

# الفصل الخامس

## فوائد وأضرار الألعاب الإلكترونية



## المبحث الأول:

### فوائد الألعاب الإلكترونية

الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات، فإنها لا تخلو من إيجابيات؛ وإذا رُوِعيت 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. فاللعبة التي لا تحقق شروط النمو بجوانبه المختلفة هي لعبة غير صحية، ولا سليمة؛ لذا يجب على الوالدين اختيار اللعبة التي تحقق للطفل جوانب النمو في جميع الجوانب؛ الروحية، والخُلقية، والنفسية، والاجتماعية، والجسمية الحركية، والعقلية.

ويمكن للأطفال أن يمارسوا ألعاباً شيقة ومفيدة، كألعاب الذاكرة، وتنشيط الفكر، وألعاب التفكير الإبداعي، فإن لها جوانب إيجابية في تنمية مهارات الدقة والمتابعة والتركيز.

وممارسة تلك الألعاب يساهم في تنمية التعلم الذاتي، والتعلم بالاكتشاف، والمحاولة والخطأ، والتعزيز الفوري لاستجابات الأطفال، وغيرها من أمور ينبغي أن تتوفر في محتوى أيّ لعبة.

وتختصر الألعاب التعليمية الإلكترونية وقت وجهد المعلم، وتساعده على القيام بوظيفته كمساعد وموجه ومرشد وملاحظ لتقدم الأطفال، وتعطي البرمجية التعليمية صورة دقيقة عن مستوى نمو الأطفال وقدراتهم.

كما أنها تُعطي الطفل إحساساً باللون والشكل، والإيقاع الصوتي الجميل، وتناسق الحركة، وملائمة أجزاء الصورة بعضها لبعض.



كما أن ألعاب الأطفال الإلكترونية تساعد في تمكين بعض السمات الأساسية في شخصية الطفل، وتسهّل عملية تعلم القراءة والكتابة والحساب، فضلاً عن تهيئة الطفل للحياة الاجتماعية عبر التكنولوجيا والتفاعل.

ومن الفوائد الأساسية للعب الأطفال الإلكترونية أيضاً: أنها تُعدّ الطفل للتعامل مع الظروف المفاجئة والطارئة، كما تجعل الطفل مسئولاً عن نفسه أثناء اللعب، ولا يحتاج لمراقبة الآخرين، وهذا الأمر ينطوي على فوائد مهمة تتعلق بالنمو النفسي للطفل من النواحي الوجدانية، والاجتماعية، والنفسية، وتعيده على تحمل المسؤولية، وحسن التصرف في المواقف الصعبة. ومن أهم فوائدها أيضاً: تنمية فكرة التجربة والخطأ التي يتعلم منها الصغار والكبار على حد سواء.

ومنها كذلك: التدريب على حل المشاكل بطرق ابتكارية، فأثناء اللعب وبسبب خطأ في الحركة، أو الاختيار، يتعرض اللاعب للخسارة، وهو ما يدفعه للتفكير في طرق بديلة تجنّب الخسارة، ويضمن عدم الوقوع في الخطأ نفسه مرتين. وهذا ينمّي الميول الابتكارية في التفكير، ويشجع على الابتعاد عن الأفكار النمطية والمستهلكة.

كذلك من فوائد الألعاب الإلكترونية: أنها تدرب اللاعب على كيفية استيعاب أكبر كمّ ممكن من المعلومات، ومن ثم اتخاذ قرار سريع مبني على المعطيات.

كما أن الكثير من الألعاب الإلكترونية تنمّي سعة ذاكرة اللاعب؛ «إذ تكون أشبه بالتمارين الرياضية التي تعمل على تقوية العضلات وزيادة حجمها بكثرة الممارسة».

