٤- مخاطر الألعاب الرقمية على الأطفال

إعداد الدكتورة: سلام عبد الكريم شمس الدين

dr.salam.chamseddine@gmail.com

ملخص الدراسة:

تهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن مخاطر سوء استخدام الألعاب الرقمية على الأطفال من مختلف النواحي الصحية، والنفسية، والسلوكية، و التربوية، والاجتماعية، بالاعتماد على المنهج الوصفي في دراسة الحقائق والمفاهيم والمعطيات التي تمّ جمعها من خلال قراءات نظرية علمية وملاحظات عيانية ودراسات ميدانية، وتحليلها في ضوء مجموعة من النظريات العلمية، لبناء منظومة معرفية متكاملة، وللإجابة عن تساؤلات الدراسة المقترحة، والتي تمحورت حول دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية من قبل الأطفال، ومخاطرها المتنوعة على سلوكهم وصحتهم وشخصيتهم بمختلف أبعادها. وخرجت الدراسة بمجموعة من التوصيات والمقترحات التي تعزّز سلامة الأطفال وتحد من مخاطرالألعاب الرقمية على مستقبلهم، وتقلل من انتشارها.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية ، اللعب، الأثر، الطفل.

The dangers of digital games for children

Abstract:

This study aims to reveal the dangers of misuse of digital games by children from different aspects: health, psychological, behavioral, educational and social. By relying on the descriptive method in studying facts, concepts and data that were collected through scientific theoretical readings, eye notes and field studies and analyzing them in the light of a set of scientific theories, an integrated knowledge system is built answering the questions of the proposed study, centered of the motives for playing electronic games by children and their various risks to their behavior, health and personality in all its dimensions. The study concluded with a group of recommendations that enhance the safety of children and reduce the risk of digital games on their future and reduce its spread.

Keywords: Digital games, Play, Impact, Child.

مقدمة :

انتشرت الألعاب الإلكترونية في عصرنا انتشارًا غير مسبوق نتيجة للتقدم التقني والإلكتروني الهائل والمتسارع، مما جعلها متاحة للجميع وخاصة الأطفال نظرا لعامل الإثارة والتفاعل الذي صمم في هذه الألعاب من جهة، وتشجيع الآباء والأمهات على ممارستها

من جهة أخرى، حيث باتوا يصطحبونها معهم أينما ذهبوا، من دون أن يدركوا خطورة هذه الألعاب وما تحمله في مضامينها من آثار سلبية على شخصية الطفل وسلوكه. لهذا اهتم العديد من علماء النفس وعلماء الاجتماع والمربين بتسليط الضوء على ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية باعتبار أن تلك الألعاب ليست وسيلة تسلية بريئة، بل تحمل في مضامينها رسائل مشفرة غير معلنة، تعمل على إعادة تشكيل حياة الطفل، وتنميط سلوكه، بطرق غير متوقعة، وعلى النحو الذي يرغب فيه صانعوهذه الألعاب.

وتأسيساً على ما جاءت به الدراسات العلمية من آثار نفسية وسلوكية وصحية مختلفة على الأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية، وبناءً على آخر تصنيف دولي أضافته منظمة الصحة العالمية (WHO) من اعتبار إدمان الألعاب الرقمية كاضطراب في الصحة العقلية، وانطلاقا من ملاحظات الباحثة العيادية حول ما تخلفه هذه الألعاب من انعكاسات سلبية في شخصية الطفل وسلوكه، وعلى ما أكدته اتفاقية الأمم المتحدة لحقوق الطفل في حمايته من جميع أشكال الانتهاكات، وبسبب ضعف أجهزة الرقابة على محلات بيع الألعاب الإلكترونية وجهل بعض الأهل لمخاطرها على شخصية أطفالهم وضعف مراقبتهم، ونظراً لأهمية مرحلة الطفولة ودورها في تشكيل ثقافة الطفل وتكوين شخصيته، ولكل هذه الأسباب سنعمد إلى معالجة هذه الظاهرة باستخدام الأسلوب الوصفي في دراسة الحقائق والمفاهيم المتعلقة بها، بهدف بناء منظومة معرفية متكاملة، تتضح فيها إشكالية الدراسة، أهميتها وأهدافها، وذلك بالرجوع إلى عدد من المراجع العلمية النظرية المختصة، والمقالات والدراسات الميدانية المنشورة، التي تناولت هذا الموضوع بهدف تحليلها والاستفادة منها، في الإجابة عن مجموعة من الأسئلة المقترحة والتي تمحورت على الشكل الآتي:

١- ما هي الدوافع التي تقود الأطفال إلى ممارسة هذه الألعاب الإلكترونية؟

٢- ما هي الآثار الاجتماعية والنفسية والسلوكية والصحية والتربوية لممارسة الألعاب الإلكترونية على الأطفال؟

٣- ما هو دور الأهل والمجتمع للحد من مخاطرها على الأطفال؟

أهمية الدراسة

تسهم هذه الدراسة في اطلاع الأهل، أولياء الأمور والتلاميذ، العاملين في الميدان التربوي من تربويين واختصاصيين نفسيين وفاعلين في مجال التوعية المجتمعية، على أهم الآثار السلوكية والنفسية والصحية والاجتماعية المترتبة على استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، بالإضافة إلى إمكانية الاسترشاد بنتائج وتوصيات هذه الدراسة عند الرغبة في شراء برمجيات الألعاب الإلكترونية، أو الرغبة في إنتاج ألعاب إلكترونية جديدة للأطفال.

دوافع اختيار الموضوع وأهدافه

دعماً للحاجة في معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على الأطفال، ونظراً للارتباط القوي الذي جمع ما بينها، والذي أصبح جزءًا لا يتجزأ من ثقافة الألفية الثالثة، ونتيجة للملاحظات العيانية للاستخدام الخاطئ لها من قبلهم، ونتيجة لما تحتويه من مضامين، باتت تشكل فجوة واسعة بين الطريقة التي يعتمدها الأهل في التربية، وبين الطريقة التي يكتسبها الأطفال من الألعاب الإلكترونية، عمدنا إلى تسليط الضوء على هذه الظاهرة بإعتبارها ظاهرة اجتماعية حديثة الانتشار في مجتمعنا، للتعرف على أثر استخدام هذه الألعاب الرقمية على أطفالنا، من مختلف النواحي الصحية، النفسية، السلوكية، التربوية والاجتماعية، ووضع النتائج بين أيدي كل من هو معني في هذا المجال.

مصطلحات الدراسة:

الأطفال: يُعرّف الطفل وفق مواثيق الامم المتحدة "بأنه كل إنسان لم يتجاوزالثامنة عشرة من عمره"[١] .

الأثر: جاء في موسوعة علوم الإعلام والإتصال بأنه: " نتيجة الفعل الذي ظهر جراء مؤثر ما، والأثر هو نتيجة الإتصال، وهو يقع على المرسل والمتلقي على السواء. وقد يكون الأثر نفسيا واجتماعيا"[٢].

ونقصد بالأثر في دراستنا هذه بأنه التغير الحاصل في شخصية الطفل وسلوكه واتجاهاته، وفي علاقته مع الذات والمحيط الذي يعيش فيه نتيجة استخدامه للألعاب الإلكترونية.

اللعب: "هو نشاط موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية، ويستغله الكبار عادة ليسهم في تنمية سلوكيات الأطفال وشخصياتهم، بأبعادها المختلفة : العقلية والجسمية والوجدانية"[٣].

الألعاب الإلكترونية: هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو)، وعلى شاشة الحاسوب(ألعاب الحاسوب)، وعلى شاشة الهواتف الذكية، والحواسب المحمولة (التطبيقات عبر شبكة الإنترنت)، والتي تزود الطفل بالمتعة والسرور"[٤].

ونُعرّفها في دراستنا هذه بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على شكل إلكتروني رقمي، وتشمل: ألعاب الحواسيب، أو الكومبيوترالمحمول أو الثابت، وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف الذكية النقالة.

الدراسات السابقة:

١- عباس السبتي،(٢٠١٣) [٥]: الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة، نتائج وحلول في الكويت.

هدفت هذه الدراسة إلى توعية أولياء الأمور وأولادهم بأضرار استخدام الألعاب الإلكترونية، وإيجاد حلول لمشكلة عزوف الأولاد عن الدراسة، بسبب هذا الاستخدام. واتبعت المنهج الوصفي، وأداة الاستبانة لاستطلاع آراء عينة من الطلاب والطالبات بلغ عددها ٦١١ مفردة، تم اختيارها بطريقة عشوائية من المدارس الابتدائية والمتوسطة والثانوية في مدارس دولة الكويت.

أظهرت النتائج أن عزوف الطلاب عن الدراسة يرجع إلى استخدامهم للألعاب الإلكترونية، حيث يتم تفضيل ذلك على قراءة الكتاب المدرسي، وإنجاز الواجبات المنزلية، والاضطرار إلى أخذ الدروس الخصوصية بسبب اهتمامهم بهذه الألعاب. هذا بالإضافة إلى أن الألعاب الإلكترونية تزرع في نفس الطفل سلوكاً معادياً، وتجعله منعزلاً عن المجتمع.

٢- "الهدلق(٢٠١٠)[٦]: إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام في الرياض.

---

[١] إتفاقية حقوق الطفل ,اليونيسيف, http://www.unicef.org>files>crc_arabic, تاريخ الزيارة ١١ أيلول ٢٠١٨.

[٢] حسن عمار مكاويلي السيد, الإتصال ونظرياته المعاصرة, د.ط, الدار المصرية اللبنانية, مصر, ٢٠٠١,ص٥٢.

[٣] مفيد نجيب حواشين, زيدان نجيب حواشين, إرشاد الطفل وتوجيهه, دار الفكر للنشر والتوزيع, عمان,ط١ ,٢٠٠٢,ص ١٨٥.

[٤] مها حسني الشحروري, الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها, دار المسيرة, عمان, الأردن, ط١, ٢٠٠٨, ص٣١.

[٥] عباس السبتي, الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج وحلول بدولة الكويت ٢٧ ابريل ٢٠١٣. نقلا عن www.minshawi.com>content تاريخ الزيارة ٢٠١٩/١٠/٢٣.

[٦] عبدالله بن عبد العزيز الهدلق, إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستهم من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض,٢٠١٢, نقلا عن cp.alukah.net>files>bookfile تاريخ الزيارة: ٢٠١٩/٩/٥.

هدفت الدراسة إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام واتبعت المنهج الوصفي، وبلغت عينة الدراسة ٣٥٩ طالباً وطالبة، يتوزعون على ثلاث مدارس ابتدائية وثلاث مدارس متوسطة وثلاث مدارس ثانوية. وتكونت أداة الدراسة من استبانة وزعت على العينة المختارة.
أشارت النتائج إلى الأضرار الصحية والدينية والسلوكية والاجتماعية والأكاديمية على الطلبة جراء ممارسة الألعاب الإلكترونية.

٣- القويدر (٢٠١٢)[٧]: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائرين.

هدفت الدراسة إلى الكشف عن مختلف الجوانب السلبية المحيطة بهذه الظاهرة، للحد من شدة خطورتها على الأطفال، والبحث في أسباب تفاقمها وأثرها في السلوك. واتبعت المنهج الوصفي التحليلي، واستخدام تقنية الاستبانة على عينة مؤلفة من ٢٠٠ مفردة من الأطفال الجزائريين الذين تتراوح أعمارهم ما بين ٧-١٢ عاماً، تم اختيارهم من مدارس عدة ذات مستويات مختلفة. هذا بالإضافة إلى مجموعة مقابلات علمية غير مقننة مع مجموعة من الأساتذة والمختصين في علم النفس، وأولياء أمور الأطفال، كذلك إجراء مقابلات مع بعض تجار أجهزة الألعاب الإلكترونية في مناطق ضمن العاصمة.

