

الفصل الرابع

الألعاب الإلكترونية.. سلاح ذو حدين

في الألعاب الإلكترونية، سواء ألعاب فيديو أو كمبيوتر أو إنترنت أصبحت تستحوذ على عقول واهتمامات أبنائنا: أطفالاً وشباباً. وراحت تنتشر بسرعة هائلة في كثير من المجتمعات العربية والغربية، النامية والمتقدمة، الفقيرة والغنية علي حد سواء، فلا يكاد يخلو بيت أو متجر منها.

لقد أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءاً لا يتجزأ من حياة الأطفال والشباب، وهو الأمر الذي دفع علماء التربية وعلم النفس إلى محاولة دراسة هذه الألعاب وأثرها على مستخدميها من النواحي المختلفة: الصحية، والانفعالية، والثقافية، والسلوكية، فهي بكل تأكيد سلاح ذو حدين.

لقد اعتاد أطفال الأجيال السابقة اللعب بالألعاب المرتبطة ببذل أقصى قدر ممكن من القدرات الذهنية والحركية أثناء لعبهم، إلا أنه وبعد تطوّر التكنولوجيا واختراع الحاسوب وظهور شبكات الإنترنت، تطوّرت أيضاً صناعة الألعاب الإلكترونية وخصّص الكثير منها للأطفال، فتركوا أساليب اللعب التقليدية واتّجهوا للألعاب الإلكترونية. لقد راحت هذه الألعاب تجذب الأطفال والشباب بما تحتويه من رسوم متقنة، وألوان جذابة، وخيال جامح، ومغامرات أخاذة، كما أنّ التطوّر الهائل في التكنولوجيا قد جعل التصوير الجرافيكي في هذه اللعب أكثر حقيقة وواقعية، لقد تطوّرت تلك الألعاب، وتجدّدت، وارتكزت، وتمحوّرت على التكنولوجيا الحديثة، بل استغلّتها، وصارت في قلبها، فأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم، بل صارت تُمثّل إدماناً مجوجاً للشباب والكبار أيضاً.

إنّها ألعاب العصر التي يؤثرها الأطفال ويفضلها الشباب على الألعاب التقليدية التي طالما مارسوها ولعبوها مع أقرانهم، لتطغى وتفرض نفسها عليهم، وإذا كان اندفاع الطفل أو الشاب نحو ألعاب الفيديو أو الكمبيوتر أو الإنترنت يحمل في طياته الكثير من الأمور الإيجابية فإنّ الأمر لا يخلو من بعض المخاطر التي ينبغي الالتفات إليها، وهو موضوع هذا الفصل من الكتاب.

♦ ماهية اللعب، وأهم أهدافه:

يُعدّ اللعب نشاطاً مهماً يُمارسه الفرد ويقوم بدور رئيس في تكوين شخصيته من جهة، وتأكيد تراث الجماعة من جهة أخرى. واللعب ظاهرة سلوكية تسود عالم الكائنات الحيّة - ولا سيما الإنسان.

واللعب في الطفولة وسيط تربوي مهم يعمل على تكوين الطفل في هذه المرحلة الحاسمة للنمو. ولا ترجع أهمية اللعب إلى الفترة الطويلة التي يقضيها الطفل فيه فحسب، بل أنّه يسهم بدور فعّال في التكوين النفسي للطفل، وتكمن فيه أسس النشاط التي تسيطر على التلميذ في حياته المدرسية.

يبدأ الطفل بإشباع حاجاته عن طريق اللعب، حيث تفتتح أمامه أبعاد العلاقات الاجتماعية القائمة بين الناس ويُدرك أنَّ الإسهام في أي نشاط يتطلب من الشخص معرفة حقوقه وواجباته، وهذا ما يعكسه في نشاطه ولعبه، ويتعلم الطفل عن طريق اللعب الجمعي عمليات مهمة مثل: الضبط، والتنظيم، والتعاون، والتنافس تمثيلاً مع الجماعة، وتنسيقاً لسلوكه مع الأدوار المتبادلة فيها.

واللعب مدخل أساس لنمو الطفل عقلياً ومعرفياً وليس لنموه اجتماعياً وانفعالياً فقط، ففي اللعب يبدأ الطفل بمعرفة الأشياء، وتصنيفها، ويتعلم مفاهيمها على أساس لغوي، وهنا يؤدي نشاط اللعب دوراً كبيراً في النمو اللغوي للطفل وفي تكوين مهارات الاتصال لديه.

واللعب لا يختص بالطفولة فقط فهو يلزم أشد الناس وقراراً ويكاد يكون موجوداً في كل نشاط أو فاعلية يؤديها الفرد.

يقول المفكر "بول فولكبييه" Paul Volckier: « لا يزول اللعب بزوال الطفولة، فالراشد نفسه لا يمكن أن يقوم بفاعلية هائلة إلا إذا عمل وكأنه يلعب». فاللعب يمتاز بالحرية والمرونة، بينما يتطلب العمل التفكير بالنتائج والانتباه المتواصل. وننوه بأنَّ للعمل مكانة مهمة في نمو الطفل، لكن دوره يختلف في حياة الطفل عنه في حياة الكبار. وكما جاء في تعريف اللعب لغوياً بقاموس المحيط بأنه : « مصدر للفعل (لعب) ومعناه ضد (جد) »، وهذا يعني انتفاء صفة الجدية عن اللعب بعكس العمل .

هذا، ويُعرف عالم النفس السويسري "جان بياجيه" Jean Piaget (1896-1980) اللعب بأنه: « عبارة عن عملية تمثل أو تعلم تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد ».

أما أهداف اللعب فنوجزها في التالي:

- 1- إشعار الطفل بالمتعة والبهجة والسرور.
- 2- ترويض الجسم وتمارين العضلات.
- 3- تشويق الطفل وتنمية استعداده للتعلم.
- 4- بناء شخصية الطفل من جميع النواحي.
- 5- مساعدة الطفل على فهم ذاته و تقبل الآخرين ومعرفة العالم المحيط به.
- 6- إعداد الطفل للحياة المستقبلية.
- 7- المساهمة في تعليم الطفل المهارات الاجتماعية.
- 8- مساعدة الطفل على تعلم المواد الدراسية،
- 9- التخلص من التوتر والانفعالات الضارة ومن الطاقة الزائدة.
- 10- إشباع حاجات الطفل بطريقة مقبولة اجتماعياً.

♦ ماهية الألعاب الإلكترونية:

تُعرف الألعاب الإلكترونية Electronic game، بأنها نشاطٌ له قواعدٌ مُحَدَّدة، يشترك فيه لاعبون في قضيةٍ أو نزاع مصطنع، بحيث يكون له نتائج تُقاس بشكلٍ كميٍّ، وتسمَّى اللعبة بأنها إلكترونية إذا تواجدت بهيئة رقمية، وعادةً ما تعمل على منصّات متنوعة كشبكة الإنترنت، والكمبيوتر، والتلفزيون، والهواتف النّقالة، والفيديو Playstation، والأجهزة المحمولة بالكف Palm devices. وتتراوح الألعاب على الإنترنت من مُجرّد نصوص ووصلات على صفحات الويب إلى مستويات مُعقّدة من الرسومات ثلاثية الأبعاد، والعوالم الافتراضية التي يعيش فيها عدد كبير من اللاعبين في وقتٍ واحدٍ. كما أنّ ألعاب الإنترنت هي تكنولوجيا حديثة؛ تعتمد على آلية لربط اللاعبين معاً بدلاً من النمط المعتاد من اللعب.

و في السّابق كان إطلاق مفهوم اللّعب يرتبط بالنشاط البدني أو الحركي، إلّا أنّه بتطوّر العلم والتكنولوجيا التي رافقته تغيّر مفهومه عن المفهوم السّابق؛ فظهرت الألعاب الإلكترونية التي سرعان ما جذبت انتباه جميع فئات المجتمع ولاقت نجاحاً فائقاً، وانحرفت بمفهوم اللّعب من التعليم إلى الترفيه بالدرجة الأولى.

♦ نشأة الألعاب الإلكترونية، ومدى رواجها:

ظهرت الألعاب الإلكترونية في النصف الثاني من القرن العشرين، وانتشرت في الثمانينيات والتسعينيات من القرن المنصرم، واستمر انتشارها حتى هذا اليوم مع ظهور ألعاب متنوعة ومتطورة جذبت الكثير إلى ممارستها لدرجة الإدمان، ومع ارتفاع شعبية تلك الألعاب حاولت التطوّر أكثر وأكثر للاستفادة في مجالات الفيديو والصوت والصورة ومجموعة جديدة كاملة من التقنيات التفاعلية. ثمّ بدأ التحوّل من تقديم البيانات / المعلومات إلى إشباع الطلب المتزايد على وسائل الترفيه. هذه الثورة التكنولوجية مهّدت الطريق للتقدّم المتسارع بمواقع الألعاب على شبكة الإنترنت. بعضها ألعاب ذات عوالم افتراضية مثل: "سيلكروود أون لاين"، Silkroad Online، و"الخيال النهائي" Final Fantasy. بعضها لا يعتمد على الاشتراك الشهري في خدماتها، في حين أن ألعاب مثل: Guild Wars تعتمد على الرسم الشهري.

وقد نشرت جريدة "ساو باولو" في عددها الصادر في الثاني من فبراير 1992، صفحات 9-10 أنّ 76٪ من البضائع المعروضة في أسواق الولايات المتحدة الأمريكية عبارة عن ألعاب إلكترونية، والباقي مُجرّد دراجات، وكتب ومجلات.. وهذا يعكس حجم انتشار تلك الألعاب.

كما أعلنت شركة "سوني" Sony اليابانية المتخصصة في صناعة الإلكترونيات أنها تتوقع ارتفاع أرباح مجموعاتها بنسبة 108٪ بما قيمته 280 مليار دولار خلال السنوات المقبلة، وأرجعت الشركة هذا الارتفاع المذهل في أرباحها إلى نجاح لعبة "البلاي ستيشن" Play Station .

وصرح الرئيس والمدير التنفيذي لإتحاد البرمجيات الترفيهية، بأن صناعة الألعاب الإلكترونية (ألعاب الفيديو، والحاسوب، والانترنت، والأجهزة المحمولة) تعد واحدة من أهم القطاعات الاقتصادية، فهي تدر على الولايات المتحدة الأمريكية وحدها أكثر من 25 مليار دولار سنوياً، وتوظف أكثر من 120 ألف شخص، بمتوسط راتب سنوي يقدر بحوالي 90 ألف دولار للموظف الواحد.

