

الفصل السادس

كيفية تفادي مخاطر الألعاب الإلكترونية



الفصل السادس

كيفية تفادي مخاطر الألعاب الإلكترونية

بعد أن ذكرنا أضرار الألعاب الإلكترونية وخطرها على الأطفال والمراهقين، لا بد من تحديد أطر ووسائل لتجنب هذه الأضرار؛ حتى نستطيع حماية أبنائنا من الخطر المستشري في المجتمع.

أولاً: دور الأسرة:

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

كما ينبغي للأهل أن يراعوا الموازنة بين أوقات الجد واللعب لأطفالهم، وأن يعلموهم التوسط والاعتدال والتعود، وعلى أن لكل شيء وقتاً محدداً خاصاً به، ولا مانع للأهل من شراء الألعاب التربوية شريطة أن يكون محتواها مفيداً، ومدة عرضها ومشاهدتها محدودة، والابتعاد عن شراء الألعاب التي تُفسد العقل والبدن.

وعلى الأسرة أن تشارك طفلها في الألعاب كوسيلة أساسية للحد من أثر عنف الألعاب على سلوك الطفل، وأن تتمي الأسرة لدى أبنائها حب القراءة، وخاصة القصص الهادفة التي تربط الأطفال بتاريخهم وبقضايا أمتهم، ومن ثم تشجيعهم على ممارسة

هواياتهم كالرسم والخط، والأشغال اليدوية، والرياضة، وألعاب التراكيب والصور المقطعة وغيرها، وأن تخصص أوقاتاً محددة للأبناء للتسلية والترفيه، كزيارة الحدائق والمنتزهات العامة، أو زيارة الأقارب والأصدقاء.

ومن ناحية أخرى نوجه أولادنا ونرغبهم في شراء الألعاب المربية للذوق، والمنمية للذاكرة، ونوجههم إلى الألعاب ذات الطبيعة التركيبية والتفكيرية، وإلى ألعاب الذكاء، والبناء، والمسابقات الثقافية في برامج الحاسب، والألعاب التعليمية^(١).

فقد نشر موقع (إم إس إن بي سي) بتاريخ ١٨ أكتوبر ٢٠٠٦م، للكاتب: بن فيلر، مقالاً بعنوان «الألعاب الإلكترونية تعيد صياغة التعليم»، يتحدث فيه عن إمكانية الاستفادة من الألعاب الإلكترونية في مجال التعلم قائلاً: (يصف العلماء هذه الطريقة بالاكشاف العظيم؛ باعتبارها الطريقة المثلى لجذب الطلاب إلى التعليم، من خلال قضاء الساعات الطويلة في التعلم على طريقتهم الخاصة، وذلك من خلال رؤية جديدة أدواتها الألعاب الإلكترونية).

وترتكز نظرية العلماء على فكرة مؤداها أن الألعاب تعلم الأطفال المهارات التي يرغب المعلمون أن يتحلى بها الطلاب ويجيدوها، مثل التفكير التحليلي، والبناء الجماعي بروح الفريق، وحل المشكلات والمهام المتعددة في ظل ظروف إجبارية قاهرة، وعلى عكس البشر، نجد أن الألعاب الإلكترونية لا ينفد الصبر فيها، الأمر الذي يجعلها تتحول من كثرة الممارسة إلى صفة مكتسبة، ومن ثم صفة طبيعية أصيلة لدى الأطفال.

كذلك ينبغي على الأسرة أن تحدد ساعات معينة للعب في الألعاب

(١) أثر الألعاب الإلكترونية على الأطفال، <http://mawdoo3.com>

المختارة بعناية؛ بحيث لا تزيد عن ساعة أو ساعتين على الأكثر متقطعتين غير متواصلتين، حتى لا تضيع أوقات الأطفال هدرًا؛ حيث إن خبراء الصحة النفسية والعقلية أجمعوا على ضرورة قضاء ٧٥٪ من وقت فراغ الطفل في أنشطة حركية، وقضاء ٢٥٪ في أنشطة غير حركية، بينما واقع أطفالنا أن جلوسهم أمام التلفاز يصل إلى حوالي ٨٠٪ من أوقات يقظتهم، وبخاصة في الإجازات. ومن المستحسن أيضًا أن يتم توجيه الطفل للمشاركة في حلقة لتحفيظ القرآن الكريم، أو الاشتراك في مركز اجتماعي أو رياضي، أو زيارة قريب أو صديق أو مريض، أو القراءة المفيدة، أو خدمة الأهل في البيت والسوق، أو أي نشاط مفيد له؛ حتى لا تضيع فترة تربيته في إتقان اللعب واللهو، ويفقد مهارات حياتية كثيرة سوف يحتاجها في المستقبل، كذلك العمل على بناء الحصانة الذاتية في نفوس أولادنا؛ بحيث تنتج عنها طبيعة رافضة لكل ما هو ضارّ أو محرّم؛ دون تدخل منا.