أشارت الدراسة إلى استنتاجات تمثلت بمخاطر الألعاب الإلكترونية على صحة الأطفال الجسدية، وعلى تحصيلهم الدراسي. كما أكدت مدى خطورة تلك الألعاب ودورها في ظهور السلوكيات العدوانية، والميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه مما يؤثر سلباً على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي.

٤- دراسة أميركية حديثة (٢٠١٠) [٨] : قام بها باحثون واختصاصيون وأطباء في مدينة شيكاغو، عن الأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية التي تحمل مضامين العنف والعدوان. أشارت الدراسة إلى أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضررًا من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية، لأنها تتصف بالتفاعلية بينها وبين اللاعب، وتتطلب منه أن يتقمص الشخصية العدوانية، ليلعبها ويمارسها في بيئة افتراضية سيئة.

يتبين لنا، أن كل دراسة من الدراسات السابقة عالجت جانباً معينا من جوانب دراستنا، إلا أنها لم تقدم صورة شاملة ومتكاملة، عن كل ما تفرزه الألعاب الإلكترونية من مخاطر تطال جوانب شخصية الطفل بأبعادها المختلفة، لا سيما بعد استفحالها بصورة كبيرة في مجتمعنا، والتي يعتبرها البعض مجرد عصرنة وعولمة، في حين أنها على المستوى السوسيولوجي والسيكولوجي تشكل أخطاراً، تهدّد كيان الفرد والأسرة والمجتمع على حد سواء.

أقسام الدراسة: في ضوء التساؤلات والأهداف، تم تقسيم الدراسة إلى مقدمة وثلاثة فصول ومن ثم خلاصة وتوصيات.

---

[٧] مريم القويدر, أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال, الجزائر,٢٠١٢, نقلا عن >biblio.univ-alger.dz>bistream, تاريخ الزيارة :٢٠١٩/١٠/١.

[٨] خليل فاضل، إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية، نقلا عن الموقع.
الإلكتروني http://www.maganin.com/content.asp?contentID=11678 تاريخ الزيارة٢٠١٩/٩/٣.

يتناول الفصل الأول اللعب وبعض النظريات المتعلقة به، والفصل الثاني الألعاب الإلكترونية، نشأتها، أنواعها وواقعها في لبنان، أما الفصل الثالث فيعالج مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين. وأخيراً بعض التوصيات والإجراءات الهامة للحدّ من مخاطر سوء استخدام الألعاب الإلكترونية على الأطفال، وذلك في ضوء نتائج الدراسة.

الفصل الأول: اللعب وبعض النظريات المتعلقة به

أولا: اللعب وأهميته في حياة الطفل

يعد اللعب نشاطًا وسلوكًا فطريا، له أهميته البالغة في حياة الطفل، فهو يساهم في تشكيل شخصيته وتنميتها من نواح مختلفة، عقلية واجتماعية وجسمية ووجدانية.

- أهمية اللعب: يرى "تايلور" بأن " اللعب هو أنفاس الحياة بالنسبة للطفل، بل هو حياته، وليس مجرد طريقة لتمضية الوقت وإشغال الذات، فاللعب هو كمال التربية والاستكشاف والتعبير الذاتي والترويح"[٩]. هذا اللعب قد يكون منظمًا كبعض الأنشطة الرياضية والفكرية والتعليمية، أو عفويًا غير مقيد بضوابط أو قوانين كالتصرفات التي يقوم بها الأطفال من الجري والقفز ومداعبة اللعبة وغيرها. كما "يعتبر اللعب وسيلة للطفل في إدراك العالم المحيط، ووسيلة لاستكشاف ذاته وقدراته المتنامية، وأداة دافعة للنمو تتضمن أنشطة كافة العمليات العقلية، ووسيلة للتحرر من التمركز حول الذات، ووسيلة تعلّم فعالة تنمي كافة المهارات الحسية والحركية والاجتماعية واللغوية والمعرفية والانفعالية وحتى القدرات الابتكارية... وهو حاجة نمائية، تتيح إمكانية النمو الجسمي والحركي والمعرفي والانفعالي. كما يشكل فرصة للعب الأدوار، فيلعب الطفل دور الأب، دور الأم، أو أي أدوار أخرى، حيث تكون الأفكار والمشاعر والانفعالات منفصلة عن الموضوعات. وهو كذلك وسيلة علاجية وساحة لتفريغ الإنفعالات"[١٠].

تتنوع ألعاب الأطفال باختلاف المراحل العمرية التي يمرون بها، والتي تتطور مضامينها تبعاً لها، من البسيط والتلقائي والفردي، إلى الألعاب الأكثرشيوعاً وجماعية.

ثانيا: **النظريات المفسرة للعب:**

أ- نظرية التحليل النفسي: تشير نظرية التحليل النفسي إلى مجموعة من الفرضيات، منها فرضية " فرويد"، التي تؤكد على القوى البيولوجية التي تشكل مستقبل الكائن الإنساني، ومن بينها القوى الغريزية، حيث يولد الطفل مزوداً بمجموعة من الدوافع الغريزية اللاشعورية التي تحرك السلوك وتوجهه. ويؤكد فرويد على أهمية اللعب وعلاقته بالنشاط الخيالي للطفل، "حيث يفترض أن السلوك الإنساني يقرره مدى السرور أو الألم الذي يرافقه، أو يؤدي إليه، وعليه فإن الطفل يميل إلى السعي وراء الخبرات الباعثة على السرور واللذة والمتعة وتكرارها، أما الخبرات المؤلمة فيحاول المرء تجنبها والابتعاد عنها"[١١].

ب- النظرية التعبيرية: نادى بها "آدلر"(أحد تلاميذة فرويد) وهي تفسر لعب الأطفال "بأنه تعبير عن ميولهم ورغباتهم المكبوتة التي حرموا منها، ولم يستطيعوا تحقيقها في واقع حياتهم، وأن اللعب التمثيلي الذي يقوم به الطفل، إنما هو تمثيل الأدوار ذات الأهمية والتي تختلف عادة في موضوعاتها وشخصياتها، فمرّة يمثّل الطفل دور البطل، ومرّة دور الأب، ومرّة دور الأم، الخ.. إنه

---

[٩] مها حني الشحوري, الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة, ما لها وما عليها, دار المسيرة عمان, الأردن، ط١, ٢٠٠٨, , ص٣١.

[١٠] مصطفى أبو أسعد, الأطفال المزعجون, شركة إبداع للفكر للنشر والتوزيع, الكويت,ط١, ٢٠٠٦، ص١٦٥. بتصرف.

[١١] محمد محمود الحيلة, الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعلميا, دار المسيرة,عمان, الأردن, ط٧, ٢٠١٣, ص ٧٢-٧٤.

في أثناء ذلك يعبر عن قضية في اللاشعورعنده"[١٢]. مثلاً الطفل الذي يمثل دور الأب القاسي، وهو يلعب مع الأطفال، فإنه يشير إلى سلوك والده تعبيرا عن مشكلته النفسية مع هذا الوالد. فتمثيل الأدوار بالنسبة "لآدلر" ما هو إلا تعبير عن دوافع ورغبات الطفل المكبوتة في اللاشعور.

ج- نظرية "بياجيه" للعب: اهتم "بياجيه" بدراسة النمو العقلي لدى الأفراد، وأوضح أن الطفل أثناء عملية التعلم هو عنصر إيجابي فعال وليس مجرد مستقبل للمعرفة.

وتقوم نظريته على عمليتين رئيسيتين هما "التمثل والمواءمة: "تشير عملية التمثّل إلى النشاط الذي يقوم به الطفل لتحويل ما يتلقاه من أشياء أو معلومات إلى بنى خاصة به، وتشكل جزءاً من ذاته، أما عملية الملاءمة 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 نظره هو التمثّل الخالص الذي يحوّل المعلومات المستجدة الواردة لتتناسب مع حاجات الفرد ومتطلباته"[١٣].

د – نظرية الغرس الثقافي: تعتبر هذه النظرية إحدى أكبر النظريات التي تتعامل مع أثر وسائل الإعلام على الفرد والمجتمع. وتؤكد على "أن الأفراد الأكثر استخداماً لوسائل الإعلام هم أكثر أفراد المجتمع عرضة لتبني التصورات التي تقدمها لهم تلك الوسائل، عن الواقع الاجتماعي والقضايا المثارة "[١٤].

هـ- نظرية الإعداد للحياة المستقبلية: يؤكد أنصار هذه النظرية وفلاسفتها: "أن اللعب يساعد الطفل، خلال مراحل نموه المتتالية، في تعلم مجموعة من المهارات التي تكفل تحقيق التكيف والمحافظة على البقاء. وقد أكدت هذه النظرية هدف اللعب ووظيفته وتأثر اللعب بالبيئة وبنوعية الحياة الاجتماعية والثقافية"[١٥].

الفصل الثاني: الألعاب الإلكترونية، نشأتها، أنواعها وواقعها في لبنان.

تعدّ الألعاب الإلكترونية نوعاً من الألعاب الحديثة، الأكثر شعبية في العالم، والتي تعرض على شاشة التلفاز "ألعاب الفيديو"، أو على شاشة الحاسوب "ألعاب الحاسوب"، والتي تُلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، حيث تزوّد هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين "التآزر البصري الحركي" أو تحدي الإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية.

أولاً: نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية

يرى "آلان لوديباردار" "Alaine le diberder"[١٦] : أن عالم الألعاب الإلكترونية مرّ بستّ مراحل حتى عام ٢٠٠٣، فالألعاب الإلكترونية هي ألعاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى التلفزيون والهاتف النقال وغيرها. تتميز كل مرحلة من

---

[١٢] محمد محمود الخوالدة, اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالاته التربوية في إنماء شخصياتهم, دار المسيرة , عمان, الأردن, ط١, ٢٠٠٧، ص٣٠-٣١.

[١٣] حنان عبد الحميد العناني, اللعب عند الأطفال, دار الفكر للطباعة والنشر, عمان, الأردن, ط١, ٢٠٠٢,ص ١٠٣ .

[١٤] وجدي حلمي عبد الظاهر، نظرية الغرس الثقافي، constantine3.blogspot.com، ٢٠١٣.

[١٥] نبيل عبد الهادي, سيكولوجية اللعب, دار وائل للنشر والتوزيع, الأردن, ط١, ٢٠٠٤, ص٤٦.

[١٦] القويدر ٢٠١٢, مرجع سابق, ص١٢٨-١٢٧-١٢٩.

مراحل تطور ونشأة الألعاب الإلكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع، وبظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها، إلى أن ظهرت المرحلة السابعةعام ٢٠٠٤. ويمكننا عرض المراحل كالآتي:

- المرحلة الأولى: انطلقت في بداية الستينيات مع ظهور الألعاب على الكومبيوتر، والتي طوّرها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا، وتعدّ ألعاب "بونغ وحرب الفضاءspace war"، ثمار هذه الفترة.

- المرحلة الثانية: تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكّم متعددة الألعاب وهي "vcs٢٦٠٠ من أتاري" والتي تتضمن سلّم ألعاب، بأهداف وقواعد جديدة. وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب، وتعدّ اللعبة الرمز في هذه الفترة " باك مان " psc man التي اخترعت في اليابان" toru iwatani "لمؤسسة "نامكوnamco".