وقدّر خبراء في مجال الألعاب الإلكترونية حجم إنفاق الطفل السعودي على ألعاب الترفيه الإلكتروني بنحو 400 دولار سنوياً، وأكدوا أن السوق السعودية تستوعب ما يقرب 3 ملايين لعبة إلكترونية في العام الواحد، منها 10 آلاف لعبة أصلية والباقي مقلد، ويشير أحد مسؤولي التسويق بشركة متخصصة في مجال الألعاب الإلكترونية إلى أن أسواق المملكة السعودية استوعبت حوالي مليون و 800 ألف جهاز "بلاي ستيشن"، موضحاً أن أكثر من 40٪ من البيوت السعودية تضم جهازاً واحداً على الأقل. والجدير بالذكر أن ألعاب "البلاي ستيشن" لم تعد حكرًا على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار!

هذا ويتزايد في هذه الأيام استخدام الأطفال الصغار، ما بين عُمر السنتين إلى الست سنوات، للوسائل التكنولوجية في حياتهم اليومية ابتداءً من أجهزة الألعاب الذكية، والحواسيب، والهواتف الذكية، والألواح الإلكترونية "التابلت"، و"الأي باد"، وغيرها. وأن نسبة 40٪ من الأطفال من سن الثانية إلى الرابعة، يستخدمون الأجهزة الإلكترونية المختلفة، وأن 90٪ من الأطفال من هم أقل من سنتين يشاهدون ما تبثه وسائل الإعلام الإلكتروني.

وفي دراسة أخرى أوضحت بأن الأطفال الأمريكيون يمضون في ممارسة الألعاب الإلكترونية أوقاتاً طويلة تتساوى مع الأوقات التي يمضونها في التعلم المدرسي. وأنه بوصول الفرد الأمريكي إلى سن الحادي والعشرين فإنه سيكون أمضى 10 آلاف ساعة على الأقل في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وأن عدد الأمريكيين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية يبلغ 170 مليون أمريكي. كذلك فإن 1,72٪ من الأسر الأمريكية تمارس الألعاب الإلكترونية. وأن 18٪ ممن تقل أعمارهم عن 18 سنة يمارسون الألعاب الإلكترونية، و53٪ ممن تتراوح أعمارهم بين 18-49 يمارسون الألعاب الإلكترونية.

♦ أنواع الألعاب الإلكترونية، ومجالاتها:

تُصنّف الألعاب الإلكترونية من حيث فئة مُستخدميها والهدف منها إلى ثلاثة أنواع رئيسية هي:

1- ألعاب الذكاء: حيث يتركز مضمون هذه الألعاب على العقل والتفكير المنطقي في اتخاذ القرارات، وتحتاج إلى تفكير عميق للتعامل معها، ومن أهم أمثلتها: لعبة الشطرنج الإلكترونية.

2- ألعاب فكرية: وهي الألعاب التي من شأنها أن تقوي الملاحظة، والمخيلة، وسرعة البديهة، والذاكرة، والنشاط الذهني. وتعتبر هذه الألعاب مهمة وشيقة للصغار ابتداء من سن السابعة، ولكنها تشد الكبار أيضاً.

3- ألعاب تعليمية: تهدف هذه الألعاب للجمع بين المتعة واللعب والموازنة بينهما، وتقوم بنقل المعلومة لمن يلعبها بأسلوب مُسلٍّ، وتُغطّي الكثير من المجالات؛ كالرياضيات، والتاريخ، والعلوم، واللغات.. وغيرها. ومن الأمثلة عليها الألعاب التي تختص بتعليم الأطفال الحروف والأرقام وكيفية كتابتها. كما تعتمد غالباً على قصة أو شخصية كرتونية، هذا النوع من الألعاب مفيد جداً للأطفال فهو يبدأ في تثقيفهم بثقافة سهلة وسلسة، وضمن هذا المجال نجد أيضاً بعض البرامج باللغة العربية، وهذه البرامج يمكن أن يبدأ معها الطفل من سن الرابعة.

4- ألعاب إثارة ومتعة: وتسعى هذه الألعاب لتقديم التسلية وملء أوقات الفراغ، وترتكز على تفاعل اللاعبين معها حيث تتدرّج مستوياتها من السهولة للصعوبة، وما يُميّزها عن غيرها أنها جذابة بشكل كبير؛ لكثرة استخدامها للصور والأصوات ممّا يستهوي الأطفال والمراهقين علي حدّ سواء.

5- ألعاب تعتمد إستراتيجيات حربية: (أي تحتاج إلى وضع الخطط): وهذا النوع من الألعاب يحتاج إلى فئات أنضج عقلاً وفهماً، لذا فهي تبدأ من سن العاشرة حتى مرحلة الشباب. والمعروف أن ألعابها تتدرّج من السهل إلى الصعب.

6- ألعاب تعتمد - فقط - على الصراع من أجل البقاء: وهذا النوع من الألعاب قد يكون عنيفاً، ويعتمد علي اصطیاد أشياء مُعيّنة مُعادية أو مُهاجمة، مثل: الدبابات، الطائرات، المركبات الفضائية.. الخ. والفائز فيها هو من يجمع أكبر عدد من النقاط.

ويمكن أيضاً تصنيف الألعاب الإلكترونية حسب طبيعتها، إلى الأنواع الآتية:

* النوع الأوّل : الفاتح أو المُحارب Conqueror: وهدف هذا النوع من الألعاب هو الصراع والتنافس بغية الانتصار مهما كانت الخسائر. ويسعى اللاعبون في هذا النوع لتحقيق أهداف مُحدّدة سلفاً، بحيث يشعرون بمتعة

السيطرة على أحداث اللعبة، أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية التي تدور حولها أو تتضمنها اللعبة.

* النوع الثاني: المدير **Manager**: ويهدف هذا النوع من الألعاب إلى تطوير مهارات مُحَدَّدة إلى درجة الإتقان. كما يتم تطوير أساليب "العمليات" **processes** لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب إلى النهاية وذلك عبر تمكينهم من استخدامهم للمهارات التي أتقنوها سابقاً في نفس اللعبة والعمل على توظيفها لاحقاً بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقاً وشمولاً وتفصيلاً في اللعبة ذاتها.

* النوع الثالث: التائه أو الهائم أو الجوال **Wanderer**: في هذا النوع من الألعاب يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة، ولكن درجة التحدي في هذا النوع أقل منها مما هو موجود في النوعين السابقين. واللّاعبون في هذا النوع يتطلعون بشكل رئيس إلى المتعة والاسترخاء.

* النوع الرابع: المُشارك **Participant**: في هذا النوع يستمتع اللّاعبون بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية، أو المشاركة في العوالم الافتراضية. وبخصوص هذا النوع يمكننا أن نعرف بأنّ هناك أماكن افتراضية في فضاء الانترنت، حيث يجتمع اللّاعبون من كلّ مكان، في فضاءٍ تعيش فيه عقولهم وقلوبهم ولكن لا تسكنه أجسادهم، فهو عالم بلا قيود وليس لجغرافيته حدود. هناك حيث الحياة الافتراضية التي يهرب إليها بعض مُرتاديها من حياتهم الحقيقية، وضغوطها اليومية، فبينما كانوا بالأمس في بحثٍ عن ترفيهٍ وسعادةٍ، ودراسةٍ، تجدهم اليوم قد انهمكوا في عالمهم الافتراضي يلعبون، ويتعلّمون، ويبيعون، ويشترّون.

والعوالم الافتراضية هي برامج تمثل بيانات تخيلية ثلاثية الأبعاد يستطيع المُستخدم لهذه العوالم ابتكار شخصيات افتراضية تُجسده تُسمى "أفاتار" **avatars** (بمعنى تجسّد الفكرة أو الألهة في الفلسفة)، وأيضاً بناء وتصميم المباني والمجسمات والقيام بمختلف أنواع الأنشطة والتعرّف والتواصل مع أشخاص آخرين من مختلف بقاع العالم.

وكثيرة هي العوالم الافتراضية في فضاء الانترنت، فهناك موقع "هناك **there.com**، وهناك الحياة الافتراضية **secondlife.com**، وعندما يُسجل اللّاعب في أحد هذه العوالم الافتراضية فسيشعر بأنّ العالم عالمه والخيال خياله، فهي مواقع محاكاة حاسوبية عادة ما تكون في صورة ثنائية أو ثلاثية الأبعاد، تُحاكي تماماً الحياة الحقيقية، إذ يُطلب من اللّاعب اختيار "أفاتار" خاص به، وهي شخصية افتراضية كرتونية تمثل اللّاعب داخل العالم الافتراضي، ومن خلاله يمكن للمُستخدم التعامل مع البيئة الافتراضية المُحيطة به ومع كلّ "أفاتار" يمثل

مُستخدم آخر، إذ خلف كُل "أفتار" إنسان حقيقي يقبع في بقعةٍ من بقاع الكرة الأرضية جالساً خلف شاشة حاسوبه.

هذا، ويمكن تصنيف العوالم الافتراضية إلى ثلاثة أنواع هي:

1- بيئة ألعاب واسعة مُتعددة اللاعبين: Massively multiplayer online role play games اختصاراً (MMORPG) ففي هذه البيئة يقوم اللاعب بدور مُعين للوصول لهدفٍ ما، وخلال تحقيقه للهدف يجني اللاعب النقاط لينتقل إلى مرحلةٍ أخرى. يتمثل اللاعبون في هذه البيئة بشخصياتٍ مختلفة وبقدرةٍ مُعينة، ويعملون في مجموعاتٍ أو عشائر ويقومون بمغامراتٍ للوصول للهدف المُحدد. ويواجه اللاعبون خلال مغامراتهم مجموعة من الأعداء عليهم مواجهتهم والتخلص منهم، وفي الغالب هؤلاء الأعداء هم عبارة عن شخصيات مُبرمجة مسبقاً تعمل بأدوارٍ مُحددة. ومن أشهر هذه البيئات: World of Warcraft، وموقعه على الإنترنت www.worldofwarcraft.com التي استخدمتها بعض كليات الاقتصاد لتدريب الطلبة على المفاهيم الاقتصادية مثل البيع والشراء والمقايضة وغيرها.

2 - الميتافيرس metaverses: وهي عبارة عن بيئة ثلاثية الأبعاد تسكنها شخصيات تُدعى "أفتار" Avatar يتحكّم بها أشخاص حقيقيون عن طريق لوحة المفاتيح والفأرة. يمكن تشكيل الأفتار بالطريقة التي يرغبها صاحبها فليس هنالك حدود للتحكّم بالشخصية وتغيير هيتها. وتختلف بيئة الميتافيرس عن سابقتها بأنّه لا يوجد فيها أهداف يسعى اللاعبون لتحقيقها، بل يستطيع أي مُستخدم لهذه البيئة عمل الأهداف الخاصة به. يعني ذلك أنّه لا توجد في مثل هذه البيئات تنافس أو حروب للوصول لهدف مُعين. كما أنّ بيئة الميتافيرس توفر للاعبين إمكانية تشكيل وعمل الأجسام المختلفة وبرمجتها وبيعها على لاعبين آخرين. ومن أشهر بيئات الميتافيرس هي بيئة الحياة الافتراضية: "الحياة الثانية" Second life .

