سلبيات وايجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها الطفل ودور الأسرة في التعامل معها

د/ محمد الأزهر بالقاسمي ـ جامعة برج بوعريريج ـ الجزائر.

belkacemilazhar@gmail.com

- **ملخص الدراسة:**

لقد استحوذت الألعاب الإلكترونية على عقول أطفالنا، إذ أصبحوا يتباهون بعدد الألعاب التي يمارسونها وعدد المراحل التي اجتازوها، حتى أصبح الأطفال يتشاركون في الوقت نفسه في لعبة واحدة على شبكة الإنترنت. وقد اتسمت بدايتها بالتواضع، إذ كانت تحتاج إلى حواسيب كبيرة تشغل من قبل المتخصصين فقط ثم تطورت الحواسيب لتصبح منزلية مما أدى ذلك إلى حاجز بين الطفل وأسرته لتصبح الأسرة في الأخير أمام إشكالية في كيفية التعامل مع هذه الألعاب الالكترونية التي يمارسها الطفل.

وتهدف الدراسة إلى التعرف على سلبيات وايجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال ومدى انعكاساتها الصحية والنفسية والاجتماعية والتربوية والثقافية على الطفل، كما تكشف هذه الدراسة على الدور الذي تقوم به الأسرة في كيفية التعامل مع هذه الألعاب الالكترونية للحد من الآثار السلبية الناجمة عنها.

- **الكلمات المفتاحية:** الألعاب الالكترونية، الطفل، الأسرة

-Study Summary:

The electronic games have captured the minds of our children, who have become proud of the number of games they play and the number of stages they have passed, so that the children simultaneously share in one game on the Internet. It was characterized by humility. It needed large computers that were operated by specialists only, and then computers developed to become domestic. This led to a barrier between the child and his family to become the family in the latter, and it is problematic to deal with these electronic games played by the child.

The study aims at identifying the negative and positive aspects of the electronic games played by children and the extent of their health, psychological, social, educational and cultural repercussions on the child. This study also reveals the role played by the family in dealing with these electronic games to reduce the negative effects resulting from them.

- Keywords: electronic games, baby, family.

- مقدمة:

يعد اللعب مدخلا وظيفيا لعالم الطفولة ووسيطا تربويا مهما يسهم في تشكيل شخصية الطفل وبنائها من خلال الجوانب الحسية والحركية والاجتماعية والانفعالية والعقلية والمعرفية فهو من ناحية يؤدي إلى تغيرات نوعية في تكوين الطفل، كما أنه منطلق للنشاط التعليمي والتربوي الذي سيسود لدى الطفل في المرحلة اللاحقة. فمن خلال اللعب يكتسب الطفل معارفه عن العالم الخارجي ويكتشف بيئته ويتعرف إلى عناصرها وميراثها المتنوعة، ويتعلم أدواره وأدوار الآخرين، ويتعلم ثقافة مجتمعه ولغته وقيمه وأخلاقه.

(رزان عويس، 2005، ص369)

فاللعب هو حياة الطفل الذي يشعره بالسعادة، ويميل إلى إحداث عالم من الوهم والخيال. يمارس فيه خبراته الباعثة على السرور والثقة، دون خوف من تدخل الآخرين. كما جاء في نظرية التحليل النفسي، ويمكن أن يكون اللعب منطلقاً للاستكشاف وعلاجاً للأمراض النفسية، فهو عملية تسلية وترفيه للمساعدة على تخفيف التوتر والانفعالات. **(جبرين محمد، ولؤي عبيدات، 2010، ص645)**

ولم يعد غريبا أن ينجذب أطفال الجيل الجديد نحو الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب التقليدية الأخرى، فقد أدى انتشار الكمبيوتر وألعاب الفيديو والإنترنت في السنوات الأخيرة إلى بروز دورها بوضوح في حياة الأطفال، حتى باتوا يفضلونها، واعتادوا ممارستها لتطغى وتفرض نفسها عليهم، بحيث أننا نستطيع القول أنها أصبحت جزءاً من نمط حياتهم اليومية. **(ماجد الزيودي، 2015، ص16)**

وقد أشارت بعض الدراسات لوجود العديد من الإيجابيات الأخرى للألعاب الإلكترونية ومنها تحفيز الطفل على توظيف مهاراته العليا في التفكير وتحسين مهاراته التكنولوجية وغيرها في حين ظهر فريق آخر يشكك في أثر هذه الألعاب على الأفراد وخاصة الأطفال لما ينتشر بين الحين والآخر من حالات عنف بسبب التأثر بالألعاب الإلكترونية. إضافة إلى تخوف أولياء الأمور مما يلاحظونه من مشاهد عنف وقتل وتدمير ولباس غير محتشم للشخصيات داخل هذه الألعاب.(**سارة حمدان، 2016، ص32)**

والناظر إلى المجتمعات اليوم يلاحظ تراجع دور الأسرة وانفكاك قيدها فأصبح الأبناء يعيشون في صور متناقضة في ظل العالم الافتراضي، ولم تنجو الأسرة من تلك الانحرافات التي خلفتها الأجهزة الالكترونية بسلبياتها برغم من ايجابياتها، ويبدو ذلك واضحاً في ازدياد أعداد الأطفال الذين تأثروا بالألعاب الالكترونية وأدمنوا عليها، وقد جاءت هذه الدراسة للكشف عن سلبيات وايجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها الطفل ودور الأسرة في التعامل معها.