- المرحلة الثالثة: نشأت هذه المرحلة أساسًا في أوروبا والولايات المتحدة الأميركية، مع تطوير أجهزة كومبيوتر عائلية"كومودورcommodore"و"سينكليرSinclair", و"امستردادAmstrad". وفي عام ١٩٨٦ ظهرت لعبة " أتاري أس تي Atari" st, التي سجلت نقطة الذروة في هذه المرحلة. فهذه الألعاب أتاحت ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها، وفي نوعيتها الرسمية (البيانية) والصوتية. وانتهت هذه المرحلة بعد أن أصبحت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية والمالية لعارضات التحكّم الحقيقية القادمة من اليابان، أو أمام أجهزة الكومبيوتر الحقيقية مثل " بي سيpc" , أو "أبلapple" . وفي سنة ١٩٨٩ أوقف كل صانعي هذا النوع من آلات إنتاجهم، وتعرّض معظمهم للافلاس، وبقيت اليابان التي طرحت لاحقًا لعبة " النينتاندو" في أفضل حالاتها، واحتكرت السوق.

- المرحلة الرابعة: تتوافق هذه المرحلة مع الإنتصار الياباني المحض الذي تجسده " نينتاندو"عبر "سوبرنيسsuper nes" و" سيغا sega" ، وتعد هذه المرحلة مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الاعلام الآلي PC، وظهور ألعاب المغامرة والألغاز، مثل "ميستmyst" أو "سيفن كويستseven quist "، وكذلك ألعاب الأدوار مثل "فانيل فانتزيfinal fantasy ". ومع نهاية هذه المرحلة عام ١٩٩٥ بدا أن البطل "سيغا" تفوّق على "ماريو".

- المرحلة الخامسة: توافقت هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعدد الوسائط multimedia، التي لم تطور خصيصًا لهذا الهدف: معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي، الحساب المتوازي، مع المعالجات المخصوصة processurs Dedies، واستعمال القرص الضوئي المضغوط CD-Rom، والألعاب على الشبكات المحلية Lan وعلى الانترنت. كما سُجِلَ في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو " سونيSony" بلعبته "بلايستيشن playstation".

- المرحلة السادسة: بدأت المرحلة السادسة بدخول ميكروسوفت Microsoft والصراع الشرس بين عارضات التحكّم: "بي اس ps٢,2"و"game cube" و"إكس بوكسX box".

- المرحلة السابعة : من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكّم اليدوية المتنقلة بين طرف العمالقة الثلاثة، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام ٢٠٠٤ بإصدار جديد كليًا أطلقته " نينتاندو " وهو عبارة عن جهاز تحكّم يدوي متنقل " Nintendo DS. كما أعلنت "سوني" عن إطلاق جهاز " playstation " المتنقل، والذي تمّ طرحه في الأسواق اليابانية عام ٢٠٠٤، وفي عام ٢٠٠٥ وصل جهاز "سوني بي اس دي" إلى الأسواق الأميركية .

وهكذا تطوّرت ألعاب الحاسوب من ألعاب على الأشرطة المرنة floppy disk إلى القرص المدمجCD، إلى شبكة الأنترنت، وتطوّرت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة، وسرعة معالجة عالية، وكذلك نظام

متعدّد من الإمكانات الصوتية، التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي، اللاعب ضد الحاسوب، أو بشكل جماعي، اللاعب ضد أشخاص آخرين موجودين على الإنترنت"[١٧].

ثانياً: أنواع الألعاب الإلكترونية: يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية من حيث الهدف إلى ثلاثة أنواع رئيسية هي[١٨]:

أ- ألعاب المتعة والإثارة: وهي تهدف عمومًا للتسلية وشغل الفراغ، وتعتمد أساسًا على تفاعل المستثمر مع اللعبة في أوضاع وحالات، تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها، لتصبح معقدة وسريعة، وغالبًا ما تتجاوز سقف قدرات المستثمر مهما أتقن تدريبه. وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وجذابة، تشدّ انتباه الطفل لكثرة تتالي المواقف فيها، واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع، كما أنها تساعد على الاسترخاء وتحسّن المزاج.

ويستخدم اللاعب أدوات إلكترونية تابعة، تمكّنه من رؤية البعد الثالث، أو الاستفادة من حواس أخرى غير السمع والبصر مثل اللمس والشم. ويندرج تحت هذا النوع طيف واسع من ألعاب سباق السيارات، والدراجات النارية، وألعاب القتال، ومحاكاة المعارك والحروب وغيرها من الألعاب التي يمكن أن تورّث الطفل عادات سلوكية تخالف القيم المجتمعية وتساهم في تطوّر علاقة افتراضية غير مرغوبة، تؤثر في ثقافة الطفل وتوجهاته الفكرية.

ب- ألعاب الذكاء: تعتمد هذه الألعاب على المحاكمات المنطقية في اتخاذ القرار، وتتطلب تحريك الفكر للتعامل معها، ولعلّ الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال، إذ بات التعامل مع برامج الشطرنج الحاسوبية تحديًا كبيرًا، يتجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين.

وتكمن قوة الألعاب الإلكترونية والبرامج الحاسوبية في هذا المجال في إمكانية معالجة كمّ هائل من الاحتمالات، واختيار الحلول المثلى، تبعًا لمعايير محددة، مشتقة من قوانين اللعبة، وخبرة المحترفين، سواء من اللاعبين أو المبرمجين، وذلك في وقت قصير تصعب مجاراته. هذا النوع من الألعاب يحسّن عمليات التفكير السريع والدقة والمهارة في حلّ المشكلات، كما أنها تنمّي الوظائف المعرفية كالانتباه والتفكير والبصيرة والادراك.

ج- الألعاب التربوية والتعليمية: تهدف هذه الألعاب إلى التوازن بين اللعب والمتعة، وتنقل المعلومة للاعب بطريقة مسلية ومنها: ألعاب بسيطة تعلم الطفل قراءة الأرقام والحروف وكتابتها، وألعاب أكثر تعقيدًا تعلمه تركيب الكلمات والجمل وتشكيلها، والتعامل مع المسائل العلمية والحسابية، وألعاب وبرامج تهتم بالتثقيف العام، وتنقل معلومات ترتبط في مجالات عدّة من العلوم.

تساهم هذه الألعاب التعليمية بتحفيز الطفل على التعلم، وتنمي فيه مهارات الإبداع والابتكار، ومستويات عليا من الأهداف التعليمية. لا تزال الألعاب الإلكترونية في تطور وتقدم مطردين، ويتبلور ذلك وفق منحنين متكاملين: أولهما تطور الحواسيب الإلكترونية وتوابعها، إذ بات بمتناول الحواسيب العادية تخزين كم هائل من المعلومات، وتحصيله ومعالجته بسرعات عالية، مما يسمح باستخدام متزايد للصور والأصوات من جهة، وتعقيد الألعاب باحتوائها على كمّ كبير من الاحتمالات، لم يكن يتصور معالجتها من قبل، من

---

[١٧] الشحروري, مرجع سابق, ص ٤٦.

[١٨] معاذ الحمصي, الألعاب الإلكترونية, الموسوعة العربية الإلكترونية, المجلد الثالث, سورية, ص٢٥٣, نقلا عن فاطمة همال, الطفل والألعاب الإلكترونية, دار الخليج, ط١,عمان, ,٢٠١٨،ص ٣٤-٣٥، بتصرف, نقلا عن الموقع الإلكترونيbooks.google.com.lb.

جهة أخرى. وثانيهما تطور البرمجيات التي ساعدت في تحقيق تنوع الألعاب، وتطوير إمكانية العرض والمعالجة، مما يسمح بنقل الكثير من الأفكار التي تتماشى مع الحياة المعاصرة.

ويقدم "ستيفان ناتكين" "stephane natkin"" تصنيفًا آخر يعتمد على عدد الممارسين للعبة في آن واحد. فهناك ألعاب تُمارس من لاعب واحد، وألعاب تُمارس من عدة لاعبين، وهي على الشكل الآتي[١٩]:

أ- الألعاب التي تُمارس من قبل لاعب واحد: هي الألعاب التي يواجه فيها اللاعب خصماً واحدًا وهو الآلة، وضمن هذه الألعاب تندرج: ألعاب الحركة، وألعاب الاستراتيجية بكل تفرعاتها، وألعاب المحاكاة.

ب- الألعاب المتعددة اللاعبين: وضمنها نجد دوافع اللاعبين مختلفة جدًا. فاللعبة المتعددة اللاعبين يمكن أن تكون تعاونية، حيث يلعب اللاعبون ضد جهاز الإعلام الآلي "الكومبيوتر"، أو تنافسية، حيث يمارس اللاعبون لوحدهم أو ضمن فريق ضد بعضهم البعض، كالألعاب الرياضية المندرجة ضمن ألعاب المحاكاة. ويكمن الفارق الأساسي بين الصنفين في معرفة القواعد، فالألعاب التي يواجه فيها الكومبيوتر لا يعرف اللاعب بالتحديد قواعد اللعبة، فالتحكّم في التعلّم يدخل ضمن اللعب. أما في الألعاب التنافسية فيجب أن يكون لكل اللاعبين نفس مستوى المعرفة بالقواعد، حتى وإن كانوا يقبلون في بعض الحالات عدم لعب نفس الدور في اللعبة.

ثالثًا: واقع الألعاب الإلكترونية في لبنان

انتشرت في السنوات الأخيرة محلات بيع الألعاب الإلكترونية، ومراكز وصالات الألعاب بشكل كبير، بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها. وقابل هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الأطفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب التي اكتسبت شهرة واسعة واستحوذت على معظم أوقاتهم، فباتوا يمضون ساعات طويلة ومتواصلة أمام الشاشات دون كلل أوملل، وأصبحت مصدر قلق للعديد من الأهالي باعتبارها منافسة لهم في عملية التنشئة الاجتماعية.

كما أن غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب في وطننا، ساهم في تسرّب ألعاب وبرامج هدّامة تحمل في مضامينها أفكارًا وقيمًا وعادات تتعارض مع قيم وعادات مجتمعنا، تؤثر في لاوعيهم، وتساهم في تشكيل ثقافتهم، وتكوين شخصيتهم.

أما لجهة الإحصائيات المتعلقة بهذه الألعاب فلا يوجد معطيات دقيقة عن سوق ألعاب الفيديو والبلاي ستايشن وغيرها في لبنان، سواء بما يتعلق بعارضات التحكّم أو ببرامج اللعب، لعدم وجود سوق رسمي لذلك، علماً أن الممارسة الظاهرية تعطي انطباعا بكثرة مستخدمي الألعاب الإلكترونية، من مختلف الأجهزة "الآيباد، الهاتف النقال وغيرها". أما نسبة ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، فإنه إلى الآن لا يوجد نظام يوضح نسبة ممارسيها في لبنان، إلا أننا نجد تصريحاً ل "Mcgonigal"(٢٠١١) "بأن الأطفال الأميركيين يمضون في ممارسة الألعاب الإلكترونية أوقاتًا طويلة تتساوى مع الأوقات التي يمضونها في التعلم المدرسي. وأنه بوصول الفرد إلى سن الحادي والعشرين فإنه سيكون قد أمضى عشرة آلاف ساعة على الأقل في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وأن عدد الأميركيين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية يبلغ ١٧٠ مليون أميركي، مما يفضي بالقول إلى كثرة انتشار اللاعبين الافتراضيين للألعاب الإلكترونية"[٢٠].

---

[١٩] القويدر، مرجع سابق، ص ١٤٠.

[٢٠] عبدالله بن عبد العزيز الهدلق, إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض, ص٣, نقلا عن https://www.alukah.net>files تاريخ الزيارة ٢٠١٩/٩/٣٠.