3- بيئة تعليمية واسعة مُتعددة المُتعلّمين: Massively multilearner online learning environments، واختصاراً (MMOLE). وهي نوع آخر من أنواع العوالم الافتراضية، حيث تعتبر هذه البيئة من أحدث البيئات من ناحية الفكرة فهي مُخصّصة للتعليم. وتعمل كامتداد لنظم إدارة التعلّم (Learning Management Systems)، ولكن في بيئة ثلاثية الأبعاد. الهدف الأساس من مثل هذه البيئات هو التعلّم، فنجد أنّ البيئة المُحيطة تمثل أحياناً علي شكل بيئة فصل دراسي ممّا يسمح للمُعلّم التحكّم بالمحتوى المعروض، وللمتعلّم من التفاعل مع البيئة المُحيطة والتواصل مع أقرانه.

♦ عوامل جذب الألعاب الإلكترونية:

هناك عوامل جذب تقف وراء تعلق الأطفال والشباب بالألعاب الإلكترونية، من بينها:

* أولاً: إنّ الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها تجذب الأطفال والشباب بما توحيه لهم من معارك في الأدغال أو غزو الفضاء أو توهّمهم بدخول عصور ما قبل التاريخ مثل قتال الديناصورات وما إلي ذلك.

* ثانياً: تنوّع أفكار وموضوعات الألعاب الإلكترونية، فأحياناً تُقدّم اللعبة سباقاً للدرجات أو السيارات تتطلب من الطفل أثناء القيادة التركيز والعمل الدائم على تجنب الحواجز والعوائق قدر الاستطاعة، أو تُقدّم ألعاباً بغرض الخيال العلمي، حيث ألعاب الفضاء وحروب الكواكب، أو تُقدّم شخصية بطل خارق على نمط "السوبر مان" الذي يُقارع الأشرار ويتغلّب على المصاعب.

* ثالثاً: تُشكّل الألعاب الإلكترونية بالنسبة للطفل أو للشباب إطاراً ومجالاً يتقمّص فيه شخصية بطل يتحرّك وينتقل في حُرّيّة وشجاعة، كما يتفاعل ويندمج مع غيره من الأبطال في اللعبة. كما أنّ التداخل والتكامل بين وظائف ومهام أبطال اللعبة يسهمان في تعلق الأطفال بهذه الألعاب، وذلك من خلال تعرّض الأبطال لعقبات جسيمة وخطيرة، كالألغام والمتفجرات، وكذلك العوائق الطبيعية، مثل: الجبال والغابات والأنهار التي يتوجب على كلّ بطل التعامل معها بفاعلية ونجاح. وهذا يتوافق بقيام اللاعبين في بيئة الواقع الافتراضي بتقمّص شخصيات مختلفة وقدرات مُعيّنة، ويعملون في مجموعات ويقومون بمغامرات للوصول للهدف المُحدّد.

* رابعاً: توفيرها عوالم خيالية افتراضية: توفر الألعاب الإلكترونية للأطفال والشباب عوالم افتراضية بعيداً عن العالم الحقيقي المحسوس والملموس، ولكنه مُحدّد في الزمان والمكان، ويمثّل موقعاً مادياً وأحداثاً توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما، وذلك من خلال اندماجه ببطل مُعيّن، أو تحقيق رغباته في العالم الافتراضي. وهذا يتوافق مع فكرة أنّ الحياة الافتراضية يهرب إليها بعض اللاعبين من حياتهم الحقيقية الصعبة، وضغوطها اليومية القاسية.

* خامساً: إنّ من الأسباب الكامنة وراء تعلق الأطفال والشباب بالألعاب الإلكترونية أنّها تمثّل جزءاً من النشاط الاجتماعي الذي يسعى الطفل أو الشاب من خلاله إلى السيطرة والتحكّم في الأحداث والأشخاص على المستوى المحلي والعالمي.

ولذلك يقترح بعض الباحثين علي مُصممي ومُنثجي البرمجيات الحاسوبية التعليمية والتربوية (البرامج التعليمية) Instructional Software العمل على تضمين هذه العناصر في البرمجيات التعليمية لتصبح جذابة وشيقة وتجمع بين

التعلُّم والترفيه، وبالتالي يُقبل عليها الأطفال والشباب من المُتعلِّمين، بما يُحقِّق الأهداف المرجوة من إنتاجها.

♦ أهم فوائد وإيجابيات الألعاب الإلكترونية:

- 1 - تُنمِّي الذكاء وخاصةً عند الأطفال. حيث تحتوي على الألغاز والأحاجي التي تحتاج إلى مهارات عقلية عالية لحلها.
- 2 - تُنمِّي مهارات التفكير الناقد، وتعلّم القدرة على التفكير العلمي الذي يتِمَّنَّل في وجود مشكلة ثمَّ التدرُّج في حلها.
- 3 - تُشبع الخيال بشكلٍ لا مثيل له، وتجعل مَنْ يستخدمونها يستجيبون لِمَنْ حولهم بشكلٍ أسرع.
- 4 - تُشجِّع الأطفال والشباب على ابتكار الحلول الإبداعية للتكْيُف والتأقْلُم مع ظروف اللعبة، ويمتدُّ أثرها إلى الواقع العملي؛ حيث يُمكنهم تطبِيق بعض المهارات التي اكتسبوها من خلال اللعب على أرض الواقع في حياتهم العملية الحقيقية.
- 5 - ترفع مستوى التَّركيز والانتباه لدى مَنْ يلعبها، بالإضافة إلى رفع كفاءة الذاكرة والملاحظة.
- 6 - تُكسب الألعاب الإلكترونية الأطفال والشباب المهارة في حلَّ المشكلات التي تواجههم.
- 7 - تزيد القدرة على حُسن المبادرة والتَّخطيط والابتكار؛ إذ إنَّ معظم هذه الألعاب تعتمد على خطواتٍ وإستراتيجياتٍ مُعيَّنة للوصول للهدف.
- 8 - هناك ألعابٌ إلكترونيَّةٌ مُفيدةٌ للأطفال، مثل: ألعاب تعلُّم الحروف، وألعاب التلوين، وألعاب المسابقات التي تجعل الطفل ومَنْ يمارسها يكتسب معلومات ومهارات جديدة.
- 9 - تُزيد من مستوى التدقيق والفهم عند الأطفال والشباب.
- 10 - هذه الألعاب من شأنها أن تسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، مثل: الحواسيب، والأجهزة القرائية، والهواتف النقالة، والإنترنت، وغيرها من الوسائل الحديثة، كما تجعلهم يتعاملون معها بحرفية ومهارة.
- 11 - تمنح الشعور بالإنجاز والتفوق، كذلك تمنح الفرصة لتطوير القدرات علي إنتاج أعمال مفيدة ومثمرة.
- 12 - في إحدى الاستطلاعات أكَّد 68% من الآباء والأمَّهات أنَّ ممارسة الألعاب الإلكترونية من قِبَل أبنائهم يوفر محاكاة عقليةً مثمرة ومنتجة.

13 - أثبتت بعض الدراسات أن ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت Online Games تحسن المهارات المعرفية، وبالأخص مهارات القراءة، وذلك بالنسبة للأطفال ذوي المهارات القرائية المنخفضة.

14 - الألعاب الإلكترونية التي تُمارس عبر الإنترنت تُساهم في تحسين بعض المهارات الأكاديمية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات فعملية جمع المعلومات ومقارنتها ومعالجتها وتقييمها تُعد نشاطاً مهماً للاعبين الذين يمارسون تلك الألعاب عبر الإنترنت، كما تُنمّي مهارات أخرى مهمة كالكتابة، والطباعة.

15 - اكتساب مهارة تعلم لغات أجنبية جديدة.

16 - يستطيع الأطفال والشباب من خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية أن يقضوا جزءاً من أوقاتهم، بحيث يستريحوا من عناء العمل ومشقته، كما أنها فرصة للترويح عن النفس والتسلية.

17 - البعض يصبح أمام الألعاب الإلكترونية أكثر حيوية ونشاطاً، وأسهل انخراطاً في المجتمع.

18 - تُعرّف الألعاب الإلكترونية الأطفال والشباب على العالم الذي يُحيط بهم، وتُطلعهم على بيانات جديدة لم يتعرفوا عليها من قبل.

19 - الكثير من هذه الألعاب تتيح فرصة التفاعل بين أشخاص متعددين من دول مختلفة، ويكون هذا التفاعل صوتاً وصورة وليس تفاعلاً افتراضياً، كما أن الكثير من شبكات التواصل الاجتماعي مثل: "الفيس بوك" توفر ميزة لممارسة هذه الألعاب بين أطراف مختلفة.

20 - الممارسة الجماعية للألعاب الإلكترونية أخذت في الازدياد مع مرور الزمن، حيث أشار تقرير إتحاد البرمجيات الترفيهية لعام 2011 إلى أن 65% من اللاعبين الأمريكيين يمارسون الألعاب الإلكترونية مع لاعبين آخرين، في حين كانت النسبة 64% في عام 2010، و 62% في عام 2009.

وهذا ما يتفق مع ما تمّ إعلانه من دراسات تؤكد بأن الطفل الذي يُمارس الألعاب الإلكترونية عندما يسعى لإيجاد الحلول وحلّ الألغاز، فإنه يحتاج للاستعلام من أصدقائه ومن الباعة عن تلك الألعاب قبل شرائها، أو يسعى إلى اللجوء للمجلات المتخصصة بالألعاب وقراءتها فهو يسعى إلى إقامة الحجاج، وطرح الأسئلة، والحصول على شروحات وتبادل المعلومات وهذه الأبعاد من المشاركة مهمة، حتى وإن كان الأهل لا يلحظونها.

21 - ممارسة الألعاب الإلكترونية عمل مثمر، فهو ينتج عواطف إيجابية، وعلاقات اجتماعية قوية.

22 - أكد 2,57% من الآباء والأمهات بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية من قبل أبنائهم يسهم في قضاء وقت أطول مع العائلة.

23 - بيانات العالم الافتراضي في الألعاب الإلكترونية تعمل على التواصل بين الأشخاص من مختلف بقاع العالم وتمكّنهم من التعرّف 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. وقد أُكِّد في هذا السياق 3,57٪ من الآباء والأمهات بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية من قبل أبنائهم يسهم في التواصل مع الأصدقاء.