يقول الدكتور الحليبي: لا بد أن نوقن - نحن الآباء - بأن البهجة التي يبعث عنها أطفالنا لا توجد في الألعاب الإلكترونية، وإنما الفرحة الحقيقية، والضحكات النقية الصافية إنما تنطلق من أعماق هؤلاء الأبرياء بدون أية مؤثرات إلكترونية خادعة، ولا ضحكات هستيرية مصطنعة، لتعبّر بصدق عن مشاعرهم المرهفة بدون تكلف، وتحدث عن مدى استمتاعهم بالحياة دون خوف أو وجل، ودون استفزاز للمشاعر، أو غرس لأفكار عدوانية، ولا تخريب لأخلاقيات الفطرة السليمة بالعنف والبطولات الكاذبة..!

ويضيف قائلًا: إنني أتحدث عن صغارنا الذين يحتاجون منا إلى الحنان الحقيقي، وإلى مشاعر الأبوة، وأحاسيس المحبة النابعة

من القلوب الكبيرة المحيطة بهم، أتحدث عن المناغاة والملاعبة البريئة والقصص الحلوة التي كانت تسبق النوم، والتي يجب أن نعود إليها، ونمارسها معهم نحن الآباء، والأشقاء والأمهات، أو أي قريب أو بعيد يعيش مع هؤلاء الصغار، أو يرونه صباحاً أو مساءً^(١). على الأم أن تخصص من وقت طفلها ووقتها ما يمكنها من أن تقرأ له بعض القصص، وتتيح له الفرصة للتعبير عنها لغوياً أو فنياً بالرسم، وأن تعود طفلها على تناول الكتب وتصفحها، وخاصة الكتب المصوّرة جذابة اللون، حتى تساعد طفلها لتقبل الكتب والاعتياد على استخدامها، بدلاً من أن يضيع معظم وقت الطفل في لعب (station Play).

إذا كانت ألعاب (Play station) الموجهة للأطفال تؤثر في سلوكهم وقيمهم واتجاهاتهم؛ فإنه من الأهمية أن تقدم هذه الألعاب لتساعد على ضبط سلوكهم وتكسبهم قيم مجتمعهم، وتتمّي قدراتهم وتساعد على تثقيفهم حتى تنمو شخصياتهم نمواً سليماً.

إذا أردنا الخروج من مشكلة الوقت الطويل الذي يقضيه الأطفال في لعب (Play station)، فإن ذلك لا يكون بفرض القيود على حرية الطفل في لعب (station Play)، وإنما يكون ذلك بالقضاء على الأسباب التي تؤدي إلى هذه المشكلة، والتي تتمثل في أن بيئة الطفل لا توفر له الانطلاق الكافي لممارسة أنشطته المختلفة؛ بسبب عدم وجود مكان مناسب للعب الطفل داخلها، أو لانخفاض دخل الأسرة مما يؤثر في قدرة الآباء على شراء اللعب والكتب المناسبة للطفل.

وإذا استطاع الوالدان أن يهيئاً لطفلهما في المنزل المكان المناسب

(١) ألعاب الفيديو تنشر ثقافة الفجور وتغتال براءة الأطفال، عبدالقادر علي ورسمه، <http://www.saaaid.net/tarbiah/158.htm>.

الذي يجد فيه مرح الطفولة، وحرية الحركة، ومتعة اللعب، والرسم والقراءة؛ فإن الطفل قد يكون على استعداد لأن يرتبط بهذه الأنشطة، محاولاً إشباعها على حساب الوقت الطويل المخصص للعب (Play station)^(١).

