الألعاب الالكترونية و آثارها على سيكولوجية الطفل

د. شيحا فؤاد د. توهامى سفيان

مقــدمة:

يتميز القرن الواحد والعشرين بمجموعة كبيرة من المتغيرات والظواهر السلوكية المتسارعة والمتصارعة، يحكمها قانون الاقتصاد العالمي المبني على ايجاد أسواق متعددة عبر العالم لتسويق المنتجات بمختلف أنواعها، ويعتبر عالمنا العربي من بين هذه الأسواق الفتية والبيئة الخصبة المتعلقة بنظام استهلاكي واسع النطاق، يندرج تحت هذا الموضوع الاستهلاك الواسع للتكنولوجيا الترفيهية والذي يندرج تحته مسمى الألعاب الالكترونية بمختلف أنماطها وأنواعها، يسعى وراء ذلك أرباب عمل كثيرون لا يلتزمون بقيم المجتمع وضوابطه القانونية، متجاهلين كل سلوك ناتج عن هذه المادة الاعلامية مجهولة المحتوى والأبعاد، ويعتبر أطفالنا من المتوافدين بشكل كبير على هذا السوق الذي يوفر لهم فضاء جذابا لتميز المادة بنوع من الجاذبية والاثارة المتصلة بنوع من الجودة في الاخراج وارتباطها بالأحداث الراهنة كلعب الحرب في العراق ومحاربة الارهاب مزعزعة القيم المكتسبة في مقتبل العمر والدالة على الثقافة العربية الاسلامية.

وجاء في تقرير شركة سوفت وور انديستري (Software Industry) تحت عنوان "ألعاب الفيديو في القرن الواحد والعشرين" أن الصناعة الأمريكية تصنع ألعاب الفيديو من أجل الترفيه، حيث أصبحت مداخيل هذه الصناعات بالبليارات فقد وصلت قيمة مبيعات هذه الألعاب إلى 74,1 مليون دولار سنة 1996 لتصل إلى 250 مليون دولار في سنة 2006،

كما يصل عدد المستخدمين في الشركات المختصة في إنتاج ألعاب الفيديو في 31 ولاية من أصل 423 موقع إلى 253000 عامل سنة 2006، فكما نلاحظ هنا فهذه الزيادة المذهلة في المداخيل والمبيعات راجع إلى الطلب والإقبال المتزايد على هذا النوع من الألعاب.[1]

وجاءت في بعض الدراسات التي أقيمت في المجتمع الجزائري ومن بينها دراسةكهينة علواش من جامعة الجزائر، سنة 2006- 2007.إذ تمحورت إشكاليتها أساسا على معرفة مدى تأثير الاعلام على جمهور الصغار؟ وهل ما تقدمه من عنف تؤثر على نفسيته وسلوكه ؟ ومنها تندرج بعض التساؤلات و المتمثلة في - :كيف يتأثر المشاهد خصوصا الطفل بما يشاهده من مادة عنيفة أو ما يعرض عليه في أية وسيلة إعلامية أخرى؟ - إلى أية درجة تعتبر الوسيلتان التلفزيون، ألعاب الفيديو مسئولتان عن الانحرافات السلوكية التي تشهدها وتعاني منها المجتمعات؟ -هل يمكن تحصين الفرد والمجتمع من هذا العنف خصوصا في هذه الوسائل الأكثر انتشارا؟ -لماذا يقبل الطفل على العنف المتلفز، وعنف ألعاب الفيديو؟ حيث تطرقت هذه الدراسة إلى معالجة العنف والعدوان من خلال التليفزيون وأهم البرامج الموجهة للأطفال والتي تروج للعنف، إضافة إلى تطرق هذه الدراسة إلى معالجة ظاهرة العنف في ألعاب الفيديو ودورها في التنشئة الاجتماعية وتأثر الأطفال بها .

وفي دراسة أخرى بالمجتمع الجزائري تمحورت حول ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (15 -12 سنة) -القطاع العام- دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس- الجزائر إعداد نمرود بشير

في جامعة الجزائر، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، سنة 2008 .حيث تمحورت إشكاليتها حول ما مدى تأثير ألعاب الفيديو في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الترفيهي الجماعي على المراهقين المتمدرسين الذكور؟ أو كيف نفسر الاهتمام الكبير الذي يبديه المراهقون المتمدرسين اتجاه الألعاب الالكترونية من جهة، ومن جهة أخرى تراجع هذه الفئة عن ممارسة النشاط البدني الرياضي؟ ولتبسيط هذه الإشكالية طرحت التساؤلات التالية – :هل ميول المراهقين للألعاب الالكترونية له علاقة بانتشارها الكبير مقابل نقص الوسائل والمركبات الرياضية ؟ –هل لسلوك المراهقين هذا له علاقة بالمحيط الاجتماعي والعائلي؟ – 35هل لسوء تسيير المركبات والقاعات الرياضية دخل في صرف المراهقين عن الأنشطة البدنية والرياضية واتجاههم نحو ممارسة الألعاب الالكترونية؟ –هل التكنولوجية الحديثة لأجهزة الألعاب الالكترونية من الناحية التقنية الجمالية تجلب المراهقين إليهم على حساب النشاطات البدنية الرياضية؟ حيت تطرقت هذه الدراسة إلى النشاط البدني الرياضي الترفيهي الجماعي ووقت الفراغ واللعب وألعاب الفيديو والمراهقة بمختلف جوانبها، أما في الجانب التطبيقي فقد تطرقت إلى المنهجية المتبعة في هذا البحث وتحليل نتائج الاستبيان والاستنتاجات المستخلصة من البحث انتهى البحث بخاتمة حول مختلف النتائج، وتقديم بعض الاقتراحات والتوصيات فيما يخص مشكلة البحث، ويعزو أغلب العلماء في علم النفس وعلم الاجتماع بخصوص ما يعيشه أطفال الدول العربية الاسلامية من اغتراب ثقافي إلى مثل هذا النوع من الغزو، حيارى بين الثقافة العربية الاسلامية وبين مخلفات الثقافة الغربية الاستعمارية سواء في شكلها المباشر أو غير المباشر عن طريق الاعلام وعلى رأسه الألعاب الالكترونية، وتتميز السلوكات المكتسبة عند