الذاكرة ليست وحدها التي تستفيد من بعض الألعاب الإلكترونية، بل ثبت أن مستوى التحصيل الدراسي، وإقبال الطلاب على المناهج التعليمية، يمكن أن يتحسنا كثيراً بمساعدة الألعاب الإلكترونية، وتشير دراسة أمريكية لخبير تقنية المعلومات «وي بينغ» عنوانها «هل ممارسة الألعاب كلها سيئة؟» إلى أن الخيال البعيد تمامًا من الواقع قد يجعل العملية التعليمية أكثر جاذبية، ومن ثم تساعد على تحسين تحصيل الطلاب<sup>(١)</sup>.

كما أثبتت دراسات أمريكية أن ممارسة ألعاب الحاسوب تحافظ على الصحة الذهنية، وتقوي الإدراك وتؤخر الشيخوخة، وقال جيسون أليري الأستاذ المساعد في علم النفس بجامعة نورث كارولينا: إن ألعاب الحاسوب تقيد المسنين نفسيًا وبدنيًا، وتتسبب عقولهم وتجعلهم يقظين عند التقدم بالعمر.

كما أظهرت دراسة أجريت بمركز للمسنين في بنساكلولا بولاية فلوريدا أن لعبة البولينغ بالحاسوب تزيد نشاط قلب كبار السن بحوالي ٤٠٪؛ لأنها تتطلب من اللاعبين الذين تتراوح أعمارهم بين ستين وثمانين سنة الإمساك بمحرك كرة بين أيديهم، والتلويح بها، وضربها بنقاط محددة على لوحة تسجيل للنقاط.

وقال ألفن كرامر، وهو أستاذ علم الأعصاب والنفس بجامعة إلينوي: إنه ورفاقه الذين شاركوا بالدراسة أرادوا معرفة ما إذا كانت هذه الألعاب مفيدة للمسنين.. وجرى التركيز على الألعاب التي تشجذ أدمغة المسنين، وتحفز ذاكرتهم من خلال دراسة طلب فيها من أربعين شخصًا بالسنتين والسبعينيات من العمر ممارسة لعبة الحاسوب «نهوض الأمم».

(١) «فارم فيل» نموذج معاكس ينمّي روح المشاركة والشعور بالمسئولية، صحيفة الحياة السعودية، الاثنين، ٢١ سبتمبر ٢٠٠٩م.

وطلب الباحثون من مسنين لم يمارسوا ألعاب الحاسوب على الأقل عامين الانخراط في هذه اللعبة؛ لاختبار قدراتهم الذهنية وقوة ذاكرتهم، وطلبوا منهم ممارستها ٢٤ ساعة تُوزع على ثمانية أسابيع.

وقال كرامر: إنه تبين بعد انتهاء فترة الاختبار أن قدرة المسنين الذين مارسوا هذه الألعاب قد زادت باختبارات الذاكرة والتفكير والإدراك، والتخطيط والجدولة، ومقاربة مواضيع تتسم بالغموض والقيام بمهام متعددة<sup>(١)</sup>.

### ومن فوائد الألعاب الإلكترونية أيضًا:

- السيطرة على القلق والمخاوف والصراعات النفسية البسيطة التي قد يعاني منها الطفل.
- اكتشاف مقومات شخصية الطفل ومواهبه الخاصة التي تتعكس على حياته في المستقبل.
- إثراء لغة الطفل، وتحسين أدائه اللغوي، وإغناء قاموسه اللفظي.
- استهلاك طاقة الطفل الزائدة، وإعطاؤه الفرصة للحركة أو الجري، مما يعمل على فتح شهيته، ويشجّعه على النوم السريع بعد مجهود اللعب، وبذلك ينمو نموًا طبيعيًا وسليًا.

