمتاع باللعب يجعل الطفل يميل الى خلق إتصال بينه وبين الآخرين لإمداده بالمثيرات الجسمية الإنفعالية (منى بحرى، نازن القطيشات ، ٢٠٠٨).

يُعد اللعب ميلاً فطريا ونشاطاً سلوكياً هاماً يقوم بدور رئيسى فى تكوين شخصية الفرد، فهو إستعداد فطرى وطبيعى، وهو عند الطفل ضرورة من ضروريات حياته،فالطفل ليس بحاجة إلى تعلم اللعب ولكنه فى حاجة إلى إرشاد وتنظيم (محسن الختاتنة،٢٠١٣).

يُسهم اللعب فى التخفيف من التوتر والإنفعالات عن طريق الحركة والنشاط والتعبير عن النفس بما يحقق له المرح والسرور والسعادة والإستمتاع (خليل حماد ،عدلى الشاعر،٢٠١٥) .

تكمن أهمية اللعب بكونه من أهم حاجات الطفل الأساسية، وهو ضرورة من ضروريات حياته الشخصية، فباللعب يتعلم الطفل أموراً عديدة تُفيده فى حياته، كما أنه يُحسن نموه الجسدى، والعقلى، والانفعالى، واللغوى لديه، فهو ليس مجرد وسيلة من وسائل قضاء وإشغال أوقات الفراغ لدى الأطفال كما يظن الكثيرون، بل هو ذو فائدة تعود على الطفل خصوصاً إذا كان اختيار الألعاب التى يمارسها الطفل من قِبل الوالدين عن دراسة وعلم ومنهجية صحيحة، فإنْ كانت كذلك فهى تُكسب الطفل المهارات العديدة التي يحتاجها كي تنمو شخصيته، وتوضح الألعاب أيضاً الكثير من المفاهيم العلمية والدينية واللغوية لديه. إن اللعب مُهم وضرورى للأطفال فى كافة مراحلهم العمرية وللكبار أيضاً، إذ يُدخل الفرحة والسعادة على قلوبهم، ويُجدد الحيوية والنشاط

لديهم، وهو وسيلة لكسر الروتين ونمط الحياة(هناء سعادو ،نوال بن مرزوق،٢٠١٦).

ذكرت سميحة برتيمة(٢٠١٧) أن نظريات التعلم تؤكد على أن اللعب يعتبر وسيلة جيدة من وسائل التعلم وأنه يمكن أن يعتبر نشاطاً تعليمياً أكثر منه نشاطاً تلقائياً، بل وسيطاً تربوياً إذا ما خضع لأهداف محددة وفى إطار خبرات منظمة حيث أن اللعب مدخلاً لدراسة الأطفال وتحليل شخصياتهم وتشخيص أسباب ما يعانون من مشكلات انفعالية تصل إلى مستوى الأمراض النفسية ويتخذ أطباء النفس من اللعب وسيلة للعلاج لكثير من الإضطرابات الإنفعالية التى يعانيها الأطفال لأن الطفل يكون فى اللعب على سجيته فتتكشف رغباته وميوله واتجاهاته تلقائياً ويبدو سلوكه طبيعياً وبذلك يمكن تفسير ما يعانى من مشكلات، بالإضافة إلى أن اللعب يعمل على تقوية إرادة الطفل ويعلمه الإلتزام والتقيد بقواعد اللعب والقدرة على التحمل والصبر حيث يمكن إعتبار اللعب بمثابة مدرسة حياتية يتعلم منها الطفل التقيد بمبادىء اللعب ونظمه وبالتالى إحترام حقوق الآخرين وتقديرهم.

مفهوم الألعاب الإلكترونية

يُعرفها عبد الله الهدلق (٢٠١٠) بأنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون فى نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدى إلى نتائج قابلة للقياس الكمى ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية فى حال توفرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسب والإنترنت والتلفاز والهواتف المحمولة.

برزت الألعاب الإلكترونية فى بداية الثمانينات مع التطور العلمى والتكنولوجى والاستخدامات المتعددة للحاسوب، فكانت نقلة نوعية ومتميزة، تُعد الألعاب الإلكترونية المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو، حيث مرت بمراحل عديدة حتى وصلت إلى شكلِها الحالى، وأصبحت مدار بحث وجدل كبيرين بالنسبة لأهميتها ودورها التربوى وتأثيرها على الكبار والصغار، وفوائدها فى تنمية المهارات وخاصة مهارة التفكير والتخطيط، وبهذا فقد أصبحت هذه الألعاب محط اهتمام الجميع (مريم قويدر،٢٠١٢).

ولقد عرفتها سميحة برتيمة(٢٠١٧) بأنها نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شيوعاً فى العالم والتى تعرض على شاشة التلفاز ومنها ألعاب الفيديو أوعلى شاشة الحاسوب، والتى تلعب أيضاً على حوامل التحكم الخاصة بها أو فى قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، وتزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال إستخدام اليد مع العين "التأزر البصرى الحركى" أو من خلال إستخدام الإمكانيات العقلية.

تصنيف الألعاب الإلكترونية

تعددت تصنيفات الباحثين لأنواع الألعاب الإلكترونية فالبعض قسمه على أساس الأجهزة المستعملة فى اللعب، ومنهم من قسمه على أساس النوع ومضمون الألعاب، ومنهم من قسمها على أساس عدد الأفراد المشاركين فى اللعبة، ومع تحديد ثلاث عائلات كبرى تتطلب كل واحدة منها خصائص وإمكانيات ذهنية معينة لدى اللاعب، وتتميز بتشابه قواعدها ، فنجدها إن لم تكن متشابهة فى القواعد، فهى تتشابه فى الأهداف، وهذه الأنواع هى ألعاب التدريب وألعاب الحركة وألعاب الذكاء(عبد المنعم المدهون،٢٠١٩).

١-**ألعاب التدريب** : صورة طبق الأصل لنشاطات واقعية خصوصاً الرياضة منها وقوادها ممثلة بدقة ومستمدة من الواقع كألعاب مبارة كرة القدم والسلة والتنس وسباق السيارات والتدريب على قيادة الطائرات هذه الألعاب تجد قبول لدى الراغبين فى التدريب والتعلم (كهينة علوش، ٢٠٠٧).

٢-**ألعاب الحركة** :تتميز هذه الألعاب بحاجة إلى مهارة حركية من قبل اللاعبين، وعادة ما تزيد سرعة حركتها فى المستويات المتقدمة من اللعبة لتصبح أكثر صعوبة فى إدارة أحداثها مما يتطلب انتباها وردود فعل سريعة فى التجاوب أمام الصعوبات التى تظهر وتجميع أكبر عدد من النقاط وتدخل ضمن هذا التصنيف ألعاب أخرى تتميز

بأهداف خاصة تتعلق بالمغامرات والقتال والقنص وبعضها يحتوى كل عناصر الأفلام أو روايات المغامرات(حيدر الكعبى،٢٠١٩).

٣-**ألعاب الذكاء** :يطلق عليها أيضاً ألعاب إستراتيجية وألعاب التفكير وتنقسم بدورها إلى أربعة أنواع فرعية هى ألعاب المغامرات والتفكير، وألعاب تقليدية مثل لعبة الورق فى نظام الويندوز، وألعاب ذات طابع إستراتيجى إقتصادى مثل لعبة المزرعة السعيدة، وألعاب ذات طابع إستراتيجى عسكرى تجعل اللاعب كأنه خليفة نابليون من أجل الفوز لذا يستخدم الوسائل المتاحة فى اللعبة لبناء منشأت عسكرية وقوة عسكرية ذات القدرة على الدفاع والهجوم للتصدى لأى إعتداء بإستعمال مختلف الإستراتجيات الحربية وهنا يجب توفر مستوى متميز من الذكاء الخارق وإتخاذ قرارات صائبة فى زمن قصير حيث يمثل جانب السرعة فى الإستيعاب الجانب الأساسى لدى اللاعب(نورا رمضان،٢٠٢٠).

هذا ويعد نظام تصنيف الألعاب الإلكترونية (ESRB(2020 "مجلس تقييم البرمجيات الترفيهية" مرجع مهم للتقليل من ضرر الألعاب الإلكترونية، ويقوم هذا المجلس بتصنيف الألعاب حسب الأعمار، كما يقوم كذلك بتوضيح محتوى كل لعبة عبر أوصاف مختصرة، ويفيد هذا التصنيف الآباء عند الرغبة فى اختيار ألعاب مناسبة لأولادهم وبناتهم. وعادة ما يكون تصنيف هذا المجلس موجود في كثير من الألعاب على المغلف الخارجي للعبة.