ثانياً: دور المدرسة:

ويتمثل ذلك بتوعية المجتمع المدرسي بأضرار 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، ومصادرة الألعاب التي يتم ضبطها مع الطلبة أثناء الدوام المدرسي، وخاصة تلك التي تساعد على الانحراف الاجتماعي والأخلاقي، واتخاذ إجراءات رادعة، ومن ثم الإكثار من النشاطات المختلفة للطلبة التي تساعد على امتصاص طاقاتهم، وتحويل المدارس إلى مراكز نشاطات ثقافية متنوعة أثناء العطل الصيفية.

ثالثاً: دور أجهزة الرقابة وأهل الحسبة:

يقع على عاتقها التحري المستمر عن أداء مراكز الألعاب، ومراقبة ما تقدمه من ألعاب ضارة تتسم بالعنف، وتساعد على الانحراف، وتتعارض مع أخلاق وقيم المجتمع، كما يستحسن تحديد سن الشخص المسموح له بدخول هذه المراكز، واستخدام تلك الألعاب فلا يعقل أن يدخلها أطفال لا تتجاوز أعمارهم العشر سنوات. لذا من الضروري سن قوانين وتعليمات تمنع دخول الأطفال دون سن (١٦) من الدخول إلى مراكز الألعاب، وصلات الألعاب

(١) وحدة المعرفة knol، أطفالنا و Play station game.

الإلكترونية، واتخاذ إجراءات بحق المراكز التي تخالف ذلك.

رابعاً: الدور الصحي:

لتقليل الأضرار الصحية للألعاب الإلكترونية، وحماية الأطفال ينصح خبراء الصحة بأن لا تزيد مدة اللعب عن ساعتين يومياً، شريطة أن يأخذ الشخص فترات راحة كل (١٥) دقيقة، وألا تقل المسافة بين الطفل وشاشة الكمبيوتر عن (٧٠سم)، وأن يتم إبعاد الأطفال عن ألعاب الكمبيوتر الاهتزازية حتى يتجنبوا الإصابة المبكرة بأمراض عضلية خطيرة كارتعاش الذراعين.

كما يجب استخدام الأدوات المطابقة للمواصفات العلمية، كأن يكون حامل الكمبيوتر متناسباً مع حجم الطفل، وكمية الإضاءة المناسبة، ومقاعد الجلوس جيدة ومريحة.

هل إسلامية وتعريب الألعاب الإلكترونية.. هو الحل؟! لا أحد ينكر أن للألعاب الإلكترونية الغربية الكثير من المساوئ على الرغم من جمالها وقوتها.

حتى وإن لم يقصدنا الغرب نحن بالذات، فهو يصدر لنا أخلاقه، وحتى دينه، على شكل ألعاب كمبيوترية، فما معنى وجود الشخصيات الأنثوية بصورتها شبه العارية في أغلب ألعاب القتال وغيرها؟ لقد بات بعض شبابنا يتأثر بصورة ملحوظة بما يصدره الإعلام إلينا من أفكار وفلسفات وسلوكيات وأخلاقيات لا تُمَتُّ إلى مجتمعنا وثقافتنا بأي صلة.

ولا يمكن مواجهة ذلك التحدي الخطير إلا بنفس الوسائل والأدوات، فلا يمكن مواجهة الإعلام الغربي إلا بإعلام إسلامي ملتزم وقوي ومؤثر.



والآن يأتي السؤال:

هل ألعاب الكمبيوتر في عالمنا الإسلامي تستحق مثل هذا الجهد؟

الجواب (نعم).

فنحن 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، هذه الشعلة التي استطاع الغرب أن يخمدتها في صدور الكثير منا بوسائله الإعلامية المتعددة، ومن ضمنها ألعاب الكمبيوتر^(١).

تشير كثير من الدراسات العالمية إلى أن صناعة الألعاب الإلكترونية بجميع فروعها وأنواعها حول العالم تقدّر ما بين ٧٠ - ٨٠ مليار دولار سنوياً، ومن المتوقع أن تسجل صناعة الألعاب الإلكترونية على الجوال قرابة ١٢ مليار دولار سنوياً، فيما يتوقع أن تسجل صناعة الألعاب الإلكترونية على الإنترنت حوالي ١٥ مليار دولار، فيما يتوقع أن تسجل صناعة ألعاب الفيديو حوالي ٢٠ مليار دولار، والباقي لصناعة الألعاب الإلكترونية على أجهزة أخرى والمعروفة بحوالي ٣٠ مليار دولار.

