الألعاب الالكترونية
جدلية التأثير وحتمية المواجهة

د. محمد الطناحي

ورشة عمل
العالم الرقمي وثقافة الطفل العربي

القاهره: 28-29 ديسمبر 2019

إعداد

د.محمد محمود الطناحي

رئيس قسم البحوث والدراسات
معهد البحوث والدراسات العربية
المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم (ألكسو)
جامعة الدول العربية

ديسمبر 2019م

❖ الكلمات المفتاحية للدراسة :

1-اللعب

2-الألعاب الالكترونية

3-الأجهزة الالكترونية

4-التطبيقات الجوالة

5-المشاركة البشرية

6-المهارات

7-الآثار الإيجابية

8-الآثار السلبية

9-الإدمان

10-الانترنت

❖إشكالية الدراسة :

تعد الألعاب الالكترونية سلاحا ذا حدين، فهي من ناحية تساعد الممارس لها على تنمية قدراته العقلية والذهنية، وتوسيع مداركه، وتنمي مقدرته على أخذ القرار الصحيح وبسرعة، ومن ناحية أخرى تترك تأثيرا سلبيا عليه من نواح متعددة منها الاجتماعي والنفسي والعصبي والصحي والسلوكي والأكاديمي. وبين هذا وذاك تبقى مسألة الحكم عليها محل جدل ونقاش علمي ومجتمعي كبيرين.

❖ سؤال الدراسة :

هل تعد الألعاب الالكترونية مفيدة لمن يمارسها أم مضرة؟

ولماذا؟ وإن كانت مضرة فكيف يمكن تجنب هذه الأضرار؟

❖مقدمة الدراسة :

اللعب نشاط حر غير مفروض، يقوم به الفرد من تلقاء نفسه حرا مختارا بحيث يمكنه التوقف عنه بارادته. و هو نشاط لا يهدف غالبا إلى غاية أو نتيجة، تستغل فيه طاقة الجسم الحركية والذهنية والعصبية، ولا يمكن التنبؤ بنتائجه وذلك طبقا لمهارة اللاعب وخبراته. وهو أيضا نشاطٌ فردي غاية في الأهميّة، لما له من دور رئيس في تكوين شخصيّة الإنسان من جهة، ودعم وتأكيد العمل الجماعيّ من جهةٍ أخرى.

وقد ورد العديد من التعريفات المختلفة للعب،ومنها:

تعريف اللعب على أنّه: " عبارة عن نشاطٍ موجّه أو غير موجّه يقوم الأطفال به في سبيل تحقيق التسلية والمتعة، وعادةً ما يستغلّ الكبار هذا الأمر لتنمية شخصيّاتهم وسلوكهم بجميع أبعادها الجسميّة، والعقليّة، والوجدانيّة"

وعرف اللعب في (قاموس علم النفس) بأنه : " نشاطٌ يمارسه الناس أفراداً وجماعات، بهدف الاستمتاع دون أيّ دافعٍ آخر".
وعرف في كتاب (رياض الأطفال) على أنه : " استغلال الطاقة الحركيّة للجسم في جلب المتعة النفسيّة، ولا يتمّ اللعب دون وجود طاقةٍ ذهنيّة أيضاً".

كما عرف بأنّه : " أنفاس الحياة بالنسبة للطفل، فاللعب حياة، وليس مجرّد طريقة لتمضية الوقت وإشغال الذات، حيث إنّ اللعب بالنسبة للطفل كالتربية والاستكشاف والتعبير الذاتي والترويح والعمل بالنسبة للكبار".

وعرّف أيضا على أنه : " عمليّة تمثُّل تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد، حيث إنّ اللعب والتقليد والمحاكاة جزءٌ لا يتجزّأ من عمليّة الذكاء العقليّ والنماء".

ومن سمات اللعب أنّه : " مستقلٌ بحيث يجري ضمن حدودٍ مكانيّة وزمانيّة متفق عليهما، وغير أكيد، أي لا يمكن التنبؤ بخط سيره وتقدّمه ونتائجه، حيث إن الحريّة والحيلة والدهاء الممارسة في اللعب تترك لخبرة اللاعبين ومهاراتهم ".

وحسب النظرية المعرفية فإن اللعب هو : " النشاط الحركي الذي يعمل على نمو الفرد العقلي، فاللعب والنشاط اللذان يقومان على الحركة والتمثيل الرمزي والتمثيل الخيالي والتصور الذهني والرسم يعتبران عملية أساسية لإنماء العقل والذكاء عند الأطفال ".