(١) ألعاب الكمبيوتر مفيدة للعقل، جريدة الأهرام المصرية، على الرابط التالي: <http://www.ahram.org.eg/Print.aspx?ID=4898>

## المبحث الثاني

### أضرار الألعاب الإلكترونية

مع الفوائد التي تحدثنا عنها 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؛ لذا تم ترتيب هذه الأضرار على النحو التالي:

#### 1- الآثار الصحية:

حدّر خبراء الصحة من أن تعود الأطفال على استخدام أجهزة الكمبيوتر والإدمان عليها في الدراسة واللعب ربما يعرضهم إلى مخاطر وإصابات قد تنتهي إلى إعاقات، من أبرزها: إصابات الرقبة والظهر والأطراف، وأشاروا إلى أن هذه الإصابات قد تظهر في العادة عند البالغين؛ بسبب استخدام تلك الأجهزة لفترات طويلة، مترافقاً مع الجلوس بطريقة غير صحيحة أمامها، وعدم القيام بأي تمارين رياضية ولو خفيفة خلال أوقات الجلوس الطويلة أمام الكمبيوتر.

وهذا ما أكدته الدكتورة إلهام حسين، أستاذ طب الأطفال بجامعة عين شمس في دراسة حديثة، وأضافت أيضاً أن من أخطارها: ظهور مجموعة من الإصابات في الجهاز العضلي والعظمي؛ حيث اشتكى العديد من الأطفال من آلام الرقبة، وخاصة الناحية اليسرى منها إذا كان الطفل يستخدم اليد اليمنى، وفي الجانب الأيمن إذا كان أعسر.

ومن ناحية أخرى كشف العلماء مؤخرًا أن الوميض المتقطع بسبب المستويات العالية والمتباينة من الإضاءة في الرسوم المتحركة الموجودة في هذه الألعاب تتسبب في حدوث نوبات من الصرع لدى الأطفال؛ حيث تؤكد إحدى الدراسات على أن الأطفال المشغوفين بهذه الألعاب يصابون بتشنجات عصبية تدل على توغل سمة العنف والتوتر الشديد في أوصالهم ودمائهم.

حتى ربما يصل الأمر إلى أمراض الصرع الدماغية، فماذا تتوقع من طفل قابع في إحدى زوايا الغرفة، وعيناه مشدودتان نحو شاشة صغيرة، تمضي ببريق متنوع من الألوان البراقة المتحركة، ويدها تمسكان بإحكام على جهاز صغير ترتجف أصابعهما من كل رجفة من رجفاته، وتتحرك بعصبية على أزرار بألوان وأحجام مختلفة كلما سكن، وآذان صاغية لأصوات وصرخات وطرقات إلكترونية تخفت حينًا وتعلو أحيانًا أخرى لتستولي على من أمامها، فلا يرى ولا يسمع ولا يعي مما حوله إلا هي<sup>(١)</sup>.

وقد أثبتت بحوث علمية للأطباء في اليابان أن الومضات الضوئية المنبعثة من الفيديو والتلفاز تسبب نوعًا نادرًا من الصرع، وأن الأطفال أكثر عرضة للإصابة بهذا المرض .. فقد استقبلت إحدى المستشفيات اليابانية ٧٠٠ طفل بعد مشاهدة أحد أفلام الرسوم المتحركة، وبعد دراسة مستمرة تبين أن الأضواء قد تسبب تشنجات ونوبات صرع فعلية لدى الأشخاص المصابين بالحساسية تجاه الضوء، والذين يشكلون ١٪ من مجموع سكان أي دولة<sup>(٢)</sup>.

كما حذر العلماء من الاستخدام المتزايد لألعاب الكمبيوتر

(١) الألعاب الإلكترونية وواقع أطفالنا، إسماعيل حسين، باحث ومستشار ثقافي، الشقائق العدد ٦١، رجب ١٤٢٣هـ، (سبتمبر ٢٠٠٢م)، ص ٢٩.

(٢) طفلك والألعاب الإلكترونية- مزايا وأخطار، على الرابط التالي: <http://www.saaaid.net/tarbiah/163.htm>

الاهتزازية من قبل الأطفال؛ لاحتمال ارتباطه بالإصابة بمرض ارتعاش الأذرع والأكف.

كما أشار العلماء أيضاً إلى ظهور مجموعة من الإصابات الخاصة بالجهاز العظمي والعضلي؛ نتيجة الحركة السريعة المتكررة في الألعاب، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضراراً بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ؛ نتيجة لثيها بصورة مستمرة.