الأطفال المتأثرة بهذه الثقافة بجموعة من السماة، نلخص بعضها في هذا البحث من حيث الأثر الذي تتركها الألعاب الالكترونية في أشكالها المختلف، تأثيرا سلبيا كان أم ايجابيا. ومن حيث اشكالية هذا البحث فإننا نتساءل إلى أي مدى يمكن للألعاب الالكترونية أن تؤثر في سلوك الأطفال لا من حيث الشدة فقط بل من حيث ما تخلفه في نفسية الطفل بتغيير مكتسباته السلوكية والقيمية.

1. مفهوم اللعبة:

يعتني علم النفس الحديث بكل توجهاته النظرية على غرار علم النفس التربوي بالطرق التربوية المقومة لسلوك الطفل، ومن بين هذه الطرق اللعبة كمعامل أساسي لتنمية المهارات المختلفة عند الطفل ومساهمتها في النمو السوي والإيجابي عن طريق نظرية الاشباع كحاجة من الحاجات الأساسية في مقتبل العمر، كما يعتبر اللعب من الأنشطة الاجتماعية ذات الطابع الترفيهي والتي يمارسها مختلف شرائح المجتمع خاصة الأطفال والمراهقين، هذا اللعب الذي قد يكون منظما كبعض الأنشطة الفكرية أو الرياضية أو عفويا غير مقيد بضوابط أو قوانين كالتصرفات التي يقوم بها الأطفال من الجري وحمل الأشياء ومداعبة الُلعب، كما يعتبر وسيلة تربوية ونشاط تعليمي يسعى المختصون في هذا المجال إلى استغلال بعض الجوانب الايجابية في حياة الطفل وتشجيعه عليها وتنمية مختلف قدراته الفكرية والبدنية والمهارات الأساسية من الوقوف والمشي إلى ممارسة مختلف نشاطات اللعب الرياضية والفكرية، كما يمكنه من اكتساب بعض الصفات كالصبر والقدرة على مقاومة التعب والوصول إلى تحقيق أهدافه إضافة إلى أخلاق التسامح والتعاون وحب الزملاء بينهم، كل هذا يساعد الطفل على

العيش حياة عادية دون عقد أو مشاكل حتى يكبر بصفة جيدة وعقل سليم.[2]

فاللعب عبارة عن نشاط جسمي أو فكري تتم المبادرة إليه من أجل التسلية، الترفيه، الالتذاذ والتنفيس عن الطاقة الفائضة في الجسم، وهو في حقيقته نشاط خاص بأوقات الفراغ يهدف للتسلية والنأي عن النشاطات اليومية المألوفة، بغض النظر عن نتيجته النهائية، والإنسان بطبيعته يختار لتحقيق هذا المأرب النشاط المفضل لديه، ويعتبر الأطفال تقليد أعمال الكبار ضربا من اللعب، حيث يرى بعض الباحثين أن أي نشاط يمثل عاملا لإدخال السرور إلى النفس أو التسلية والترفيه بل يتجه لتحقيق هدف ما لا يعتبر لعبا بل يطلق عليه "العمل."[3]

ترى الدكتورة "ماريا مونتسوري "M. Montessori بأن اللعب مدرسة كبرى ينشأ الطفل في كنفها وتظهر بواسطتها قواه الجسمية، الفكرية والاجتماعية وأنها تأهله من جميع الجوانب لخوض غمار الحياة. ويعتقد "فروبل "F.Frobel كذلك بأن ألعاب الأطفال تمثل الوجود الحيوي في جميع مراحل الحياة لأن نمو شخصية الطفل وتبلورها يتيسران عن طريق اللعب، أي أن اللعب يؤدي في الواقع إلى تبلور مواهب الطفل وشخصيته، ومن جهة أخرى يمكن اتخاذ اللعب وسيلة لمعالجة الكثير من الاضطرابات النفسية لدى الأطفال والناشئة.

فيتبين لنا من خلال هذه التعاريف بأن اللعب حالة صحية لا بد على القائمين بشئون التربية أن يوجهوا الأطفال على مختلف فوارقهم العمرية إلى بعض الألعاب التي تخدم قدراتهم حسب الأهداف المرجوة.

