

الخاتمة

وفيها أهم النتائج والتوصيات

بعد هذه الغوص في عالم الألعاب الإلكترونية، نتوقف قليلاً عند أهم النتائج والتوصيات التي حصلنا عليها من خلال هذا البحث، لتعيننا في فهم طبيعة هذه الألعاب، ومعرفة فوائدها للاستفادة منها، ومعرفة أضرارها لتجنبها، ومن هذه النتائج والتوصيات:

اللعبة الإلكترونية هي برنامج حاسب آلي يُكتب بأحد لغات البرمجة مثل لغة سي أو فيجوال بيسك، وهذا البرنامج إما أن يعمل على الحاسب الشخصي العادي أو على جهاز ألعاب محدد مثل البلاي ستيشن أو إكس بوكس على سبيل المثال.

تُصنّف ألعاب الفيديو حسب طريقة اللعب، والتفاعل مع اللعبة، وليس بناءً على الاختلافات الرسومية أو السردية، نوع لعبة الفيديو يُعرّف بمجموعة تحديات لنظام اللعب، فتُصنّف الألعاب بغض النظر عن وضعية اللعب أو العالم الذي تجري فيه اللعبة، فمثلاً: لعبة الأكشن تبقى لعبة أكشن، ولا يهم إذا وقعت في عالم الخيال أو في الفضاء الخارجي.

السمة العامة للألعاب الإلكترونية، بكافة أنواعها، امتلاؤها بالمخالفات الشرعية، سواء العقدية، أو الأخلاقية، أو التشريعية، والتي منها:

- تصوير آلهة (باطلة)، وكأنه نازل من السماء ذو جسم كبير وقامة عالية ولحية طويلة، ونحو ذلك، تعالى الله عما يقولون



ويفعلون علوًا كبيرًا.

- الحث على قتل المسلمين، فتجد أن المستهدف بالقتل في اللعبة، ويشار إليه بأنه عدو ويجب قتله يردد الكلمات العربية، ويهتف (الله أكبر) ويتكلم عن الشهادة!!
- إطلاق الرصاص والقذائف على المساجد، وقتل من يحمي بها.

- تمزيق الكتب الدينية التي يظهر على بعضها جليًا اسم القرآن الكريم، أو رمي الكتب والمخطوطات العلمية والمشى عليها، وكل ذلك بتصوير دقيق ومحاكاة واضحة.

- وجود الصلبان في كثير من اللعب على غلاف الشريط، وداخل المنازل، وفي الشوارع وعلى الصدور، بل جعل جمع الصليب والبحث عنه في بعض الألعاب زيادة في قوة اللاعب وطول بقائه.
محبة الكفار، والتشبه بهم، وتعظيمهم، والتسمي بأسمائهم؛ حيث يُغرم كثير من اللاعبين بالشخصيات التي صممت اللعبة عليهم من مغنيين ولاعبين.

انتشار البارات والمراقص على جنبات الطريق، منها ما هو مغلق، ومنها ما هو مفتوح، يستطيع اللاعب أن يدخل فيها، ويشاهد الخمور والعري والراقصات، ويرمي عليهن المال، بل ويمارس معهن فعل الفاحشة بشكل واضح جدًا!!

تنامي روح العنف والعداء وحب الانتقام والمشاجرات لدى اللاعب في حياته اليومية؛ حيث يظهر في كثير من الألعاب القتل بجميع أنواعه وأشكاله، وتقطيع الأجساد بشكل واضح بجميع الأسلحة.
توجد بعض المعايير التي نستطيع عن طريقها اختيار اللعبة المناسبة للطفل، وذلك بوضع الضوابط التي بها نستطيع أن نحمي

أطفالنا من أضرار هذه الألعاب.

الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات، فإنها لا تخلو من إيجابيات؛ وإذا رُوعيت الضوابط الرقابية عند تنفيذها، وتوفر الإشراف التربوي عليها لكانت أكثر إيجابية، بحيث يستطيع الطفل أن يقضي فيها جزءاً من وقت فراغه دون خوف أو قلق عليه.

كما أن ممارسة تلك الألعاب يساهم في تنمية التعلم الذاتي، والتعلم بالاكتشاف، والمحاولة والخطأ، والتعزيز الفوري لاستجابات الأطفال، وغيرها من الأمور التي ينبغي أن تتوفر في محتوى أي لعبة.

ومع وجود تلك الفوائد إلا أن الألعاب الإلكترونية لها أضرار كثيرة، لا يمكن إغفالها، لاسيما أنها قد تصل بالأطفال إلى مستوى سيئ من الأخلاق، فضلاً عن الأضرار الصحية، وغيرها.

حذر خبراء الصحة من أن تعود الأطفال على استخدام أجهزة الكمبيوتر والإدمان عليها في الدراسة واللعب، ربما يعرضهم إلى مخاطر وإصابات قد تنتهي إلى إعاقات، أبرزها إصابات الرقبة والظهر والأطراف.

نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين، وتدمير أملاكهم، والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها. انتشر ضمن الألعاب الإلكترونية، كثير من الألعاب الجنسية والصور الفاضحة، لينشأ جيل مائع مهالك لا يمتلك قيماً، يألف الجنس غير المنضبط وفق الشرع والدين والقيم والأعراف، بل هناك ألعاب يتم بيعها أو تحميلها من الشبكة العنكبوتية يتم ممارسة

الجنس المباشر فيها.