ويحتاج الطفل دوما إلى إشباع رغباته وحاجاته بصورةٍ فوريّة يصعب تأجيلها لفترةٍ طويلة، ومع تقدّمه في العمر واقترابه من سن ما قبل دخوله للمدرسة، فإنّ الكثير من الرغبات تظهر بشكلٍ تلقائيّ لديه، بحيث يقوم بالتعبير عنها من خلال اللعب، حيث إنّ اللعب في هذه المرحلة العمريّة يأتي بهدف تحقيق وهمي وتخيلي لرغباته التي لا يمكنه تحقيقها، وفي هذه المرحلة تظهر المخيلة، وهي تشكيل جديد في وعيه، ولا توجد في وعي الطفل الصغير جداً، فالخيال هو عبارة عن نموذجٍ إنسانيّ خاص للنشاط الواعي، حيث إنّ اللعب التخيلي يعتبر هو اللعب بحدّ ذاته، وليس نمطاً من أنماط اللعب، وفي هذه الحالة يبدع الطفل في الكثير من مواقفه التي يستمدها من ذخيرته التخيليّة والفكريّة.

واللعب مهم للغاية بالنسبة لنمو الأطفال وتكوينهم ، حيث يوصل الطفل إلى أعلى مراحل النموّ الفكري قبيل ذهابه إلى المدرسة، بحيث إنّ اللعب ينمّي الميول النمائيّة كافة، ويسهم في تحقيق التفكير الذاتي المجرّد لأنه يمثل التمهيد الذي لا بدّ منه لتنمية الأفكار المجردّة في الطفل، ويمكن من ضبط الذات، حيث يلتزم الطفل بقواعد وأنظمة اللعب لتوفير المتعة القصوى له. وهذا الأمر يعلّم الطفل بشكلٍ غير مباشر السيطرة على رغباته وضبطها، وهو نشاطٌ رائد، وليس مجرّد نشاط سائد حيث يتجاوز الطفل من خلاله عمره الواقعي، مما يجعله أفضل مجالٍ إنمائي وحيوي للطفل.

ويتصل اللعب اتصالا مباشرا بحياة الاطفال،حيث إنه في سنوات الطفولة يعد وسيطا تربويا يعمل على تشكيل الطفل في هذه المرحلة التكوينية الحاسمة من النمو الانساني. وحتى نتمكن من ربط اللعب بنوعية النماء في شخصية الأطفال فإنه ينبغي أن يتنوع بحيث يشتمل على أشكال مختلفة تغطي احتياجات النمو كافة، بحيث تصمم الألعاب في مرحلة رياض الأطفال لمواجهة الاحتياجات الحركية والانفعالية والعقلية الاجتماعية والنفسية والتعليمية، وغير ذلك من مهارات.

ويعتبر اللعب عاملا مهما جدا في عملية تطور الأطفال وتعلمهم، فاستعمال الأطفال لحواسهم مثل الشم واللمس والتذوق يعني أنهم قد اكتسبوا معرفة شخصية لا يمكن أن تضاهيها المعرفة المجردة التي قد تأتي لهم من خلال السرد والتعليم، فاللعب يعطيهم فرصة كي يستوعبوا عالمهم ويكتشفوا ويطوروا أنفسهم، بل ويكتشفوا الآخرين، ويطوروا علاقاتهم الشخصية مع المحيطين بهم، ويعطيهم فرصة تقليدهم في بعض الأحيان.

❖ لذا فإننا لا يمكننا أن ننتقص من أهمية اللعب في إكساب الاطفال مهارات أساسية في مجال العلوم الاجتماعية والرياضيات واللغة والفنون والعلوم. ولا يمكننا أيضا أن ننكر أهمية اللعب في صقل شخصية الطفل لتحقيق وظائف عديدة منها:

1-التطور اللغوي.

2-التطور العاطفي.

3-القدرة على استعمال الأدوات.

4-القدرة على حل المشاكل.

5- قابلية العمل المشترك واكتساب المهارات الاجتماعية.

6-النضج العقلي.

❖ أنواع اللعب :

1-اللعب التمثيلي / الدرامي.

2-اللعب الفني / التعبيري.

3- اللعب التركيبي / البنائي.