2. وظائف اللعب

تشير دراسات متعددة إلى أن اللعب وسيلة من وسائل التنمية لدى الأطفال كما أن للعب وظائف متعددة يحدثها أثرا في نفسية الطفل وفي المجتمع فقد أظهرت نتائج البحوث والدراسات أهمية ذلك من خلال مجموع النتائج والمشاهدات الميدانية وخصوصا في دور الحضانة ورياض الأطفال، ويقول "لي "Lee عن اللعب أن "اللعب يكون الطفل"، والقصد من هذا القول أن الطفل يعبر عن أفكاره ويرضي احتياجاته عن طريق اللعب الذي يعبر وسيلة للتطوير الشامل للطفل عبر التنويع فيه، ومن بين وظائفه مايلي:

- **الوظيفة الاجتماعية:** يساهم اللعب في تنشئة الطفل اجتماعيا واتزانه عاطفيا وانفعاليا، لأنه من خلال اللعب مع الآخرين، يكتسب الإثارة والأخذ والعطاء واحترام حقوق الآخرين، بالإضافة إلى أن اللعب يؤدي دورا هاما في تكوين النظام الأخلاقي، والجانب الاجتماعي للألعاب هو الأكثر إفادة للطفل إذ لا يمكنه اللعب 4منفردا، لهذا يكون الطفل مدعوا للاندماج في مجموعة الأطفال .فاللعب ليس مجرد نشاط فردي أنه نشاط اجتماعي، إن له قوة تجعله يغير العالم، وإذا كان البعض يرى في اللعب مجالا للفساد يشاهد الأطفال من خلاله الأشخاص الفاسدين ويستمعون للقصص المشبوهة ويدخنون السجائر ويتعلمون عادات أخلاقية فاسدة، إلا أن اللعب ينطوي على فوائد اجتماعية كبيرة، وبلا شك أن اللعب الحر يساهم في حل مشكلات الأطفال ويعمل على إيقاف إزعاجهم وعدوانهم لأن عدوان الأطفال في الملاعب يوقف عدوانهم في الحياة الحقيقية، ومن بين فوائده المساهمة بدرجة كبيرة في النمو الاجتماعي للطفل مايلي[4]:

- معرفة عادات وقوانين المجتمع .

- .تعليم القيم الاجتماعية كالتعاون والحب والعطاء والانتماء .
- فهم الذات وتقبلها وتنميتها ومعرفة الآخرين وتقبلهم.
- .تعلم الدور الخاص بالجنس وتعلم الدور عموما وأدوار الآخرين في الحياة.
- .التدريب على الانتقال من التمركز حول الذات إلى الاهتمام بالآخرين والشعور بهم وفهم وجهة نظرهم.
- تحقيق المكانة الاجتماعية وممارسة مواقف الحياة المختلفة
- .تعلم مهارات التواصل الاجتماعي وتقبل الخسارة بروح رياضية.

- **الوظيفة العقلية والفكرية:** يتيح التبادل النشط مع البيئة فعالية تفاعلية بين الطفل ومحيطه ويطور من خلال اللعب بناه المعرفية، فعن طريق التمثل والمواءمة يعدل الطفل خبراته وينمي معلوماته، فاللعب عملية نشطة حيوية ينظم فيها الطفل البيئة وفق استيعابه لمتغيراتها، ووفق ما تسمح به بنيته المعرفية بهدف تحقيق التوازن (التكيف)، أي السيطرة المعرفية للأشياء عن طريق المعالجة الحسية، وتقليب الأشياء وتعديل الصورة المتكونة لديه، حيث يساهم اللعب في النمو العقلي عن طريق توفير فرص الابتكار والتشكيل كما في ألعاب التركيب وتنمية الإدراك الحسي .، تنمية القدرة على التذكر والربط والتبصر والاستبصار وتقوية الملاحظة، .زيادة معلومات الطفل عن الناس والأشياء، .تنمية حب الاستطلاع والخيال الإبداعي لدى الطفل، التدريب على التركيز والانتباه، توظيف وقت الفراغ واستثمار في مجالات مفيدة، تنمية القدرة على التفكير المستقل وعلى حل المشكلات وذلك عن طريق حل الأحجيات والألغاز، التدريب على صنع نماذج وأشكال ولعب

هادفة، تحقيق أهداف متصلة باكتساب الحقائق والمفاهيم والمبادئ[5].