24 - أُكِّدَت عينة كبيرة من طلاب التعليم العام في إحدى الاستطلاعات أنّ ممارسة الألعاب الإلكترونية ينتج عنه الكثير من الآثار الإيجابية، فالألعاب الإلكترونية - من وجهة نظرهم - يمكن النظر إليها كبيئة تعليمية ثرية توفر أنماطاً متنوعة من التفاعل بين اللاعبين. حيث يمكن للاعبين الذين يمارسون الألعاب عبر الإنترنت Online تجاوز عزلتهم الجغرافية والاجتماعية، وأن يكتشفوا نوعاً من الجماعية تتجاوز الأنماط التقليدية، محوّلين العالم إلى قرية عالمية حقيقية. ولذلك فإنّ الألعاب الإلكترونية التي تُمارس عبر الإنترنت تزيل الحواجز التي تصنعها المسافات والحدود، كما توفر معاني جديدة للتفاعل والتواصل الاجتماعي.

25 - يكون لدى اللاعبين الذين يمارسون اللعب عبر الإنترنت جمهور كبير من نظرائهم ورفقائهم، وهو ما يُعتبر دافعاً قوياً لهم للتعبير بوضوح عن أنفسهم، وتحسين أساليب المحادثة مع لاعبين آخرين يتكلمون لغات مختلفة، مع توسيع مدارك فهمهم لاستيعاب ثقافات أخرى. كما قد يؤدي إلى تحسّن في وضوح نوعية التعبير الكتابي لدى اللاعبين على نطاق واسع نتيجة المحادثات والمناقشات والردود والتعليقات التي تتم أثناء ممارسة اللعب عبر الإنترنت.

26 - قد تسهم الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت Online في التقليل من العزلة الاجتماعية لدى بعض اللاعبين، وتساعدهم نحو الاستقلالية وتشجيعهم على المشاركة بدور فاعل في اللعب.

27 - يعتبر الأطفال والشباب أنّ الألعاب الإلكترونية تُعد من أهم أدوات وأنشطة التواصل الاجتماعي التفاعلية. فالألعاب الإلكترونية التي تتم ممارستها عبر ألعاب الإنترنت Online Games تتميز - عند مقارنتها بالألعاب الفيديوية التقليدية غير المتصلة بالإنترنت - بعددٍ من الخصائص المميزة، وأهم هذه الخصائص هو تواجد ومشاركة عدد كبير من اللاعبين الذين يتواصلون مع بعضهم البعض بشكل فوري ومباشر عبر الشبكة المتنوعة والمنتشرة في جميع أنحاء العالم. وتتضح هذه المزية عند مقارنة ذلك مع ألعاب الفيديو التقليدية التي تسمح فقط بعددٍ محدودٍ من اللاعبين في غرفةٍ واحدةٍ يمارسون اللعب مع بعضهم البعض وفي وقتٍ مُحدّد. إنّ كلّ ما يحتاجه اللعب عبر الإنترنت هو فقط الاتصال

بالانترنت وبدء مشاركة اللعب مع عدد كبير من اللاعبين المتواجدين في قارات العالم الست.

28 - يمكن النظر للألعاب الإلكترونية كفضاء واسع للتواصل والاجتماع بين الشباب الذين يمارسون اللعب بعضهم البعض، فهي تساعد على تأكيد علي ترسيخ وتحسين الصداقة مع نظرائهم اللاعبين الآخرين.

29 - عينة كبيرة طلاب التعليم العام يرون بأن هناك العديد من العوامل التي تستهويهم وتدفعهم لممارسة الألعاب الإلكترونية، وقد جاء في مقدمة هذه العوامل: السعي لتحقيق الفوز، وتوظيف مبدأ المنافسة بين اللاعبين. وبذلك يمكن النظر للألعاب الإلكترونية كبيئة وساحة للتنافس بين اللاعبين، وذلك من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين.

30 - عن طريق الفوز في مثل هذه الألعاب، يكتسب الأطفال والشباب الثقة في أنفسهم والاعتداد بالذات. وقد ظهر هذا جلياً خصوصاً لدى الأطفال الذين يعانون من اضطراب قلة الانتباه وفرط الحركة والنشاط.

31 - كما أن تضمين الألعاب الإلكترونية عنصر التحدي يعد مُحفزاً قوياً لاستمرار الأطفال والشباب في ممارسة الألعاب الإلكترونية. هذا، ويمكن تحقيق عنصر التحدي عبر توظيف أحد أو جميع العوامل الآتية:

* توفير مستويات متعددة من الصعوبة، واللعب الأفضل هو الذي يستطيع التعامل مع أصعب المستويات، والوصول إلى نهاية اللعبة قبل بقية اللاعبين.

* توفير نقاط أو درجات ينبغي على اللاعب الحصول عليها بدرجة أكبر من منافسيه.

* إنجاز اللاعب مهام أو تحركات معينة في أقل وقت ممكن مقارنة ببقية اللاعبين.

32 - هناك عناصر إذا توفرت في لعبة إلكترونية فإنها تزيد من دافعية الأطفال لممارسة اللعبة، حيث توصلت إحدى الدراسات إلى العناصر الثلاثة الآتية:

* توفر عنصر التحدي.

* توفر عنصر التصور أو التخيل.

* توفر عنصر حُب الاستطلاع.

33 - يُشير بعض الباحثين إلى أن الألعاب الإلكترونية تُساعد في تمكين الأطفال والشباب من التعبير عن مشاعرهم، وعلى التحكم في غضبهم.

34 - تحسّن الألعاب الإلكترونية من قدرات الطفل أو الشاب على تحريك يديه واستعمالهما بشكل طبيعي متوافق مع حركة العينين.

35 - تتوفر في الألعاب الإلكترونية مزية التخصص، حيث أن هناك عدداً من الألعاب المخصصة للفتيات، وألعاباً أخرى مخصصة للفتيان، ويمكن لكل منهما أن يختار ما يناسبه منها.

36 - كما يمكن استخدامها الألعاب الإلكترونية في التدريبات العسكرية المختلفة، فهي تقلص النفقات، وتنفادي حدوث خسائر في الأفراد أو المعدات.

♦ أهم أضرار و سلبيات الألعاب الإلكترونية:

في استطلاع للرأي قام به مجموعة من الباحثين عام 2013 ،لقياس الأثر الذي تتركه الأجهزة الإلكترونية التي يستخدمها الأطفال والشباب في ألعابهم على شبكة الإنترنت من وجهة نظر الآباء والأمهات، وجد أن تأثير التكنولوجيا على مهارات التواصل الاجتماعي يكون بشكل ايجابي بنسبة 11%، وبشكل سلبي بالنسبة 50%، حيث أعزى ذلك لأن الأطفال يقضون فترات طويلة على هذه الأجهزة.

وبالنسبة لتأثير هذه الأجهزة على السلوك، وجد أن هذه الأجهزة تؤثر على السلوك بشكل إيجابي بالنسبة 22%، وبشكل سلبي بنسبة 30%، حيث أقروا بأن بإمكانية تعلم الأطفال من خلال هذه الأجهزة مواد تعليمية وسلوكيات صحيحة أو يتعلمون سلوكيات عنيفة وذلك يتوقف على حسب المحتوى الذي يستعرضه الطفل.

وبالنسبة للنشاط الحركي وجد أن 8% تأثرها إيجابياً، و 54% تأثرها سلبياً، وذلك يرجع لأن الأطفال تقل ممارستهم للأنشطة الحركية لطول الوقت الذي يستغرقونه على هذه الأجهزة .

وسوف نستعرض لأهم الأضرار والسلبيات لاستغراق الأطفال والشباب في ممارسة الألعاب الإلكترونية علي النحو التالي:

* أولاً: الأضرار والسلبيات علي الناحية العقلية :

الألعاب الإلكترونية قد تسهم في تدمير قدرات العقل، بما فيها من منافسة وسرعة ومطاردة، مثل: ألعاب سباق السيارات، وألعاب الحرب والقتال. فقد وجد العلماء أن الألعاب السريعة games action تسهم فعلياً في تدمير بعض خلايا العقل خلال ثلاثة أشهر من الاستعمال، حيث إن لها تأثيراً على ثلاث قدرات للاستيعاب لدى الطفل، وهي: "الانتباه" Attention "التركيز" Concentricity و التذكر Remember ، وذلك عندما يلعب الطفل بمعدل عشرين دقيقة يومياً.

واللعبة السريعة هي تلك التي تحتاج إلى سرعات فائقة، وتركيز قوي، وسرعة متابعة. كما أنها قد تكون مُعدة للقتال والمطاردة، وتحتاج إلى شدة الانتباه علماً بأن

اللاعب لا يحتاج إلى عناء جسدي، لكنه فقط يقوم بتحريك أصابعه، ويتفاعل بعقله. فهو يتعامل مع دذبذبات المخ، حيث إنَّ للمخ دذبذبات ما بين 14 و28 دذبذبة في الثانية، لكن عندما تصل دذبذبات المخ إلى 28 دذبذبة في الثانية يكون المخ في أعلى قدراته. وعندما يعمل العقل عند هذه السرعة ما بين 5 و20 دقيقة، يبدأ يضعف لتعرضه للإرهاق، وهذا ينطبق عليه ما ينطبق على سرعات الجري، حيث إنَّ المسافات القصيرة تحتاج إلى سرعة عالية، والعكس في السرعات الطويلة. ولكن ما يحدث للمخ أنه يعمل عند سرعات عالية لمسافات طويلة، وهذا يسهم في كسل المخ ما يزيد في عدم الاستيعاب لاحقاً. فالألعاب الإلكترونية سبب أساس في خمول العقل، وليس دافعاً للذكاء، فالألعاب هي تراكم خبرات، فعندما يبلغ أعلى مرحلة في اللعبة، هذا ليس ذكاء، بل خبرة وتكراراً، وفي هذه الحالة يبدأ المخ في فقدان القدرة الذهنية والتركيز. وعلى سبيل المثال عندما تتحدث مع طفل يلعب لمدة سنة بالألعاب الإلكترونية تجده يفقد التركيز، ويصبح لديه تشتت واضح، وينتبه لأية حركة تدور حوله، فهو يقوم بالتركيز على جميع المنبهات، ويفقد التركيز على المنبه الأساس، وبالتالي لا يستطيع التركيز أكثر من 5 دقائق فقط.

وهناك دراسات متعددة بينت أن الطفل أو الشاب الذي يعتاد النمط السريع في الألعاب الإلكترونية قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير، ممَّا يُعرضه إلى الوحدة والفراغ النفسي سواء في البيت أو المدرسة.