1- مصطلحات الدراسة:

1-1- اللعب:

يعرف بلقيس ومرعي (1987) اللعب بأنه نشاط موجه أو غير موجه، ويكون على شكل حركة أو عمل، ويمارس فردياً أو جماعياً، ويستغل طاقة الجسم الحركية والذهنية، ويمتاز بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية، ولا يتعب صاحبه، وبه يتمثَّل المعلومات، ويصبح جزءاً من حياته وهدفه الاستمتاع.

(جبرين محمد، ولؤي عبيدات، 2010، ص646)

كما عرف بياجيه Piaget اللعب على أنه عملية تمثيل تعمل على تحويل المعطيات الواردة من الخارج لتلائم حاجات الطفل ورغباته، وتصبح جزءا من خبرته كما يعد اللعب مظهرا من مظاهر النمو الاجتماعي والتطور العقلي. **(رزان عويس، 2005، ص379)**

وحسب "عطية محمود": يعد اللعب الوسيلة الطبيعية في تفهم مشاكل الحياة التي تحيط والتي تفرض فسها عليه في لحظة وآونة، فعن طريق اللعب يكتشف الطفل البيئة التي يعيش فيها، ويوسع من معلوماته عنها ويزيد من مهارته ويعبر عن أفكاره ووجدانه. ويعرفه "رويرن لغون": اللعب نشاط خاص بالطفل يساهم في بناء الشخصية.(**نمرود بشير، 2008، ص59)**

1-2- الألعاب الالكترونية:

وقد عرفتها الشحروري بأنها" نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز(ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين (التآزر البصري الحركي) أو تحدٍ للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير للبرامج الإلكترونية"

(سارة حمدان، 2016، ص8)

وهي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز" ألعاب الفيديو" أو على شاشة الحاسوب" ألعاب الحاسوب"، والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين" التآزر البصري الحركي "أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية.(**مريم قويدر، 2012، ص119)**

1-3- ايجابيات الألعاب الالكترونية:

وهي فوائد ممارسة الألعاب الإلكترونية على الأطفال المتمثلة في الترويح عن النفس، وتنمية التفكير، وزيادة سرعة رد الفعل، وتحديد الهدف، وتحفيز الانتباه، وتنشيط التآزر البصري الحركي، وتطوير التخطيط والتفكير المنطقي، وتعمل على تدريب الأطفال على أجهزة التكنولوجيا الحديثة.

(سارة حمدان، 2016، ص8)

1-4- سلبيات الألعاب الالكترونية:

وهي مضار ممارسة الألعاب الإلكترونية على الأطفال المتمثلة في قلة النشاط البدني، وآلام أسفل الظهر، وإجهاد العينين، والانطواء والعزلة، وغرس السلوك العدواني والعنف، وزيادة خطر البدانة، وإدمان ممارستها، وأداء أكاديمي منخفض. **(سارة حمدان، 2016، ص9)**

1-5- الطفل:

المولود ويستوي فيه المذكر والمؤنث، والجمع أطفال وتبدأ مرحلة الطفولة من الولادة.(محمد خليل أبو دف، 2005) ومرحلة الطفولة هي الفترة التي تقع بين مرحلة الرضاعة وبين مرحلة المراهقة وقسمها علماء النفس إلى ثلاث مراحل هي: طفولة مبكرة تبدأ من نهاية الرضاعة إلى سن السادسة، طفولة متوسطة من السادسة حتى العاشرة وطفولة متأخرة من العاشرة إلى الثانية عشرة. **(زياد الجرجاوي، 2005، ص102)**

عندما يولد الطفل يكون مجهزا بعدد كبير من الأجهزة والأنظمة التي تؤهله منذ يومه الأول للبقاء على الحياة، ثم الاستمرار فيها بكل ما تتطلبه من استعداد وتيقظ. لأنه سيلاحظ الأحداث والأشياء ليبني على ملاحظته هذه طريقته في الحياة وأسلوبه في التعامل معها ومع مشكلاتها، ومع ما يريد أن يخوضه من خيال أو استكشاف أو اختراع،**(الفت حقي، 1996، ص28)** خاصة في هذا العصر الذي أصبح يعرف بعصر العولمة وما تشكله الأجهزة الالكترونية من عوالم افتراضية تؤثر سلبا أو إيجابا على شخصية الطفل.

1-6- الأسرة:

الأسرة هي المحضن الأول لنمو الطفل فكرياً، وروحياً، وجسمياً خاصة في السنوات الست الأولى إضافة إلى دورها في التكامل مع المدرسة بعد هذه المرحلة العمرية. والأسرة هي المؤسسة الاجتماعية الأولى التي يتعامل معها الطفل، وهي البيئة الثقافية التي يكتسب منها الطفل لغته وقيمه، وتؤثر في تكوينه الجسمي والنفسي والاجتماعي والعقائدي والمعرفي. والأسرة مسئولة عن توفير الأمن والطمأنينة

للطفل، وتنشئته تنشئة ثقافية تتلاءم مع مجتمعه، وتحقق له التكييف الاجتماعي. (نحو مجتمع المعرفة، 2012، ص9)