إن صناعة الألعاب الإلكترونية في لبنان، نجدها تنمو ببطء مقارنة مع مسار العالم، الذي يشهد تطورًا يوميًا في هذا المجال. ويعود سبب ذلك إلى غياب دعم وتعزيز هذه الصناعة التي تتطلب إمكانات مادية طائلة، نتيجة للكلفة المرتفعة لإنتاج الألعاب مقابل ضآلة حجم السوق اللبناني، إضافة إلى ضعف الإنترنت بحيث يحل لبنان في المراتب الأخيرة عربيًا لناحية سرعة الإنترنت. كما "أن الشركات التي تهتم بصناعة الألعاب في لبنان تعدّ على أصابع اليدّ، بحيث لا تتعدى ٤ إلى ٥ شركات، ونجدها تواجه مشكلات عدة تتمثل بصعوبة النشر والتسويق والكلفة التي تتطلبها، نظرًا لكثرة الألعاب الإلكترونية المنتشرة عبر العالم، حيث بات من الصعب أن تبرز لعبة نظرًا لأن كل شركة تعمل على تطوير المميزات والأفكار، وبالتالي باتت دائرة المنافسة واسعة جدا"[٢١].

أما عن مخاطر بعض الألعاب الإلكترونية في لبنان، فلا يوجد إحصاءات تشير إلى ضحايا تلك الألعاب رسميًا، إنما هناك تحذيرات مستمرة على وسائط التواصل الاجتماعي والمواقع الإلكترونية، وفي النشرات الإخبارية، من قبل المديرية العامة للأمن اللبناني، والمجلس الأعلى للطفولة، ووزارة الشؤون الاجتماعية، ومؤسسات المجتمع المدني المحلية، والمؤسسات التربوية، والاختصاصيين والمعالجين النفسيين، بالإضافة إلى الباحثين في مجال الخدمة الاجتماعية والمؤتمرات المحلية وغيرها من الجهات الرسمية وغير الرسمية وإدارات الدولة المحلية وغيرها، بالتشديد على أهمية حماية الأطفال والشباب من خطر سوء استخدام تكنولوجيا الاتصالات الحديثة، وإدمان بعض الألعاب الإلكترونية كلعبة "الحوت الأزرق" ولعبة "مومو"، ولعبة "مريم" و"بابجي"، و"فورت نايت" و"بوكيمون" وغيرها من الألعاب المنتشرة في السوق اللبناني. وفي اجتماع عقد مؤخرًا من قبل "المجلس الأعلى للطفولة "– "القمة الوطنية للاطفال في بعبدا– لبنان" والذي ضمّ ممثلين لوزارات عدة، واليونيسيف والجمعيات الأهلية المعنية بشؤون الطفل وحقوقه والأحداث، شدّد وزير الشؤون الاجتماعية " ريشار قيومجيان" "على ضرورة تفعيل عمل المجلس ليكون في الريادة في الدفاع عن الطفل وتحسين حياته، وأكد حماية الأطفال والشباب من خطر إدمان تكنولوجيا الاتصالات الحديثة بما فيها إدمان الألعاب الإلكترونية، وأشاد بوضع خطط عمل لتنفيذ توصيات اللجنة الدولية لحقوق الطفل، تتحدد فيها الأدوار والمسؤوليات للوزارات والجمعيات كافة، وذلك بهدف الوصول إلى حياة مطمئنة للطفل، وهادئة وسعيدة لأن الأطفال هم غد لبنان المشرق ويجب العمل لتحسين هذا الغد"[٢٢].

رابعًا: أسباب تعلّق الطفل بالألعاب الإلكترونية وإدمانها:

إن ظاهرة تعلق الطفل بالألعاب الإلكترونية حد الإدمان، تتمثل في الاعتياد الكامل والمستمر لدى الطفل على ممارستها، عبر وسائل وسيطة كالهاتف النقال، والآيباد، والفيديو وغيرها من الوسائل التي تؤثر في نشاطه الطبيعي كطفل، وتجعله في حالة انفصال دائم عن الحياة الطبيعية، مخلفة حالة من التعلّق الشديد بتلك الألعاب، لتحتل فيما بعد وجدان الطفل في يقظته ونومه، مخلّفة بذلك مخاطر جسيمة على صحته النفسية والجسدية والعقلية والاجتماعية على حد سواء. "فعند حدوث الإدمان يحدث تغير في نظام المكافأة داخل الدماغ، فيصبح الحافز الذي تثيره اللعبة هو الدافع وراء اللعب لفترات طويلة من الوقت. وتصبح المكافأة هي مصدر الإحساس باللذة، ويطابق هذا التركيب ما يحدث في أي نوع من الإدمان"[٢٣].

وتعود أسباب الادمان على الألعاب الإلكترونية، والتي تم رصدها وفق دراسات وإحصائيات عملية وواقعية إلى[٢٤] :

---

[٢١] باسكال صوما، صناعة الألعاب الإلكترونية في لبنان، ٢٠١٦/٩/١٧، نقلا عن:elmarada.org، تاريخ الزيارة:٢٠١٩/١١/١١.

[٢٢] المرأة والطفل ، الوكالة الوطنية للإعلام،الصفحة الرئيسية, ، قيومجيان ترأس المجلس الأعلى للطفولة: القمة الوطنية للأطفال في بعبدا، ١١/ت٢٠١٩/١، نقلا عن :nna-Leb.gov.lb ، تاريخ الزيارة:٢٠١٩/١١/١١.

[٢٣]كيف تؤثر الألعاب الإلكترونية على وظائف الدماغ؟ نشرت بتاريخ ٢٠١٧/٧/١٢،نقلا عن www.almowaten.net.

[٢٤] ادمان الألعاب الإلكترونية, بتصرف, نقلا عنwww.addiction-wiki.com. تاريخ الزيارة ٢٠١٩/١١/١.

أ- حالة النشوة والإحساس بالقوة التي يشعر بها الطفل في فضاء الألعاب الإلكترونية، والتي يفتقدها في الواقع، حيث تشكل تلك الألعاب بالنسبة للطفل إطاراً ومجالًا يتقمص فيه الطفل شخصية البطل، فيتفاعل ويندمج من خلالها بفاعلية مع غيره من أبطال اللعبة، في بيئة افتراضية يعمل من خلالها على محاكاة شخصياتها، فيقوم بمغامرات تشعره بالقوة للوصول إلى الهدف المحدّد.

ب- نجاح الألعاب الإلكترونية في التخلص من حالة الفراغ المادي والشخصي الذي يعاني منه الأطفال، لا سيما في مرحلة المراهقة، والتي تمثل جزءا من النشاط الاجتماعي، الذي يسعى اللاعب من خلاله إلى السيطرة والتحكّم في الأحداث والأشخاص على المستوى المحلي والواقعي.

ج- الرغبة الجامحة في الهروب من العالم الواقعي بمشاكله وهمومه وضغوطاته اليومية إلى عالم وهمي افتراضي يوفّر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما، ليشعر من خلالها بالرضا عنها وعن حياته الافتراضية أكثر مما يكون راضيّا عن شخصيته وحياته الواقعية.

د- التجديد والإخراج الفني الجذاب، والتحفيز المستمر الذي تتقنه شركات إنتاج الألعاب الإلكترونية، إضافة إلى حالة الاحساس بروح الفريق والتواصل التي تنتاب الشخص عند استخدامه الألعاب الإلكترونية.

هـ- فشل أرباب الأسر في التواصل الإيجابي والفاعل مع أطفالهم وأبنائهم.

في خضم هذا التنوع والاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية، يتساءل المرء عن الآثار التي تحدثها هذه الألعاب على اللاعبين، وبالذات على الأطفال، وذلك لما لها من تأثيرات قوية على صحة الطفل وقيمه وسلوكه ولغته وشخصيته بشكل عام. فالألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها إيجابيات فإنها لا تخلو بتاتًا من السلبيات. ولهذا فقد أجريت العديد من الدراسات والبحوث التي تناولت مزايا ومخاطر الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على لاعبيها.

الفصل الثالث: الألعاب الإلكترونية ومخاطرها على الأطفال

قبل البدء بتسليط الضوء على مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال، لا بد من ذكر بعض مزايا تلك الألعاب انطلاقا مما كشفته بعض الدراسات التي عالجت هذه الظاهرة. حيث كان من بين فوائد تلك الألعاب أنها تنمي الالتزام بالأوامر والتعليمات، وتنمي المنطق لممارسيها والقدرة على حلّ المشكلات.

كما تساعد تلك الألعاب على تنمية بعض القدرات الحسية، كالقدرة على مزامنة حركة الأعين مع اليدين، والقدرة على القيام بعدد من المهام في الوقت ذاته، بالإضافة إلى القدرات الذهنية كالتخطيط، وإدارة الموارد، وسرعة البديهة والتحليل، والعديد من الفوائد التعليمية التي تساهم في تحقيق الأهداف التربوية المتوخاة من التعليم. بالإضافة إلى تنمية العلاقات الاجتماعية والانفتاح على الآخر، وغيرها من المهارات الفنية واللغوية والسلوكية والنفسية والجسدية المختلفة، والتي تختلف بحسب نوعية الألعاب التي يمارسها الأطفال.

أما من حيث مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال، فسوف نستعرض تلك المخاطر انطلاقا من الدراسات السابقة التي عالجت هذا الموضوع، ونفسر نتائجها في ضوء بعض النظريات المتعلقة في كل جانب منها، في محاولة لتنبيه وتوعية أولياء الأمور والأطفال والمراهقين والتربويين والجهات المعنية، للعمل على درء تلك المخاطر، والتي يمكن حصرها بالنواحي الآتية:

١- من الناحية السلوكية:

أ- تربية الأطفال والمراهقين على العنف والعدوان: أكد الأكاديميون والخبراء أن الألعاب الإلكترونية تعزز الذكاء وتجعل الأطفال يستكشفون كل جديد في العلوم، بينما وصف آخرون تلك الألعاب بأنها شديدة الخطورة لكونها تروّج الأفكار العنيفة والمتطرفة بين النشء،فالطفل يكتسب السلوك العدواني نتيجة التقليد والمحاكاة لرموز العنف الافتراضي المتضمنة في الألعاب الإلكترونية العنيفة، باعتبارها ترسم عالمًا افتراضيا يتمتع بمظاهر القوة والسيطرة والتفوق، كما تساهم في توكيد الطفل لذاته. إذ " كلما اشتد تأثر الطفل بها استجاب إلى إعادة تلك الوقائع من خلال علاقته مع محيطه، بصورة شعورية أو لا شعورية، فيتعلم حينها السلوك العدواني أو الإجرامي من خلال عملية التقليد لما يراه مثالا أو قدوة في اللعبة" [٢٥]. وهذا يتوافق مع ما جاءت به النتائج في دراسة "علي سليمان الصوالحة"(٢٠١٦)، من أن "هناك علاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني، حيث يشعر الطفل بأنه واحد من اللاعبين في اللعبة، ويتصرف بعدوانية مع الآخرين"[٢٦].

ب- تنمية السلوك الاجرامي: رغم أن الألعاب الإلكترونية تهدف بشكل أساسي إلى التسلية والمتعة، فهي في مضمونها قد تؤدي إلى الانتحار والقتل مثل لعبة " الحوت الأزرق" الذي انتبه الآباء لها بعد أكثر من واقعة انتحار لأطفال وشباب في العديد من الدول، ثم لعبة "مريم" التي سبّبت الرعب للعائلات والإيذاء للأطفال، إضافة إلى لعبة "بوكيمون" التي استحوذت على عقول ملايين الأطفال والمراهقين وخلّفت حوادث قاتلة وحالات هوس، وكذلك لعبة "مومو" التي توهم الأطفال بتحولهم إلى مخلوقات خارقة، وتقودهم للانتحار، ولعبة "جنية النار" التي توهم الأطفال بتحويلهم إلى مخلوقات نارية خارقة، وتطالبهم بالبقاء منفردين داخل غرفهم حتى لا يزول مفعول الكلمات السحرية التي يرددونها ومن ثم يحرقون أنفسهم... كل هذه الألعاب تضع الأطفال في عوالم افتراضية، وذلك في عزلة تامة عن أعين أسرهم، "وقد أطلق عليها أستاذ علم الجريمة في جامعة الشارقة "الدكتور أحمد العموش" أساطير الوهم"[٢٧].