4- اللعب الاجتماعي / الإنساني.

5- اللعب الإدراكي / التربوي.

6- اللعب البدني / الحركي.

7- اللعب الإبداعي / الخلاقي.

الألعاب الالكترونية

❖ للألعاب الالكترونية تعريفات متعددة من أهمها :

1- " ممارسة حسية حركية سمعية بصرية عقلية فردية أو ثنائية أو جماعية، تعتمد على التركيز ودقة الملاحظة، وتجمع عناصر التأثير البصري والصوتي والحركي معا ".

2- " إدمان الانترنت، واستبدال العلاقات السطحية الافتراضية بعلاقات الواقع الحقيقية الواقعية".

3- " الانشغال الدائم بالأجهزة الترفيهية الالكترونية بشكل يؤثر على الحياة بمختلف المجالات الأكاديمية والاجتماعية والانفعالية ".

4- " جميع الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب والانترنت والفيديو والهواتف النقالة والأجهزة الكفية المحمولة ".

5- " الألعاب الإلكترونية هي الألعاب التي يتمّ لعبها باستخدام الالكترونيات المختلفة لتكوين ألعابٍ تفاعلية سواءً كانت هذه الألعاب يتم لعبها باستخدام أجهزةٍ خاصةٍ لها، أو باستخدام الحواسيب أو الأجهزة المختلفة الأخرى ".

ويخطئ الناس في الأوقات الحالية بين الألعاب الالكترونية وألعاب الفيديو، فألعاب الفيديو هي جزءٌ من الألعاب الالكترونية وهي الأشهر بينها، ولهذا يعتبر الناس في العادة الألعاب الالكترونية هي ذاتها ألعاب الفيديو، ولكن الألعاب الإلكترونيّة تشمل في العادة ألعاباً مختلفةً كالألعاب الصوتية ولعبة الكرة والدبابيس وماكينة الحظ وغيرها.

وقد ظهرت هذه الألعاب في وقت تحررت فيه قوانين المنافسة التجارية والأسواق الحرة لمنتوجات الإبداع الثقافي، وفي وقت التسابق المحموم لنشر العنف والإباحية والسادية عبر مختلف الوسائط الاتصالية، مستغلة في كل هذا الرغبة في التسلية والمتعة والإحساس بالبطولة والزعامة وسد الفراغ الحياتي.

❖تاريخ الألعاب الالكترونية :

تعود بداية الألعاب الالكترونية للقرن التاسع عشر عندما قامت شركة يابانية – وهي شركة ماروفوكو - Marufuku بتصنيع آلة تقوم بتوزيع ورق الكوتشينة لتستعمل في صالات القمار، وتم استخدام الآلة في العالم الغربي، وتغير اسم هذه الشركة في عام 1951م إلى نينتينـدو Nintendo

وفي أماكن مختلفة من العالم بدأت صناعة الألعاب الالكترونية في الانتشار لتبدأ أسماء شركات كبري في الظهور فظهرت فيليبس Philipsفي هولندا، وباناسونيك Panasonic في اليابان، و استمر ظهور الأسماء الكبري لشركات بدأت في هذا المجال خاصة بعد الحرب العالمية الثانيـــــة ومنها شركة سوني Sony اليابانية. و أخيراً برزت واحدة من أكبر الشركات في هذا المجال في عقد الستينات من القرن العشرين، وهي شركة سيجا SEGA و التي تأتي اختصاراً لكلمتي خدمة الألعاب Service Games.

ولم تكن الألعاب التي قدمتها هذه الشركات معقدة بل كانت مجموعة من الألعاب شديدة البساطة تعتمد على وجود شاشة ومجموعة من الأزرار أو أذرع تحكم يستخدمها اللاعب للقيام بالفعل، فأية لعبة تعتمد على القيام بفعل معين يحقق به اللاعب إنجازا يتحول إلى أرقام تكون محصلة هذه الأرقام في نهاية اللعبة هي الرصيد المنجز الذي حققه.

