مقـــدمة

تعد الألعاب الإلكترونية من الأشكال الترفيهية التي استطاعت أن تشغل حيزاً مهماً من أوقات الفراغ لدى الأطفال والمراهقين في كل أنحاء العالم، وقد يرجع ذلك إلى أن الألعاب الإلكترونية تجمع بين أكثر من شكل للترفيه مما يجعلها تلبى مختلف الأذواق، فهناك ألعاب الخطط الإستراتيجية وألعاب الذكاء وألعاب تعليمية وغيرها من الأشكال المختلفة من الألعاب.

وقد جمعت الألعاب الإلكترونية بين مزايا وسائل الإعلام الجماهيرية، وأضافت إليها مزايا أخرى، فإن الألعاب الإلكترونية قد جمعت بين الصوت والصورة والموسيقى والمؤثرات الصوتية والمحاكاة للواقع التي تتميز بها كل من السينما والتليفزيون، وأضافت إلى هذه المزايا الإلكترونية ميزة مهمة، وهى ميزة التفاعلية فالمتلقي لم يعد سلبياً فى تعرضه للوسيلة، ولكنه جوهر الوسيلة فهو الذى يمارس اللعبة الإلكترونية، ويقوم بدور الشخصية الرئيسية، كما أنه يتحكم فى الجرافيك والمؤثرات الصوتية ودرجة صعوبة اللعبة، مما يزيد من إندماجه مع اللعبة الإلكترونية.

ويعبر الكثير من الآباء عن مخاوفهم بشأن تأثير الألعاب الإلكترونية على أطفالهم خاصة مع الساعات الطويلة التى يتعرض فيها هؤلاء الأطفال لتلك الألعاب الإلكترونية ويتفق الكثير من الباحثين مع الآباء بشأن مخاوفهم بشأن التأثيرات السلبية الناتجة عن كثافة تعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية إذ يشير بعض الباحثين إلى تأثيرات الألعاب الإلكترونية السلبية، مثل إرتفاع معدلات العنف بين الأطفال نتيجة التعرض للمحتوى العنيف بتلك الألعاب، وتأثير العزلة وحب الإنطواء، هذا إلى جانب اكتساب صورة نمطية عن الفتاة نتيجة الصورة المقدمة بتلك الألعاب الإلكترونية وتعرض الأطفال لها.

وتحاول تلك الدراسة إلقاء الضوء على الألعاب الإلكترونية والقيم والسلوكيات التى تعكسها من خلال تحليل محتوى عدد من تلك الألعاب كما تلقى الدراسة بالضوء على تأثيرات الألعاب الإلكترونية على الأطفال المصريين.