2- خصائص الألعاب الالكترونية:

هناك مجموعة من العناصر التي تجعل الألعاب الإلكترونية مميزة ومختلفة عن وسائل الإعلام الأخرى منها: التفاعلية، مستوى النشاط، والتأثيرات الصوتية والمرئية التي توفرها اللعبة، ووجود هدف للعبة والقوانين التي تحكم اللعبة وكذلك الواقعية، إن دمج هذه العناصر مع بعضها البعض تجعل هذه الألعاب أكثر إثارة ومتعة وإدمانا. إن الألعاب الإلكترونية مصنوعة من قواعد حقيقية يتفاعل اللاعبون معها بالفعل، وإن كسب أو خسارة لعبة هي حادث فعلي، فلكي يلعب الفرد لعبة فيديو عليه بالتفاعل مع قواعد حقيقية، بحيث يعد مزج وتفاعل قواعد اللعبة وخيالها من أهم مميزات ألعاب الفيديو، ويتضح هذا التفاعل في كثير من جوانب اللعبة: كتصميم الألعاب نفسها والطريقة التي يدرك بها ويستخدم فيها اللاعب الألعاب، فيعطي هذا التفاعل للاعب الفرصة للاختيار بين تصور عالم اللعبة أو بين مجرد مشاهدتها.

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، بعض اللاعبين يندمجون في اللعبة لدرجة تشغلهم جسديا وعاطفيا، بالإضافة على أن مهارات الشخص المعرفية تنعكس على الشخصية الموجودة في اللعبة التي يلعبها اللاعب، أي بكلمات أخرى إن النجاح والفشل في اللعبة يعتمد بشكل كلي على مهارات وأداء اللاعب.

(مريم قويدر، 2012، ص120)

3- أثر الألعاب الالكترونية على الطفل

ويركز المطورون لهذه الألعاب إن يكون المستخدم لهذه اللعبة متفاعل مع أحداث اللعبة تفاعلا تاما، ألعاب الفيديو التي هي في غالبها صور وشخصيات متحركة تجذب المستخدم بألوانها وأصواتها وأيضا ما تحتويه اللعبة من قصة وأحداث من شانها أن تقود الناس لشراء هذا الترفيه المسلي فان هذا المحتوى يحاكي واقعا أو وقائع معينة بغية التسويق من قبل هذه الشركات، ومن الطبيعي أن يترتب على هذه الجاذبية الخاصة لألعاب الفيديو لدى الطفل أثر واضح على شخصيته، وقصد بالأثر التغير الذي يطرأ على سلوك الطفل المشاهد والممارس لألعاب الفيديو، وهذا الأثر هو نتاج التفاعل الواقعي الحيوي بين خصائص ألعاب الفيديو، وخصائص مستخدميه حيث تؤكد دراسة أجريت في الولايات المتحدة

الأمريكية وجد أن ألعاب العنف يؤدي إلى زيادة سلوكيات العنف لدى المراهقين بنسبة تتراوح بين 13% إلى 22 %. **(عبد الرحمن الغامدي، 2011، ص3-4)**

يتأثر الأطفال بمن حولهم وبما يشاهدونه، ولكنهم قد يفتقدون القدرة على التعبير اللفظي عن مشاعرهم خاصة في المراحل الأولى من الطفولة، لذلك يجد الأطفال في الرسوم متنفساً، ولغة تعبيرية تسبق اللغة اللفظية، وهذا الجانب هام جداً للتربويين ويساعدهم في الاكتشاف المبكر للمشكلات قبل استفحالها.

(عبد الرحمن الغامدي، 2011، ص4)

وقد ذكرت بعض الدراسات أن بعض الأولياء يشتكون حالة أطفالهم ممن أصيبوا بهوس اقتناء الألعاب الالكترونية والإدمان عليها من وجود بعض المشاكل الصحية والتربوية بين أطفالهم، مثل تدمع العينين، ضعف النظر، الصداع والدوار إلى ضعف التحصيل والنتائج الدراسية وكذلك العزلة عن الناس وانتشار السمنة بين الأطفال بسبب نقص الحركة والابتعاد عن الأنشطة الرياضية، فكثير من أولياء الأطفال يرون في اقتناء هذه الألعاب الإلكترونية بعض الفوائد كأن تحد من خروج الطفل خارج المنزل أو كبديل لأخذ أبنائهم في نزهة ميدانية للحدائق أو الغابات نظرا لأنهم مشغولون ولديهم الكثير من الارتباطات.

(نمرود بشير، 2008، ص74)

يؤكده فلفلان (2008) أن "الطفل منذ حداثة سنه يبدأ في بناء مخزون بصري له ، يحتوي على كل ما يراه حوله من أشكال وأحجام وخطوط ومظاهر مرئية في البيئة التي حوله، وهذا المخزون البصري قد ازداد واتسع في عصرنا في ظل وجود وسائل الإعلام المرئية المتعددة. كما يؤكد الهيتي (1988) "إن الصورة البصرية تشغل حيزاً واضحاً في نشاط الطفل الخيالي، خلال فترة الطفولة المبكرة والمتوسطة، ثم يأخذ الاتجاه نحو الخيال المجرد، الذي يقوم على الرموز وتكوين الأفكار"

(عبد الرحمن الغامدي، 2011، ص5)

4- تصنيفات الألعاب الإلكترونية:

أوضح الهدلق (2013) وجود عدة تصنيفات للألعاب الالكترونية وفقا لطبيعتها، نذكر منها ما يلي:

(سارة محمود حمدان، 2016، ص3)

- **النوع الأول: الغازي (المقاتل، المحارب) Conqueror:** تقوم فكرة هذا النوع على أن اللاعب يجب أن يفوز مهما كانت الخسائر التي سوف يتكبدها. يتنافس اللاعبون هنا لتحقيق أهداف محددة من قبل، حيث تظهر المتعة التي يحس بها اللاعب عندما يشعر بأنه مسيطر على مجرى سير اللعبة.