- **الوظيفة البدنية:** للعب دور مهم في تنمية الجسم والتنزر الحركي المبكر ونستطيع أن نسميه التحدي والاختيار، ولهذا الغرض يصمم نوع من اللعب لاختبار قدرات الطفل الجسمية فيغطي حدود الطفل وقواه، وإذا كان اللعب يفتقر إلى التحديات اللازمة والكامنة، فسيبحث الطفل عن هذا في مكان آخر، فالمكان الذي يقضي فيه الطفل معظم وقته لابد وأن يكون وسطا أو بيئة مثيرة، ومن الضروري إمداد هذه الأماكن بأدوات تسمح للأطفال بالقفز إلى أعلى قدر ممكن والتأرجح، والتزحلق والجري بأسرع ما يمكن ، ويكمن القول أن الأطفال يتدفقون صحة وسعادة عندما يمارسون ألعابهم البدنية، وهم من خلالها يطورون جهازهم الحركي فتنمو قدرتهم على العمل والتفاعل مع البيئة تفاعلا مثمرا بناء، ويعد اللعب مهما لنمو الطفل الجسمي والحركي والحسي لأنه يحقق للطفل الآتي[6]
- تقوية الجسم وتمرين العضلات الكبيرة والصغيرة كما في ألعاب الحركة والمجهود الجسمي
- تعليم الطفل العديد من المهارات الحركية مثل الركض والقفز والتسلق
- تنسيق الحركات وتنظيمها وزيادة القدرة على حفظ التوازن
- التخلص من اضطرابات الحركة وذلك حين يعمل على التخلص من الانفعالات التي قد يؤدي وجودها إلى اضطرابات حركية
- تنمية مفهوم الذات الجسمي

- المساهمة في إعداد الطفل للعمليات العقلية كالتحليل والتركيب والاكتشاف وذلك لأسباب عدة منها قدرة اللعب على إشعار الطفل بالاسترخاء، ونظرا لإتاحة الفرصة أمام الطفل لمعالجة الأدوات واكتشافها
- تدريب الحواس وإغناء القدرة على استخدامها
- تنمية التآزر الحسي الحركي.
- **الوظيفة النفسية:** يمتاز الطفل بشخصيته الانفعالية التي تخضع لتغيرات وتطورات عديدة عن طريق النماء والتكيف من خلال علاقة الطفل بنفسه وعلاقاته مع البيئة المحيطة به والوسط الاجتماعي الذي يحيا فيه، وقد يتعرض الطفل بنفسه وعلاقاته مع البيئة المحيطة به إلى أنواع الكبت أو الإحباط أو الفشل أو غيرها من الانفعالات السلبية التي لا يمكن التخلص منها بالطرق الطبيعية غير المألوفة أو المخالفة للتقاليد والقيم الأخلاقية، فإذا ما عاقبه معلمه أو اعتدى عليه من هو أكبر منه، فلا يستطيع الرد على العقاب والعدوان بأن يعاقب معلمه وبضرب الكبير الذي اعتدى عليه فيلجأ للعب حيث يجد فرصة لتفريغ شحنات سخطه وغضبه، فيسقطها على لعبته وعلى كرته أو دميته ويتخلص بذلك من التوتر النفسي الذي انتابه .كما أننا نلاحظ أن الأطفال عندما يلعبون معا يحدث بينهم مشاكل تصل إلى المشاجرة والغضب والمجادلة وعندما يتوصل الطفل إلى قيادته ومناقشاته ومشاركته مع الجماعة نجده يشعر بالراحة والرضا التام ويتم التوازن ويخفف من الضغوط نتيجة الانفعال والغضب، وهذا يتفق مع "مرجريب ستانت" حيث تقول: إن الطفل يطلق الانفعالات عندما يلعب ويعبر بها عن عدم موافقته أو

غضبه، وهذا يعتبر مجالا للتنفيس عن مشاعره خلال اللعب، لأن الطفل لا يستطيع التعبير عن انفعالاته بالكلام بل يعبر عنها بأساليب متنوعة كالتمثيل وصناعة الدمى والألواح الخشبية، فشخصية الطفل تتكون وتتشكل من التفاعل الذي يقوم به خلال الأنواع المختلفة من التفاعل مع البيئة الذي يعيش فيها الطفل، فكل السمات والقدرات والميول والأنماط السلوكية تتشكل من الأنشطة التي يندمج فيها الطفل حيث تشكل حياته الشخصية بأبعادها المختلفة الجسمية والعصبية والاجتماعية حيث يكتشف دوافعه ونزعاته ورغباته وأسلوب تفكيره في مواجهة الموقف وكيفية حل المشكلات، فإن تنظيم هذا النشاط وما يتطلبه الطفل من معارف وعلاقات واتجاهات حيث تتكون لديه ميول وقدرات جديدة تدعم معارفه السابقة ومن خلال التفاعل الاجتماعي مع الآخرين يدرك الطفل ذاته ويتكون وعيه ويفهم نفسه والآخرين[7].

اللعب حسب نظرية بياجيه: تهتم نظرية "بياجيه "Piaget بدراسة النمو العقلي للأفراد، حيث أوضحت النظرية أن الطفل أثناء عملية التعلم هو عنصر إيجابي فعال وليس مجرد مستقبل للمعرفة .وقد وضح بياجيه عدة مراحل للنمو المعرفي وهي :المرحلة الحسية الحركية: وتمتد من الولادة حتى نهاية السنة الثانية تقريبا، مرحلة ما قبل العمليات: وتمتد من النهاية السنة الثانية حتى السنة السابعة، مرحلة العمليات المادية وتمتد من السابعة حتى الحادية عشرة، مرحلة العمليات المجردة، من المعروف أن نظرية بياجيه تقوم على عمليتين رئيسيتين هما التمثل والمواءمة، وتشير عملية التمثل إلى النشاط الذي يقوم به الطفل لتحويل ما يتلقاه من أشياء أو