كما تشير الأبحاث العلمية إلى أن حركة العينين تكون سريعة جداً أثناء ممارسة ألعاب الكمبيوتر، مما يزيد من فرص إجهادها إضافة إلى أن مجالات الأشعة الكهرومغناطيسية والمنبعثة من شاشات الكمبيوتر تؤدي إلى حدوث الاحمرار بالعين، والجفاف، والحكة، والزعزعة، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني، وأحياناً بالقلق والاكتئاب<sup>(١)</sup>.

ومن ذلك ما أكدته رئيسة المؤسسة العالمية شيلر (إلغا زيب لاروش) حيث كتبت بحثاً طويلاً عن مخاطر تعرض الأطفال للموت، وآثار ألعاب الفيديو، فتقول: «البعض يسعون إلى تدمير كل ما هو إنساني، ولهذا فهم يستعملون تقنية من أجل خلق تغييرات في السلوك، وغسل الدماغ؛ لأنه لا يمكن أن نقول غير ذلك، فإذا استمر الناس في مشاهدة هذه المشاهد تموت أرواحهم»<sup>(٢)</sup>.

كذلك من أضرارها: الإصابة بسوء التغذية، فالطفل لا يشارك أسرته في وجبات الغذاء والعشاء، فيتعود الأكل غير الصحي في

(١) - الدراسات الطبية تؤكد تأثير الألعاب الإلكترونية على صحة أبنائنا، جريدة

الرياض، على الرابط التالي: <http://www.alriyadh.com/2008/02/21/article319668.html>

(٢) - الألعاب الإلكترونية: ترفيه علمي أم تدمير صحي؟ د. د. وجدي

عبد الفتاح سواحل، على الرابط التالي: <http://www.islamweb.net/media/index.php?page=article&lang=A&id=35320>



أوقات غير مناسبة للجسم.

والطفل الذي يعتاد النمط السريع في تكنولوجيا وألعاب الكمبيوتر قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير، مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي، سواء في المدرسة أو في المنزل. كما أكدت دراسة علمية نُشرت نتائجها مؤخرًا أن ارتفاع حالات البدانة في معظم دول العالم يعود إلى تمضية فترات طويلة أمام التلفاز أو الكمبيوتر، فقد قام الباحثون بدراسة أكثر من ٢٠٠٠ طالب تتراوح أعمارهم بين ٩ سنوات و١٨ سنة، وتبين أن معدلات أوزان الأطفال ازدادت من ٥٤ كيلو جرامًا إلى ٦٠ كيلو جرامًا، كما أن هناك انخفاضًا حادًا في اللياقة البدنية، فالأطفال من ذوي ١٠ سنوات في عام ١٩٨٥م كانوا قادرين على الركض لمسافة ١,٦ كيلو متر لمدة زمنية لا تتجاوز ٨,١٤ دقيقة، أما أطفال اليوم فيركضون المسافة نفسها، ولكن في عشر دقائق أو أكثر.

ومن أضرارها أيضًا: حدوث اختلال في النوم؛ حيث أجرى الدكتور ماركوس دوراك وزملاء له بـ(جامعة كولونيا الرياضية الألمانية) دراسات عن النوم خلال الليل، وقبل اختبارات شفوية وبصرية على الذاكرة وبعدها، وأوضحت النتائج أنه: «بعد لعب مباراة تفاعلية على الكمبيوتر استغرق الأولاد وقتًا أطول للانخراط في النوم، وقضوا وقتًا أقل في النوم العميق المعروف باسم (نوم الموجة البطيئة) - وهو النوع الذي يساعد الشخص على تشكيل الذاكرة الواقعية - وقضوا وقتًا أطول في المرحلة الثانية من النوم قليل النشاط .. والذي يطلق عليه (نوم حركات العين غير السريعة) .. وهي مرحلة النوم التي تلي مباشرة مرحلة النوم الأولية (الانزلاق

إلى النوم)، وهي تسبق مرحلة (نوم الموجة البطيئة العميقة)، وأوضحت الدراسة أن كثرة لعب الألعاب العنيفة يؤدي تدريجيًا إلى زرع هذا السلوك وتوجيهه ليصبح سلوكًا للطفل.