وفي هذا الصدد تشير الباحثة إلى بعض الحالات التي رصدتها في عيادتها النفسية، والتي تجسدت باضطرابات نفسية وتواصلية مع الأهل منها :

- فتاة في سن المراهقة حاولت الانتحار نتيجة تعلقها باللعبة الاكترونية " لعبة مريم".
- فتاة في سن المراهقة رمت بنفسها من على السطح لتصاب في ما بعد بشلل في قدمها.

بالإضافة إلى رصد مجموعة حالات تعاني من اضطرابات سلوكية عنفية وتمرد على الأهل.

هذا وقد أشارت الباحثة " ديانا حدارة" إلى "أن صغيرًا في التاسعة من عمره يقطن في إحدى مدن الولايات المتحدة، صوّب المسدّس إلى طفلة صغيرة وأطلق النارعليها فأصابها على الفور، وأبلغت الشرطة أن الطفل تعلّم استخدام المسدس من ألعاب الفيديو مثل "بلاك أوبس"[٢٨].

وفي هذا المجال أيضا يشير "الكولونيل ديف غروسمان"، "أستاذ علم النفس سابقا في أكاديمية "ويست بوينت العسكرية بالولايات المتحدة الأميركية": " إلى أن بعض ألعاب الفيديو تضاهي أعمال القتل التي تعلّم الإنسان مع مرور الوقت تحدّي شخص آخر

---

[٢٥] عبدالله أحمد عبدالله, في اجتماعيات الخدمة والانحراف, www.pdffactory.com, تاريخ الزيارة, ٢٠١٩/١٠/١١.

[٢٦] علي سليمان الصوالحة, يسرى راشد العويمر,علي مصطفى العليمات,علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي, ص ١٩٣-١٩٤. نقلا عن http://eis.hu.edu.jo>pub112. تاريخ الزيارة ٢٠١٩/١٠/٢٠.

[٢٧] أحمد عموش، الموقع الإلكتروني،www.albayan.ae. تاريخ الزيارة:٢٦/ت١/٢٠١٩.

[٢٨] ديانا حدارة, الألعاب الإلكترونية والعنف الافتراضي, نقلا عن مجلة لها,١٩/ت١/٢٠١٤.https://www.lahamag.com>article

ووضع نهاية لحياته"[٢٩]. وتفسر هذه النتائج من خلال نظرية "التعلم الاجتماعي " التي يتزعمها(باندورا) ومحورها، "أن معظم السلوك العدواني متعلم من خلال الملاحظة والتقليد، والنمذجة الاجتماعية"[٣٠]. حيث أن الصور المختلفة للعدوان مشتقة أساسا من تأثيرات عملية التعلّم والتنشئة الاجتماعية التي يخضعها الفرد من هذه النمذجة، والتي يجدها الطفل ضمن علاقته التفاعلية مع الألعاب الإلكترونية العنيفة، لا سيما تلك الألعاب المحاكية للواقع، أي التي تصوّر واقع الحروب شبيها بالواقع المعاش، في رسوم ثلاثية الأبعاد، حيث يجد الطفل نفسه كأنه في الواقع، وهو البطل القوي الذي لا يقهر، فيدمر كل من هو في طريقه، متلذّذا بمختلف أشكال العنف والعدوان، والمعزّز بمبدأ المكافأة والاستحقاق، من خلال الانتقال من شوط لآخر، تحت تحدّي من يقتل أكثر ويدمّر أكثر.

من خلال ما تقدم نستنتج أن هناك علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها في اللعبة، حيث تقوم هذه الألعاب بتغيير سلوكه، فتغرس فيه قيمًا غير أخلاقية، وتعلمه مواقف سيئة ليتعامل بها مع الآخرين، وتجعل أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليها العنف. كما أنها تصنع منه طفلًا أنانيا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة.

ج- إشاعة الجنس والفاحشة بين الأطفال والمراهقين: "هناك انتشار لبعض الألعاب الإلكترونية التي تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة، التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء، تلك التي تتسلل إلى الأسواق عن طريق بعض ضعفاء النفوس، الذين يجلبونها عن طريق الإنترنت، ومن ثم يقومون بترويجها. وبالتالي تكوّن ثقافة مشوّهة ومرجعية تربوية مستوردة"[٣١]. وفي هذا الصدد تشير الباحثة إلى حالة رصدتها في العيادة النفسية لمراهق لم يناهز الثالثة عشرة من العمر، تعرض خلال اللعب الاكتروني لمشاهد جنسية مثيرة، دفعته في ما بعد إلى ممارسة الجنس المثلي مع شريكه في اللعبة. وكان من نتائج هذا السلوك: انعزال المراهق عن محيطه الاجتماعي، شعوره العارم بالخجل وإحساسه العميق بالذنب، لا سيما بعد أن اكتشف أمره من قبل ذويه، بالإضافة إلى تدني مستوى تحصيله العلمي.

وهكذا فإن الأطفال يختزنون الصور التي يشاهدونها في عقلهم الباطني، والتي يمكن أن يظهر تأثيرها السلبي سواء في مرحلة الطفولة أو غيرها من المراحل، عند تعرضهم لأي مثير أوحدث، فيعملون على مواجهته بصورة واعية أوغير واعية انطلاقًا من ذلك المخزون.

٢- **من الناحية النفسية:** اتخذت منظمة الصحة العالمية قراراً "بإدماج اضطراب اللعب الإلكتروني رسميًا في التصنيف الدولي للأمراض ICD-11،(٢٠١٩)"[٣٢]، وهو قرار صائب لحماية المجتمعات، وشرائحها المختلفة من الصغار والكبار.
من جانبه أوضح المستشار النفسي والتربوي "د. فهد عبد الرحمن الماجد"، "أن الأعراض التي يقاس منها إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية، تتمثل في تعلقهم الشديد بالأجهزة الإلكترونية، وفقدان السيطرة على النفس، وتحوّل النشاط الإلكتروني إلى

---

[٢٩] نورة خالد السعد, الخطر في ألعاب الفيديو للأطفال، جريدة الرياض, ١٠/مارس/٢٠٠٥,العدد ١٣٤٠٨, نقلا عنwww.alriyadh.com تاريخ الزيارة:٢٠١٩/١٠/٩.

[٣٠] عماد عبد الرحيم الزغلول، مبادئ النفس التربوي، دار الكتاب الجامعي، ٢٠١٦،ط٤، ص١٨٢-١٨٣.

[٣١] خليل فاضل, ادمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية,http://maganine.com/content.asp? content ID=11678 تاريخ الزيارة:٢٠١٩/٩/٣.

[٣٢] إدمان الألعاب الإلكترونية اضطراب نفسي اعتبارا من سنة ٢٠١٩، نقلا عن http://www.annahar.comتاريخ الزيارة:٢٦/ت١/٢٠١٩.

أولوية تتقدم على الأنشطة الأخرى، وغياب الرغبة في اللعب مع الأطفال الآخرين، أو اللهو في الخارج. ومن بينها ظهور التوتر الشديد والمستمر، في حال عدم تملكه الأجهزة الإلكترونية ليلهو بها، مما يجعله في حالة من القلق والتشنجات المستمرة"[٣٣]. كذلك يتوقف التشخيص على الوقت الذي يمضيه الشخص أمام الشاشة الإلكترونية.

وتشير الباحثة من خلال اطلاعها على بعض الدراسات ومن خلال الخبرة العملية لديها، إلى ما تخلفه الألعاب الإلكترونية من أضرار نفسية على الأطفال والمراهقين وبأشكال متعددة منها: الخوف والهلع، صعوبات في النوم، أحلام اليقظة المخيفة، فشل في الحياة العملية، صعوبة في التواصل مع الآخرين، فقدان الإرادة الحقيقية وعدم الشعور بالسعادة والرفاهية إلا من خلال ممارسة تلك الألعاب. بالإضافة إلى أن تلك الألعاب تقتل في اللاعب الأحاسيس والانفعالات وتصنع منه طفلًا بليدًا بارد العواطف وعنيفًا، كما تجعله يقبل على إيذاء نفسه وإيذاءغيره دون التفكير في العواقب، الأمرالذي يؤثرعلى شخصية الطفل وثقافته، وما يستتبع ذلك من آثار خطرة على الأمن المجتمعي. ناهيك عن فقدان روح الاختراع والإبداع لأنه يرى كل شيء يحيط به وكأنه شبيه لما يوجد في اللعبة. هذا ما يجعل تفكيره وذكاءه محدودًا في نطاق ضيق.

وتجدر الإشارة إلى أن الإدمان الإلكتروني ليس بالضرورة متصلاً باضطراب نفسي، أي ليس كل مدمن إلكتروني مصابًا باضطرابات نفسية، لكنه قد يكون مرتبطًا في بعض الحالات باضطرابات نفسية أخرى، كالاكتئاب، والقلق الاجتماعي والوسواس القهري، واضطراب نقص الانتباه، وفرط النشاط، واضطرابات الشخصية، وأنواع أخرى من الإدمان.

أشارت دراسة قامت بها "ديانا حدارة" إلى أن إدمان الألعاب الإلكترونية قد يؤدي إلى أمراض نفسية كالخوف، الفوبيا الاجتماعية، السلوك الوسواسي، النوم المضطرب، الأحلام المفزعة، ضعف الثقة بالنفس، القلق، السلوك العدواني، كراهية الآخرين، تشتيت الذهن، ضعف التفكير، الانطواء والخلط بين الواقع والخيال"[٣٤].

٣- من ناحية الصحة "العقلية والجسدية ": تؤثرالألعاب الإلكترونية التي تمارس من خلال الأجهزة الذكية كالآيباد والبلاي ستايشن والبلاك بيري وغيرها، على صحة الأطفال الجسدية والعقلية في جوانب عدة منها:

١-٣ من ناحية الصحّة العقلية:

أ- على مستوى الدماغ والذاكرة: قام عدد من الباحثين بدراسة أثر الألعاب الإلكترونية على الدماغ، وقد وجدوا، "بأن ألعاب الكومبيوتر تتجه نحو تدمير أدمغة المراهقين، وذلك من خلال إعاقة تطور الدماغ، وأن هذه الألعاب تنتج أجيالًا غبيّة، كما تجعلهم يفقدون السيطرة على أنفسهم. وقد تمّ قياس مستوى النشاط لدى مئات من المراهقين الذين يلعبون "لعبةnintendo"، وقورن بأدمغة طلبة آخرين يقومون بأنشطة حسابية بسيطة، وأظهرت النتائج بأن مستوى نشاط الدماغ لدى المراهقين الذين يقومون بالعمليات الحسابية أكبر من هؤلاء الذين يلعبون بألعاب الحاسوب"[٣٥]. وهذا يشير إلى أن جلوس الطفل أمام الشاشة لفترة طويلة، قد يجعل بعض وظائف الدماغ خاملة، خاصة الذاكرة طويلة المدى، بالإضافة إلى إجهاد الدماغ. وبحسب دراسة جديدة تمّ فيها تجميع

---

[٣٣] اليوم:١٧٥ ألف حالة مرضية نتيجة إدمان الألعاب الإلكترونية في العالم, نقلا عن www.alyaum.com, تاريخ الزيارة٢٦/ت١/٢٠١٩.

[٣٤] ديانا حدارة, مصدر سابق.

[٣٥] الشحوري, مرجع سابق,ص ٧١.