معلومات إلى بنى خاصة به وتشكل جزء من ذاته، أما عملية الملائمة فهي النشاط الذي يقوم به الطفل ليتكيف أو يتوافق مع العالم الخارجي الذي يحيط به، ويعزو بياجيه عملية النمو العقلي عند الأطفال إلى النشاط المستمر للعمليتين وبشكل متكامل ونشط. واللعب في نظر "بياجيه" هو التمثل الخالص الذي يحول المعلومات المستجدة الواردة لتناسب مع حاجات الفرد ومتطلباته فاللعب والمحاكاة جزء لا يتجزأ من عملية التطور العقلي[8]

ويعد اللعب عند بياجيه جزءا من فعالية الطفل الكلية، وهو ذو صلة بتطور ونمو عقله، لهذا يحدد "بياجيه "Piagetستة مراحل لميلاد اللعب في كتابه "تكوين الرمز عند الطفل" وهي

1. مرحلة التكيف للانعكاسات الحسية مثل: حدوث انعكاس لحركة الفم أثناء الرضاعة وخارج وقت الرضاعة
2. مرحلة استيعاب مخطط الانعكاسات الحسية مثلما يحدث في الشهر الثالث، حيث يقوم الطفل بتكرار الأصوات بصورة متناسقة بهدف اللذة
3. مرحلة يتطور فيها الطفل بفارق بسيط بين اللعب والاستيعاب العقلي، حيث لا يلعب الطفل لمجرد اللذة الوظيفية وإنما لأنه مسبب لهذه اللذة
4. مرحلة الربط بين المخططات الثانوية، أن يظهر اللعب بشكل أوضح في هذه المرحلة
5. مرحلة انتقال من المراحل السابقة إلى اللعب الرمزي للمراحل الثلاث

6. مرحلة اللعب الرمزي وينفصل فيها عن الألعاب التكرارية إلى شيء من الرمز نتيجة لتطور التمثيل.[9]

3. ماهية اللعبة الالكترونية:

تعتبر اللعبة الالكترونية من الأنواع الهامة من الألعاب التي تحتل حيزا كبيرا في حياة الشباب وحتى الكبار، وتتطور هذه الألعاب بشكل مذهل ومثير للانتباه والاهتمام، فمن ألعاب الفيديو بالنوادي الخاصة إلى ألعاب الفيديو على المباشر ثم الألعاب الالكترونية المتقدمة وذات الجودة الرقمية العالية كألعاب البلاي ستايشن وألعان نيتاندو ذات الشهرة العالمية الكبيرة، وتحتل هذه الألعاب على المستوى الاقتصادي رقما ربحيا كبيرا بالنسبة للشركات الكبيرة وعلى رأسها الميكروسوفت العالمية المهتمة بهذا الشأن، وتهمتم هذه البرامج اعلاميا بنشر الأحداث المثيرة للجدل وذات الاهتمام العالمي كألعاب الحرب على العراق والوحوش وعصابات السرقة والسطو وغيرها من البرامج ذات البعد المشوه لعقيدة الشاب، وما أثار انتباهنا في الآونة الأخيرة لعبة تداولها الموفدون على شبكة التواصل الاجتماعي والتي تضع على أرض المعركة كتاب يبدو عاديا لمن لا يكترث لأمره ولكنه في آخر المطاف هو مصحف للقرآن الكريم، فلكي يجتاز صاحب اللعبة المستوى الأول فلا بد أن يدوس على الصورة بقدمه، وغيرها من هذه الألعاب كثير، وفي نفس الوقت يهدف بعضها إلى تنمية القدرات الحسية والفكرية للاعب واستخدمت بعضا من هذه الألعاب ذات البعد التثقيفي في معالجة بعض الاضطرابات السلوكية.

4. الآثار الايجابية والسلبية للعبة الالكترونية

ففي دراسة أخرى للدكتور عبدالله بن عبدالعزيز الهدلق تهدف إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، هذه الدراسة شبه التجريبية طبقت على 359 طالبا، ولهذا الغرض تم إعداد استبانة مكونة من 71 فقرة موزعة على محاور الدراسة الثلاثة. هذا وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة، كما يرى طلاب التعليم العام أن لممارسة الألعاب الإلكترونية أثارا إيجابية، وأخرى سلبية.

فمن الأثار الايجابية أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت Online gamesتسهم في تحسين بعض المهارات الإجتماعية والاكاديمية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الطباعة، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، مهارات التفكير الناقد، ومهارات حل المشكلات، أما فيما يتعلق بالأثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية فهي عديدة وتم تصنيفها إلى ست فئات: أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية، أضرار إجتماعية، وأضرار أكاديمية، وأضرار عامة، ويندرج تحت كل فئة عدد من الاثار السلبية، وأخيرا قدمت الدراسة عددا من التوصيات ذات صلة بالنتائج أهمها: أنه ينبغي على التربويين وأولياء الأمور الاحاطة بأهم الجوانب

الايجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الايجابية والحد من أثار الجوانب السلبية[10].