- **النوع الثاني: المدير Manager:** يطمح هذا الصنف للحصول على التطور لبعض المهارات إلى درجة عالية تصل إلى حد الإتقان. ويعمل أيضا على تطوير طرق العمليات لتمكنهم من اجتياز العقبات التي تواجههم في اللعبة وتدربهم على أنواع أخرى من المهارات التي تفيدهم خلال اللعب.

- **النوع الثالث المتعجب (المستغرب) Wanderer:** في هذا النوع تقوم اللعبة على عرض تجارب وخبرات ممتعة وجديدة، يعد مستوى التحدي هنا أقل من الصنفين الأول والثاني، ويكون الاسترخاء والمتعة هما غاية اللاعب.

- **النوع الرابع المشارك Participant:** يقوم هذا النوع على قدرة اللاعبين على مشاركة اللعبة مع لاعبين آخرين في عوالم افتراضية، وهي أماكن ليس لها وجود على أرض الواقع ولكن يقدر اللاعبون أن يجتمعوا هناك بأرواحهم بعيدا عن حياتهم وظروفهم، ليلعبوا لعبة واحدة بوقت واحد.

5- الألعاب الالكترونية بين السلبيات والايجابيات:

5-1- سلبيات الألعاب الالكترونية:

لقد أشارت العديد من الدراسات الخاصة باللعاب الالكترونية مجموعة من الآثار السلبية التي لها انعكاساتها على الجوانب الصحية والنفسية والاجتماعية والثقافية للطفل، وهي كالتالي:

5-1-1- الأضرار الصحية والبدنية:

وفيما الأضرار الصحية البدنية فقد أشارت منسي (2012) "أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لساعات طويلة باليوم لها آثار سلبية كثيرة منها: زيادة الوزن، وهشاشة العظام، وتشوهات بالعمود الفقري للطفل، وآلام باليدين، وأضرار بالعين، فضلاً عن الضعف في السلوك الاجتماعي للطفل."

(ماجد الزيودي، 2015، ص17)

ووفقا للدراسة التي أجراها مركز مكافحة الأمراض والوقاية بالولايات المتحدة الأمريكية في عام 2004، وجد أن 16 ٪ من الأطفال (أكثر من 9 ملايين نسمة بالولايات المتحدة الأمريكية) الذين تتراوح أعمارهم بين 19 - 6 عاما، يعانون من زيادة الوزن أو السمنة، وقد بلغ هذا المعدل ثلاثة أضعاف منذ عام 1980 (غالبا بسبب استخدام الالكترونيات). ويتسبب الوزن الزائد في مشاكل صحية كبيرة. وقد يكون الكثير من هؤلاء الأطفال أكثر عرضة للإصابة بالدرجة الثانية من مرض السكري، والربو، وضيق التنفس أثناء النوم، وارتفاع كلا من الكولسترول وضغط الدم، بالإضافة إلى معاملتهم معاملة خاصة.

(نحو مجتمع المعرفة، 2012، ص32)

5-1-2- الأضرار الأسرية:

ذكرت قويدر (2011) عددا من السلبيات التي تترافق مع ممارسة الألعاب الإلكترونية ومن أهمها قلة التواصل الأسري بين أفراد الأسرة الواحدة، يقلل من معرفة الآباء والأمهات لطبيعة الأبناء واحتياجاتهم. مما يخلف مشاكل أسرية كان من الممكن تفاديها. **(سارة حمدان، 2016، ص35)**

وتضر أيضا التكنولوجيا الحديثة بالأسرة. فقد سئل مجموعة من الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4-6 سنوات أن يختاروا بين مشاهدة التلفاز أو الجلوس مع آبائهم، وكانت النتيجة أن حوالي 54٪ فضلوا مشاهدة التلفاز. ووفقا لإحصائية شركة نيلسين وجد أن الآباء يقضون حوالي ثلاث دقائق ونصف أسبوعيا في محادثات مجزية مع أطفالهم .وهذا يرجع لوجود التكنولوجيا الحديثة التي بدورها أدت إلى خلق فجوة كبيرة جعلت الآباء يشعرون بصعوبة في التواصل مع أطفالهم. **(نحو مجتمع أفضل، 2012، ص33)**

5-1-3- الأضرار النفسية والاجتماعية:

كما تؤكد السعد (2005) أنه وفقا للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي؛ فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف، وارتفاع معدل جرائم القتل، والاغتصاب، والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام، والألعاب الإلكترونية، ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة... فعلى سبيل المثال أجريت دراسة كندية لمراجعة وتقويم المحتوى لثلاثمائة لعبة الكترونية، تبين أن (222) لعبة منها تعتمد اعتماداً مباشرا على فكرة ارتكاب الجريمة والقتل. **(ماجد الزيودي، 2015، ص17)**

ولعلى هذا ما تم ملاحظته في الآونة الأخيرة حيث كشفت الإحصائيات الأخيرة ظاهرة الكترونية تحمل في ظاهرها لعبة بريئة للأطفال لكن في محتواها أفكار ورسائل سلبية تنتهي بارتكاب جريمة الانتحار لدى لاعبها وفي الأخير الضحية هو الطفل الذي لا يدرك مدة خطورة هذه اللعبة التي عرفت بلعبة "الحوت الأزرق".