أدت هذه الألعاب الإلكترونية بيع بعض الأطفال والمراهقين إلى حد الإدمان المفرط؛ مما اضطر بعض الدول إلى تحديد سن الأشخاص الذين يُسمَح لهم بممارسة هذه الألعاب في الأماكن العامة.

كما أن إدمان هذه الألعاب يؤدي إلى ضعف التحصيل الدراسي، وإهمال الواجبات المدرسية، والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي، واضطرابات في التعلم، وهذا ما أشارت له أغلب الدراسات.

كذلك يؤدي إلى تقليص العلاقة بين الطفل والأسرة، والعزلة الاجتماعية، ونقص التواصل مع الأسرة؛ لأن الطفل بحاجة إلى التفاعل المباشر مع والديه وأسرته بحيث يجلسون، ويتحدثون، ويلعبون معًا.

الأسرة تشكل خط الدفاع الأول في الحفاظ على فلذات أكبادنا، وعلى تقاليدنا المستمدة من القيم الإسلامية السمحة، فلا بد للوالدين من إدراك مخاطر وسلبيات اقتناء أبنائهم لبعض الألعاب الإلكترونية، وفحص محتوياتها، والتحكم في عرضها، مع قيامهم قبل كل شيء بزرع القيم والمبادئ في نفوس وعقول أبنائهم من خلال تربيتهم تربية واعية ومراقبة مستمرة.

لا بد أن يقوم المجتمع المدرسي بالتحذير والتوعية من أضرار استخدام الألعاب الإلكترونية ذات المحتوى السلبي على الصعيد الصحي والسلوكي والنفسي والتربوي، وإقناع الطلبة بعدم شراء تلك الألعاب التي يتعارض الكثير منها مع قيم وأخلاق المجتمع. الأجهزة الرقابية وأهل الحسبة يقع على عاتقها التحري المستمر

عن أداء مراكز الألعاب، ومراقبة ما تقدّمه من ألعاب ضارة تتسم بالعنف، وتساعد على الانحراف، وتتعارض مع أخلاق وقيم المجتمع، كما يُستحسن تحديد سن الشخص المسموح له بدخول هذه المراكز، واستخدام تلك الألعاب، فلا يُعقل أن يدخلها أطفال لا تتجاوز أعمارهم العشر سنوات.

لتقليل الأضرار الصحية للألعاب الإلكترونية وحماية الأطفال؛ ينصح خبراء الصحة بأن لا تزيد مدة اللعب عن ساعتين يوميًا، شريطة أن يأخذ الشخص فترات راحة كل (١٥) دقيقة، وألا تقل المسافة بين الطفل وشاشة الكمبيوتر عن (٧٠ سم).

نحن كمسلمين نختلف عن الغرب من ناحية التفكير في الأهداف؛ ومع أن صناعة ألعاب الكمبيوتر من أصعب أنواع البرمجة، إلا أنه يجب تصميم ألعاب إسلامية مفيدة للناشئة، مثل لعبة تمثل استرداد المسجد الأقصى؛ بحيث يشارك اللاعب فيها في المعركة، مما سيساعد في إيقاد شعلة الجهاد في نفوس الشباب.

ينبغي تشجيع المبرمجين السعوديين على القيام بتصميم وكتابة برمجيات الألعاب تركز على الجوانب التعليمية والثقافية، مع الحفاظ على عنصري التشويق والتسلية، وقد يكون ذلك بالتعاون مع الشركات الأجنبية ذات الخبرة في هذا المجال، ويشترط في هذه الألعاب أن تخدم الثقافة العربية والإسلامية، وقد يكون من المناسب أن تضطلع بهذه المهمة وزارة التربية والتعليم، وذلك ضمن الأنشطة اللامنهجية للطلاب، وأثناء انعقاد مراكزهم الصيفية، وفي إطار التعاون الدولي بينها وبين الجهات المماثلة في الدول المتقدمة.

تشجيع نشر الألعاب التعليمية الثقافية، وقد يكون من المناسب

أن تتولى وزارة الثقافة والإعلام هذه المهمة بالتعاون مع وزارة التجارة، وذلك بالعمل على توفيرها بأقل الأسعار الممكنة في المكتبات ومراكز بيع الكتب.

تقوم وزارة الثقافة والإعلام بالتعاون مع وزارة التربية والتعليم بوضع نظام تصنيف للألعاب يحدّد نوعها (ما إذا كان طابعها: تعليمي، تثقيفي، علاجي، مسلّ، عنيف، إباحي)، وتوضع قائمة بأسماء جميع الألعاب المتوفرة في المملكة، وتُجعل هذه القائمة متاحة لمتصفحي الإنترنت حتى يتمكن الآباء والمربين من الاطلاع عليها، ومعرفة نوع الألعاب التي يستخدمها أبنائهم، وتُحدّث القائمة باستمرار حتى لا يكون هناك لعبة في السوق غير مصنّفة. توفير الألعاب المفيدة والتعليمية عن طريق المدارس والنوادي العلمية والمؤسسات الحكومية الأهلية^(١).



(١) د. منصور بن محمد الغامدي: تأثير الألعاب الالكترونية على مستخدميها.