نشرت مجلة أبحاث الأطفال في شهر نوفمبر عام ٢٠٠٧م دراسة أُجريت لمعرفة تأثير الإفراط في الألعاب الإلكترونية على الأطفال، أشار فيه الباحثون إلى تأثير وسائل الإعلام على صحة الأطفال، وأن ذلك يعتبر مشكلة حقيقية، وأضافوا بأن بحثهم يعطي المزيد من الأدلة على تأثيرها السلبي على نوم وصحة، وأداء الأطفال.

وقد شملت الدراسة "١١" من الفتيان ما بين الثانية عشرة إلى الرابعة عشرة من العمر، أُخضعوا في الدراسة إما إلى مشاهدة أفلام مثيرة أو ألعاب إلكترونية تفاعلية لمدة ساعة قبل نومهم بساعتين أو ثلاث، ومن ثم أُخضعوا لتحليل النوم الليلي، وكذلك لفحوص للذاكرة لفظية وبصرية، وبينت نتائج هذه الدراسة أن الأطفال استغرقوا وقتًا أطول ليناموا، وكذلك قلّت كفاءة نومهم، كما بينت الفحوصات المعرفية أن هناك انحدارًا في أداء الذاكرة اللفظية لديهم<sup>(١)</sup>.

## ٢- الآثار السلوكية: تتمثل في:

### أ- تربية الأطفال والمراهقين على العنف والعدوان:

حيث إن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين، وتدمير أملاكهم، والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلّم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة، وفتونها، وحيلها، وتتمّي في عقولهم قدرات ومهارات آلتها العنف

(١) الدراسات الطبية تؤكد تأثير الألعاب الإلكترونية على صحة أبنائنا، جريدة الرياض.

والعدوان، ونتيجتها الجريمة، وهذه القدرات مكتسبة من خلال  
الاعتیاد على ممارسة تلك الألعاب.

كثير من الألعاب يعتمد نجاحها على دقة القتل، وظهور الدماء  
بشكل شبه واقعي، وطريقة القتل والذبح بأدوات مثل السكين أو  
المنشار أو أسلحة متنوعة الطريقة، فأكثر الألعاب نجاحًا في هذا  
المجال هي ما يقوم إما على العنف أو توظيف الجنس مثل لعبة  
cod أو GTA كما أن الطفل أثناء اللعب يلتقي فيها بمن يحمل أسوأ  
الكلمات، وهذا ما يجعل الأطفال يتعلمونها منهم.

يقول الدكتور «كليفورد هيل» المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية  
البريطانية لتقصي مشكلة الألعاب الإلكترونية في بريطانيا: «لقد  
اغْتُصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمساعدتنا، بل وبأموالنا  
أيضًا.. وحتى لو صُودرت جميع هذه الأشرطة، فإن الأمر سيكون  
متأخرًا للغاية في منع نمو جيل يمارس أشد أنواع العنف تطرفًا  
في التاريخ المعاصر».

ويقول الدكتور سال سيفر: إن ألعاب الفيديو [مثل البلاي ستيشن]  
يمكن أن تؤثر على الطفل فيصبح عنيفًا، فالكثير من ألعاب (القاتل  
الأول) «فيرست بيرسون شوتر» تزيد رصيد اللاعب من النقاط  
كلما تزايد عدد قتلاه، فهنا يتعلم الطفل ثانية أن القتل شيء مقبول  
وممتع.

وفي دراسة في كندا على ثلاثين ألفًا من هذه الألعاب الإلكترونية،  
تم رصد اثنين وعشرين ألفًا منها تعتمد اعتمادًا مباشرًا على فكرة  
الجريمة والقتل والدماء.