كما أظهرت دراسة دانمركية أنَّ الألعاب الإلكترونية تُسبب أضرار كبيرة على عقلية من يمارسها وخصوصاً الأطفال، فقد يتعرض إلى إعاقة عقلية واجتماعية إن هو أدمن على ممارستها. فعلى سبيل المثال أطلقت "المنظمة السويدية لرعاية الشباب" Swedish Youth Welfare Organization تحذيراً بشأن إدمان لعبة World of Warcraft، حيث أشارت إلى أنَّ هذه اللعبة تشبه مُخدَّر "الكوكايين" Cocaine بالنسبة لشعاق الألعاب الإلكترونية، فبعض اللاعبين لا يستطيعون الامتناع عن لعبها بشكلٍ مرضي. ويأتي هذا التحذير بعد ورود أخبار عن انهيار صبي في سن 15 عاماً، بعد أن قام بلعب World of Warcraft ليوم كامل ما أدى لانهياره في النهاية. فمن المعروف أنَّ اللعب بشكلٍ متواصل لمدة طويلة دون انقطاع قد تصل إلى سبع ساعات قد يؤثر سلباً على خلايا المخ.

* ثانياً: الأضرار والسلبات على الناحية النفسية :

عند ممارسة الألعاب الإلكترونية فإنَّ من يمارسها من الأطفال أو الشباب إنما يتذكرون أحداثاً ومشاهد بعينها من تلك الألعاب التي تحتوي على مادة مُرعبة، كما يتذكرون أحداثاً حياتية سلبية ومؤلمة، وهذا يتركهم نهياً لتوتُّر وكر

ما بعد الصدمة. ولنا هنا أن نورد حالات عقلية بعينها تعود في مجملها إلى تسلسل وتتابع مشاهد وأحداث حدثت في الطفولة الأولى وما تلاها، حيث تنطبع مشاهد العنف المصوّرة إلكترونياً في تلك الألعاب العنيفة على سطح العقل الباطن، أو تقبع في صخب في تلك المنطقة الواقعة بين الشعور، والأشعور، تكمن وتكوّن بذرة لما هو آتٍ، يحدث هذا أكثر في حالات الأطفال المهيئين أكثر لاستقبال تلك (الاندفاعات) من بيئتهم المحيطة. والصغار لا يستطيعون - بل لا يتمكنون - من فهم ذلك الفارق الكبير بين العنف المصوّر في اللعبة وما يحدث لهم في الحياة اليومية، إنهم لا يحسون بتلك التأثيرات التي تنزع عنهم حساسيتهم، لا يدركون فيستمترون في اللعب ليلاً ونهاراً دون هوادة. وقد يستمر اللعب لأيام دون كلل أو ملل، لا يقطعه سوى تناول القليل من الطعام، والقليل من النوم، مع إهمال تام في المظهر.

كما يُسبّب الانهماك في اللعب الإلكتروني الانطواء، الذي يؤثر صاحبه أن يقضي معظم أوقاته منعزلاً أو منفرداً بعيداً عن الناس حيث لا يجد متعة في مخالطتهم. والتعرّض كذلك لحالاتٍ من الاكتئاب نتيجة العزلة التي يفرضها علي نفسه أثناء ممارسة هذه الألعاب.

* ثالثاً: الأضرار والسلبيات علي الناحية السلوكيّة :

اتهمت تلك الألعاب الإلكترونية بجعل العنف "سلعة" تقوّي الأطفال والشباب، وتُعظّم القتلّة والسفاحين، ونحن هنا نُشير إلى أطروحة المخرج الأمريكي "مايكل مور" Michael Moore (المولود في 23 أبريل 1954) عن تكوين مفهوم (الأمة المُدجّجة) في فيلمه الوثائقي "لعبة بولينج من أجل كولومباين" Bowling game for Columbine عن مجزرة أّتت على 13 إنساناً، كما أشار المخرج الأمريكي "جاس فان سانت" Gus Van Sant (المولود في 24 يوليو 1952) إلى الطفلين اللذين قاما بمجزرة المدرسة الثانوية الشهيرة في "كولورادو" Colorado وهما يلعبان بنهم معارك فيديو "بلاي ستيشن" Play Station تحت اسم "الهلاك" Doom، وذلك قبل أن يُدجّجا أنفسهما بالسلاح القاتل. ومن ثمّ فإنّ الاتهام واقع لا محالة على رؤوس مالكي الصناعات السمعيّة البصريّة التي تعتمد برامجها على العنف، ممّا دعا مراهقين أمريكيين "باكنر" Buckner (14 سنة)، وأخاه غير الشقيق "كريستوفر" (16 سنة) إلى الاعتراف بقتل سائق سيارة عابرة وإحداث شلل لامرأة شابة، حيث طبقا ما يحدث في لعبة "جهاز الإنذار التلقائي الكبير" Grand Theft Auto بتقمّص شخصية عدوانيّة شقية مُدجّجة بأربعين نوعاً من أسلحة الجيش الأمريكي، يتصدى للمارة بسيارته الصفراء الشهيرة قاتلاً كلّ مَنْ يراه بالرصاص. وقد قال المراهقان إنهما أحسّا بالسأم فسرقا بندقية والدما

ووجهها على أول سيارة كانت تمر من أمامهما، تمثلاً وتوَحُّداً بـ"البطل الافتراضي".

يواجه المراهقان حكماً قد يصل إلى السجن مدى الحياة بتهمة القيام بجريمة متهورة والتسبب باعتداءٍ خطيرٍ والتهديد الصارخ لحياة الآخرين. أمّا أسرتا الضحيتين فقد رفعتا دعوى على الشركة البريطانية المصنّمة تأثر الأطفال والمراهقون والشباب بأفلامٍ ومسلسلات التلّفاز، إلى درجة التقليد الأعمى لأبطال وهميين، وتقليدهم بارتكاب جرائم، وقد كان هذا التقليد وراء انزواء وبُعد جيل الصغار والمراهقين عن جيل الكبار، في العادات والتقاليد والأفكار، وعدم سيطرة الكبار على هؤلاء الأحداث، بسبب اغترابهم وانعزالهم عن محيطهم الاجتماعي، وهذه بعض نماذج لجرائم قام بها المراهقون والشباب في مختلف دول العالم، نتيجة لهذا التقليد الأعمى:

* في الولايات المتحدة الأمريكية: عرضت شبكة التلفزيون الأمريكي "إن.بي.سي" N.B.C تمثيلية، يُداهم فيها الإرهابيون من المجرمين رُكّاب أحد قطارات الأنفاق ويقتلون أحد هؤلاء الرُكّاب، فإذا بأحد الصبية يقتل شرطي في أحد قطارات الأنفاق بالطريقة نفسها التي شاهدها على شاشة التلفزيون !!

* في ألمانيا: قام شابان شقيقان بخطف فتاة قاصر، وطالبا ذويها بدية قدرها 2 مليون مارك ألماني، وذلك إثر مشاهدتهما حادث اختطافٍ في فيلمٍ علي شبكة الإنترنت، وقد أخفيا الفتاة حسب الفكرة التي اكتسبها من الفيلم.

* في فرنسا: قامت إحدى الطالبات - ويبلغ عُمرها 19 عاماً - مع صديقتها - الذي يبلغ من العمر 22 عاماً - بقتل خمسة أشخاص، خلال 25 دقيقة؛ تشبهاً ببطل فيلم: "قاتل بطبيعته".

* في الهند: "احترقت الفتاتان، ولم يظهر البطل"، نتيجة للتقليد التلفزيوني الأعمى، أقدمت فتاتان في الهند على صبّ الكيروسين على أجسادهما؛ أملاً في قُدوم البطل الخارق لإنقاذهما من الحريق، فقد ذكرت وكالة الأنباء "يوناييتد نيوز" United News أن شقيقتين بإحدى القرى الهندية حاولتا تقليد مسلسل "الرجل الخارق" Super man، الذي يعرضه التلفزيون الهندي، ويقوم البطل خلاله بإنقاذ مَنْ هم في ورطة، فقامتا بصبّ مادة الكيروسين على أجسادهما، وأخذتا في الصراخ من الألم الفظيع دون أن يظهر البطل !!

* في مصر: "هرقل" التلفزيوني يَشْنُق الطفل المصري، فقد دفع طفل - في مدينة "كوم أمبو" في أسوان - حياته ثمناً لتقليد بطل المسلسل التلفزيوني الاجنبي "هرقل". وتبيّن أنّ الطفل - 10 سنوات - اتفق وصديقه على تعليق نفسه في سقف الحجرة من رقبتة، على أن يحضر زميله بسيفه، فيقطع الحبل لإنقاذه، وضع

المجني عليه رقبته في المشنقة، ولم يحضر "هرقل" لينقذه؛ فمات الطفل خنقاً، وأمرت النيابة بدفن الجثة !!

* في الكويت: قام شاب - يُعانونه ثلاثة مراهقين - باختطاف طفلة في الحادية عشرة واغتصابها، وكان ذلك نتيجة ما كان يُشاهده في الأفلام.

* في الإمارات العربية المتحدة: ظهرت أولى نتائج انتشار استخدام الأطباق المستقبلية للبت التلفزيوني للأقمار الاصطناعية، بعد أقل من سنتين، وكانت عبارة عن ظهور عصابة مؤلفة من عشرة من الأحداث - يصل عُمر بعضهم إلى خمسة عشرة عاماً، وأكبرهم في العشرين - قاموا بقتل حارس باكستاني! قالت الشرطة: إن الحادث هو جريمة القتل الأولى في البلاد لعصابة منظمة من أحداث.

* في لبنان: قام شاب بإطلاق النار على شقيقته؛ فأرداها قتيلة، وعزا أحد أعضاء مجلس النواب اللبناني السبب إلى التلفزيون!

* عرضت إحدى محطات الأخبار العالمية خبر امرأة تُدعى: "لورينا بوبيت"، ارتبكت فعلاً شنيعاً مع زوجها في أمريكا، وقامت المحطة بتغطية تلفزيونية لقصتها ومجريات محاكمتها، ثم ما لبثنا أن سمعنا وقرأنا في الوسائل الإعلامية: أنَّ الفعل نفسه ارتكبته - تقليداً لها - زوجات أخريات مع أزواجهن في مدن أخرى في أمريكا، ثم انتشر الفعل في دول أخرى؛ مثل: جنوب إفريقيا - الصين - الهند - تايوان - ألمانيا - ودول أخرى عديدة.

وخطورة تلك الألعاب الإلكترونية تحديداً، هي في حجم مبيعاتها الهائل مقارنة بكل ألعاب السوق مما أثر في النظامين العائلي والاجتماعي في مجتمعات تؤكد على الفردية.

صمّم هذا البرنامج مهندسون بريطانيون شباب أصدروا منه أربعة أجزاء، باعت الأخيرة 250 ألف نسخة خلال يومين، وهو أكبر رقم مبيعات في تاريخ صناعة ألعاب الفيديو، فيما بلغت أعداد النسخ التي بيعت خلال السنوات الخمس (1998-2003) 20 مليوناً.