أنماط الألعاب الإلكترونية

❐ **نمط ألعاب تقمص الأدوار الإلكترونية**

وتُعد ألعاب تقمص الأدوار من أكثر الالعاب إنتشاراً فى السنوات العشر الأخيرة حيث يتوافر منها نسخ للهاتف الجوال والحواسب اللوحية والهواتف الذكية يعتمد هذا النمط من اللعب على أخذ اللاعب إلى عالم من الخيال يكون هو جزء منه حيث يتقمص اللاعب أحد الشخصيات الخيالية يتفاعل من خلالها مع بيئة اللعب، والبدء فى حل المشكلات المتاحة داخل اللعبة (Bowman(2010.

❐ **نمط الألعاب الإلكترونية الإستكشافية**:حيث تهدف الألعاب الإستكشافية إلى إستكشاف بيئة اللعب،كما تتيح للاعب الإبحار بالخيال للوصول للحل داخل اللعبة (مصطفى سالم،٢٠١٨).

❐ **نمط الألعاب الإلكترونية التنافسية** وتهدف إلى توفير بيئة للتنافس بين اللاعبين، وتتيح إستخدام إستراتيجيات محددة للوصول للحل وتقديم حلول مبتكرة(مصطفى سالم،٢٠١٨).

أنماط اللاعبين في الألعاب التنافسية

قدم (1997) Bartle تصنيف لأنماط اللاعبين وقد وضع هذا التصنيف بناء على نظرية نمط الألعاب التنافسية، ويتضمن هذا التصنيف وجود أربعة أنماط من اللاعبين وهم المنجزون، والمستكشفون، والاجتماعيون والمقاتلون أو القاتلون.

نمط **المنجزون:** يفضل أصحاب هذا النمط الألعاب الفردية، والبعد عن اللاعبين فى حال الألعاب الجماعية، كما يميل إلى تحقيق إنجاز داخل اللعبة وتجميع النقاط واجتياز المستويات فى اللعبة والحصول على كل ما يمكن استخدامه لقياس تقدمهم، وهم على إستعداد للمضى قدماً فقط بغية الحصول على المكافآت وإن كانت لا تعود بفائدة حقيقية على إستمرارية اللعب ولكن فقط من أجل التباهى بما اكتسبوه. **نمط المستكشفون :** يفضلون الإستكشاف فى بيئة اللعب وعدم التقيد بالمستوى المحدد أو الوقت لأن ذلك يمنعهم من التأمل بما هو موجود حولهم.**نمط الاجتماعيون** :يعرف عنهم بأنهم أشخاص اجتماعيون من الدرجة الأولى إنهم يحصدون أكبر قدر من المتعة فى اللعبة من خلال التفاعل مع اللاعبين الآخرين. فاللعبة تتحول إلى أداة يستخدمونها من أجل التواصل مع الآخرين داخل أو خارج اللعبة، حيث يفضل أصحاب هذا النمط التعرف على اللاعبين الموجودين ببيئة اللعب وتكوين علاقات إجتماعية معهم ومساعدتهم وتقديم

الدعم لهم دون تحقيق مكسب داخل اللعبة ، ويميل أصحاب هذا النمط إلى الألعاب الجماعية، والبعد عن الألعاب الفردية، كما أنهم لا يميلون إلى المنافسة على المراكز المتقدمة داخل بيئة اللعب. نمط **المقاتلون أو القتلة** حيث يتعطش هذا النوع من اللاعبين إلى إلحاق الهزائم بالآخرين وهم يعشقون المنافسة والتحدى بكل أشكاله، ويفضل أصحاب هذا النمط تحقيق إنجاز داخل اللعبة أو المنافسة على المراكز المتقدمة داخل بيئة اللعب من خلال إيقاف اللاعبين الآخرين.

ويتفق كل من Bartle(2009)& Kim(2014) على أن نمط ألعاب تقمص الأدوار الإلكترونية نمط لعب هجين يجمع بين نمط الألعاب الإلكترونية التنافسية، ونمط الالعاب الإلكترونية الإستكشافية، وهناك بعض الصفات المشتركة بين الأنماط المختلفة التى وضعها كل من برتل وايمى جو كيم ويمكن الجمع بين الأنماط على النحو التالى

المستكشفون	الاجتماعيون - المتعاونون	المنجزون	المبدعون	المنافسون – المقاتلون أو القتلة
• البحث عن التفاصيل • حب الحرية • البحث عن المعرفة • حب التباهي	• العمل مع الأخرين • العمل ضمن الفريق • الأخر عنصر أساسي	• التباهي بالإنجازات • التجميع • تحقيق نجاحات • إتمام المهام	• إثبات ذاتهم أمام الأخرين • التفرد بتجربتهم • وضع بصمتهم • التعبير عن تميزهم • نيل إعجاب الأخرين	• حب المنافسة • حب التحدي • هزيمة الأخرين

إنطلاقًا مما استعرضناه يتضح أن اللعبة تجذب اللاعب فقط إذا كانت تتوافق مع نمطه وإلا فإنها لن تثير اهتمامه على الإطلاق.

إيجابيات الألعاب الإلكترونية

أشار Allen(٢٠١٠) إلى بعض من إيجابيات الألعاب الإلكترونية منها تدفع للتأمل والتفكير، وتشجع الحلول الإبداعية ، وتساعد فى تطبيق الآراء والأفكار المهمة فى وقائع وأحداث الحياة الحقيقة.

أوضحت McGonagall (٢٠١١) بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية عمل مثمر، فهو ينتج علاقات اجتماعية قوية، وشعور بالانجاز، وفرصة لتطوير القدرة على بناء حس لعمل أعمال مفيدة ومثمرة.

ذكر عبيد الحربى(٢٠١٣) أن للألعاب الالكترونية العديد من الجوانب الايجابية التى تصب فى مصلحة الأطفال حيث أنها تنمى حس المبادرة والمنطق والتخطيط، كما أنها تطور الذاكرة وتزيد من سرعة التفكير وتعمل ممارسة الألعاب الالكترونية على التعود والتدرب على التعامل مع التقنيات الحديثة وإحتراف العمل عليها، وتنشيط الانتباه والتركيز، لأنها تقوم على عالم افتراضى خيالى وحل للألغاز، كما تُعد الالعاب الالكترونية مصدراً مهماً لتعليم الطفل حيث أن الالعاب الالكترونية تغذى خيال الطفل بشكل غير مسبوق، ويكتشف الكثير من خلال ممارستها كما تزوده بالنشاط والحيوية وتعطى الألعاب الالكترونية الطفل فرصة لممارسة خطوات حل المشكلات الذى يحفز التفكير العلمى، ومن إيجابياتها أيضاً أنها تولد روح المنافسة بين الأصدقاء فى الألعاب ذات اللاعبين المتعددين.

يُعد اللعب نشاطاً مهماً يمارسه الطفل، إذ يُسهم بدور حيوى فى تكوين شخصيته بأبعادها وسماتها كافة، وهو وسيط تربوى مهم يعمل على تعليمه ونموه ويشبع احتياجاته ويكشف أمامه أبعاد العلاقات التفاعلية القائمة بين أفراد المجتمع الكبير ومجتمعه الصغير، فاللعب عموماً والألعاب التربوية خاصة مدخلان أساسيان لنمو الطفل من الجوانب العقلية والانفعالية والاخلاقية واللغوية، كما يسمحان باكتشاف العلاقات بينهما وينمى التفكير ويسمح بالتدرب على الأدوار ويخلص الإنسان من انفعالاتها السلبية ومن صراعاته(محمدالحيلة، ٢٠١٣).

أشار مرح حسن(٢٠١٣) إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية ينعكس بالإيجاب على الأسرة والمجتمع، ومن أهم ماحققته تلك الألعاب المتعة والتسلية، إذ أن روتين الحياة اليومى وإنهاك الدراسة والعمل يتطلب من الفرد إيجاد أوقات خاصة له ليشعر فيها بالراحة والإستمتاع، فكانت الألعاب

الإلكترونية ملبية لتلك الحاجة كذلك حققت الألعاب فائدة تقوية اللغة الإنجليزية حيث تقوم الشركات الأجنبية بصناعة معظم الألعاب باللغة الإنجليزية، وإستمرار اللعب بتلك الألعاب يخلق نوعاً من الفهم لتلك الكلمات المستخدمة، حيث أن بعض اللاعبين تعود على التلفظ بتلك المفردات فى حياته اليومية.