وذكرت دراسة أمريكية حديثة أن ممارسة الأطفال لألعاب الكمبيوتر  
التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكيات



العدوانية عندهم، وأشارت الدراسة إلى أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضرراً من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية؛ لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل، وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها<sup>(١)</sup>.

وهذا يفرز جيلاً عنيفاً وأنانياً؛ فقد تحدث الدكتور أحمد المجدوب، المستشار السابق للمركز القومي للبحوث الاجتماعية بالقاهرة، عن بعض الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية فقال: إن هذه الألعاب تصنع طفلاً عنيفاً؛ وذلك لما تحويه من مشاهد عنف يرتبط بها الطفل، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه العنف، وقد أثبتت الأبحاث التي أُجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها، كما أنها تصنع طفلاً أنانياً لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيراً ما تثار المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول مَنْ يلعب؟ على عكس الألعاب الشعبية الجماعية التي يدعو فيها الطفل صديقه للعب معه، كما أنها قد تعلم الأطفال أمور النصب والاحتيال، فالطفل يحتال على والديه ليقتنص منهما ما يحتاج إليه من أموال للإنفاق على هذه اللعبة<sup>(٢)</sup>.

تتطبع مشاهد العنف المصورة إلكترونياً في تلك الألعاب الجهنمية على سطح العقل الباطن، أو تقبع في صخب في تلك المنطقة الواقعة بين الشعور واللاشعور، تكمن وتكون بذرة لما هو آتٍ، ولخطر كبير قادم يحدث هذا أكثر في حالات الأطفال المهيئين أكثر لاستقبال تلك (الاندفاعات) من بيئتهم المحيطة، والصغار

(١) الألعاب الإلكترونية.. أنانية واستهتار بالوقت، جريدة البيان، على الرابط التالي:

<http://www.albayan.ae/science-today/studies-research/2012-01-15-1.1573060>

(٢) طفلك والألعاب الإلكترونية- مزايا وأخطار، <http://www.saaaid.net/tarbiah/163.htm>

لا يستطيعون- بل لا يتمكنون- من فهم ذلك الفارق الكبير بين العنف المصوّر في اللعبة وبين وحشية ما يحدث في الحياة، إنهم لا يحسون بتلك التأثيرات التي تنزع عنهم حساسيتهم، لا يدركون فيستمرون في اللعب ليلاً ونهاراً - دون هوادة □، وقد يستمر اللعب لأيام دون كلل أو ملل لا يقطعه سوي تناول القليل من الطعام، قليل من النوم، والذهاب إلى الحمام لقضاء الحاجة مع إهمال تام في المظهر<sup>(١)</sup>.

#### ب- إشاعة الجنس والفاحشة بين الأطفال والمراهقين:

وذلك من خلال انتشار الألعاب التي تدعو إلى الرذيلة، والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تُفسد عقول الأطفال والمراهقين على حدّ سواء، تلك التي تتسلل إلى الأسواق عن طريق بعض ضعفاء النفوس الذين يجلبونها عن طريق الإنترنت، ومن ثمّ يقومون بترويجها، وكذلك رؤية المشاهد العارية، والاعتیاد عليها.

للأسف، فقد انتشر ضمن الألعاب الإلكترونية، كثير من الألعاب الجنسية والصور الفاضحة، لينشأ جيل مائع متهاك 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.

يقول د. خالد بن سعود الحليبي: ومن المشاهد كذلك أن هناك ألعاباً ذات صور عارية سواء في الكمبيوتر أو في ألعاب البلاي ستيشن، وتقوم هذه الألعاب بفكرتها الخبيثة بتحطيم كثير من الأخلاقيات التي يتعلمها الطفل في المجتمع المسلم، وتجعله مذبذباً بين ما يتلقاه من والديه ومعلميه، وبين ما يُدسّ له من خلال

(١) إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية، د. خليل فاضل، <http://sada-miloud.yoo7.com/t272-topic>

الأحداث الجارية، والصور العارية، والألفاظ والموسيقى بوسائل تشويقية كثيرة؛ فالذكاء يصوّر على أنه الخبث، والطيبة على أنها السذاجة وقلة الحيلة، مما ينعكس بصورة أو بأخرى في عقلية الطفل، وتجعله يستخدم ذكائه في أمور ضارة به وبمن حوله<sup>(١)</sup>.