ملخص ١١٦ دراسة سابقة عن ألعاب الفيديو، أكدت "أن استخدام ألعاب الفيديو بشكل منتظم يؤثر على الدماغ، ولا يقتصر التأثير هنا على وظائف الدماغ، وإنما أيضا على هيكلية عمل الخلايا العصبية في الدماغ"[٣٦].

وفي هذا الاطار، تشير دراسة نشرتها صحيفة "ذا صن"البريطانية، إلى "أن بعض ألعاب الكمبيوتر يمكن أن تزيد خطر الإصابة بالخلل العقلي والفصام لدى الأطفال والبالغين على حدّ سواء، لا سيما الألعاب العنيفة التي تضم شاشتها خرائط إرشادية. أما المنطقة الأكثر تضررًا في الدماغ، فهي الحصين" قرن آمون"، وهي المنطقة المسؤولة عن التوجيه والذاكرة "[37].

كما أكد "الدكتور سعيد عبد العظيم"، "أستاذ الطب النفسي بجامعة القاهرة"، "أن ممارسة ألعاب "البلاي ستيشن" بشكل يصل إلى حد الإدمان قد يؤدي مع الوقت إلى التعرض للإصابة بأورام المخ، بسبب الضغط على المراكز العصبية فيه، أو الإصابة بضمور في خلاياه بسبب الضغط على الموصلات العصبية، مما يزيد من إنهاك الجهاز العصبي ويشعر الطفل برعشة في الجسم والأيدي عند ممارسة هذه الألعاب لساعات متواصلة نتيجة ما تفرزه الأجهزة الإلكترونية من إشعاعات وذبذبات على جسم اللاعب، بالإضافة إلى الحركة السريعة والاهتزازية المتكررة لها. ويمتد أثر تلك الألعاب بصورة أساسية على الأطفال المصابين منهم بضعف في الجهاز العصبي، ومن لديه استعداد لزيادة الكهرباء في المخ، ويؤدي إلى إصابتهم بنوبات صرع وتنبيه في المخ فيعانون من النسيان وفقدان التركيز"[٣٨]. كما أشار الدكتور "رونالد كانتر"، "اختصاصي أمراض القلب"، إلى "أن أي زيادة مفاجئة في هرمون الإجهاد الأدرينالين في الجسم، يمكن أن يعرض المرضى لخطر الإصابة بمشكلات القلب"[٣٩].

و تشير بعض الدراسات إلى أن الاستعمال المتزايد لتلك الأجهزة، قد يصيب الطفل بالتوحد والانعزالية، وقلة التواصل مع الناس. وتسترشد الباحثة بحالة طفلة رصدتها في العيادة النفسية، تبلغ من العمر ثلاث سنوات، تعرضت منذ الأشهر الأولى من عمرها ولغاية عامها الثاني، لساعات طويلة لشاشة التلفاز (أكثر من خمس ساعات يومياً)، وتعاني من طيف التوحد الذي قد يكون أحد أسبابه التعرض الشديد للشاشة في عمر مبكر.

ب- على مستوى النمو الذهني (المعرفي واللغوي): إن غوص الطفل في العالم الافتراضي، وعدم تمييزه بين ما هو حقيقي وما هو وهمي، قد يؤثر في نموه الذهني. فعلى المستوى المعرفي مثلا، " قد يبني الأطفال أحكامهم على أمورعديدة من خلال خرافات أو معلومات تتضمنها تلك الألعاب، ما يفقدهم التركيز ويدفعهم إلى الانعزال والتوقع"[٤٠]. أما على المستوى اللغوي، فقد أشارت بعض الدراسات إلى أنه " كلما زاد عدد الساعات التي يقضيها الأطفال (تحديداً الذين تتراوح أعمارهم بين ستة أشهر وسنتين)، في استخدام الشاشات المحمولة، مثل الهواتف الذكية، والأجهزة اللوحية، والألعاب الإلكترونية، زاد احتمال تأخر النطق لديهم. كما أكد الباحثون أن كل ٣٠ دقيقة من استخدام الشاشة يوميًا يرتبط بزيادة خطر تأخر النطق بنسبة ٤٩٪"[٤١].

---

[٣٦] كيف تؤثر الألعاب الاكترونيةعلى وظائف الدماغ؟ نشرت ٢٠١٧/٧/١٢. نقلا عن www.almowaten.net,

[37] عصام سحمراني، أضرار ألعاب الفيديو على الدماغ, مجلة العربي ، ٢٠١٧، نقلا عن:<http://www.alaraby.co.uk تاريخ الزيارة:٢٠١٩/١١/٩.

[٣٨] ا مصطفى عريشة, تلعب بلايستايشن؟ اكتشف مخاطره على عقلك وصحتك النفسية، ٦/فبراير ٢٠١٩،نقلا عن http://www.elconsolto>com، تاريخ الزيارة: ٢٠١٩/١١/٩.

[٣٩] ألعاب الفيديو تصيب الاطفال بامراض القلب، نقلا عن الموقع الإلكتروني www.news.bawabaa.com تاريخ الزيارة:٢/ت١/٢٠١٩.

[٤٠] سلامة الاطفال على الانترنت، المركزالتربوي للبحوث والإنماء، نقلا عن ،http:// crdp.org>files تاريخ الزيارة:١/ت١/٢٠١٩.

[٤١] كريستين صليبي، الأجهزة الإلكترونية تؤخر النطق لدى الاطفال، ٢٠١٧/٥/٨. نقلا عن :http://www.lebanese-forces.com. تاريخ الزيارة: ٢٠١٩/١١/١٢.

وتجدر الإشارة إلى أن الألعاب الإلكترونية لا تؤثر فقط على النمو المعرفي والذهني للطفل، إنما تتعداها إلى كل نواحي النمو الأخرى، وفي شتى المراحل العمرية التطورية لدى الطفل.

٢-٣- من ناحية الصحة الجسدية:

أ- على مستوى البدانة: تشير الكثير من الدراسات إلى تزايد معدلات البدانة والسمنة بين لاعبي الألعاب الإلكترونية في مختلف دول العالم. وهذا ما أكدته نتائج دراسة نشرت مؤخرا، من " أن ارتفاع حالات البدانة في معظم دول العالم يعود إلى تمضية فترات طويلة أمام التلفاز أو الكومبيوتر، فقد قام الباحثون بدراسة أكثر من٢٠٠٠ طالب تتراوح أعمارهم بين (٩-١٨) سنة، وتبيّن أن معدلات أوزان الأطفال ازدادت من ٥٤ كلغ إلى ٦٠ كلغ، كما أن هناك انخفاضا حادًا في اللياقة البدنية، فالأطفال من ذوي ١٠ سنوات في عام ١٩٨٥ كانوا قادرين على الركض لمسافة ١.٦ كلم لمدة زمنية لا تتجاوز ٨.١٤ دقيقة، أما أطفال اليوم فيركضون المسافة نفسها ولكن في عشر دقائق أوأكثر"[٤٢].

ب- على مستوى آلام الرقبة والظهر: أشار العلماء إلى ظهور مجموعة جديدة من الإصابات الخاصة بالجهاز العظمي والعضلي على مدى الخمس عشرة سنة الماضية مع انتشار ألعاب الكمبيوتر. فالجلوس لساعات طويلة أمام الشاشة يسبب آلامًا مبرحة في أسفل الظهر. كما "أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرارًا بالغة لإصبع الابهام، ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة "[43]. وتتوافق تلك النتائج مع ما جاء به خبراء الصحة، "بأن إدمان الأطفال لأجهزة الكمبيوتر في اللعب يعرضهم إلى مخاطر قد تنتهي بإعاقتهم، وأبرزها إصابات الرقبة والظهر والأطراف"[٤٤].

ج- على مستوى الإجهاد البصري: تشير الأبحاث العلمية إلى أن حركة العينين تكون سريعة جدًا أثناء ممارسة ألعاب الكمبيوتر، ما يزيد من فرص إجهادها. كما "أن الأشعة الكهرومغناطيسية المنبعثة من شاشات الكمبيوتر، تؤدي إلى حدوث الاحمرار في العينين والجفاف والحكة وضعف البصر، كذلك الزغل، وكلّها أعراض تؤدي إلى الصداع وضعف التركيز"[٤٥].

٤- من ناحية التحصيل الدراسي: هناك أدلّة قويّة تثبت أن الأطفال الذين يمضون أوقاتا طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وتقديمها على أي نشاط آخر، له انعكاساته السلبية على النتائج الدراسية، حيث تؤدي إلى ضعف في تحصيلهم الدراسي واضطرابات في التعلم، كتشتّت الانتباه، وعدم التركيز، وفقدان مهارات التواصل داخل الصف، وبالتالي حصولهم على تصنيفات أكثر سلبية من قبل المعلمين، بسبب عدم رغبة الطفل في القيام بواجباته الدراسية، والأعمال المطلوبة منه. وهذا ما أشارت إليه دراسة " السبتي" (٢٠١٣)، من " أن أكثر من ثلثي عدد أفراد العينة يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية على قراءة الكتاب المدرسي، ويعزو الباحث ذلك إلى العامل النفسي، وهو أن الكتاب يذكرهم بقلق الامتحان، وتوبيخ المعلمين، وصعوبة المنهج، وسيادة جوّ من الاكتئاب والخوف في المدرسة... الأمر الذي يؤدي إلى ضعف التحصيل الدراسي للطالب، فيحاول إزاء هذا الفشل والضعف الدراسي، أن يعوضه بالانتصارات الوهمية من خلال ممارسة هذه الألعاب"[٤٦]. وتتوافق تلك النتائج مع ما جاءت به دراسة "الهدلق" من "أن

---

[٤٢] طفلك والألعاب الإلكترونية, مزايا وأخطار,الطفل: المتميزة: العدد الثالث والعشرون- ذوالقعدة١٤٢٥. نقلا عن https://www.saaid.net>tarbiah. تاريخ الزيارة: ٢٠١٩/١٠/٩.

[43] أمراض قد تصل الى الاعاقة الدائمة والصرع عند الادمان على اللعب ،جريدة الرياض, العدد ١٥٣٧٦, ٣٠ يوليو ٢٠١٠ . نقلا عن:www.alriyad.com تاريخ الزيارة٢٠١٩/٩/٢١.

[٤٤] المصدر السابق، جريدة الرياض.

[٤٥] المصدر نفسه .

[٤٦] عباس السبتي, مرجع سابق، ص٢١.

ممارسة تلك الألعاب تؤثر سلبًا على التحصيل الدراسي وتؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية، والهروب من المدرسة أثناء الدوام، وتؤدي إلى اضطرابات التعلم"[٤٧]. كما أن سهر الأطفال والمراهقين طوال الليل في ممارستها، يؤثر بشكل مباشرعلى مجهوداتهم في اليوم التالي، مما قد يجعل اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا فإنهم يستسلموا للنوم في فصولهم الدراسية بدلًا من الإصغاء للمعلم.

كل هذه النتائج تعود بالدرجة الأولى إلى غياب الرقابة الأسرية، وغياب المسؤولية لدى الأطفال، الذين يهدرون وقتهم في استخدام الألعاب الإلكترونية، الأمر الذي ينعكس سلبًا على تحصيلهم الدراسي، فيتراجع مستواهم التعليمي شيئا فشيئًا، وقد يقودهم ذلك إلى التسرّب الدراسي.