أشارت أمانى حسن(٢٠١٧) إلى أنه فى كل عالم افتراضى يوجد بيع وشراء، وتوجد عملة كالدولار ويمكن للاعب الثراء داخل العالم الافتراضى، وأن هذه البيئات تعمل على التواصل بين الأشخاص من مختلف بقاع العالم وتمكنهم من التعرف على أصدقاء جدد كما تسهم فى عملية الإبداع والابتكار بفضل الخاصية المتمثلة فى توفير إمكانية بناء المجسمات وتجسيد الشخصيات باستخدام أدوات توفرها هذه العوالم الافتراضية لمستخدميها.

أشارت سميحة برتيمة (٢٠١٧) إلى أن الألعاب الألكترونية سلاح ذو حدين فكما أن فيها سلبيات أدت إلى حد الإدمان المفرط مما أضطر بعض الدول إلى تحديد سن الأشخاص الذين يسمح لهم بممارسة هذه الألعاب فى الأماكن العامة، فإنها لاتخلو من الإيجابيات وذلك فى ظل وجود إشراف تربوى ورقابة بحيث يستطيع الطفل أن يقضى فيها جزءاً من وقت فراغه دون خوف أو قلق عليه، فيمارس ألعاباً شيقة مثل ألعاب الذاكرة وتنشيط الفكر، وألعاب التفكير الإبداعى.

ترى نورا رمضان (٢٠٢٠) أن الألعاب الإلكترونية مصدراً مهما لتعليم الطفل، إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير، وتشبع خيال الطفل بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطاً، وأسهل انخراطاً فى المجتمع، وأن هذه الأجهزة تعطى فرصة للتعامل مع التقنية الحديثة مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة، كما أنها تعلمه التفكير العلمى الذى يتمثل فى وجود مشكلة ثم التدرج لحلها. وترى أيضاً أن للألعاب الإلكترونية إيجابيات عدة، منهاالترويح عن النفس فى أوقات الفراغ كما أن فى اللعب توسيع لتفكير اللاعب وخياله، حيث أن بعض الألعاب تحمل ألغازا تساعد في تنمية العقل والبديهة، ومن إيجابياتها أيضا أنها محط منافسة بينالأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين، بالإضافة إلى أنها قد تطلع اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة.

كما أشارت إلى أن الموقف من الألعاب الإلكترونية المتضارب بين المؤكد على سلبيتها والمعدد لإيجابيتها هو موقف يشمل كافة القضايا ذات الطابع الإجتماعى، فالقول بسلبيات تلك الألعاب لا ينفى مطلقاً أن ثمة جوانب إيجابية تجعل من أمر السلبية مسألة ليست مطلقة، وممارسى الألعاب الإلكترونية يجدوا الكثير من المنافع ذات الصلة بتكوين علاقات إلكترونية ربما لا تتيحه الحياة الواقعية، والتفاعل عبر الوسائل الحديثة بكافة تقنياتها وأدواتها مسألة لم تعد محل تراجع، أمر بات مفروضاً على الجميع بغض النظر عن المواقف السلبية منها وربما من الأفضل بكثير بالنسبة للأسر أو حتى بالنسبة للمعنين بأمر الجوانب الإجتماعية وتداعيات تلك الألعاب الأفضل لهم التفكير فى الوسائل التى من خلالها يمكن تعزيز الدور الإيجابى لتلك الألعاب والحد من تأثيراتها السلبيةكما ذكرت أن الإناث يُشكلن غالبية ممارسى لعبة ببجى وذلك عكس ما هو متعارف عليه أن الذكور هم الأكثر ميلاً نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية بوجه عام ويعكس ذلك التأثير الذى تمارسه تقنيات الإتصال الحديثة خاصة بعد الإنتشار الهائل لإستخدام الإنترنت، وما لتلك الثورة الإتصالية من تأثير على المجتمع .

سلبيات الألعاب الإلكترونية

ذكر فهد الغفيلى (٢٠١٠) أن الكثير من الدراسات بحثت فى التأثير السلبى للألعاب الإلكترونية على حياة الشخص العملية والدراسية بحيث ينهمك بعض ممارسى ومدمنى الألعاب الإلكترونية وتصبح شغلهم الشاغل ولا يشعرون بالسعادة إلا حين اللعب، بل إن بعضهم يشعر بنوع من

الحزن بسبب مضى الوقت وإقتراب إيقافه عن ممارسة هوايته المفضلة فى اللعب ويشعر بنوع من العصبية إن حاول أحد تكليفه بأى شىء أثناء ممارسة اللعب وقد يصل إلى إهمال واجباته المدرسية، أما تأثيرها على المجتمع فكل ما يأمر به الدين والتقاليد ويحث عليه نجد فى تلك الألعاب ما يخالفه بدءاً من السرقة والقتل وغير ذلك من الأخلاقيات السيئة كل تلك الأمور يتعلمه بعض أبناء المجتمع ويتعاملون معها على أنها إيجابيات فى اللعبة وتكسب لفعلها النقاط بل إن بعض تلك الألعاب تدرب ممارسيها ومعظمهم من الأطفال والمراهقين على الكيفية التى من خلالها يصبحون مروجين للمخدرات والخمور والحقيقة إن مخالفة المعتقد والأعراف والتقاليد وإنتهاك حرمتها ولذلك فقد إهتم كذلك ممن ينتمون لثقافات مختلفة بمتابعة الألعاب الإلكترونية وما تخفيه من مفاسد يمكن أن تفتك المجتمع بأسره فخطرها وضررها ليس حكراً على الدين فقط.

على الرغم من وُجود العديد من الإيجابيات للألعاب الإلكترونية إلا أن لها جوانب سلبية متشعبة تظهر آثارها على الفرد خاصة وعلى المجتمع عامة، ولقد كان هذا الاختلاف بين الإيجابيات والسلبيات للألعاب الإلكترونية مصدراً للحيرة هل يلعب الأطفال أم يمنعون من اللعب (مها الشحرورى،٢٠١١).

أشارعبد الله الهدلق (٢٠١١) أنه فى ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية وشركات الإنتاج ومراكز الألعاب وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وعدم الوعى 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 الالعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة كما أن بعض الألعاب تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء.

إن بيئة الألعاب الإلكترونية لا تؤثر فقط على من يستخدمها، إنما تمتد آثارها إلى كل السياق الاجتماعى، وبعض هذه الآثار يمكن أن تلاحظ بوضوح فى المجتمع، ولهذا حظيت الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة بإهتمام الباحثين وذلك بفعل تأثيرها الكبير على الأطفال ونموهم الذهنى والاجتماعى والحركى والتربوى على حد سواء، ويركز هذا الاهتمام في البداية على الآثار السلبية لتلك الألعاب ممثلة فى العنف، والعزلة الاجتماعية والإدمان ومضيعة الوقت...الخ، ثم ظهرت العديد من الدراسات التى ركزت جهودها فى البحث عن الآثار الإيجابية لتلك الألعاب (مريم قويدر،٢٠١٢).

أوضحت سهير عبد ميهوب (٢٠١٣) أن الألعاب الإلكترونية الموجهة للأطفال من الممكن أن تكون خطراً حقيقياً، ووجه الخطر فى هذا عندما تكون هذه الالعاب موجهة لمجتمع له بيئته وفكره وقيمه وعاداته وتقاليده وتاريخه، ويكون المتلقى هم الأطفال ونظراً لقلة مراقبة الأسر لما يمارسه أبناؤهم من الألعاب وقلة وعيهم بمخاطر الألعاب الإلكترونية لنا أن نتصور إذن حجم السلبيات التى تنتج عن ممارسة الاطفال للالعاب الإلكترونية المستوردة والمدبلجة.

أشارت نداء ابراهيم (٢٠١٦) أنه على الرغم منالفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها 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 وتنمى فى عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.

وتذكر أمانى عثمان(٢٠١٨) بأن التأثيرات السلبية تكاد تكون أكثر وأقوى تأثيراً على حياة الطفل النفسية والجسمية والإجتماعية والدراسية وتتمثل فى :أمراض نفسية كإضطراب النوم والقلق والتوتر والإكتئاب والعزلة الاجتماعية والانطواء وانعزال الطفل عن الأسرة والحياة الإجتماعية ،أمراض العيون وضعف البصر والرؤية الضبابية وألم العينين، وضعف التحصيل الدراسى والرسوب والفشل فى الدراسة وظهور السلوكيات العدوانية وعدم سماع الارشادات والتوجيهات والتمرد اضافة الى الخمول والكسل وبث روح التنافس والعدوان حتى بين الاخوة.