ودعونا الآن نسّم بعض تلك الألعاب بأسمائها كما هي: Space Invaders, Pack Man. مع ألعاب أخرى شتى عنيفة كانت أم عنوانية، ولنا أن نتأمل تدفق الدم الذي يجعله الـ CD أكثر واقعية، وتصوره التكنولوجيا الرقمية للأقراص الصلبة المتعاملة مع الليزر Lazer Disk. إن التطور الهائل لتلك التكنولوجيا المُرَكِّبة والمُعَقَّدة قد سمح بمشاهدة عنف أكثر تجسيمياً وتجسيداً للعنف (بما يحويه ذلك من كميات دم تفور في كُلِّ مكان)، وعلى سبيل المثال لا الحصر، فإن لعبة Mortal Kombat، تصوّر أحد أبطالها يفصل رأس ضحيته عن جسمه، والآخر يصعقه كهربياً، والثالث يمزقه إرباً حتى أنَّ قلبه الطالع من صدره، وهو مازال ينبض يقطعه بكلتي يديه العاريّتين، والرابع يشدّ رأس غريمه عن جسده ويرفعها

كعلامة للنصر، وفي لعبة أخرى Nite Trap نرى مصاصي الدماء متعطشين يتتبعون وينتهكون خمس نساء، يحفرون في رقابهن حفراً بحفارة كهربائية ثم يُعلقن كالذبائح من أسفل لأعلى.

إنّ ذلك الفعل العنيف المراوغ الحي بكلّ تقنياته - مع الأسف - يجعل من العنف أكثر واقعية، ويدخل من هذا المدخل الصّعب إلى ما يمكن تصوّره عن ذلك الزخم الذي يصاحب تسويق تلك الألعاب الإلكترونية، وهو أمر يصعب أحياناً تصديقه.

إنّ تلك الأعداد المهولة من تلك الألعاب المزعجة والمسلية في آنٍ واحدٍ، وتجارّتها وتداولها، أصبحت أمراً يستحقّ التوقف والدراسة.

إنّ نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين، وتدمير أملاكهم، والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تُعلم الأطفال والشباب أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها، وتُنمّي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان وتنتجتها الجريمة. وهذه القدرات تُكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.

ووفقاً للعديد من الدراسات والأبحاث فإنّ 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 أو الألعاب الإلكترونية، ويتمّ تقديمه للأطفال والشباب بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة.

وتشير إحدى المتابعات الميدانية التي حاولت التعرّف على تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال والشباب، فقد ذكرت أن الألعاب تعبّرت إلى حدّ كبير مقارنةً بأول مرة تمّ تقديمها، حيث كانت الألعاب سابقاً تحتوي على مواجهة الأعداء الخياليين كغزاة كوكب الأرض والشخص الكرتونية، والأرواح الشريرة، والمتسلطين الأشرار، على سبيل المثال. إلّا أنّ العنف الذي تحتوي عليه الألعاب الإلكترونية هذه الأيام لا حدّ له، ويُمارس دون أي مسوغ، ويتمّ في بعض الحالات تحديد السلوك غير الأخلاقي وغير المذهب كهدف لهذه اللعبة أو الألعاب.

وقد أجريت دراسة كندية لمراجعة وتقويم المحتوى لثلاث مئة لعبة إلكترونية، تبين بعدها بعد المتابعة والرصد أنّ 222 لعبة منها تعتمد اعتماداً مباشراً على فكرة ارتكاب الجريمة والقتل.

كما ذكرت دراسة أمريكية أنّ ممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية عندهم، وأشارت الدراسة أيضاً إلى أنّ هذه الألعاب قد تكون أكثر ضرراً من أفلام العنف

التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل، وتتطلب منه أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها. وفي هذا السياق أكدت دراسة أخرى أن ألعاب "البلاي ستيشن" يمكن أن تؤثر على الطفل فيصبح عنيفاً، فالكثير من ألعاب "القاتل الأول" الموجودة في "البلاي ستيشن" تزيد رصيد اللاعب في النقاط كلما تزايد عدد قتلاه، وههنا يتعلم الطفل ثمانية أن القتل شيء مقبول وممتع.

وفي السياق ذاته أفادت دراسة بريطانية نشرتها مجلة The Lancet أن مشاهد العنف على شاشة التلفزيون، أو الألعاب الإلكترونية تزيد مخاطر السلوك العدواني والخوف لدى الأطفال الصغار، كما أن مثل هذه المشاهد يمكن أن توازي (إساءة معاملة الأطفال عاطفياً). وقالت الدراسة إن الأطفال الصغار هم الأكثر تأثراً بهذه المشاهد، وأوصت الأهل والمربين بالتعامل بحذر مع برامج التسلية المعدة للكبار كما يتعاملون مع الأدوية أو المواد الكيميائية الموجودة في المنزل. وخلصت الدراسة إلى أن الصور العنيفة تترك تأثيراً على المدى القصير لدى الصغار عبر زيادة سلوكهم العدواني أو خوفهم.

وفي هذا السياق كذلك يقول الكولونيل "ديف غروسمان" Dave Grossman ، أستاذ علم النفس السابق بأكاديمية "ويست بوينت" West Point العسكرية بالولايات المتحدة الأمريكية بأن: «بعض الألعاب الإلكترونية تُصاغي أعمال القتل التي تعلم الإنسان مع مرور الوقت تحدي شخص آخر ووضع نهاية لحياته».

وكما هو معروف فإن الأطفال بطبيعتهم لا يميلون إلى القتل ولكنهم يتعلمونه من خلال أعمال العنف التي يتم عرضها بصفقتها نوعاً من أنواع التسلية والمتعة عن طريق التلفزيون، وألعاب الفيديو. كما يقول الدكتور "كليفورد هيل" Clifford Hill ، المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصي مشكلات الألعاب الإلكترونية: «لقد اغتصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمساعدتنا بل وبأموالنا أيضاً، وحتى لو صودرت جميع هذه الأشرطة فإن الأمر سيكون متأخراً للغاية في منع نمو جيل يُمارس أشد أنواع العنف تطرفاً في التاريخ المعاصر».

وهنا من يُشير إلى أن الألعاب الإلكترونية تصنع طفلاً عنيفاً، وذلك لما تحويه من مشاهد عنف يرتبط بها الطفل، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشكلات التي تصادفه يغلب عليه العنف، وليس شرطاً 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 يُشجع العنف المختزن في العقل الباطن على الخروج.

ويتضح من النتائج المبينة علي إحدى الدراسات الميدانية أنَّ 76,25٪ من طلاب التعليم العام يرون أنَّ بعض الألعاب الإلكترونية تشجع علي العنف. كما أنَّ الألعاب الإلكترونية قد تعلَّم الأطفال أمور النصب والاحتيال، فالطفل أو الشاب يحتال علي والديه ليقننص منهم ما يحتاجه من أموال للإنفاق علي هذه اللعب، إمَّا بأن يأخذ منهم مصاريف درسه الخصوصي ليلعب بها، أو يدَّعي مثلاً أنَّ مُعلِّم الفصل طلب منهم أموالاً لتجميل الفصل، أو لشراء هدايا للمتفوقين في الامتحانات.

والألعاب الإلكترونية قد تصنع أطفالاً يتسمون بالأنانية، يُفكِّرون في إشباع حاجاتهم من اللعب فقط، دون أن ينتبهوا لوجود مَنْ يُشاطرهم اللعب، فتحدث الكثير من المشاكل بين الأشقاء علي دور اللعب، بعكس الألعاب الشعبية التقليدية التي تتميز بأنَّها ألعاب جماعية رائعة.

وتُلمِّي الشخصيات الافتراضية في الألعاب الإلكترونية فكرة الانفصال عن الحياة الواقعية لدى الأطفال أو الشباب، إذ تقودهم للتعامُل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية الوهمية في حياتهم، ممَّا يولِّد الكثير من التَّحدي والعنف والتوتر والعراك الدائم مع مَنْ حولهم.

ويري بعض طلاب التعليم العام في استبيان تمَّ تطبيقه علي عينة منهم أنَّ بعض الألعاب الإلكترونية قد تقود بعض اللاعبين إلى ارتكاب عدد من الممارسات السلوكية والأمنية السلبية وذلك كما يلي:

- * التلُفُظ بعباراتٍ غير لائقة، وذلك بنسبة 73,75٪.
- * المخاصمة بين اللاعبين، وذلك بنسبة 73,5٪.
- * قيادة السيارة الحقيقية بطريقة متهورة، وذلك بنسبة 72,75٪.
- * الكذب والافتراء علي الآخرين، وذلك بنسبة 70٪.
- * السرقة والاستيلاء علي ممتلكات الغير بدون وجه حق، وذلك بنسبة 66,5٪.
- * انتشار الجرائم في المجتمع، وذلك بنسبة 64,5٪.
- * القتل وسفك الدماء، وذلك بنسبة 61,25٪.

* رابعاً: الأضرار والسلبيات علي الناحية الاجتماعية :

الألعاب الإلكترونية تصنع أطفالاً وشباباً غير اجتماعيين، فعندما يقضون ساعات طوال في ممارسة تلك الألعاب بدون تواصل مع الآخرين، يجعل منهم أفراداً تميل إلي الانطواء والعزلة والانكفاء علي الذات، علي عكس الألعاب الجماعية التقليدية التي تتميز بالتواصل. كما أنَّ إشرافهم في التعامل مع العوالم الافتراضية الرمز يجعلهم ينغزلون عن التعامل مع عالم الواقع فيفقد المهاره

الاجتماعية في إقامة الصداقات والتحاور مع الآخرين، ويصبحون كذلك مفتقدين للقدرة في التعبير عن أنفسهم.

كما قد تؤدي هذه الألعاب بما تحمله من بعض الأخلاقيات والأفكار السلبية إلى المزيد من الانفصال الأسري والترابط الإنساني مع الآخرين.

كما يبدأ الشعور بالخمول والكسل والتوتر والعزلة الاجتماعية، فيبدأ الأطفال أو الشباب مع الوقت الجلوس بمفردهم، كما يفضلون اللعب بمفردهم بتلك الألعاب الإلكترونية على أن يلعبوا أية لعبة جماعية أخرى، مع أصدقائه، ومن ثمّ انحسار العزيمة والإرادة وفقدان طعم الحياة الاجتماعية الطبيعية.

ومن خلال نتائج بعض الاستطلاعات علي مجموعة من طلاب التعليم العام، تبين أنهم يرون أنّ ممارسة الألعاب الإلكترونية قد يؤدي إلى حدوث بعض الآثار الاجتماعية غير المرغوب فيها، وذلك كما يلي:

- * إدمان الإنترنت، وذلك بنسبة 75,75% .
- * عزلة بعض اللاعبين عن بقية أفراد الأسرة، وذلك بنسبة 71%.
- * زيادة المشكلات في المجتمع، وذلك بنسبة 63,75%.
- * التفكك الأسري، وذلك بنسبة 62,5%.