تهدف رابطة شركات صناعة الألعاب الإلكترونية -وهي رابطة تضم الشركات الأردنية المتخصصة في صناعة الألعاب للجوال والإنترنت- إلى تعريب الألعاب الإلكترونية، وجعلها مرتبطة بطبيعة اللاعبين المحليين وتفضيلاتهم، إضافة إلى إدارة البنية التحتية

(١) الألعاب الإلكترونية: ترفيه علمي أم تدمير صحي ١٩ منتديات الغريب.

التي تزيد من تمكين صناعة الألعاب الإلكترونية، بما في ذلك أساليب الدفع، والتعريب ومساعدة العملاء.

ويبلغ عدد الشركات الأردنية العاملة في مضممار الألعاب الإلكترونية على الجوال أو الإنترنت إلى ما يزيد على ٣٠ شركة^(١).

استبيان جريدة عكاظ

في استبيان أجرته جريدة (عكاظ) ظهرت النتائج التالية:

□ اعترف ٩٦,٥% من المشاركين والمشاركات في التصويت، والبالغ عددهم ١٦,١ مشاركاً ومشاركة؛ بقناعتهم الكاملة بأن الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يشترونها بأنفسهم طائعين لأطفالهم تمثل خطراً حقيقياً يهدد أطفالهم.

□ ورأت نفس النسبة أن هذه الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تشغلها أجهزة (البلاي ستيشن) أو PSP المحمولة لها تأثير سلبي على سلوك الطفل والمراهق، وتكرّس فيه الميل نحو الجريمة والسلوك العنيف، ما يعتبر في المحصلة النهائية تهديداً حقيقياً ليس على مستوى الأفراد وحسب، ولكنه يتمدد ليطل المجتمع ككل.

□ وطالب ٩٣,٨% بضرورة تشديد الرقابة على محلات بيع الألعاب الإلكترونية التي تباع هذه الألعاب عبر الأقراص الأصلية أو المنسوخة.

□ وأيد ٩٧,٥% صدور قرار عاجل يمنع دخول هذه الألعاب الإلكترونية العنيفة وتداولها في الأسواق المحلية، وفرض الغرامات والعقوبات الرادعة على المخالفين.

(١) جريدة الدستور الأردنية، العدد ١٦١٣٠، الأربعاء ١٦ رجب ١٤٣٣هـ، الموافق ٦ يونيو ٢٠١٢م:

http://www.addustour.com/ViewTopic.aspx?ac=%5CEconomy%5C2011%5C11%5CEconomy_

issue1501_day27_id371899.htm

□ وحمل ٨,٩٣٪ الأسرة جانباً مهماً من المسؤولية، وأكدوا أن الوالدين لا بد أن يكون لهما دور فاعل في ملاحظة الأولاد، ومراقبة الأفلام والقنوات والألعاب الإلكترونية وغيرها، ومنعهم من الاطلاع أو اللعب بكل ما من شأنه أن يحدث تأثيراً سلبياً على سلوك الأطفال أو المراهقين من الأبناء والبنات في هذه السن الحرجة القابلة للتأثر السريع.

□ ورأى ١,٩٠٪ من المشاركين والمشاركات في التصويت بأن الوالدين مطالبان بتشديد الرقابة على ألعاب الأبناء، خاصة الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تمثل خطراً حقيقياً يهدد حياتهم ومستقبلهم وسلوكهم ومجتمعهم أيضاً.

□ وأشار ٦,٨٩٪ إلى أن الأطفال الذين يمارسون هذه الألعاب يتحول سلوكهم إلى العنف؛ متأثراً بالعنف الذي يتعاطون معه من خلال هذه الألعاب باستمرار.

□ وأقر ٣,٧٠٪ بأنهم لاحظوا تأثيراً سلبياً عنيفاً في سلوك أولادهم أو إخوانهم وأخواتهم الصغار الذين يتعاطون باستمرار مع ألعاب إلكترونية عنيفة كمطاردات العصابات المليئة بالكثير من مشاهد، ومقاطع الضرب العنيف، والقتل، والدماء والأوصال المقطعة المقرزة بالفعل. وأنهم لاحظوا كثيراً أن الأطفال يحاولون تقليد الكثير من هذه المشاهد والحركات العنيفة في هذه الألعاب؛ مما يعتبر مؤشراً خطيراً لا بد من التنبه له والحد من آثاره ومحاربتها^(١).