٥- **من الناحية الاجتماعية:** تشير العديد من الدراسات إلى "أن الأجهزة الإلكترونية تؤثرعلى الأبعاد الاجتماعية والنفسية والتحصيل الدراسي للطفل"[٤٨] . وهذا ما جاءت به نتائج دراسة "الهدلق"، من" أن ممارسة الطفل للألعاب الرقمية، تنمّي فيه الخمول والكسل والعزلة الاجتماعية، بالإضافة إلى التوتر الاجتماعي، وفقدان المقدرة على التفكير الحر، وانحسار العزيمة والإرادة لديه، كما يصبح أكثر تمردًا ورفضًا للتعليمات والتوجيهات"[٤٩]. و كما أشارت الباحثة "ديانا حدارة" إلى " أن الألعاب الإلكترونية تؤثر من الناحية الاجتماعية على الطفل، كصعوبة تعاونه مع الغير والشك في سلوك الاخرين"[٥٠]. وتتفق هذه النتائج مع ما أشارت إليه أيضا "القويدر" من أن "لألعاب الإلكترونية تجعل الطفل يميل إلى العزلة الاجتماعية، والانطواء على نفسه، مما يؤثر سلبًا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي. فهو بدلًا من الجلوس مع العائلة، وتبادل الحديث معها، ينجذب لممارسة الألعاب التي تجعله يفضل اللعب على الحديث مع العائلة"[٥١]. كما تتفق أيضا مع ما جاءت به نتائج دراسة "المالكي"من "أن اسراف الطفل في التعامل مع عوالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع، فيفقد المهارة الاجتماعية في إقامة الصداقات والتعامل مع الاخرين، ويصبح بالتالي خجولًا لا يجيد الكلام والتعبيرعن نفسه"[٥٢].

مما تقدم نجد أن تفرّد الطفل بنفسه وجهازه بعيدًا عن الأسرة والأصدقاء والتفاعل الاجتماعي الطبيعي، يؤثر في إضعاف مهاراته التواصلية مع الآخرين، ويجعله طفلا خجولا وانطوائيًا. وتظهر خطورة تلك الألعاب في استخدامها لشخصيات إلكترونية بعيدة عن الواقع، هذه الشخصيات وإن كانت تنمّي خيال الطفل، فإنها في الوقت ذاته تنمي مساحة انفصاله عن المحيط الاجتماعي. حتى عندما يلتحم الطفل بهذا الواقع، فإنه يتعامل معه بمنطق هذه الشخصيات الخيالية، وهو ما يفجّر في نفس اللاعب التوتر والعنف والتحدّي والأنانية والخصومة الدائمة مع المحيط.

---

[٤٧] عبدالله بن عبد العزيز الهدلق, مرجع سابق، ،ص٤٩.

[٤٨] عمر محمد أبو الرب وإلهام مصطفى القصيري, المشكلات السلوكية جراء استخدام الهواتف الذكية من قبل الأطفال من وجهة نظر الوالدين في ضوء بعض المتغيرات، جامعة الملك بن عبد العزيز , المملكة العربية السعودية, نقلا عنsearch.shamaa.org>tsjire pdf , تاريخ الزيارة: ٢٠١٩/١٠/١, ص١٩٠.

[٤٩] عدنان أحمد الفسفوس, مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال, مقالة بتاريخ ٢٠٠٦/٥/٧,نقلا عن www.alwatanvoice.com، تاريخ الزيارة: ٢٧/ ت٢٠١٩/١.

[٥٠] ديانا حدارة، مصدر سابق

[٥١] مريم القويدر, أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال, الجزائر,٢٠١٢، ص ٢٢٧.

[٥٢] محمد المراغي، بوابة الشرق، تربويون: الألعاب الإلكترونية غزو ثقافي للسيطرة على عقول الاطفال, ٢٠١٥/١٠/١٠.نقلا عن www.al-sharq.com، تاريخ الزيارة: ٢/ت٢٠١٩/١.

كما تكمن خطورة تلك الألعاب في أنها تتيح للاعبيها التعرف إلى غرباء، وإنشاء صداقات عبر شبكات مخفية، يستغلونها في التعرف إلى أمور سياسية، أو جذبهم إلى أفعال عنفية وتصرفات مشينة تخالف القيم الأخلاقية والعادات والتقاليد، أمثال لعبة "ببجي" و"فورت نايت" و"كول أوف ديوتي" وغيرها من الألعاب المتاحة على الهواتف الذكية، وأجهزة البلايستيشن، التي انتشرت مؤخرا، لقدرتها على غسل دماغ الطفل، وزرع قيم جديدة ونسف أخرى، وما تخلّفه من قلق وخوف وعوارض نفسية وسلوكية، فتجعل الأطفال ضحايا يقعون في وضع عصيب وضاغط.

وتجدر الاشارة إلى أن تلك المخاطر التي تخلّفها الألعاب الإلكترونية، لا تطال بالضرورة كل مستخدميها، وهي وإن أثّرت في سلوكهم ونفسيتهم وصحتهم الجسدية وعلاقاتهم الاجتماعية، فإن درجة التأثير تكون متباينة بين فرد وآخر. ويعود سبب ذلك إلى طبيعة شخصية كل طفل من جهة، وطبيعة تنشئته الاجتماعية من جهة أخرى، بالإضافة إلى المرحلة العمرية التي ينتمي إليها، ما يجعل أحدهم عرضة للتأثير أكثر من الأشخاص الآخرين.

توصيات وإجراءات هامة للحد من مخاطر سوء استخدام الألعاب الإلكترونية على الأطفال

يتطلب ضبط سلوك الأطفال والمراهقين والشباب على حدّ سواء، تحركًا جماعيًا تتشارك فيه الجهات كافة، بدءاً من الأسرة، مروراً بالمؤسسات التربوية، وصولاً إلى مؤسسات المجتمع المدني بأشكالها كافة، لحمايتهم والحفاظ عليهم لأنهم في حقيقة الأمر رجال المستقبل وعماد الوطن، هم الاستثمار الفاعل والحقيقي في المستقبل. ويكمن الحل باتخاذ اجراءات معينة من قبل المعنيين، وذلك ليس بحرمان الطفل كليًا من تلك الألعاب، بل إن المطلوب هو التوازن والتحكّم والابتعاد عن التطبيقات الإلكترونية ذات الإشكالية. ومن بين هذه الإجراءات :

١- **على صعيد الأسرة:** تشكل الأسرة خط الدفاع الأول لمواجهة كل الأخطار التي يتعرض لها أبناؤها من سوء استخدام الألعاب الإلكترونية. حيث يتوجب على الأهل مراعاة الأمور الآتية:

- وعي الأهل وإدراكهم لمخاطر محتويات بعض الألعاب الإلكترونية، والعمل على توعية أبنائهم، وتفعيل رقابتهم عليهم، في كل ما يشاهدونه، والانتباه إلى أدق التفاصيل، حتى لوكان اللعب تثقيفيًا، وذلك بهدف حماية أبنائهم من التداعيات السلبية على حاضرهم ومستقبلهم.

- أن يضع الأهل قواعد تنظّم الوقت المخصص للعب وتحدّ منه، وأن يعلموهم التوسّط والاعتدال والتعود على أن لكل شيء وقتا محدّدا خاصا به. وألّا يكون اللعب بها إلا بعد إنهاء الواجبات المدرسية، ولا يكون خلال وجبات الطعام اليومية. والعمل على شراء ما هو مفيد ومناسب لأعمارهم، ونموهم العقلي، والابتعاد عن شراء ما يفسد سلوكهم وصحتهم النفسية والجسدية والعقلية.

- أن يشارك الأهل أبناءهم ألعابهم الإلكترونية، ومناقشة مضامينها بصورة هادئة وموضوعية، لمنحهم الثقة بذواتهم وإحياء روح الصداقة في داخلهم. بالإضافة إلى سدّ حاجاتهم العاطفية التي تعتبر بالنسبة لهم أهم من الألعاب نفسها، والعمل على مواجهة التحديات بالنصح والإرشاد والحوار البنّاء، ودفع الولد إلى مقاربة المخاطر بنفسه، واتخاذ القرارات المناسبة، من دون أن يشعر أنه مجبر قسرًا بالابتعاد عن اللعبة التي يراها الأهل تشكل خطرًا على سلوكه وحياته.

- تشجيع الأهل أبناءهم على استبدال الألعاب الإلكترونية بألعاب تنمي الخيال والادراك، والإبداع والمعرفة، واستبدالها ببدائل سليمة، لملء أوقات فراغهم، كدمجهم بأنشطة تطوعية وكشفية ورياضية واجتماعية وفنية وثقافية.

- أن يكون الأهل القدوة أوالمثال بالنسبة لأولادهم، فلا يمكن لهم نهي أولادهم عن أمر يمارسونه هم أمام أعينهم. فالطفل الذي ينشأ في أسرة لا تعير اهتماماً له، وتكون الشاشة هي ملاذ الأهل وقت الفراغ، فإنه سينشأ على هذا السلوك ويعتبره فيما بعد سلوكًا

طبيعيًا. وما إن يتسنى له امتلاك الجهاز أو الهاتف النقال، سيتعاطى معه بالطريقة نفسها، دون أن يدرك الأهل أنهم السبب الحقيقي لهذا السلوك.

وأخيرًا، على الأهل إذا لاحظوا حدوث أي تغيير في سلوك الطفل وشخصيته، والتي قد تكون الألعاب الإلكترونية سببا فيه، وعجزوا عن تعديله أو تغييره، الاستعانة بمرشدين اجتماعيين واختصاصيين تربويين أو نفسيين لمساعدتهم في وضع استراتيجيات تساعدهم في إدارة توتر أبنائهم، والتحكم في سلوكهم، وفي كيفية استخدامهم للأجهزة الإلكترونية. ذلك أن العلاج هنا أمر ضروري لمساعدة الطفل التعبيرعن خوفه وقلقه، والبوح بمشكلته، لا سيما إذا تلقى الطفل رسائل مهدّدة ومؤذية بواسطة تلك الألعاب، مما يخلق عنده نزعة تدميرية نتيجة الكبت الحاصل من قبله، ليعيش فيما بعد بظلام مدمّر، وصراع مع نفسه، وانطوائية قد توصله إلى الاكتئاب، ومن ثمّ إلى الكآبة وبالتالي الانتحار.

٢- **على صعيد المدرسة:** يتمثل ذلك بتوعية المجتمع المدرسي بأضرار ومخاطر الألعاب الإلكترونية ذات المحتوى السلبي، ومدى تأثيرها على سلوك الأطفال وصحتهم النفسية والجسدية، ومصادرة الألعاب التي يتم ضبطها مع الطلبة أثناء الدوام، واتخاذ إجراءات انضباطية رادعة. ومن ثم الإكثار من النشاطات الجماعية المختلفة والتي تساعد على تفريغ طاقتهم السلبية، وشحذ الهمم، وتحويل المدارس إلى مراكز نشاطات ثقافية متنوعة أثناء العطل الصيفية. بالإضافة إلى تعليمهم القانون والنظام في المدرسة وفي المنزل ووضع الأولويات في الحياة.

كما ينبغي تنظيم الوقت المخصص لترفيه الأطفال بين ممارسة الألعاب الإلكترونية الافتراضية، وممارسة الرياضة الحقيقية مثل السباحة، ولعب الكرة بأنواعها، والرحلات، وغيرها من الأنشطة التي تعود بالفائدة على الطفل من الناحية الجسمية والنفسية والعقلية.

هذا وتلعب المدرسة دورًا هامًا في توعية الأهل من مخاطر الألعاب الإلكترونية على أبنائهم، وذلك من خلال عقد ورش عمل، وبرامج توعوية، وتفعيل الحوارات البناءة فيما بينهم لتحجيم استخدامها، والحدّ من تأثيراتها السلبية على تحصيلهم الدراسي بصفة خاصة، وصحتهم النفسية والجسمية والعقلية بصفة عامة.