* خامساً: الأضرار والسلبيات علي الناحية الأكاديمية :

هناك أضرار تؤثر بالسلب علي الأداء الأكاديمي الدراسي لمن يلعب الألعاب الإلكترونية، إذ أنها تقود هؤلاء إلي إهمال الواجبات الدراسية، وتدفعهم كذلك للهروب أو التسرّب من المدرسة أثناء فترة الدراسة، ممّا يؤدي لاضطرابات ومشكلات في التحصيل والتعلّم.

كما تقودهم إلى سهر الليل لفتراتٍ طويلة؛ الأمر الذي يؤثر بالسلب علي تركيزهم ومدي فهمهم واستيعابهم، فتجعلهم غير قادرين علي الاستيقاظ للذهاب للمدرسة أو الجامعة صباحاً، وإن ذهبوا فإنهم لا يستمرون طويلاً في مقاومة الإرهاق البدني والذهني، فسيستسلمون للنوم، ممّا يؤدي إلي تخلفهم الدراسي الأكاديمي.

هذا ويتضح من الاستبيان المقدم إلي طلاب التعليم العام، بأنهم يرون أنّ ممارسة الألعاب الإلكترونية قد يؤثر سلباً على الذين يمارسونها من الناحية الأكاديمية، وذلك كما يلي:

- * تقلّ من الوقت المُخصّص للدراسة، وذلك بنسبة 73%.
- * تؤثر سلباً على التحصيل الدراسي، وذلك بنسبة 72,5% .
- * تؤدي إلى عدم الاستيقاظ والذهاب للمدرسة مبكراً، وذلك بنسبة 71,5%.

* سادساً: الأضرار والسّلبات علي الناحية الصحيّة :

من أضرار الألعاب الإلكترونية الإصابة بسوء التغذية والبدانة، فالطفل لا يُشارك أسرته في وجبات الغذاء والعشاء فيتعوّد الأكل غير الصحي في أوقات غير مناسبة. وعلى سبيل المثال أكّدت إحدى الدراسات أنّ ارتفاع حالات البدانة في معظم دول العالم يعود إلى تمضية فترات طويلة أمام التلفاز أو الكمبيوتر، فقد قام الباحثون بدراسة أكثر من 2000 طالب تتراوح أعمارهم بين 9 سنوات و 18 سنة، وتبيّن أنّ معدلات أوزان الأطفال ازدادت من 54 كيلو جراماً إلى 60 كيلو جراماً، كما أنّ هناك انخفاضاً حاداً في اللياقة البدنيّة، فالأطفال في سن 10 سنوات في عام 1985 كانوا قادرين على الركض لمسافة 1,6 كيلو متراً لمدة زمنية لا تتجاوز 8,14 دقيقة، أمّا الأطفال اليوم فيركضون المسافة نفسها ولكن في عشر دقائق أو أكثر.

وفي موضوع ذي صلة، قدرت جمعية السمنة الأمريكيّة American Obesity Association اختصاراً (AOA)، في عام 2005، أنّ 16 ٪ من الأطفال في الولايات المتحدة الأمريكيّة يُعانون من البدانة، ثلاثة أضعاف المعدل الذي كان عليه الوضع قبل عقدين من الزمن. هذا وقد عزت جمعية السمنة الأمريكيّة أسباب السمنة لدى الأطفال لعددٍ من العوامل والأسباب منها، على سبيل المثال: عادات تناول الطعام، والمشروبات الغازية، وعدم ممارسة الرياضة البدنيّة، وإمضاء ساعات طويلة أمام الشاشة لممارسة الألعاب الإلكترونية. كما أشارت دراسة أخرى صدرت في عام 2006 أنّ الأطفال والشباب الذين تتراوح أعمارهم بين 8 و 18 سنة يمضون معظم أوقاتهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من أي نشاط آخر بمعدل 44,5 ساعة في الأسبوع. وهذا بدوره يؤدي إلى انخفاض النشاط البدني، ويوفر بيئة مثالية لزيادة الوزن والسمنة. كما أثبتت البحوث العلمية للأطباء في اليابان أنّ بعض الومضات الضوئية المنبعثة من الفيديو والتلفاز وشاشات الحاسوب تُسبّب نوعاً نادراً من الصّرع، وأنّ الأطفال أكثر عُرضة للإصابة بهذا المرض. فقد استقبلت إحدى المستشفيات اليابانية 700 طفلاً بعد مشاهدة أحد أفلام الرسوم المتحركة، وبعد دراسة متعمقة تبيّن أنّ الضوء قد تُسبّب تشنّجات ونوبات صرّع فعلية لدى الأشخاص المُصابين بالحساسية تجاه الضوء والذين يشكلون 1٪ من مجموع سكان أي دولة. وتؤكد الدكتورة "إلهام حسني"، أستاذة طب الأطفال بجامعة عين شمس بالقاهرة في دراسة صدرت لها في عام 2002 أنّه على مدى الخمس عشرة سنة الماضية ومع انتشار الألعاب الإلكترونية، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلّقة بالجهاز العظمي والعصلي نتيجة الحركة السريعة المتكرّرة، 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.

كما أوضحت أن الجلوس لساعات طويلة أمام الحاسبات يُسبب آلاماً مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تُسبب أضراراً بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة.

كما أشارت دراسة الدكتور "إلهام حسني" إلى أن هذه الإصابات قد تظهر كذلك عند البالغين بسبب استخدام تلك الأجهزة لفترات طويلة مترافقاً مع الجلوس بطريقة غير صحيحة أمام الشاشات وعدم القيام بأي تمارين رياضية ولو خفيفة خلال أوقات الجلوس الطويل أمام شاشات تلك الأجهزة.. كما حذرت من الاستخدام المتزايد للألعاب الحاسب الاهتزازية من قبل الأطفال لاحتمال ارتباطه بالإصابة بمرض ارتعاش الأذرع والأكف.

كما أشارت نفس الدراسة إلى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر سلباً على نظر الأطفال، إذ قد يُصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفزيون أو الكمبيوتر التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب. كما أن حركة العينين تكون سريعة جداً أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يزيد من فرص إجهادها، هذه بدورها تؤدي إلى حدوث احمرار بالعين وجفاف وحكة وزغللة، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحياناً بالقلق والاكتئاب.

كما ثبت أن هذه الألعاب تؤثر أيضاً على الصحة العامة للطفل على المدى البعيد؛ فهي تؤدي إلى إصابته بالتهابات المفاصل، وقلة المرونة الحركية وانخفاض قوة اليد والذراعين، لأن اللاعب يعتمد على تحريك أصابعه فقط أثناء اللعب. وكذلك زيادة تركيز الجلوكوز بالدم بسبب الجلوس لفترات متواصلة وطويلة.

كما كشف بحث طبي أعدته إحدى الجامعات الهولندية أن بقاء الأطفال في المنازل في ساعات النهار لممارسة الألعاب الإلكترونية، وعدم الخروج للتعرض لأشعة الشمس والحصول على الفيتامينات المطلوبة لنمو العظام يتسبب في المستقبل بإصابتهم بنقص فيتامين "د" ويؤدي إلى إصابتهم بهشاشة في العظام بصورة مبكرة عن غيرهم، وآلام في الظهر وفي الركبتين قد تتطور إلى التهابات في المفاصل كما تصبح مناعتهم ضعيفة، كما أن بقاء الأطفال لساعات طويلة معاً في غرف ضيقة أو محدودة التهوية تتسبب في إصابتهم بفيروسات بالجهاز التنفسي، وبزيادة احتمالات الإصابة بالأمراض المعدية.

* سابعاً: الأضرار والسلبيات علي الناحية الأخلاقية :

في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية، ومراكز الألعاب. وعدم مراقبة الأسرة لما يُشاهده أبنائهم من الألعاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك، أدى هذا إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع قيم المجتمعات العربية، وتقاليده، وتهدد الانتماء للوطن، كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة. وأن بعض الألعاب تدعو للترويج لأفكار متحررة رخيصة قد تفسد أخلاقيات أطفالنا وشبابنا

وتري عينة من الشباب تم استطلاعهم، التالي:

* يرى 72,25٪ منهم أن بعض الألعاب الإلكترونية تحتوي على أعمال سحر وشعوذة.

* يرى 76,5٪ منهم أن بعض الألعاب الإلكترونية تحتوي على مشاهد غير محتشمة.

* يرى 76,75٪ أن ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تؤدي إلى عدم أداء الصلوات في أوقاتها .

♦ أهم الحلول والمقترحات للحد من خطورة الألعاب الإلكترونية:

إزاء كل ما قدمناه من أضرار وسلبيات، ماذا نحن فاعلون ؟

* أولاً: دور الجهات المسؤولة والمختصة :

♦ في أستراليا تحركت مجموعة من البرلمانيين لوضع حد على الألعاب التي تحوي في طياتها عنفاً وجنساً، فلعبة Nite Trap، صودرت ومنعت من الأسواق بأمر المحكمة حتى صدور تصنيف حكومي لتلك الألعاب كما في الأفلام (للكبار فقط)، ويقترح التقسيم العام: "كل الأعمار"، و"عام" (للأطفال فوق سن الثامنة)، و"بالغون" (لمن هم فوق سن 15 سنة) و"محدود" (لمن هم في سن 18 سنة فما فوق فقط)، و"مرفوض"، و"ممنوع مطلقاً".

وبذلك التقسيم والمراقبة والترتيب، قد تزول بعض مخاوفنا (لا كلها بالطبع)، وفي بعض المدن الأمريكية يُمارس عمدتها التدقيق على بيع، وشراء، وتأجير الألعاب الإلكترونية مانعين ذلك تماماً خلال ساعات الدراسة وأيام الدراسة أيضاً، وبالطبع فإن مسألة المنع التام ستعيد إلي أذهاننا (تفاحة آدم) المحرمة، وأن كل ممنوع يصير مرغوباً أكثر، لا شيء إلا لأن أهم ما في الموضوع هو ضمير الإنسان نفسه، آباء أو أمهات، شباباً، أو بائعاً، لكن المسؤولية الكبرى تقع على عاتق الوالدين لأنهما المتحكما في عملية الشراء واللعب لأولادهما. كما يجب ان يراقبا بحذر عملية اختلاط الأطفال أو الشباب بأطفال وشباب الآخرين، وتبادلهم

تلك الألعاب، وبضرورة التعاون والتواصل مع أولياء الأمور الآخرين بغية تكوين شبكة اجتماعية متألّفة ضد خطر عنف اللّعب الإلكتروني بكُلِّ ما يحويه من دمار نفسي وعصبي، ولمنع تلك الآفة من أن تصبح وباء، من أجل تحقيق وعي اجتماعي عام يتمحور حول أخطار استخدام تلك الألعاب وأثارها الجانبية خاصّة على النّشء.