إيجابيات الألعاب الإلكترونية

تمتاز الألعاب الإلكترونية بنواحٍ إيجابية، فهي تنمّي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطوّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق. ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الأطفال تولي تشغيل المقود، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات باحتراف، كما تعلّمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفّز هذه الألعاب التركيز والانتباه، وتنشّط الذكاء، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضاً تساعد على المشاركة. و الطفل حين يلعب يكون غالباً وحيداً، لكن لإيجاد الحلول وحلّ الألغاز، يحتاج للاستعلام من أصدقائه ومن الباعة عن الألعاب قبل شرائها، وأحياناً اللجوء إلى المجلات المتخصصة بالألعاب واستعارتها. إذ يحتاج إلى إقامة الحجج، وطرح الأسئلة، والحصول على شروحات وتبادل المعلومات. وهذه الأبعاد من المشاركة مهمة، حتى وإن كان الأهل لا يلحظونها. أما عزة كريم، مستشارة العلوم الاجتماعية بالمركز القومي للبحوث الاجتماعية، (نقلاً عن: أبو العينين، 2010) فترى أن الألعاب الإلكترونية مصدرًا مهمًّا 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 ونشاطًا، وأسهل انخراطًا في المجتمع، كما أن هذه الأجهزة تعطي فرصة للطفل أن يتعامل مع التقنية الحديثة، مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة، كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي

يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها.
كما يرى الانباري أن للألعاب الإلكترونية إيجابيات عدة، منها الترويح عن النفس في أوقات الفراغ. كما أن في اللعب توسيع لتفكير اللاعب وخياله، حيث أن بعض الألعاب تحمل ألغازاً تساعد في تنمية العقل والبديهة. ومن إيجابياتها أيضا أنها محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين. كما أنها قد تطلع اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة.

وكذلك ترى (McGonigal) بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية عمل مثمر، فهو ينتج عواطف إيجابية، وعلاقات اجتماعية قوية، وشعور بالانجاز، وفرصة لتطوير القدرة على بناء حس لعمل أعمال مفيدة ومثمرة. كما أشار Allen) ، إلى بعض من إيجابيات الألعاب الإلكترونية وذلك كما يلي:

•تثير التأمل والتفكير.
•تشجع الحلول الإبداعية والتكيف أو التأقلم.
•تمكن من تطبيق الآراء والأفكار المهمة في وقائع وأحداث الحياة الحقيقة.

كما أشار تقرير إتحاد البرمجيات الترفيهية لعام 2011م (Gallagher2011)إلى أن الوالدين يرون أن ممارسة الألعاب الإلكترونية ينتج عنه أثاراً إيجابية وذلك كما يلي:

% 68 .1من الوالدين يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية يوفر محاكاة عقلية مثمرة.

% 2.57من الوالدين يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية يسهم في قضاء وقت أطول مع العائلة.

% 3.57من الوالدين يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية يسهم في

التواصل مع الأصدقاء.

كما أنه في كل عالم افتراضي يوجد بيع وشراء، وتوجد عملة يمكن صرفها إلى عملة حقيقية كالدولار أو الريال، ويمكن للاعب الثراء داخل العالم الافتراضي من خلال فتح عيادة، أو تقديم استشارة، أو برمجة، أو أي مهنة يستفيد منها كل افاتار أيا كان مكانه على كوكبنا، كما يمكنه بعد ذلك من تحويل ما يجنيه من أموال افتراضية إلى حقيقة. وخلص الحضيف إلى أن هذه البيئات تعمل على التواصل بين الأشخاص من مختلف بقاع العالم وتمكنهم من التعرف إلى أصدقاء جدد كما تسهم في عملية الإبداع والابتكار بفضل الخاصية المتمثلة في توفير إمكانية بناء المجسمات وتجسيد الشخصيات باستخدام أدوات توفرها هذه العوالم الافتراضية لمستخدميها

وأخير وبالنسبة للدراسات الاجنبية التي تطرقت للإجابة عن "هل يستفيد الأطفال بأي شكل من الأشكال من الاوقات الطويلة التي يمضونها أمام الشاشة أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية؟" فبمراجعة بعض الدرسات التي بحثت هذا الموضوع نجد أنها توصلت إلى أن العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والمخرجات المعرفية والتعليمية قد أسفرت عن نتائج متباينة ومتفاوتة وأن من بين النتائج الإيجابية هو أن ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت Online Games تحسن المهارات المعرفية، وبالذات مهارات القراءة على وجه التحديد وذلك بالنسبة للأطفال ذوي مهارات القراءة المنخفضة فقط[11].