كما تؤدي هذه الألعاب في بعض الأحيان إلى تنامي روح العزلة لدى الأطفال، بإضافة إلى العنصر المهم في التأثير الاجتماعي هو التفكك الاجتماعي الأسري بين الزوجين أو بين الوالد وولده أو حتى بين وإخوة والأخوات فيما بينهم. **(مريم قويدر، 2012، ص149)**

5-1-4- الأضرار التربوية:

قدمت العديد من الدراسات أدلة قوية تثبت أن الأطفال الذين يمضون أوقاتًا طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية، لاسيما ألعاب العنف تؤدي إلى ضعف في تحصيلهم الدراسي في المدرسة، وبالتالي حصولهم على تصنيفات متدنية من قبل المعلمين، مقارنة مع الأطفال الذين يمارسون ألعابًا أقل عنفا، أو لا يمارسون الألعاب الذين يمارسون ألعابًا أقل عنفا، أو لا يمارسون الألعاب.

وهذا يتفق مع ما توصلت إليه دراسة (حسني، 2002) من أن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل. **(ماجد محمد 2015، ص17)**

5-1-5- الأضرار الثقافية:

ويتجسد هذا التأثير في تعليم الأطفال من خلال هذه الألعاب الإلكترونية الكثير من العادات والثقافات الغربية والحضارات الدخيلة على ثقافاتنا العربية كأنواع السب والشتم ولعب القمار والميسر،.. كما أن معظم هذه الألعاب تعمل على تمرير فكرة أخرى خطيرة وسيئة يريد مصمم ومنتج اللعبة إيصالها إلى هؤلاء المتمرسين في هذه الألعاب، وهي أن مصمم هذه الألعاب يدرج في الكثير من الألعاب الإلكترونية الموسيقى والأغاني الغربية خاصة، ومنها من يدرج فيها الموسيقى العالمية، وذلك لتعويد اللاعبين على اللعب والتسلية بالاستماع للموسيقى والأغاني، مما يجعل الأطفال ينشئون على حب الموسيقى والاستماع للأغاني المحرمة والفيديوهات اللاأخلاقية. **(مريم قويدر، 2012، ص149)**

لقد زاد اهتمام الباحثين في مجال الآثار والانعكاسات الناجمة عن التكنولوجيا المعاصرة على ثقافة المجتمعات ومنظوماتها القيمية، إذ يذكر Patel (الوارد في الريماوي، 2010) أن مما زاد من هذا الاهتمام ملاحظات لا تخطئها عين مراقب، ومنها تزايد طول الفترة التي يقضيها الطفل في مشاهدة برامج التلفاز الموجهة للأطفال وللراشدين (ومنها الألعاب الإلكترونية)، وتعرضهم لأفلام حاملة لثقافات الأمم الأخرى تهاجم ثقافة أطفالنا وتدفعهم إلى تذوق ثقافات غريبة عنا. **(ماجد الزيودي، 2015، ص18)**

5-2- ايجابيات الألعاب الالكترونية:

وفيما يتعلق بايجابيات هذه الألعاب على الأطفال، كما تناولته بعض الأبحاث المتخصصة في هذا المجال، فيمكن استعراض أهمها فيما يلي:

5-2-1- من الناحية الصحية:

أما بالنسبة للجوانب الإيجابية لهذه الألعاب الإلكترونية على الصحة الفرد، فقد عملت الكثير من الأجهزة الألعاب الإلكترونية الحديثة على تنشيط الجسم والسير السليم لصحة الكثير من اللاعبين، وذلك بفعل أن هذه الألعاب تلعب عن طريق حركات افتراضية تفاعلية يقوم بها اللاعب عن بعد،.. وقد أظهرت دراسة حديثة أجرتها كلية الطب بجامعة "إنديانا "بولاية" بنسلفانيا "الأمريكية أن إدمان ألعاب الكمبيوتر والفيديو ربما يمثل شكلاً أكثر إمتاعاً وألفة للعلاج الطبيعي في أمراض مستعصية مثل :حالات الشلل الدماغي والتصلب العصبي المتعدد والمصابين بالجلطات، التي تحتاج إلى كثير من جلسات العلاج لتحسين حالاتهم الصحية. **(مريم قويدر، 2012، ص143)**