❖ لا بدّ من نظام مصري وعربي لتصنيف الألعاب الإلكترونية وفقاً لمناسبتها لأعمار اللاعبين ، وذلك على غرار نظام "مجلس تقييم البرمجيات الترفيهية" Entertainment Software Rating Board اختصاراً (ESRB) الذي يُعتبر مرجعاً مهماً للتقليل من أضرار الألعاب الإلكترونية، والذي يقوم فيه هذا المجلس بتصنيف الألعاب حسب الأعمار السنّية للاعبين ، كما يقوم كذلك بتوضيح محتوى كلّ لعبة عبر أوصاف مختصرة، ويفيد هذا التصنيف الآباء عند الرّغبة في اختيار ألعاب مناسبة لأولادهم وبناتهم.

❖ إنشاء مركز وطني/ قومي على مستوى الوطن العربي لإجراء بحوث ذات صلة بالألعاب الإلكترونية والعمل على إنتاجها بما يتوافق مع عادات وتقاليد المجتمعات العربية.

❖ تبني وتضمين عناصر الجذب والإثارة والتشويق - المتضمنة في الألعاب الإلكترونية شائعة الانتشار - في إنتاج ألعاب إلكترونية تتوافق مع طبيعة ومعتقدات المنطقة العربيّة.

❖ حماية حقوق الملكية الفكرية لبرمجيات الألعاب الإلكترونية التي تنتج في العالم العربي.

❖ تبني وزارات التربية والتعليم في العالم العربي بعضاً من الألعاب الإلكترونية التعليمية الجيدة وتضمينها في المناهج الدراسية، واستحداث مسابقات ذات صلة بهذه الألعاب داخل وخارج المدرسة.

❖ ينبغي على الجهات المسؤولة القيام بعمل مراقبة على ما يُطرح في الأسواق من ألعاب إلكترونية، كما يحدث مع أشرطة الفيديو والكتب وغيرها. بحيث تتكوّن لجان هذه المراقبة من علماء متخصصّين في مجالات: التربية، وعلم النفس، وعلم الاجتماع.

ثانياً: دور الأسرة:

❖ دعونا نكون صرحاء أولاً وقبل كلّ شيء: لا يوجد بدائل تُغني الطفل أو الشاب عن التلفزيون، أو الحاسوب، أو الإنترنت .. الخ ؛ وخصوصاً الطفل ؛ لأنّه في مرحلة عُمرية يحتاج فيها إلى تنمية مداركه، ومن هذه المدارك تنمية خياله بالأشياء الموضوعيّة والواقعية، ولكن علينا أن نوفق بين وسائل الإعلام المرئية

وبين وسائل الترفيه الأخرى، مثل: الألعاب التي تُتمّي الخيال والإدراك كالمكعبات، وألعاب الرياضة الخفيفة، مثل: تنس الطاولة، وكرة القدم، والسباحة. كل هذه الأشياء إذا حصلت استطعنا أن ننشئ طفلاً اجتماعياً يتوافق مع نفسه وأسرته ومجتمعه، يستطيع من خلالها أن يعيش حياة مستقرة تنعكس على تكيفه مع الحياة بصفة عامة.

♦ تكمن المشكلة في أننا ليست لدينا خطة واضحة ومُحددة لكيفية شغل أوقات فراغ أطفالنا وشبابنا، ممّا يُحمل الأسرة العبء الأكبر في تلافي أضرار هذه الألعاب، فالأسرة تستطيع أن تُحدّد للطفل ما يمكن أن يمارسه من هذه الألعاب وما لا يمارسه، لذا وجب على الأبوين أن يختاروا ما يكون مناسباً للطفل حسب سنه، وألا تحتوي هذه الألعاب على ما يخل بقيمه وصحته النفسية والذهنية.

♦ نحن لا نطالب بحرمان الأطفال أو الشباب من اللعب بالألعاب الإلكترونية، بل نطالب بضرورة مراقبة الوالدين لهم، وتقنين الوقت، واختيار المواعيد، المناسبة للعب. وينصح العلماء بالألا تزيد مدة اللعب عن ساعتين يومياً بشرط أخذ فترات راحة كل (15) دقيقة، وألا تقل المسافة بين الطفل وشاشة الكمبيوتر عن (70) سم. ثم يمكنه قضاء باقي الوقت في ممارسة الأنشطة اليومية، وألا يكون اللعب بها إلا بعد الانتهاء من إتمام واجباته المدرسية، وألا يكون كذلك خلال تناول وجبات الطعام اليومية.

♦ أصدرت الأكاديمية الأمريكية لطب الأطفال بياناً توصي فيه أنه يجب منع الأطفال الأقل من سنتين من استخدام الأجهزة الإلكترونية بشكل عام.

♦ أن تشترك الأسرة في اختيار الألعاب الإلكترونية التي تضيف إلى مهارات وقدرات أطفالهم، خاصة خلال الفترات الأولى من حياة الطفل، لأن اللعب يمثل بالنسبة له ضرورة لنمو شخصيته وقدراته الانفعالية. بحيث تبعده عن السلبية والأنانية، وعوده على أساليب التعاون، وتبصيره بالمفاهيم الإيجابية، مثل: العدل، والصدق، والأمانة، والإيثار.

♦ من الممكن الحدّ من بعض الآثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر قيام الوالدين بمراقبة محتوى تلك الألعاب، وفرضهم حدوداً زمنية لممارسة أولادهم الألعاب الإلكترونية، والطلب من أبنائهم مزاوله أنشطة ترفيهية ذات طبيعة حركية، مثل: ممارسة أنواع الرياضات المختلفة، والقيام برحلات وسفريات، على غرار مع يفعله الآباء والأمهات في الولايات المتحدة الأمريكية، وذلك كما هو مبين أدناه:

* 1,75٪ من الوالدين الأمريكيين يعتقدون بأن مراقبة الوالدين لمحتوى الألعاب الإلكترونية أمر مهم ومفيد.

* 2,85٪ من الوالدين الأمريكيين يؤيدون وضع حدود زمنية لممارسة اولادهم الألعاب الإلكترونية.

* 3,91٪ من الوالدين الأمريكيين يقومون بمراقبة أولادهم عند شراء الألعاب الإلكترونية.

* 4,86٪ من اللاعبين الأمريكيين يقومون بالحصول على موافقة والديهم قبل الإقبال على شراء الألعاب الإلكترونية.

◆ يجب على الآباء والأمهات أن يصادقوا أبناءهم ويشاركهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية ولا ينشغلوا عنهم بحجة كسب الرزق حتى لا يخسروا أطفالهم ويضيعوا بأنفسهم الأموال التي جمعوها من أجلهم.

◆ لننظر إلي غلاف كل لعبة قبل شرائها للطفل، وقراءة إرشادات السلامة المكتوبة عليها، حول نوع اللعبة، وكيفية استخدامها، والعمر المناسب لها حتى لا يتم إيذاء الطفل دون قصد.

◆ تشجيع الطفل على شراء الألعاب التي تنمي الذكاء وقوة الملاحظة، بدلاً من شراء الألعاب الترفيهية التي لا تفيد أطفالنا.

◆ علي الآباء والأمهات تقييم الألعاب الإلكترونية بأنفسهم تقيماً دقيقاً موضوعياً بحيث لا يعتمد بشكل كبير على ما هو مكتوب في التعليمات أو التقديرات، فالآباء خير من يُقرّر إذا كانت تلك اللعبة مناسبة للطفل أم لا .

◆ لنحاول مشاركة الطفل في أعباءه مع أصدقائه، بألعاب جماعية، ومحاولة إبعاده قدر المستطاع عن مزاولة الألعاب الفردية، ليتكوّن لديه محبة الآخرين، والبعد عن العزلة والأنانية.

◆ محاولة التحدّث مع الطفل عن اللعبة التي يحبّها، واكتشاف سبب تعلقه بها، ومن ثمّ مشاركة الطفل تلك اللعبة لإحياء روح الصداقة بداخله من جديد، وبذلك نستطيع مراقبة تلك اللعبة من ناحية، والسيطرة على الطفل في أي وقت من ناحية أخرى.

◆ يجب تعويد الطفل منذ الصّغر على ممارسة التمارين الرياضية البسيطة التي تحافظ على رشاقة جسمه وتقويه من البدانة، كما تستنفذ طاقاته الجسميّة انكاملة بداخله بحكم عملية النمو في شيء مفيد، بدلاً من أن يستنفدها في الألعاب الإلكترونية العنيفة.

◆ يتحتم على الأم أن تقرأ لطفلها الصّغير بعض القصص التربوية الجذّابة، لغرس حبّ القراءة في نفسه، ومن ثمّ تصبح القراءة عادة متأصلة في نفسه، فقد تلهيه كثيراً عن ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكلٍ مبالغ فيه.

♦ من المستحب مشاركة الطفل في رسم لوحة فنية، فالرسم يستنفذ الطاقات المكتوبة، ويُساعده على تنمية خياله، ويا حبذا لو اشترك في مركز ثقافي لممارسة تلك الهواية، مع مع إمداده بكل ما يحتاجه من ألوان أو أدوات.

* ثالثاً: دور المدرسة:

♦ ينبغي على التربويين من المعلمين والمُعلمات الإحاطة بأهم الجوانب الإيجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الإيجابية والحد من أثار الجوانب السلبية في المدرسة والبيت وخارج المنزل.

♦ إنتاج برمجيات حاسوبية تعليمية وتربوية تشمل على عناصر الجذب والإثارة والتشويق.

♦ ينبغي تنظيم الوقت المُخصَّص لترفيه الطفل بين ممارسة الألعاب الإلكترونية (الافتراضية)، وممارسة الرياضة الحقيقية، مثل: السباحة ولعب الكرة بأنواعها، والرحلات، والجولات، والزيارات وغيرها من الأنشطة التي تعود بالفائدة على الطفل من الناحية الجسميّة والنفسية والعقلية.

♦ التأكيد على أهمية دور المعلمين والمُعلمات في توعية الأطفال والشباب بمخاطر الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية، وكيفية ممارستها بصورة صحيحة، ولفت الأنظار إذا كانت بها محاذير مُعيّنة.

* رابعاً: دور التوعية الصحيّة:

♦ ينبغي أن يكون موضع جلوس الطفل أو الشاب الذي يُمارس الألعاب الإلكترونية بعيداً بما فيه الكفاية عن شاشة التلفزيون أو الحاسوب وغيرهما، وذلك من أجل التقليل من مخاطر الأشعة الصادرة من تلك الشاشات على صحته.

♦ التأكيد على أن تكون الأدوات المُستخدمة في اللعب مطابقة للمواصفات الطبية قدر الإمكان، كأن يكون ارتفاع حامل الحاسوب متناسباً مع حجم الطفل، بالإضافة إلى التأكد من جودة الخامات التي تصنع منها مقاعد الجلوس.

♦ أن تكون كمية الإضاءة في الغرفة مناسبة، وأن تكون أيضاً جيدة التهوية.