ومع ذلك، فهناك أدلة قوية تثبت أن الأطفال الذين يمضون أوقاتا طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية، ولا سيما ألعاب العنف، فإن هذه يؤدي

إلى ضعف في تحصيلهم الاكاديمي في المدرسة، وبالتالي حصولهم على تصنيفات أكثر سلبية من قبل المعلمين بالمقارنة مع الأطفال الذين يمارسون العابا أقل عنفا أو لا يمارسون الألعاب الإلكترونية على الاطلاق.[12]

سلبيات اللعبة الالكترونية وتأثيرها على سلوك الأطفال

يترتب عن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية مجموعة كبيرة من الآثار السلبية السلوكية والتي لا يمكن تفاديها إلا بالمراقبة الدائمة والتوجيه نحو اختيار الألعاب الملائمة وندرج ما جاءت به دراسة قام بها المجلس التربوي بالرياض

اللعبة الالكترونية تصنع طفلاً عنيفًا:

وذلك لما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف يرتبط بها الطفل، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تواجهه يغلب عليها العنف، والأبحاث التي أجريت في الدول الغربية أثبتت وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها، ويرجع ذلك إلى أن الطفل دون السابعة غير مميز وبعد السابعة ناقص التمييز فهو يتعلم السلوك العنيف دون إدراك لصحة هذا أو خطئه،وليس شرطًا أن يحدث السلوك العنيف بعد مشاهدة العنف مباشرة كما يعتقد البعض، بل إن مشاهد العنف تختزن في العقل الباطن، وتخرج حينما تتيح لها الظروف الخارجية هذا من خلال مثير يشجع العنف المختزن في العقل الباطن على الخروج.

هذه الألعاب تصنع طفلاً غير اجتماعي:

فالطفل يقضي ساعات مع هذه اللعبة غير متواصل مع الآخرين، وبالتالي يخلق منه طفلاً غير اجتماعي منطويا على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل، وتعلم الطفل المهارات الاجتماعية، والأدوار الاجتماعية التي سوف يتولاها مستقبلاً "أب، أم، مدرس... إلخ"، فأغلب الألعاب الشعبية يمارسها أكثر من طفلين، وتعود الطفل على المنافسة المباشرة بين أقرانه على عكس الألعاب الإلكترونية التي تعوِّد الطفل على الوحدة والانطواء.

هذه الألعاب تصنع طفلاً أنانيًّا:

فهي تجعل الطفل أنانيًّا لا يفكر سوى في إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيرًا ما تُثار المشاكل داخل الأسرة الواحدة بين الإخوة الأشقاء حول من يبدأ باللعب أو من يلعب، على عكس الألعاب الشعبية الجماعية التي يدعو فيها الطفل صديقه للعب معه. كما أنها قد تعلِّم الأطفال أمور النصب والاحتيال فالطفل يحتال على والديه ليقتنص منهم ما يحتاجه من أموال للإنفاق على هذه اللعبة إما بأن يأخذ منهم مصاريف درسه الخصوصي ليلعب.

إنها تصنع طفلاً منفصلاً عن الواقع:

ففي دراسة أشارت إلى خطورة استخدام شخصيات كرتونية بعيدة عن الواقع، فهذه الشخصيات وإن كانت تنمي خيال الطفل إلا أنها في الوقت ذاته تنمي مساحة الانفصال عن الواقع، وحتى عندما يلتحم بهذا الواقع فإنه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية، وهو ما يفجِّر طاقات التوتر، والعنف، والتحدي، والخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط.

مخاطر صحية الأخرى

كما تؤثر هذه الألعاب سلبًا على صحة الطفل؛ إذ يصاب بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب، أيضًا أنه من بين الأخطار الصحية على الطفل ظهور مجموعة من الإصابات بالجهاز العضلي والعظمي، حيث اشتكى العديد من الأطفال من آلام الرقبة وخاصة الناحية اليسرى منها إذا كان الطفل يستخدم اليد اليمنى، وفي الجانب الأيمن إذا كان الطفل أعسر نتيجة لسرعة استخدام اليد وشد عضلات الرقبة وعظمة اللوح والجلسة غير السليمة.

إصابة بسوء التغذية، فالطفل لا يشارك أسرته في وجبات الغذاء والعشاء؛ بسبب انشغاله بممارسة اللعب، فيتعود على الأكل غير الصحي في أوقات غير مناسبة للجسم.

وقد زادت مخاوف أكثر عندما دخل 700 طفل إلى المستشفيات في اليابان بعد مشاهدة أحد أفلام الرسوم المتحركة، وبعد دراسة مستمرة تبين أن الأضواء قد تسبب تشنجات ونوبات صرع فعلية لدى الأشخاص المصابين بالحساسية تجاه الضوء والذين يشكلون 1% من مجموع السكان في أي دولة.

كل هذه الأضرار التي تصيب أطفالنا في الوقت التي تحقق فيه الشركات الأمريكية واليابانية المنتجة لهذه البرامج مكاسب هائلة؛ من جرّاء تسويقها لمثل هذه الأجهزة وأسطوانات لعبها، فقد أعلنت شركة "سوني" اليابانية المتخصصة في صناعة الإلكترونيات في 27-4-2002م أنها تتوقع أن

ترتفع أرباح مجموعتها بنسبة 108% إلى 280 مليار ين (2,16 مليار دولار) خلال سنتها المالية حتى مارس المقبل، وأرجعت الشركة هذا الارتفاع في أرباحها إلى نجاح لعبة بلاي ستيشن 2، وأيضًا لعملية إعادة هيكلة قطاع الإلكترونيات في المجموعة، ومن هنا يتضح أننا نحن الخاسرون، نخسر أطفالنا وهم يربحون أموالنا[12].