ومن ناحية أخرى أكدت الدراسة التي أجراها باحثون أمريكيون في جامعة روشيستر (Rochester) أن الأطفال الذين مارسوا هذه الألعاب لساعات قليلة يومياً على مدار شهر كامل، ظهرت، لديهم بوادر تحسّن في قدرتهم على الإبصار بنسبة 20% لكونها أثرت في الطريقة التي يتعامل بها الدماغ مع المعلومات البصرية، وأفادت أستاذة الدماغ والعلوم المعرفية بالجامعة الدكتورة دافين بافيلير (Daphne Bavelier) أن الأطفال الذين تم إجراء الدراسة عليهم أظهروا زيادة كبيرة في القدرة التحليلية لأعينهم بعد 30 ساعة متقطعة من ممارسة هذه الألعاب، حيث تمكنوا من تعريف الرموز والحروف في اختبارات الإبصار بطريقة دقيقة. **(ماجد محمد الزيودي، 2015، ص16)**

5-2-2- من الناحية الاجتماعية:

ومن النواحي الاجتماعية، فقد أكدت بعض الدراسات أن هذه الألعاب تعمل على توطيد العلاقة بين الآباء والأبناء، وتقترح الترويج لها كأداة لترابط أفراد الأسرة. وكشف البحث الذي أجرته "جمعية برامج الكمبيوتر الترفيهية " أن 35% من الذين شملهم البحث، أي واحد بين ثلاثة أولياء أمور، لا يتوانون عن الانغماس في تلك الألعاب، وأن 80% منهم يشاطرون الأبناء اللعب، ويعتقد ثلثا المشاركين في الدراسة أن الألعاب وطدت أواصر العلاقة بين أفراد العائلة. **(ماجد محمد الزيودي، 2015، ص16-17)**

5-2-3- من الناحية التعليمية:

لقد وضع علماء التربية أساليب حديثة في تدريس المواد المختلفة، ومن هذه الأساليب أسلوب ألعاب الكمبيوتر التعليمية. وبرامج ألعاب الكمبيوتر التعليمية بوصفها إحدى مستحدثات تكنولوجيا التعليم يمكن أن تسهم في التغلب على بعض الصعوبات التي تواجه تدريس المقررات الدراسية وحل بعض المشكلات التي نعاني منها في الواقع التعليمي. **(عاطف عبد العالي، 2014، ص640)**

ومن أهم إيجابيات الألعاب الإلكترونية قيام التربويين بإدراج الألعاب الإلكترونية في مجال التعليم لتحل محل الألعاب التقليدية والشعبية، وأصبح مصطلح الألعاب التعليمية المحوسبة مصطلحا شائعا في مؤسساتنا التعليمية، لما لها من أثر إيجابي في إثراء البيئة التعليمية التعلمية... ومن أهم ميزات الألعاب التعليمية الإلكترونية: إثارة دافعية المتعلم للدراسة وتزيد من استيعابه للمادة الدراسية. ومن ناحية أخرى، تعمل على جذب المتعلم لما لها من مؤثرات صوتية وبصرية متنوعة، كفيلة بإبعاد الملل والرتابة عن الدروس اليومية. **(سارة حمدان، 2016، ص3)**

وحول العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والمخرجات المعرفية والتعليمية، أسفرت الدراسات عن نتائج متباينة ومتفاوتة، حيث أشار بيو PEW (2006) إلى بعض النتائج الإيجابية، منها 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.**(ماجد الزيودي، 2015، ص16)**

وتركز العديد من الدراسات حول تأثير استخدام التكنولوجيا في التعليم على تنمية الجوانب المنطقية، والرياضية، وتنمية الجوانب الاجتماعية، واللغوية للأطفال ويتاح للأطفال استخدام العديد من برمجيات اللعب الإبداعي، والتي تساعد على إتقان التعلم، وتحسين قدراتهم على حل المشكلات والمحادثة. ويقوم الأطفال بالتحكم في سرعة وطريقة الأداء في استخدام هذه البرمجيات، والقدرة على تكرار الأنشطة التي يقومون بها لأي عدد من المرات حسب رغبتهم، كما يمكن للأطفال التعاون والمشاركة مع الآخرين في تبادل المعلومات، والاكتشافات، واتخاذ القرارات من خلال هذه التطبيقات.

(نحو مجتمع المعرفة، 2012، ص24)

6- دور الأسرة في التعامل مع الألعاب الالكترونية التي يمارسها الطفل:

تشكل الأسرة خط الدفاع الأول في الحفاظ على الأطفال من حجم الآثار السلبية لاستخدام التكنولوجيا، فلا بد للآباء من إدراك مخاطر وسلبيات اقتناء أبنائها لبعض الألعاب الإلكترونية وفحص محتوياتها والتحكم في عرضها مع قيامهم قبل كل شيء بزرع القيم والمبادئ في نفوس وعقول أبنائهم من خلال تربيتهم تربية واعية ومراقبة مستمرة، كما ينبغي على الآباء الاهتمام بما يشاهده أطفالهم في التلفزيون خاصة في نشرات الأخبار التي تعرض من العنف ما يثير خوفهم أكثر من أي برنامج آخر.