التأثير الصحى

تؤثر الألعاب الإلكترونية على نظر الأطفال، إذ قد يصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب أوالهواتف التى يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب، كما أن حركة العينين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يزيد من فرص إجهادها، هذه بدورها تؤدى إلى حدوث احمرار بالعين وجفاف وحكة وزغللة، وكلها أعراض تعطى الإحساس بالصداع، كما أن بقاءالأطفال فى المنازل فى ساعات النهار لممارسة الألعاب الإلكترونية، وعدم الخروج للتعرض لأشعة الشمس والحصول على الفيتامينات المطلوبة لنموالعظام يتسبب في المستقبل بإصابتهم بنقص فيتامين "د"، ويؤدى إلى إصابتهم بهشاشة العظام بصورة مبكرة عن غيرهم، وآلام فى الظهر وفى الركبتين قد تتطور إلى التهابات في المفاصل ،كما أن بقاءالأطفال لساعات طويلة معاً فى غرف ضيقة أو محدودة التهوية تتسبب في إصابتهم بفيروسات بالجهازالتنفسى، وبزيادة احتمالات الإصابة بالأمراض المعدية (عبد الله الهدلق، ٢٠١١).

أظهرت الدراسات أن الألعاب الإلكترونية لها أضرار كبيرة على عقلية الطفل، فقد يتعرض الطفل إلى إعاقة عقلية واجتماعية إن هو أدمن على ممارستها. فعلى سبيل المثال أطلقت المنظمة السويدية لرعاية الشباب تحذيراً بشأن إدمان لعبة World of War craft، حيث أشارت أن هذه اللعبة تشبه مخدر الكوكايين بالنسبة لعشاق الألعاب الإلكترونية فبعض اللاعبين لا يستطيعون الامتناع عن لعبها بشكل مرضي. ويأتي هذا التحذير بعد ورود أخبار عن انهيار طفل فى الخامسة عشر من عمره بعد أن قام بلعب World of War craft ليوم كامل (مريم قويدر،٢٠١٢).

يرى وليد النادى(٢٠١٢)أن السهر طيلة الليل فى ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على المجهود الشخصى في اليوم التالى، كما أن اللعب بشكل متواصل لمدة طويلة دون انقطاع قد تصل إلى سبع ساعات قد يؤثر سلباً على خلاياالمخ، وأنه كلما قلت مساحة شاشة العرض للأجهزة الألعاب الإلكترونية إزداد تركيز الشخص على الشاشة مما يرهق البصر ويسبب الصداع، كما ثبت أن هذه الألعاب تُؤثر أيضاً على الصحة العامة للطفل على المدى البعيد، فهى تؤدى إلى إصابته بإلتهابات المفاصل، وقلة المُرونة الحركية، والإضطرابات النفسية.

أوضح ماجد الزيود(٢٠١٥) أن الألعاب الإلكترونية قد تؤدى إلى جعل الجسم فى حالة توتر، مما يزيد من ضغط الدم وعدد نبضات القلب، إذ أن الألعاب الإلكترونية حتى إن لم تكن ألعاب عنيفة أو ألعاب حركة تؤدى إلى زيادة مستوى التحفيز البصرى والمعرفى مما يضع المخ والجسم فى حالة التوتر ، وبالتالى يحدث مشاكل فى النوم، ومن الجدير بالذِكر أن نوم الطفل لمدة ٨ إلى ١٠ ساعات لا يعنى عدم مُعاناته من إضطرابات النوم، حيث قد يؤدى كثرة اللعب إلى التأثير على المناطق البدائية فى الدماغ، وإرسال إشارات تجعل جسم الطفل في حالة تأهب حتى فى أثناء نومه، وقد يرجع ذلك إلى أن السطوع المصطنع أو الإضاءة غير الطبيعية للشاشة تمنع تحرر هرمون الميلاتونين الذى يتحرر في الظلام فقط، ويُمكن تلخيص تأثير السطوع بأنه هذا الضوء يتوجه إلى

الدماغ مباشرةً مما يتسبب فى تقليل الرغبة في النوم وتعطيل الساعة البيولوجية للجسم، وينتج عن ذلك سوء المزاج، وقلة التركيز، والمشاكل الهرمونية لدى الإنسان، كما أن بعض الومضات الضوئية المنبعثة من أجهزة الألعاب الإلكترونية تسبب نوعاً نادراً من التشنجات ونوبات الصرع، وأن الأطفال أكثر عرضة للإصابة بهذا المرض.

أشارت عائشة العمرى(٢٠١٥) إلى أنه مع انتشار الألعاب الإلكترونية، ظهرت مجموعة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمى والعضلى نتيجة الحركة السريعة المتكررة، موضحة أن الجلوس بطريقة غير سليمة لساعات عديدة أمام الحاسب أو التلفاز وعدم القيام بأى تمارين رياضية ولو خفيفة خلال أوقات الجلوس الطويلة يسبب آلاماً مبرحة فى أسفل الظهر، أيضا يعانى العديد من الأطفال من آلام الرقبة نتيجة لسرعة استخدام اليد وشد عضلات الرقبة، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرارا بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لتثيهما بصورة مستمرة، كما أن الاستخدام المتزايد لألعاب الحاسب الاهتزازية من قبل الأطفال يؤدى لاحتمال ارتباطه بالإصابة بارتعاش الأذرع والأكف. كذلك الإشعاع الكهرومغناطيسى الذى ينتج عن الأجهزة الإلكترونية يمنع أيضاً عملية إفراز هرمون الميلاتونين، وبالتالى فإنَه يُقلل من كميات النوم .

كذلك من أضرار الألعاب الإلكترونية الإصابة بسوء التغذية والبدانة حيث أن تمضية فترات طويلة لممارسة الألعاب الألكترونية أكثر من أى نشاط آخر وهذا بدوره يؤدى إلى إنخفاض النشاط البدنى، ويوفر بيئة مثالية لزيادة الوزن والسمنة (عادل المغذوى،٢٠١٨).

التأثير العقائدى الدينى

تعمل بعض شركات الإنتاج على إستغلال الألعاب الإلكترونية فى هدم بعض القيم والمعتقدات وترويض الطفل ليثور ضد قيمه ومعتقداته، فهناك إحدى اللعب الإلكترونية التى أثارت ضجة فى الدول العربية والإسلامية، فهى تحتوى على معارك تُهدم فيها المساجد ويُقتل فيها المُصلون من طرف عسكريين، والذين يتم التحكم فيهم من طرف اللاعب الذى يستعمل كل أسلحة فتاكة من أجل ذلك.

هذا النوع من الألعاب ذات الخلفية الإيديولوجية يهدف بالتأكيد إلى تسميم عقول الأطفال خاصة المسلمين، من خلال تجسيد المصلين والمساجد كأهداف ينبغى اكتساحها وإزالتها من الوجود، على اعتبار أنهم خلقوا إرهابيين، كما أن المضامين التى تحملها بعض الألعاب الإلكترونية تزرع فى نفوس الأطفال حب التقليد، وتؤدى بهم فى الكثير من الأحيان إلى تقليدها (شفيق ليكوفان،٢٠٠٩).

ذكر عبد الله الهدلق (٢٠١١) أن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، قدتؤثر سلباً على اللاعب أوالمُشاهد، و قد يؤدى هذا إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع عاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع، كما أن التعلق بالألعاب الإلكترونية قد يلهى عن أداء بعض العبادات الشرعية، وبالذات أداء الصلوات الخمس في أوقاتها،أيضاً قد تشغلهم عن طاعة الوالدين والاستجابة لهم وتلبية طلباتهم، بالإضافة إلى إلهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب.

أوضح ماجد الزيودى(٢٠١٤) أن إحتواء بعض الألعاب الإلكترونية على مشاهد غير لائقة قد يؤدي إلى إنتشارالرذيلة والترويج للأفكار الإباحية التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواءوبالتالى فهى تسهم في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة.

ولقد حذر مركز الأزهر العالمى للفتوى الإلكترونية (٢٠٢٠) من أخطار الألعاب الألكترونية خاصة لعبة ببجى لما لها من تأثير بشكل مباشر على عقيدة أبنائنا، ليزداد خطر هذه اللعبة بعد إصدار تحديث لها يحتوي على سجود اللاعب وركوعه لصنم بهدف الحصول على إمتيازات داخل اللعبة.