5. الطرق الوقائية المقترحة

وانطلاقا مما سبق ذكره في هذا البحث فإننا لا يمكننا بأي حال من الأحوال تجاهل هذا الشبح المعلوماتي الذي بات يهدد كيان الأمة وينخر جسد أوطاننا، من حيث انتاجية العقم الثقافي والتشويه القيمي والأثر السلوكي الذي يهدم المنظومة الاجتماعية برمتها، وتستخلص كل الدراسات على أن مشكلة أضرار الألعاب الالكترونية قائمة في مجتمعاتنا، ومما قد ينجر عنه تبعات لا يمكن تفاديها عند استفحال الظاهرة، ومن بين المشاريع القائمة التي تساعدنا على تحصين ابنائنا ووقايتهم من هذا المدمر بدون ما ننفي وجود مثل هذه التكنولوجيا ولكن نأخذ منها ما يناسب مجتمعنا ونذر ما خبث منها.

توجيه الاعلام: فعلى القائمين على المنظومة الإعلامية مراقبة البرامج والمواد المستوردة وتقييد الاقتصاد الحر في هذا المجال، بمراقبة ملكية الانتاج الاعلامي ومنع السرقة الفنية والعلمية من النسخ غير المشروع للأقراص المضغوطة وتسويق المنتج بدون الحفاظ على خصائصه التوجيهية للفئات العمرية المختلفة، ويستدرك الخبراء الأمر على أنه اقتصاد مربح لا يمكن للدولة الاستغناء عنه، بحجة حرية الاقتصاد.

الارشاد والتوجيه بالمؤسسات الرسمية: تعتبر المؤسسة الرسمية التربوية الراعية لكل الأطوار والمحك الأساسي في متابعة أبنائنا وتوجيههم نحو اختيار الألعاب التي تناسبهم، وتتماشى وخصوصياتهم العمرية والمرحلية، ويمكن للمعلم في الصف أن يوجه الشباب والأطفال نحو الاستخدام الحسن والايجابي للألعاب الالكترونية وينبههم بمآل الاستخدام المفرط لهذه الألعاب، كما يمكن للمدرسة أن تقيم ندوات موسمية لأولياء الأمور لترشدهم للموضوع.

المراقبة الوالدية: تعتبر الأسرة اللبنة القوية والحصن الحصين لأبنائنا، وهي موضوع التنشئة الأول في حياة الطفل، فيعتبر الآباء ألعاب الفيديو فضاء للالهاء والتنفيس والفرجة بالنسبة للأطفال ولكنهم يجهلون في أغلب الأحيان المحتوى الفعلي لهذه البرامج، لأنهم لا يكترثون لها، فعلى الآباء حسن اختيار الألعاب وتصفحها رفقة الأبناء وتوضيح الجوانب السلبية والايجابية في اللعبة، حتى يتعرف الطفل بشكل جدي على كل الجوانب المتعلقة باللعبة، فالمراقبة الوالدية المصحوبة بالارشاد والتوجيه تظل الحل الوحيد والفعال بالنسبة لترشيد سلوكيات الطفل المتعلق بالألعاب الالكترونية.

وعليه فإن الألعاب الالكترونية وما شابهها سلاح ذو حدين بقدر ما يعين على التنمية الذاتية للأطفال بقدر ما يساهم في تشويه قدراتهم المعرفية وهدم قيمهم الاجتماعية المكتسبة، والتأثير المباشر على سلوكهم من حيث اكسابهم نوع من العدوانية وتجاهل الآخرين وحب الذات وغيرها، وعليه فإننا لا يمكننا بأي حال من الأحوال أن نتغاضى على هذا الجانب واعطاء

الأهمية القصوى للإعلام وعلى رأسه ألعاب الأطفال الالكترونية التي أضحت منتشرة بقوة في مجتمعاتنا العربية والاسلامية.

الهوامش

1. Stephen E. Siwek, Video Games in the 21st Century: Economic Contributions of the US Entertainment, U.S.A,U.S, Software Industry © Entertainment Software Association, 2007, p1 (translated by the researcher).
2. بشير نمرود ، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا (15 –12 سنة)، القطاع العام، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس – الجزائر، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، الجزائر، 2008، ص75
3. حنان عبد الحميد العناني، اللعب عند الأطفال، الطبعة الأولى، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان، الأردن، 2002، ص 13
4. بشير نمرود، المرجع السابق ص77
5. حنان عبد الحميد، المرجع السابق، ص 24
6. محمد محمود الحيلة، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها، الطبعة الأولى، درا المسيرة، عمان، الأردن، 2002،ص16
7. محمد محمود الحيلة، المرجع نفسه، ص22
8. ليلى يوسف، سيكولوجية اللعب والتربية الرياضية، الطبعة الثانية، مكتبة الأنجلو– مصرية، مصر، 1962، ص21

9. Jean PIAGET, La formation du symbole chez l'enfant, 1945 – Sciences Humaines n° 28 mai 1993.
10. http://www.assakina.com/studies/57791.html#ixzz42TwATEyY
11. http://www.assakina.com/studies/
12.نفس المرجع www.assakina.com.
13.http ://faculty.ksu.edu.sa.