٣- **على صعيد أجهزة الرقابة :**

أ- في مقاهي الألعاب الإلكترونية: يقع على عاتق تلك الأجهزة، التحرّي المستمر عن مراكز الألعاب الإلكترونية، وإنزال أشدّ العقوبات بكل من يقدم ألعابا تتسم بالعنف، وتساعد على الانحراف، وتتعارض مع قيم وأخلاق المجتمع. كما عليها القيام بتحديد سن الأفراد المسموح لهم دخول هذه المراكز، وتحديد الألعاب المسموح بها، تبعاً للسن، واتخاذ إجراءات صارمة بحق من يخالف ذلك.

ب- في مراكز بيع الألعاب الإلكترونية: تلتزم أجهزة الرقابة المسبقة، مراقبة كل ما يطرح في الأسواق من ألعاب إلكترونية، بالاستعانة بلجان مراقبة مكونة من علماء الاجتماع وعلماء النفس، بهدف حظر بعض الألعاب ذات المفاعيل الخطيرة على الاطفال وفق ثقافتنا وأخلاقنا.

٤- **على صعيد وسائل الإعلام:** يكمن الدور الأساسي لوسائل الإعلام بمراقبة برامج القنوات التلفزيونية، وأنواع الألعاب الإلكترونية بمختلف مصادرها الأمر الذي يتطلب إنشاء مجالس ولجان من اختصاصيين اجتماعيين وتربويين ونفسيين لمراقبتها، والسهر على ضبطها بهدف تحصين الأجيال.

٥- **على صعيد مؤسسات المجتمع المدني:** على مؤسسات المجتمع المدني من جمعيات ومنظمات أهلية وخاصة، أن تعمد بصورة دورية إلى إقامة نشاطات خاصة بالأطفال، بعيدًا عن استخدام الشاشة، وتوعية الأهل من خلال ورش عمل، وندوات ومحاضرات حول مخاطر الشاشة وإدمانها من قبل الأبناء، للحد من مخاطرها المتنوعة عليهم.

٦- **على صعيد مديرية الأمن العام:** تكمن مهمة هذه المؤسسة في اطلاق حملات توعوية بمخاطر بعض الألعاب الإلكترونية على الأطفال والشباب، لما تحتويه من مضامين تحرّض على القتل والانتحار والابتزاز والتجسّس والاختراق وجرائم تقنية المعلومات، مع إرشاد الضحية إلى التبليغ المباشرعلى الخط الساخن في حال تعرضه لأي خطر.

٧- **على صعيد الدولة:** أن تبادر الدولة إلى إنشاء مراكز محلية تعنى بإجراء بحوث ذات صلة بالألعاب الإلكترونية، وإيجاد نظام تصنيف لهذه الألعاب على غرار"مجلس تصنيف البرمجيات الترفيهية" "ESRB entertainment software rating board"، ليكون مرجعاً يعنى بتصنيف الألعاب حسب الأعمار، وكذلك يعنى بتوضيح محتوى كل لعبة عبر أوصاف مختصرة بما يتوافق مع ثقافة مجتمعاتنا.

هكذا نجد أن المسؤولية مشتركة بين كافة مؤسسات المجتمع، لحماية أبنائنا من مخاطر الألعاب الرقمية. فإذا لم تعمد الجهات المسؤولة إلى احتواء تأثير تلك الألعاب عبر قوانين وضوابط تتشارك فيها مختلف الجهات والدوائر المعنية ، فإن أبناءنا سوف يتعرضون لمشكلات ومخاطر، ويكونون فريسة لتلك الألعاب، التي تمتد مخاطرها في ما بعد إلى المجتمع بأسره.

المراجع:

الكتب:

١- أبو أسعد، مصطفى, الأطفال المزعجون, شركة إبداع للفكر للنشر والتوزيع، الكويت, ط١، ٢٠٠٦.

٢- الحيلة، محمد محمود, الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيًا وتعليميًا وعلميًا, دار المسيرة, عمان, الأردن, ط٧, ٢٠١٣.

٣- الخوالدة، محمد محمود, اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالاته التربوية في إنماء شخصياتهم, دار المسيرة, عمان, الأردن ,ط١، ٢٠٠٧.

٤- الزغلول، عماد عبد الرحيم، مبادئ علم النفس التربوي، دار الكتاب الجامعي، ط٤، ٢٠١٦.

٥- السيد، حسن عمار مكاوي وليلى, الاتصال ونظرياته المعاصرة, د.ط, الدار المصرية اللبنانية, مصر, ٢٠٠١.

٦- الشحوري، مها حني, الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة, ما لها وما عليها, دار المسيرة ،عمان، الأردن، ط١، ٢٠٠٨ .

٧- العناني، حنان عبد الحميد, اللعب عند الأطفال, دار الفكر للطباعة والنشر, عمان, الأردن, ط١, ٢٠٠٢.

٨- حواشين، مفيد نجيب,حواشين، زيدان نجيب, إرشاد الطفل وتوجيهه, دار الفكر للنشر والتوزيع, عمان,ط١ ,٢٠٠٢.

٩- عبد الهادي،نبيل, سيكولوجية اللعب, دار وائل للنشر والتوزيع, الأردن, ط١, ٢٠٠٤.

المواقع الإلكترونية

- **<u>الدراسات الجامعية:</u>**

١- أبو الرب ،عمر محمد والقصيري، إلهام مصطفى, المشكلات السلوكية جراء استخدام الهواتف الذكية من قبل الأطفال من وجهة نظر الوالدين في ضوء بعض المتغيرات، جامعة الملك بن عبد العزيز, المملكة العربية السعودية, نقلا عن search.shamaa.org>tsjire pdf , تاريخ الزيارة: ٢٠١٩/١٠/١.

٢- السبتي،عباس, الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة، نتائج وحلول، بدولة الكويت ٢٧ ابريل ٢٠١٣. نقلا عن www.minshawi.com>content تاريخ الزيارة ٢٠١٩/١٠/٢٣.

٣- القويدر، مريم, أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال, الجزائر,٢٠١٢، نقلا عن biblio.univ- alger.dz>bistream<, تاريخ الزيارة: ٢٠١٩/١٠/١.

٤- الهدلق، عبدالله بن عبد العزيز , إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض،٢٠١٣، نقلا عن https://www.alukah.net>files تاريخ الزيارة ٢٠١٩/٩/٣٠.

٥- باسم، أسماء وعبد الرحمن،إيمان, التأثيرات السلبية لاستخدام الهواتف الذكية على الأطفال من وجهة نظر الأمهات, جنين والباذان نموذجا, جامعة النجاح الوطنية , كلية الإعلام, ٢٠١٨, نقلا عن https://repository.najah.edu>pdf .

المقالات:

١- باسكال صوما، موقع المردة، صناعة الألعاب الإلكترونية في لبنان، ٢٠١٦/٩/١٧، نقلا عن:elmarada.org، تاريخ الزيارة:٢٠١٩/١١/١١.

٢- خليل فاضل، إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية، نقلا عن الموقع الإلكتروني11678=http://www.maganin.com/content.asp?contentID ، تاريخ الزيارة٢٠١٩/٩/٣.

٣- ديانا حدارة, الألعاب الإلكترونية والعنف الافتراضي, نقلا عن مجلة لها، ١٩/ت١/٢٠١٤.https://www.lahamag.com>article، تاريخ الزيارة: ٢٦/ت١/٢٠١٩.

٤- عبدالله أحمدعبدالله, في اجتماعيات الخدمة والانحراف, www.pdffactory.com, تاريخ الزيارة, ٢٠١٩/١٠/١١.

٥- عصام سحمراني، مجلة العربي ، أضرار ألعاب الفيديو على الدماغ, ٢٠١٧، نقلا عن:<http://www.alaraby.co.uk ، تاريخ الزيارة:٢٠١٩/١١/٩.

٦- علي سليمان الصوالحة, يسرى راشد العويمر,علي مصطفى العليمات,علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي, ص ١٩٣-١٩٤. نقلا عن http://eis.hu.edu.jo>pub112. تاريخ الزيارة ٢٠١٩/١٠/٢٠.

٧- عدنان أحمد الفسفوس, مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال, مقالة بتاريخ ٢٠٠٦/٥/٧,نقلا عن www.alwatanvoice.com، تاريخ الزيارة: ٢٧/ ت١/٢٠١٩.

٨- كريستين صليبي، الأجهزة الإلكترونية تؤخر النطق لدى الأطفال، ٢٠١٧/٥/٨. نقلا عن :-http://www.lebanese forces.com، تاريخ الزيارة: ٢٠١٩/١١/١٢.

٩- محمد المراغي، بوابة الشرق، تربويون: الألعاب الإلكترونية غزو ثقافي للسيطرة على عقول الاطفال, ٢٠١٥/١٠/١٠.نقلا عن www.al-sharq.com، تاريخ الزيارة: ٢/ت١/٢٠١٩

١٠- مصطفى عريشة، موقع الكونسلتو، تلعب بلايستايشن؟ اكتشف مخاطره على عقلك وصحتك النفسية، ٦/فبراير ٢٠١٩، نقلا عن http://www.elconsolto>com، تاريخ الزيارة: ٢٠١٩/١١/٩.

١١- نورة خالد السعد, الخطر في ألعاب الفيديو للأطفال، جريدة الرياض, ١٠/مارس/٢٠٠٥,العدد ١٣٤٠٨, نقلا عن www.alriyadh.com، تاريخ الزيارة:٢٠١٩/١٠/٩.

١٢- إدمان الألعاب الإلكترونية اضطراب نفسي اعتبارًا من سنة ٢٠١٩، نقلا عن http://www.annahar.com،تاريخ الزيارة:٢٦/ت١/٢٠١٩.

١٣- ١٧٥ الف حالة مرضية نتيجة إدمان الألعاب الإلكترونية في العالم, www.alyaum.com, تاريخ الزيارة ٢٦ /ت١/ ٢٠١٩.

١٤- كيف تؤثر الألعاب الاكترونية على وظائف الدماغ؟ ٢٠١٧/٧/١٢.www.almowaten.net ، تاريخ الزيارة ٢٧/ت١/٢٠١٩.
١٥- إدمان الألعاب الإلكترونية, نقلا عنwww.addiction-wiki.com. تاريخ الزيارة ١/١١/٢٠١٩.
١٦- ألعاب الفيديو تصيب الأطفال بأمراض القلب،www.news.bawabaa.com،تاريخ الزيارة: ٢/ت١/٢٠١٩.
١٧- أمراض قد تصل إلى الاعاقة الدائمة والصرع عند الادمان على اللعب, ٣٠ يوليو ٢٠١٠, العدد ١٥٣٧٦,١٤٣١, نقلا عن www.alriyad.com, تاريخ الزيارة ٢١/٩/٢٠١٩.
١٨- سلامة الاطفال على الانترنت ،المركزالتربوي للبحوث والانماء، ،http:// crdp.org>files تاريخ الزيارة:١/ت١/٢٠١٩.
١٩- جريدة الرياض, العدد ١٥٣٧٦, ٣٠ يوليو ٢٠١٠نقلا عن:www.alriyad.com تاريخ الزيارة٢١/٩/٢٠١٩.
٢٠- البيان، الموقع الإلكتروني،www.albayan.ae. تاريخ الزيارة:٢٦/ت١/٢٠١٩.
٢١- إتفاقية حقوق الطفل ,يونيسيف, http://www.unicef.org>files>crc_arabic, تاريخ الزيارة ١١ أيلول ٢٠١٨.
٢٢- المرأة والطفل، الوكالة الوطنية للاعلام، الصفحة الرئيسية, قيومجيان ترأس المجلس الأعلى للطفولة: القمة الوطنية للأطفال في بعبدا، ١١/ت١/٢٠١٩، نقلا عن :nna-Leb.gov.lb ، تاريخ الزيارة:١١/١١/٢٠١٩.