التأثير النفسي والسلوكى

يتأثر الطفل سلباً بما يشاهده من الألعاب الإلكترونية ، فهي تعمل على تقوية إرادته لتوليد العنف والعدوانية والتقليد والكسل والخمول، وقيادته إلى إكتساب سلوك وحالات مرضية نتيجة للالتصاق الشديد بهذه الألعاب الخطرة، بالإضافة إلى تأسيس نزعة الشر والعدوانية والجريمة فى نفوس هؤلاء، وغير ذلك من مظاهر السلوك المكتسب بسبب هذه المشاهدات المتنوعة والمثيرة، ويبقى أسلوب تصرف الطفل فى مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه طابع العنف،كما أن بعض مضامين الألعاب الإلكترونية الخيالية تعمل على التأثير فى نفسية الأطفال وتجعلهم يبتعدون عن الواقع ويقتربون من عالم خيالى غير موجود، وتعزز فيهم التفكير الخيالى على حساب الواقعية ليظهر من خلال سلوكياتهم وأقوالهم ونظرتهم إلى الحياة (مريم قويدر،٢٠١٢).

أشارت كلاً من (هناء سعادو ،نوال بن مرزوق ، ٢٠١٦) إلى أن الألعاب الإلكترونية العنيفة تُحفز على السلوك العدوانى لدى الأطفال ، كما أنها تؤثر على جميع الأشخاص سواء أكانوا أصحاب سلوك عدوانى في طبيعتهم أم لا، وتؤثر على الإناث أيضاً وليس فقط على الذُكور.

للألعاب الإلكترونية تأثيراً على سلوك الأطفال فهى تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدوانى فى شخصية الطفل وخاصة وأنه صغير السن ولا يعرف مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك والقيم والدين، حيث أن السلوك العدوانى لدى الطفل جراء الممارسة المتكررة لهذه الألعاب يجعله فرد يميل للجريمة والقتل بطريقة لاشعورية ويحدث إصطدام بينه وبين أبناء جنسه أو حتى مع الكبار،كما أن هذه الممارسة المستمرة لهذا النوع من الألعاب تجعل الطفل يبتعد فى تصرفاته عن الطفولة الحقيقية فينسى بذلك طرق اللعب التقليدية مما يجعله شخصاً غير متوازن فى حياته(أمانى عثمان،٢٠١٨).

قام Mamun& Griffiths (2019) بدراسة حول التأثير النفسى للألعاب المتطرفة فى الهند لعبة ببجى حالة ، وقد إستعرضت الدراسة الكثير من المعلومات حول لعبة ببجى والإهتمام الذى حظيت به على مستوى العالمى، وعرضت الدراسة العديد من الحالات الذين مارسوا اللعبة ووصلوا فيها إلى درجة الإدمان، ثم إستعرضت حالة التأثر الذى ميزت كل حالة منها على سبيل المثال تلك الحالة التى أدى إدمانها للعبة إلى ترك المدرسة، وأدت اللعبة إلى الهروب من المنزل لإحدى الحالات، وأكدت حالة أنها تُعانى مما يشبه الإضطراب النفسى حيث إنها بدأت فى ضرب نفسها بعد الإنتهاء من إحدى جولات اللعبة، ومن أكثر الحالات إثارة وهى لشابين ماتوا بالقطار أثناء إنهماكهما فى اللعبة بالقرب من بعض مسارات السكك الحديدية ، وهناك حالة قام بقتل ثلاثة من أفراد أسرته بسبب الخلاف على ممارسته للعبة وأشار الباحثان إلى أن هناك بعض البلدان قامت بحظر لعبة ببجى لتداعياتها النفسية ، ففى الصين قامت لجنة مراجعة أخلاقيات الألعاب عبر الإنترنت بحظر لعبة ببجى بسبب التاثير النفسى والإجتماعى على الشباب الصينى.

عرفت (٢٠١٩) WHO الإضطراب الناجم عن اللعب بأنه نمط من سلوكيات اللعب "اللعب بالألعاب الرقمية" أو "اللعب بألعاب الفيديو" التى تتميز بضعف التحكم فى ممارسة اللعب، وزيادة الأولوية التي تُعطى للعب على حساب الأنشطة الأخرى إلى حد يجعله يتصدر سائر الاهتمامات والأنشطة اليومية، ومواصلة ممارسة اللعب أو زيادة ممارسته برغم ما يُخلفه من عواقب سلبية. ولقد أدرجت منظمة الصحة العالمية الاضطراب الناجم عن الألعاب الإلكترونية إلىالتصنيف الإحصائى الدولى للأمراض والمشاكل الصحية ذات الصلة ، وهو مرجع للأمراض المعترف بها والقابلة للتشخيص، وهو يُجسد توافقاً في آراء الخبراء من مختلف التخصصات والأقاليم الجغرافية، بحيث يُعد إدمان الألعاب الرقمية كاضطراب في الصحة العقلية ، وتتمثل أعراض هذا النوع من الإدمان فى فقدان السيطرة على السلوك أثناء اللعب

وإعطاء اللعب الأولية على ممارسة أنشطة أخرى فى الحياة والاستمرار فى اللعب حتى إن تسبب هذا في عواقب وخيمة، غير أنه يجب ألا يتم تشخيص الإصابة باضطراب الألعاب الإلكترونية إلا في حالة استمرار الإدمان لعام على الأقل، ويُعد إدراج أحد الاضطرابات فى التصنيف الدولى للأمراض اعتباراً تراعيه البلدان عند تخطيط استراتيجيات الصحة العمومية ورصد اتجاهات الاضطرابات السائدة.

قامت كلاً عقيلة عيسو،إكرام بوشيربى(٢٠٢٠) بدراسة هدفت إلى التعرف على العلاقة بين العنف المدرسى وإدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة بالجزائر، بلغت العينة(٢٥٣) تلميذ وتلميذة منهم (١١٤) ذكور،(١١٩) إناث ،إستخدمت مقياسى سلوك العنف المدرسى ، ومقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة أظهرت النتائج وجدت علاقة بين العنف المدرسى والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة، كما وجدت فروق بين الجنسين فى العنف المدرسى ترجع لمتغير الجنس لصالح الذكور، كما أظهرت النتائج وجود فروق فى الإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة تعزى لمتغير الجنس لصالح الذكور.

التأثير الاجتماعى

أوضح (٢٠١٠) Allen أن المهارات الإجتماعية لها دور هام فى نجاح الفرد فى إقامة تفاعل اجتماعى كفء مع الآخرين ومدى قدرته على مواصلة هذا التفاعل، كما أن القصور فى هذه المهارات يفسر الإخفاق الذى يعانيه بعض الأفراد فى مواقف الحياة العملية على الرغم من ارتفاع ما لديهم من قدرات عقلية، والأمر لا يقف فى كثير من الأحيان عند هذا الحد بل يتعداه إلى سوء التفاعل الإجتماعى وإنخفاض الكفاءة الإجتماعية، ونقص الفاعلية فى المحيط الاجتماعى للأفراد الذين يعانون من نقص فالمهارات الإجتماعية حيث أنهم قد يقعون فريسة للمرض النفسى بمختلف أشكاله ودرجاته، فهى على الصعيد الشخصي تُنمي لدى الطفل العنف وحس الجريمة وذلك لأن النسبة الكبرى من هذه الألعاب تعتمد على تسلية الطفل وإستمتاعه بقتل الآخرين، وتُعلم المراهقين أساليب وطرق إرتكاب الجريمة وحيلها، كما تُنمي في عقولِهم العُنف والعدوان من خلال كثرة ممارسة مثل هذه الألعاب، فيكون الناتج طفلاً عنيفاً وعدوانياً. أيضاً تجعل هذه الألعاب الطفل يعيش في عُزلة عن الآخرين، والهدف الأسمى لديه إشباع رغباته في اللعب، وبالتالي تتكون الشخصية الأنانية وحب النفس عند الطفل.

كما أثرت الألعاب الإلكترونية على المجتمعات التي تنتشر فيها انتشاراً واسعاً، فقد ثبت أن نسبة جرائم القتل والسرقة قد ارتفعت بشكل ملحوظ، وكذلك الجرائم الأخلاقية كالاعتداء، والزنا، والسبب في ذلك ألعاب العنف التي يُمارسها الأفراد (وليد نادى،٢٠١٢).