(١) جريدة عكاظ، (السبت ١١/١١/١٤٢٨ هـ)، الموافق ١٠ / نوفمبر / ٢٠٠٧م، العدد (٢٣٣٧)، بعنوان (معظم المصوتين اعتبروها خطراً حقيقياً يهدد أطفالنا ويؤثر على سلوكهم).

آراء بعض الخبراء والمتخصصين^(١)

١- د. عامر المطوع يقول عن أشرطة ألعاب الأطفال: هذه البرامج لا تأتي من خلال الشركات المصنّعة للأجهزة، هذه البرامج يقوم بتصنيعها غرف صغيرة في دول متفرقة في شرق آسيا أو في أوروبا، يقوم بتصميمها أغلبهم مرضى نفسيين يصمّمون هذه الألعاب بما يتوافق مع أهوائهم وتوجهاتهم.

٢- قال الدكتور محمد نعمان استشاري الطب النفسي والأعصاب صاحب عيادة خاصة بالخبر وعضو المجلس الطبي البريطاني لـ«الشرق الأوسط»: يجب علينا أن نعرف أولاً أن الإدمان لا ينحصر في المخدرات والكحول، ومن ظاهرة إدمان لعبة (البلاي ستيشن) لدى الأطفال أن يكون الطفل فاقد الإحساس بوقته مضحياً بساعات النوم والابتعاد عن أهله؛ حيث يصبح شرساً غاضباً، كلما حاول أحد أن يمنعه من استمرارية اللعب، كما أن هناك بعض الأعراض التي تظهر على الطفل كالقلق والوساوس والاكتئاب وانعدام الشعور بالراحة.

٣- أقيمت أول عيادة لإعادة تأهيل مدمني الألعاب الإلكترونية في أوروبا في شهر يونيو الماضي في مدينة أمستردام، وقال مؤسس العيادة الدكتور «كيس بكار» لصحيفة «الميترو» اللندنية: «إنشاء العيادة جاء عن طريق الصدفة؛ فقد لاحظنا في الآونة الأخيرة كثرة عدد المترددين علينا من الأطفال الذين أدمنوا استخدام المنبهات حتى يستطيعوا قضاء ساعات أطول أمام اللعبة»، وأضاف بكار أن الأخصائيين في العيادة يتعاملون مع تلك الحالات مع الاستعانة بالأهل والأصدقاء، وهو ما يحدث مع مدمني الكحول.

(١) نظرة شرعية لألعاب الكمبيوتر الترفيهية، عبير بنت علي بن عقلان، <http://www.imanway.com/vb/showthread.php?t=41122>

٤. يقول الدكتور «كليفورد هيل» المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصّي مشكلة الألعاب الإلكترونية في بريطانيا: «لقد اغتُصبت 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».

٥. حدّ د. عبد المحسن بن عثمان بن باز أستاذ الدعوة والاحتساب في جامعة الإمام محمد بن سعود بالرياض من أن ألعاب الفيديو بجميع أنواعها تغرس في الأبناء عقلية اللامبالاة، وعدم الاكتراث بالآخرين، بدءًا بנדاءات الآباء والمحيط الأسري، مرورًا بالوسط التعليمي، وانتهاءً بالمجتمع والأمة وقضاياها، كما أكد أن لألعاب (البلاي ستيشن، القيم بوي، الننتندو) أثرًا واضحًا في بثّ روح المغامرة المسئولة، والاندفاع غير المنضبط دون اكتراث بالعواقب، إضافة إلى عبثها بمعاني الإلهية والربوبية.

وكشف أيضًا في دراسة أجراها حول الموضوع أن ألعاب الفيديو تكرّس في الطفل سلوكيات العزلة والانطوائية في الجانب الاجتماعي، كما تغرس فيه روح الخوف من الدخول في المنافسات الاجتماعية، كذلك يسبب الإدمان عليها النزاعات والمشاكل الاجتماعية والأسرية، موضحًا أنها تدعو الأطفال والمراهقين إلى ممارسة كل ما هو سيئ؛ كالكتابة على الجدران، والتحرش بالنساء، وتدمير المحلات والزجاج، والضرب بلا سبب.