### ج- الإدمان على اللعب:

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

وهو من أكثر الآثار خطورة؛ فعندما يدمن الأطفال على ممارسة ومشاهدة هذه الألعاب فإنه من الصعوبة أن يبتعد عنها أو يقلل من استخدامها.

في بحث أجرته شركة تسويق عالمية، ظهر أن حوالي ٨٥٪ من لاعبي البلي ستيشن ومشتقاتها في الولايات المتحدة تم تصنيفهم على أنهم «مدمنو ألعاب إلكترونية» حسب المفهوم الطبي.

أما في بريطانيا فقد أكد تقرير صادر في نوفمبر الماضي، أن حوالي ١٢٪ ممن يمارسون تلك الألعاب أظهروا علامات الإدمان، ولكن النتيجة في جنوب كوريا أكثر جدية من باقي البلدان، فقد أظهرت دراسات أن ٢٤٪ من عدد السكان، الذين تتراوح أعمارهم بين ٩ - ٣٩، هم فعلاً مدمنون على تلك الألعاب بينما صُنّف ١٠,٢٪ من تلك الفئة على أنهم على شفا الوصول لمرحلة الإدمان<sup>(٢)</sup>.

(١) ألعاب الفيديو الخطر والبديل، <http://www.saaaid.net/tarbiah/126.htm>

(٢) نظرة شرعية لألعاب الكمبيوتر الترفيهية، عبير بنت علي بن عقلان،

<http://www.imanway.com/vb/showthread.php?t=41122>

### ٣- الآثار التربوية:

أ- ضعف التحصيل الدراسي، وإهمال الواجبات المدرسية، والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي، وما يصحب ذلك من اضطرابات في التعلم، وهذا ما أشارت له أغلب الدراسات، فلم تعد المواد العلمية ممتعة؛ لأنها لا تقدّم له نفس النمط الممتع في الألعاب، كما أن الطفل يفكر في اللعبة حتى أثناء المذاكرة عوضًا عن الوقت الذي يهدره والذي قدرت بعض الدراسات أنه قد يصل إلى ١٣ ساعة أسبوعيًا.

ب- اكتساب العادات السيئة، وتكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة.

ج- حدوث الكسل والخمول، والعزلة الاجتماعية لدى الأطفال، بالإضافة إلى التوتر الاجتماعي، وفقدان المقدرة على التفكير الحرّ، وانحسار العزيمة والإرادة لدى الفرد.

د- اختلال عاطفي، فأصبح الطفل يواجه خصومًا وهميين يكرههم بشدة، ثم يغضب بشدة، ثم يريد قتلهم أو الانتصار عليهم!! ه- انخفاض ذاكرة المفردات، بسبب التركيز الهائل على الصور، مما يعني تناقص الذكاء اللغوي لطفلك، وهو ما يؤدي إلى ضعفه في الحوار والإلقاء والتعبير عن أفكاره.

ل- تشتت الانتباه والتركيز، فقد ظهر من خلال الدراسات أن الطفل أثناء لعبه يصعب جدًا أن تحدثه، فضلًا عن أن يلتفت إليك. و- فقدان القدرة على التفكير الحر، وانحسار العزيمة والإرادة.

### ٤- الآثار العامة:

أ- القضاء على كثير من النشاطات الفعالة:

فالعاب (Play station game) يستهلك الوقت المخصص لبعض



النشاطات، بمعنى أنه يضيِّع الوقت الذي يمكن أن يُستخدم على نحو أكثر فاعلية؛ كما يمنع الأطفال من القيام بنشاطات أكثر فائدة، كاللعب الجماعي مع الأقران، فالأوقات التي يقضيها الأطفال في اللعب هي الأوقات التي تتمي كفاءاتهم، وتراكم خبرات من التجربة الشخصية المباشرة، إنهم يستطيعون التفاعل مع محيطهم، وهكذا بطريقة تلقائية وطبيعية يتعلمون من تجاربهم في حياتهم، لذا فاللعب الجماعي ضروري ومهم لمرحلة الطفولة.