(نحو مجتمع المعرفة، 2012، ص35)

إن أساس المشكلة يتمثل في أننا ليست لدينا خطة واضحة ومحددة لكيفية شغل أوقات فراغ أطفالنا، مما يحمل الأسرة العبء الأكبر في تلافي أضرار هذه الألعاب الإلكترونية، فهي لا تستطيع أن تحدد للطفل ما يمارسه من هذه الألعاب وما لا يمارسه. وبهذا فعلى الوالدين أن يختاروا ما يكون مناسبا للطفل في عمره، ولا يحتوي على ما يخل بدينه وصحته البدنية والنفسية والاجتماعية، كما أنه لابد من تحديد زمن معين للعب لا يزيد عن ساعة في اليوم، ثم يقضي باقي الوقت في ممارسة الأنشطة اليومية، وألا يكون اللعب بها إلى بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية، ولا يكون خلال وجبات الطعام اليومية.

(مريم قويدر، 2012، ص124)

فالطفل بالتأكيد لا يدرك مخاطر وتبعات الألعاب الالكترونية، ولكن تبقى مسؤولية ذلك على الراشدين وخاصة الوالدين، فمن واجبهم أن يزرعوا في أبنائهم حب القراءة والاطلاع على الكتب وممارسة بعض الهوايات داخل المنزل أو خارجه، إضافة إلى ممارسة الأنشطة الرياضية المنظمة، لذا فإن دور الأسرة كبير في توجيه وترشيد وقت فراغ الأبناء بحيث يكون محددا أو متوازنا بما في ذلك الوقت المخصص للألعاب. **(نمرود بشير، 2008، ص75)**

وضع بركات، وتوفيق (2009) مجموعة من الأسس التي يمكن أن تسترشد بها الأسرة المعاصرة للقيام بدورها في التعامل مع آمال وأخطار العوالم الافتراضية على أطفالهم، وأهمها:

(ماجد الزيودي، 2015، ص18)

- مساعدة الأطفال على التفريق بين الواقع والخيال، وإدراك ذلك الفرق وتعليمهم بأن عالم الألعاب والأفلام العنيفة لا يمثل عالم الواقع.
- مصاحبة الأبناء في استعمالاتهم للكمبيوتر، والإنترنت، (الألعاب الإلكترونية)، وتوجيه ما يلزم في تعاملاتهم معها إلى الترفيه المفيد الهادف.
- متابعة الآباء لاستخدام أبنائهم للانترنت، ووضع الكومبيوتر الذي يتيح هذه الخدمة في أماكن مفتوحة للأسرة وليس خلف أبواب مغلقة.
- تحديد مدة زمنية محددة لاستخدام الأطفال للإنترنت، أو الألعاب الالكترونية والتي ينبغي ألا تزيد على الساعة يومياً قدر الإمكان، وإتاحة الفرصة للأطفال لممارسة الألعاب الجسدية والحركة بعيداً عن الجلوس أمام جهاز الكومبيوتر.
- استخدام الأسرة البرامج المخصصة للحماية من التعرض للمواد والمواقع غير المناسبة، أو أوامر التحكم في ذلك المتوافرة ببرامج تصفح الانترنت (جهاز اللعب).

– مناقشة الأطفال بصفة مستمرة فيما يشاهدونه، أو يلعبونه وإمدادهم بالمعلومات والمعارف التي تجعلهم يتعاملون بإيجابية فيما يشاهدونه، أو يقومون باللعب والترفيه من خلاله.

وقد أشار مركز الدراسات الإستراتيجية في سلسلته (نحو مجتمع المعرفة، 2012) إلى مجموعة من الاحتياطات الواجب على الأسرة إتباعها حتى يتسنى استخدام الأطفال للكمبيوتر بصورة نافعة:

(نحو مجتمع المعرفة، 2012، ص36)

– التحقق من قوة وصحة نظر الطفل: ويتضمن الدراسة الشاملة لعين الطفل، ومدى صحتها واكتشاف أي أضرار قد تكون خفية فيها، كما يمكن استخدام النظارات والعدسات اللاصقة التي توفر الحماية والرؤية الجيدة أثناء استخدام الكمبيوتر إذا لزم الأمر.

– تحديد أوقات الراحة للطفل، يجب أن يكون هناك فترة لراحة العين كل ساعة وذلك لمنع تطور مشاكل العين وتهيجها.

– الوضع المناسب لشاشة الكمبيوتر ولوحة المفاتيح : يجب الاهتمام بالارتفاع والوضع المناسب لجهاز الكمبيوتر. يحدد حجم الطفل الوضع المناسب لشاشة الكمبيوتر ولوحة المفاتيح. ففي العديد من الحالات، تكون شاشة الكمبيوتر أعلى بكثير من مستوى رؤية الطفل. والحل الأمثل لمثل هذه المشكلات هو استخدام مقعد يمكن رفعه بحث يوفر للطفل الراحة أثناء استخدامه للكمبيوتر. ومن المفيد أكثر استخدام مقعد يدعم قدم الطفل.

– العناية بوميض وانعكاسات شاشة الكمبيوتر. استعمال وسائل للحد من وميض شاشة الكمبيوتر. ويجب ألا تكون إضاءة النوافذ أو أي مصادر أخرى للضوء مباشرة أثناء الجلوس أمام الشاشة.

– ضبط إضاءة الغرفة كي تكون مريحة للعين.