ومن الآثار الاجتماعية السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال أنها تصنع طفلاً غير اجتماعى، فالطفل الذي يقضى ساعات طوال فى ممارسة الألعاب الإلكترونية بدون تواصل مع الآخرين، يجعل منه طفلاً غير اجتماعى منطوياً على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التى تتميز بالتواصل. كما أن إسراف الطفل فى التعامل مع عالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع مما يؤدى إلى إفتقاد المهارة الاجتماعية فى إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين ويصبح الطفل خجولا لا يجيد الكلام والتعبير عن نفسه، أيضاً قد تؤدى هذه الألعاب بما تحمله من أخلاقيات وأفكار سلبية إلى المزيد من الانفصال الأسري والترابط الإنسانى مع الآخرين وارتباط الطفل بالقيم والأخلاقيات الغربية التى تفصله عن مجتمعه وأصالته. فهى تصنع طفلاً أنانياً لا يفكر فى شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيرًا ما تثار المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول من يلعب، على عكس الألعاب الشعبية الجماعية التيدعو فيها الطفل صديقه للعب معه(مريم قويدر،٢٠١٢).

أشارت عائشة العمرى (٢٠١٥) إلى خطورة استخدام شخصيات إلكترونية بعيدة عن الواقع، فهذه الشخصيات وإن كانت تنمى خيال الطفل فإنها فى الوقت ذاته تنمى مساحة الانفصال عن الواقع، وحتى عندما يلتحم بهذا الواقع فإنه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية، وهو ما يفجر طاقات التوتر، والعنف، والتحدى، والخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط.

أشارت سميحة برتيمة(٢٠١٧) إلى أن الكثير من تلك الألعاب مصمم بطريقة اللعب المنفرد مما يتيح للطفل البعد عن اللعب الجماعى بل أن بعض الأهل قد يفضل ذلك بحجة البعد عن المشاكل بين الاطفال من المشاجرات وغيرها وهذا ليس حلاً ولكن هنا نخطط بقصد أو بدون قصد لإبعاد الطفل عن المواقف التربوية الإجتماعية التى يتعلم فيها أسس الحوار ومتعة التفاعل وحل المشكلات وبالتالى يفقد أهم أسلوب تربوى وهو التعلم بالمحاولة والخطأ والتجريب والإكتشاف من خلال المواقف التجريبية التربوية.

أوضحت (٢٠١٧) Kim أن سهولة تداول الألعاب بالمحمول ساهمت فى إزدياد حدوث أنماط سلوكية تسبب الإدمان وبالتالى مشاكل صحية نفسية أكثر حدة،حيث أن ٤٦% من مستخدمى الألعاب الإلكترونية فى العالم فى حالة إدمان على الإنترنت وهذه نسبة لا يستهان بها،والإستخدام المتزايد يؤدى بالشخص إلى أن يصبح مدمناً،مثله مثل الإدمان على المواد المخدرة ،حيث يفقد السيطرة على دوافعه كما هو الحال فى مختلف أنواع الإدمان،وتبعاً لذلك تتزايد لديه صعوبة التكيف الإجتماعى.

يرى الكثير من الباحثين أن جلوس الطفل لمدة طويلة على أجهزة اللعب الإلكترونية يجعل من الطفل فرداً منعزلاً اجتماعياً بسبب إدمانه على هذه الألعاب وبسبب طول المدة التي يقضيها في ممارسة هذاالنوع من الترفيه الإلكتروني، كما يشتكي الكثير من مدمني الألعاب الإلكترونية من ضعف التواصل الإجتماعي في الأسرة وفي المجتمع ككل، كما أنهم يتجنبون المناسبات العامة والحفلات والإجتماعات والتي يشعرون فيها أنهم في تحدي أمامها، وبهذا فهم لا يستطيعون الخوض أو الدخول فيهام ما يدخلهم في إعاقة إجتماعية، كما تؤدي هذه الألعاب في بعض الأحيان إلى تنامي روح العزلة لدى الأطفال، بالإضافة إلى العنصر المهم في التأثير الإجتماعي هو التفكك الإجتماعي الأسري بين الزوجين أوبين الوالد وولده أو حتى بين والإخوة والأخوات فيما بينهم(نسيمة بلغزالى،٢٠١٨).

أشارت عقيلة عيسو،إكرام بوشيربى (٢٠٢٠) إلى أن الألعاب الإلكترونية قد تُعرض الطفل إلى خلل فى العلاقات الاجتماعية إن هو أدمن على ممارستها، وسبب ذلك هو أن الطفل الذى يعتاد النمط السريع فى الألعاب الإلكترونية قد يواجه صعوبة كبيرة فى الإعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التى تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير .

التأثير الأكاديمى

ذكر ماجد الزيودى(٢٠١٤) أن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل بهذه الألعاب فإن ذلك يؤثر سلباً 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 الإستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا، فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية بدلاً من الإصغاء للمعلم،كما أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلباً على التحصيل الدراسى ويؤدى إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة ويؤدى إلى إضطرابات في التعلم.

وقد أوضحت ميرفت عوف(٢٠١٤) أن الأطفال الذين يميلون لألعاب العنف ويمارسونها بشكل كبير لديهم تراجع وضعف في التحصيل الأكاديمى.

هدفت دراسة Karzan et al.(2017) إلى تحديد تأثير ألعاب الفيديو على الإبداع والتحصيل الأكاديمى لطلاب المرحلة الأساسية ، حيث تكونت عينة الدراسة من ١٠٠ طالب وطالبة من المرحلة الإبتدائية، أوضحت النتائج أن الطلاب الذين يلعبون ما بين ١–٣ ساعات يومياًإنخفض معدلهم التراكمي بنسبة ضئيلة جدًا ، أما فى حالة أن الطلاب مارسوا الألعاب الإلكترونية لمدة تصل إلى أكثر من ٣ ساعات يومياً فإن معدلهم التراكمى ينخفض بنسبة أكبر. هذه النتيجة تساعد الطلاب على اللعب بالألعاب الإلكترونية بحذر ، لأنهم إذا لعبوا لساعات قليلة فلا يكون لها تأثير سلبى عليهم، بل على العكس تساعدهم أحياناً على تفتح الذهن والنشاط ، ولكن إذا لعبوا لأكثر من ثلاث ساعات فإن تأثير الألعاب الإكترونية سيكون سلبياً على تحصيلهم الدراسى.

التأثير الثقافى

ويتجسد هذا التأثير فى تعليم الأطفال من خلال هذه الألعاب الإلكترونية الكثير من العادات والثقافات الغربية والحضارات الدخيلة على ثقافاتنا العربية كأنواع السب والشتم ولعب الميسر، بالإضافة إلى تجسيد الثقافات الجنسية كالألعاب التى تحتوى على مشاهد وصور غير أخلاقية تتنافى مع مبادئنا وأخلاقنا الإسلامية، مما يجعل رؤية هذه الصور والفساد أمر عادى بالنسبة لهذا الشخص، وذلك لأنه اعتاد على مشاهدتها ورؤيتها فى الكثير من الألعاب الإلكترونية ، كما أن معظم هذه الألعاب تعمل على تمرير فكرة خطيرة وسيئة يريد مصمم ومنتج اللعبة إيصالها إلى هؤلاء المتمرسين فى هذه الألعاب، وهى أن مصمم هذه الألعاب يدرج فى الكثير من الألعاب الإلكترونية الموسيقى والأغاني الغربية خاصة، ومنها من يُدرج فيها الموسيقى العالمية، وذلك لتعويد اللاعبين على اللعب والتسلية بالإستماع للموسيقى والأغانى، مما يجعل الأطفال ينشئون على حب الموسيقى والإستماع للأغانى المحرمة والفيديوهات غير الأخلاقية، وهذا ما ينتج عنه أضرار نفسية كثيرة وخطيرة ويزيد من تنامى روح العزلة لدى الأطفال، حيث ينشأ لدى الطفل مرض التوحد وبقاءه وحيداً منعزل عن الأسرة وعن الإخوة، وبهذا كله يصبح الفرد المدمن على الألعاب الإلكترونية شخصا ضعيفاً شخصياً وثقافياً وفكرياً وعلمياً (مريم قويدر،٢٠١٢).

هدفت دراسة رفيدة الأنصارى(٢٠١٩) إلى التعرف على الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها فى تكوين ثقافة الطفل، أجريت الدراسة بالمملكة العربية السعودية ، تكونت عينة الدراسة من (١٥١) ولى أمر تم إستخدام إستبيان من إعداد الباحثة، أظهرت النتائج أن من أهم الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية والتى أسمهت فى تكوين ثقافة الطفل جاء ترتيبها فى الثلاث المراتب الأولى كالتالى: تنمية قدرة الطفل على التعامل مع التقنيات الحديثة،الترويح عن النفس فى أوقات الفراغ وهذا ما يؤكد الدافع الرئيسى لممارسة الألعاب الإلكترونية فى ضوء ما أشارت إليه عينة الدراسة، تنمية قدرة الطفل على المبادرة والتعلم عن طريق المحاولة والخطأ، كان من أهم الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية والتى جاء ترتيبها فى الثلاث المراتب الأخيرة كالتالى: تنمية القدرة على الإعتماد على النفس وتحمل المسئوولية لدى الطفل،إثارة نشاط الطفل وجعله أكثر إنخراطاً فى المجتمع،قدرة الطفل على مواجهة المخاوف، كما أسفرت نتائج الدراسة عن عدم وجود علاقة مابين الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية وجنس الطفل ومراحل الطفولة المختلفة فى تكوين الثقافة الخاصة به.