**ب- تقليص العلاقة بين الطفل والأسرة والعزلة الاجتماعية ونقص**

**التواصل مع الأسرة:**

لأن الطفل بحاجة إلى التفاعل المباشر مع والديه وأسرته؛ بحيث يجلسون، ويتحدثون، ويلعبون معاً، ولكن لعب (البلاي ستيشن) يجذب انتباه الطفل عن الجميع، وهذا كله يؤثر سلباً على تلك العلاقة الودية التي يحتاجها الطفل في الأسرة، مما قد يؤدي إلى العزلة، ثم قلة الثقة بالنفس<sup>(1)</sup>.

**ج- الاستهتار بالوقت:**

استودع الله لدينا أمانة الوقت؛ بحيث يحافظ المسلم عليه، وهذه الصفة «محافظة على وقته»، من الصفات التي لا بد أن يتحلى بها المسلم، وتأتي الألعاب الإلكترونية لتتصادم مع هذه الصفة، وخصوصاً في وقت انشغل المسلم فيه بأمور تافهة، ولم يقدم فيها أولوياته أو ينظّم وقته، أو بالأحرى أن يستثمر هذه الألعاب.. فقد لا يكون العيب في ذاتها، ولكن العيب في طريقة الاستخدام، وعدم فهم الآباء لكيفية برمجة الأبناء على الاستخدام الأمثل لتلك الألعاب.

(1) بتصرف من ( وحدة المعرفة knoll ).



#### د- نشر فكرة الهيمنة:

ليس البعد الاجتماعي والتربوي هو الناتج والمؤثر في نفوس أبنائنا، فالمنقذ في بعض الألعاب والمنتصر يحمل علم دولة غربية، فيترسخ في عقلية أبنائنا أن حماة الديار ومنقذي الإنسانية، هم أبناء تلك الدولة فقط، مما يحطّم أيضًا عقيدة الولاء والبراء.

#### هـ- الأناية:

الألعاب الإلكترونية مصممة بشكل احترافي خطير؛ من حيث اللون، والصوت والحركة، والأداء، مما يجعل الطفل لا يريد أن يترك اللعبة، فيصبح أنانيًا في اللعب وفي حياته.

#### و- العزلة:

كثير من تلك الألعاب تم تصميمها بطريقة اللعب المنفرد، مما يتيح للطفل البُعد عن اللعب الجماعي، بل إن الأهل يستسهلون ذلك ويفضلون العزلة؛ بحجة البعد عن المشاكل بين الأطفال، وهذا ليس حلاً، فتحن هنا نخطط بقصد أو من دون قصد لإبعاد ابننا عن المواقف التربوية الاجتماعية التي يتعلم فيها أسس الحوار، ومتعة التفاعل، وحل المشكلات، وبالتالي يفقد أهم أسلوب تربوي، وهو التعلم بالمحاولة والخطأ والتجريب والاكتشاف، من خلال المواقف التجريبية التربوية، فنُفسد بذلك أكثر مما نصلح.

لا بد من طرح بدائل عن الألعاب الإلكترونية بالرجوع إلى الألعاب القديمة المصنوعة يدويًا، أو العمل في البستنة، والرسم بمختلف أشكاله وألوانه، والألعاب التركيبية، والتشكيل بالصلصال، إضافة إلى القراءة والسياحة والتدوين، وغير ذلك<sup>(1)</sup>.

(1) الألعاب الإلكترونية.. أنانية واستهتار بالوقت، جريدة البيان،

<http://www.albayan.ae/science-today/studies-research/2012-01-15-1.1573060>