– **خلاصة عامة:**

تعتبر الألعاب الالكترونية سلاح ذو حدين تنعكس على حياة الأطفال إما سلبا أو إيجابا، وهذا ما أسفرت عليه الدراسة الحالية، حيث توصلت الدراسة إلى أن ممارسة الألعاب الالكترونية عند الأطفال تعود عليهم بأضرار على المستوى الصحي كضعف البصر، وضيق التنفس وضغط الدم،..الخ، وأضرار أسرية كمشكلة التواصل الأسري، بالإضافة إلا الأضرار النفسية الاجتماعية والمتمثلة في جرائم العنف والقتل، والأضرار التربوية المتمثلة في ضعف التحصيل الدراسي، والأضرار الثقافية المتمثلة في نوعية البرامج الدخيلة على ثقافة مجتمعاتنا مما تؤثر على تنشئة الطفل من الناحية الفكرية والثقافية والتربوية.

ومن جهة أخرى فقد أسفرت الدراسة أنه بالرغم من السلبيات التي تم ذكرها في العديد من الدراسات عند ممارسة الأطفال الألعاب الالكترونية إلى أن هذه الألعاب لا تخلوا من بعض الايجابيات التي استفاد منها المربون والأولياء والمعلمون بالدرجة الأولى على المستوى التعليمي والتربوي أو ما يعرف بألعاب الكمبيوتر التعليمية والتي تعد كأسلوب من أساليب إثارة دافعية المتعلم للدراسة بالإضافة إلى أنها تزيد من استيعابه للمادة الدراسية وتسهل عليه عملية الفهم والتحليل والتذكر.

وحتى يتم الاستفادة من هذه الألعاب الالكترونية ووضعها في إطارها الايجابي بعيدا عن الآثار السلبية التي تعود بالضرر على الطفل، فإن الباحث يوصي بتعزيز دور الأسرة اتجاه العناية بأبنائها وحمايتهم من الأخطار الالكترونية ومتابعتهم أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية مع تحديد الوقت المناسب للعب واختيار نوعية اللعبة التي لا تعود بالضرر على صحة ونفسية الطفل، بالإضافة إلى غرس التوعية في كيفية استخدام وممارسة هذه ألعاب بالكيفية الصحيحة والسليمة.

- قائمة المراجع:

1- الفت حقي(1996)، سيكولوجية الطفل (علم النفس الطفولة)، (د. ط)، مركز الإسكندرية للكتاب 46 شارع الدكتور مصطفى مشرفة، الإسكندرية، ص28.

2- جبرين عطية محمد، ولؤي مفلح عبيدات (2010)، أثر استخدام الألعاب التربوية المحوسبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لتلاميذ الصف الثالث الأساسي في مديرية إربد الأولى، مجلة جامعة دمشق – المجلد – 26 العدد (1+2)، الأردن، ص645.

3- رزان سامي عويس (2005)، فاعلية اللعب في إكساب أطفال الروضة مجموعة من المهارات الرياضية، مجلة جامعة دمشق- المجلد 12- العدد الأول، الأردن، ص369.

4- زياد الجرجاوي (2005)، آراء بعض علماء المسلمين في تربية الطفل، بحث مقدم إلى مؤتمر التربوي الثاني "الطفل الفلسطيني بين تحديات الواقع وطموحات المستقبل"، المنعقد بكلية التربية في الجامعة الإسلامية في الفترة من 22-23 نوفمبر 2005، ص102.

5- سارة محمود عبد الرحمن حمدان (2016)، إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم، رسالة قدمت لاستكمال متطلبات الحصول على درجة الماجستير في التربية تخصص المناهج وطرق التدريس، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط، ص32.

6- عبد الرحمن سالم عبد الرحمن الغامدي (2011)، تأثير ألعاب الفيديو (Video Games) على رسوم الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة، بحث مقدم إلى قسم التربية الفنية في كلية التربية بجامعة أم القرى كمتطلب تكميلي لنيل درجة الماجستير في التربية الفنية، جامعة أم القرى، المملكة العربية السعودية، ص3-4.

7- عاطف محمود عبد العالي، محمد السيد النجار (2014)، فعالية برنامج ألعاب تعليمية إلكترونية في تنمية مهارات استخدام الكمبيوتر لأطفال مرحلة الرياض، مجلة العوم التربوية، العدد الثالث، الجزء الثاني، جويلية 2014، ص640.

8- نمرود بشير (2008)، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (12-15 سنة) القطاع العام رسالة، لنيل شهادة الماجستير في نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، جامعة الجزائر – بن يوسف بن خدة ، ص59.

9- نحو مجتمع المعرفة (2012)، أثر معطيات ومظاهر مجتمع المعرفة على الطفل صحياً واجتماعياً ونفسياً، جامعة الملك عبد العزيز، سلسلة دراسات يصدرها مركز الدراسات الإستراتيجية، الإصدار 44، ص9.

10- ماجد محمد الزيودي (2015)، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، المملكة العربية السعودية: مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، المجلد 10، العدد 1، ص16.

11- مريم قويدر (2012)، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال: دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال، تخصص: مجتمع المعلومات، جامعة الجزائر(3) ، ص119.

12- محمد خليل أبو دف، منور عدنان نجم (2005)، تقويم دور الأسرة الفلسطينية في تربية الطفل في ضوء السنة النبوية، بحث مقدم إلى مؤتمر التربوي الثاني "الطفل الفلسطيني بين تحديات الواقع وطموحات المستقبل"، المنعقد بكلية التربية في الجامعة الإسلامية في الفترة من 22-23 نوفمبر 2005.