إجراءات بعض الدول لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية

أصدر مركز الأزهر العالمى للفتوى الإلكترونية(٢٠٢٠)، بيانا بشأن لعبتى "مومو" و"pubg"، تضمن ١٠ نصائح لأولياء الأمور لمتابعة ذويهم، مؤكداً أنه تابع عن ما نشر عبر وسائل التواصل الاجتماعى، من ألعاب تخطف عقول الشباب، خاصة وكثير من أفراد المجتمع، وتجعلهم يعيشون

عالما افتراضياً يعزلهم عن الواقع، وتدفعهم بعد ذلك إلى ما لا تُحمد عاقبته، ومن ذلك ما انتشر مؤخراً من لعبة تُدعى "مومو" وما يماثلها، وتستهدف هذه اللعبة جميع الفئات العمرية، وخاصة الشباب وتعتبر الوجه الآخر للعبة الحوت الأزرق و"pubg"، كما ذكر أن هذه اللعبة تبدو فى ظاهرها بسيطة، لكنها للأسف تستخدم أساليب نفسية معقدة تُحرض على إزهاق الروح من خلال القتل، وتجتذب اللعبة محبى المغامرة وعاشقى الألعاب الإلكترونية لأنها تستغل لديهم عامل المنافسة تحت مظلة البقاء للأقوى، حيث تم رصد أخبار عن حالات قتل من مستخدمى هذه اللعبة، وقد نهانا الله سبحانه عن ارتكاب أى شىء يهدد حياتنا وسلامة أجسامنا وأجسام الآخرين ، كما قدم عدة نصائح لجميع فئات المجتمع تساعده على تحصين أبنائه، وتنشئتهم تنشئة سوية واعية تقيه من أمثال هذه المخاطر.

أشار حمدى الغافر(٢٠٢٠) أنه سيتم افتتاح أول عيادة خارجية لعلاج إدمان الألعاب الالكترونية على أن تقدم العيادة خدماتها للمواطنين والمقيمين على حد سواء، وذلك بناءً على قرار منظمة الصحة العالمية تصنيف إدمان ألعاب الفيديو ضمن إضطرابات الصحة النفسية، ومنذ ذلك الحين وعدد متزايد من الدول بدأ فى اتخاذ خطوات رسمية لمواجهة الإدمان على ألعاب الفيديو بصفتها اضطراباً نفسياً.

وفي محاولة لمواجهة إدمان ألعاب الفيديو، أصدرت الحكومة الصينة قرارا لحظر ألعاب الفيديو عبر الإنترنت بالنسبة للأطفال الذين تقل أعمارهم عن ١٨ عاما فى الأوقات ما بين العاشرة مساءً وحتى الثامنة صباحا. كما سيقتصر اللعب فى الصين على ثلاثة ساعات فقط فى نهاية الأسبوع وبالعطلات.

أما في الولايات المتحدة، لم تصنف المنظمة الأمريكية للطب النفسى إدمان ألعاب الفيديو كاضطراب نفسى أو عقلى، إلا أنها اعتبرته "حالة تحتاج لمزيد من الدراسة".

التوصيات

مكن تفادى مخاطر الألعاب الإلكترونية باتباع ما يلى:

- **على مستوى الأسرة**

بما أن الأسرة تشكل خط الدفاع الأول فى الحفاظ على فلذات أكبادنا وعلى تقاليدنا المستمدة من القيم الإسلامية السمحة وأن الآباء والأمهات مم القدوة وصانعوا التغيير فى حياة الأطفال إذ تقع على عاتقم مسؤولية زرع القيم والمبادئ فى نفوس أبنائهم وعقولهم من خلال تربيتهم تربية واعية وبناء الحصانة الذاتية فى نفوس أبنائهم بحيث تنتج عنها طبيعة رافضة لكل ما هو ضار أومحرم، فلا بد للوالدين من إدراك مخاطر وسلبيات اقتناء أبنائهم لبعض الألعاب الإلكترونية وفحص محتوياتها، ومساعدة الأطفال على التفرقة بين الواقع والخيال وإدراك ذلك الفرق وتعليمهم بأن عالم الألعاب والأفلام العنيفة لا يمثل عالم الواقع ، مع ضرورة تحديد فترة زمنية محددة لإستخدام للألعاب الإلكترونية ، وضرورة التحدث مع أبنائهم عن اللعبة التى يحبوها وإكتشاف سبب تعلقهم بها وتخصيص أوقات للعب معهم واختيار ألعاب تنمى الحس الفكرى والذكاء عندمم، فضلاً عن إشراكهم فى الألعاب الحركية والنشاطات الإجتماعية والرياضية التي تنمى مهارات التواصل الاجتماعى، وتنمية عادة القراءة لديهم ومشاركتهم فيها وعدم تركهم فريسة للألعاب الإلكترونية التى قد تعرضهم لمخاطر جمة.

لتقليل الأضرار الصحية للألعاب الإلكترونية وحماية الأطفال، ينصح خبراء الصحة بألا تزيد مدة اللعب عن ساعتين يومياً، شريطة أن يأخذ الشخص فترات راحة كل (١٥) دقيقة، وألا تقل المسافة بين الطفل وشاشة الكمبيوتر عن (٧٠ سم) وأن يتم إبعاد الأطفال عن ألعاب الكمبيوتر الاهتزازية، حتى يتجنبوا الإصابة المبكرة بأمراض عضلية خطيرة كارتعاش الذراعين، كما يجب استخدام الأدوات المطابقة للمواصفات العلمية، كأن يكون حامل الكمبيوتر

متناسباً مع حجم الطفل، وكمية الإضاءة المناسبة، ومقاعد الجلوس جيدة ومريحة.

- **على مستوى المدرسة**

يتمثل ذلك بتوعية المجتمع المدرسى بأضرار استخدام الألعاب الإلكترونية ذات المحتوى السلبى على الصعيد الصحى والسلوكى والنفسى والتربوى، الإكثار من الأنشطة المختلفة للطلبة التى تساعد على امتصاص طاقاتهم، وتحويل المدارس إلى مراكز نشاطات ثقافية متنوعة.

- **على مستوى الأجهزة الرقابية بالدولة**

يقع على عاتقها التحرى المستمر عن أداء مراكز الألعاب، ومراقبة ما تقدمه من ألعاب ضارة تتسم بالعنف، وتساعد على الانحراف، وعدم السماح بتداولها إلا بعد الحصول على تصريح بإستخدمها وأنها لاتضر بالعقائد والثقافات والأخلاق ولاتتعارض مع أخلاق المجتمع وقيمه، مع تحديد الفئات العمرية المناسبة لها ، يُفضل تحديد سن الشخص المسموح له بدخول هذه المراكز وإستخدام تلك الألعاب، فلا يعقل أن يدخلها أطفال لا تتجاوز أعمارهم العشر سنوات. لذا كان من الضرورى سن قوانين وتعليمات، تمنع الأطفال دون سن (١٦) من الدخول إلى مراكز الألعاب وصالات الألعاب الإلكترونية، مع ضرورة تفعيل العقوبات الرادعة واتخاذ إجراءات قانونية ضد المراكز التى تخالف ذلك.

المراجع

أمانى خميس محمد عثمان (٢٠١٨):"أثر العالاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الإبتدائية" ،المجلةالعلمية لكلية التربية ،جامعة أسيوط، مجلد(٣٤)،العدد(١)،ص ص ١٢٦– ١٦٠ .

–أمانى عبد التواب صالح حسن(٢٠١٧):"تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوى والإجتماعى لدى الأطفال" ، مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية،الجامعة الإسلامية غزة ،فلسطين، مجلد(٢٥)،العدد(٣)،ص ص ٢٣٠– ٢٥٣.

خليل حماد ،عدلى الشاعر(٢٠١٥): "التعلم من خلال أنموذجاً"،تجربة وزارة التربية والتعليم العالى الفلسطينية فى علاج تدنى التحصيل الدراسى للمرحلة الدنيا ،مجلة جامعة فلسطين للأبحاث والدراسات،العدد (٨)٠

رفيدة بنت عدنان حامد الأنصارى(٢٠١٩):"الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها فى تكوين ثقافة الطفل" ،مجلة مركز بابل للدراسات الإنسانية،المجلد(١٠)،العدد(١) ص ص٣٠١ –٣٣٢ .

سميحة برتيمة (٢٠١٧):"الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسى" ،قسم العلوم الإجتماعية ،كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية ، جامعة محمد خيضر بسكرة ،الجزائر .

سهير بن عبد ميهوب(٢٠١٣):" دراسةتأثيرالالعابالإلكترونيةعلىالمهاراتالاجتماعيةلدىعينةمنالأطفا ل " ، قسم العلوم النفسية ،كلية رياض الطفال، جامعة الفيوم .

–شفيق ليكوفان(٢٠٠٩):"الأثر السوسيو ثقافى للأنترنت على الطفل الجزائرى"، رسالة الماجستير ، قسم علوم الإعلام والإتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام ، جامعة الجزائر.

عادل عايض المغذوى(٢٠١٨):"معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات" ،مجلة كلية التربية جامعة الآزهر ،مجلد (٣٧) ،العدد(١٧٧) ،ص ص ٢٩٩– ٣٤٣.

عبد الرزاق بن إبراهيم القاسم (٢٠١١): "العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني"، جامعة الإمام محمد بن سعود، السعودية، ط١.

عبد الله بن عبد العزيز الهدلق(٢٠١٠):"إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها"،جامعة الملك سعود،الرياض،ط١،ص ص ٤٣ – ٤٩.

عبيدبن مزعل الحربى(٢٠١٣): "فاعلية الالعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسى"، مجلةالمعرفة، المملكة العربية السعودية، العدد(١٠٤)،ص ص ١٤٢–١٦٨ .

على سليمان الصوالحة ويسرى راشد العويمر وعلى مصطفى العليمات (٢٠١٦):"علاقة الألعاب الإكترونية العنيفة بالسلوك العدوانى والسلوك الإجتماعى لدى أطفال الروضة"،مجلة جامعة القدس للابحاث والدراسات التربوية والنفسية ،فلسطين،المجلد(٤)،العدد(١٦)، ص ص ١٧٨- ١٩٦ .

عقيلة عيسو، إكرام بوشيربى (٢٠٢٠):العنف المدرسى وعلاقته بإدمان الألعاب الالكترونية العنيفة، كلية العلوم الاجتماعية والانسانية،جامعة زيان عاشور للبحوث والدراسات،الجزائر، مجلة أنسنة للبحوث والدراسات،المجلد ١١، العدد(٢)،ص ص ١٩٢-٢٠٦.

فهد بن عبد العزيز الغفيلى(٢٠١٠): "من مأمنه يؤتى الحذر الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع"،مكتبة الملك فهد الوطنية، الرياض.

كهينة علواش(٢٠٠٧):"معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل" ،رسالة ماجستير،كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر.

ماجد محمد الزيودى (٢٠١٥): "الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية"، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، المجلد (١٠)،العدد (١)،ص٢ .

محسن سامى الختاتنة (٢٠١٣):"سيكولوجية اللعب" ،دار الحامد للنشروالتوزيع ،عمان، ط١ .

محمد محمود الحيلة(٢٠١٣)"الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها" ، دارالمسيرة للنشر والتوزيع،عمان، ط٧

مرح مؤيد حسن(٢٠١٣):"ظاهرة إنتشار الألعاب الإلكترونية فى مدينة الموصل وتاثيراتها على الفرد"،مجلة إضاءات موصلية،العراق،العدد(٧٥)، ص١١.

مركز الازهر العالمى للفتوى الإلكترونية(٢٠٢٠) https://www.azhar.eg/fatwacenter

مريم قويدر(٢٠١٢): "أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال"،رسالة ماجستير،كلية علوم الإعلام والإتصال،الجزائر ٠

مصطفي أبو أسعد(٢٠٠٦): "الأطفال المزعجون"، شركةالإبداع الفكر للنشر والتوزيع، الكويت ،ط١.

مصطفى أبو النور محمد سالم (٢٠١٨):"قاعلية إستراتيجية تعليمة قائمة على التفاعل بين نمطين للتعلم (فردى/تعاونى)وأنماط اللاعبين(المتقدمونالمستكشفون/الإجتماعيون/المقاتلون) داخل ألعاب تقمص الأدوار المعروضة بالهواتف الذكية والحواسيب اللوحية فى تنمية التحصيل المعرفى ومهارات الحل الإبداعى للمشكلات لدى طلاب المرحلة الثانوية " ،مجلة كلية التربية،جامعة الأزهر،العدد(١٧٧)٠

منى يونس بحرى، نازن عبد الحليم القطيشات(٢٠٠٨):"مدخل إلى تربية الطفل" ، دارصفاء للنشر والتوزيع ، عمان ، الأردن ، ط ١ .

مها حسنى الشحرورى(٢٠١١): "الألعاب الإلكترونية فى عصر العولمة" ، دار المسيرة،عمان ،الأردن، ط١ ٠

ناهد سالم(٢٠١٣):"الألعاب الإلكترونية وواقع ممارستها لدى طلبة جامعتى السلطان قابوس فى سلطنة عمان وجامعة المنوفية فى مصر" ، كلية الاداب والعلوم الإجتماعية ، جامعة السلطان قابوس ،سلطنة عمان.

نداء سليم ابراهيم إبراهيم (٢٠١٦): "إيجابيات وسلبيات الألعالب الإلكترونية التى يمارسها أطفال الفئة العمرية ٣-٦ سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال" رسالة ماجستير، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الوسط ، الأردن .

نسيمة بلغزالى (٢٠١٦): "تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع" ، رسالة ماجستير ، كلية العلوم الإجتماعية، جامعة عبد الحميد بن باديس، الجزائر.

نورا طلعت إسماعيل رمضان(٢٠٢٠):"العلاقات الإجتماعية لمستخدمى الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت لعبة ببجى نموذجاً"، المجلة العربية للنشر العلمى، العدد(١٤) .

هناء سعادو ونوال بن مرزوق(٢٠١٦):"الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي"، جامعة الجيلالى،الجزائر، ط١.

Allen, S. (2010): How video games are changing our lives. RetrievedOn https://2u.pw/2aLHs

PUBG(player Unknown's Battlegrounds),I international Journal of Mental Health and Addiction.

McGonigal, J.(2011).Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World Penguin Group (USA) .

WHO (2019). Addictive behaviors: Gaming disorder Retrievedfrom https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/ar/

-Karzan, W., Shano, O., Bayan, O.(2017): Impact of Computer Games on Students GPA, European Journal of Education Studies , 3 (8): PP262- 271

Kim, A. Jo. (2014). Beyond Player Types. Retrievedonhttps://cutt.ly/fvvBfdh

Mamun, A. , Griffiths, D. (2019).The Psychosocial Impact of Extreme Gaming on Indian PUBG Gamers: the Case of

ABSTRACT

The Positive and Negative Impact of Electronic Games on the Individual and Society

Safaa Abd El-Hamed Maagouz

The aim of this study is recognition the positive and negative impact of electronic games on the individual and society.

As it has been shown that electronic games are a double-edged sword, just as they have positives, there are negatives. Among the positives of electronic games is that they push for contemplation and thinking, encourage creative solutions, help in forming social relationships, a sense of achievement, and activate attention and focus, and an opportunity to develop the ability to build a sense of initiative and planning. And training in dealing with modern technologies, and electronic games have achieved the trengthening of the English language for its users، although there are many advantages to electronic games, they have complex negative aspects that show their effects on the individual in particular and on society in general. Among the negatives of electronic games are that they have health effects, psychological and behavioral effects, social effects, and religious effects, as well as academic effects, and many see From researchers, the ease of circulating electronic games on mobile devices has contributed to an increase in the incidence of addictive behavior patterns, and electronic games, with their morals and negative thoughts, may lead to more separation for families, human interdependence with others, and the child's association with Western values and ethics that separate him from his community and his authenticity. As it leads to weak social communication in the family and society as a whole, electronic games also call for vice and promote pornographic ideas that corrupt the minds of children and adolescents. On societies, previous studies have proven that the rate of murder and theft has increased significantly, also led to The spread of moral crimes such as sexual assault, adultery, and the enjoyment of killing others, as well as the development of violence and aggression through the practice of violent games.

Keywords: electronic games - advantages of electronic games - disadvantages of electronic games.