و مع بداية عقد السبعينيات حدثت قفزة هائلة بتجاوز الألعاب الالكترونية مكانة صالات القمار و الملاهي الليلية الكبيرة و ذلك بظهور الجهاز الشهير أتاري . Atari

ويمكننا القول إن نشأة الألعاب الالكترونية بشكلها الواضح تعود إلى أواخر الأربعينيات وأوائل الخمسينات، ففي عام 1953م تمكَّن بعض المختصِّين من إظهار " قملة " على شاشةٍ كبيرة مِن المصابيح، وتحريكها باستخدامِ حاسوب ضخْم بلغتْ كلفته حينذاك ملايين الدولارات، تلتْها بعدَ ذلك محاكاة مبسَّطة لألعاب مثل الضامَّة والشطرنج

وفي عام 1960م لاقت لعبة حرْب الفضاء Space-War التي صمَّمها ثلاثةُ طلاَّب من معهد مساشوستس التقني MIT نجاحًا جعل الشركات المنتجة تقدِّمها هديةً قيِّمة مع الحاسوب.
وفي هذه الأثناء صمَّم رالف باير Ralf Baer أوَّل جهاز منزلي لألعاب الفيديو أسماه : ماجنافوكس أوديسي Magnavox Odyssey، وكان يحوي ثلاث عشرة لعبة محملة على ستة أشرِطة.

وفي عام 1966م صمم المهندس الأمريكي الجنسية الألماني الأصل "Ralph Baer" أول منصة ألعاب في العالم لصالح شركة "Sanders Associated"، وكان الجهاز في البداية يحمل اسم "Brown Box"، لكن تم تسويقه من طرف شركة Magnavox تحت اسم "Odyssey" سنة 1972م، ويعود الفضل الكبير لهذا الرجل في تطور وانتشار تكنولوجيا الألعاب الاكترونية، وقد توفي عام 1992م.

وحققت أول لعبة فيديو نجاحا تجاريا، وهي كمبيوتر الفضاء في عام 1971م، التي أسست صناعة ترفيه جديدة داخل الولايات المتحدة واليابان وأوروبا.

وفي عام 1972م شهد حدثًا بارزًا في تاريخ الألعاب الإلكترونيَّة فقد أسَّس كلٌّ من نولان بشنيل Nolan Bushnell، وتيد دابني Ted Dabney شركة ألعاب الكترونية في الولايات المتحدة الأمريكية، وطرحَا لعبة "بونغ" Pongالتي سرعانَ ما لاقت نجاحًا منقطع النظير.

وكانتْ لعبة "بونغ" عبارة عن محاكاة مبسَّطة لرياضة كُرة الطاولة يمثِّل فيها المضربان بمستطيلين يتحرَّكان على طرَفي الشاشة عن طريقِ مقبضين في الجهاز تتحرَّك بينهما كُرة مربَّعة الشَّكْل. وقد أقبل العامَّة على هذه اللُّعْبة لدَى اختبارها لأوَّل مرَّة في مقهًى، واستطاعتِ الشرِكة في مدَّةٍ وجيزة تحقيقَ نجاح كبير بتسويق أكثرَ مِن مائة ألف نُسخَة من هذا الجهاز.

وفي عام 1972م أيضا ظهر الجهاز المنزلي الأول للألعاب الالكترونية المعروف بالأتاري، واحتوى على مجموعة من الألعاب ذات أفعال بسيطة كلعبة تنس بحيث يقوم اللاعب باستخدام ذراع موصل بالجهاز ليتحكم في اللاعب الافتراضي في مباراة تنس الطرف الثاني فيها هو لاعب مبرمج من قبل الجهاز، وتتم المباراة في عرض على شاشة التلفاز بأشكال منفذة في بعدين أي أشكال ثنائية الأبعاد بدون عمق.

وبدأت الألعاب تتوالى، وسعي صناعها لإضفاء الموضوعات الحديثة إليها، فظهرت لعبة مثل حرب الفضاء Space war منتصف السبعينات، ومع إضافة وحدة تخزين مؤقت لجهاز الأتاري تم إنتاج ألعاب على هيئة وحدات تشبه أشرطة التسجيل أطلق عليها اسم كارتريدج Cartridge يتم بيعها واستبدالها وتوضع في وحدة التخزين لتفتح آفاقا تسويقية جديدة ومنافسة حامية لإنتاج ألعاب جديدة ومختلفة .

وحدث تغير مؤثر عام 1977م عندما اضطرت الشركات لبيع النظم القديمة البالية في السوق، ثم ظهر طوفان من ألعاب الفيديو أدى إلى حدوث الانهيار الكامل لهذه الصناعة أوصل في النهاية إلى أن تتحول هيمنة السوق من الولايات المتحدة الأمريكية إلى اليابان.

وبعد ذلك أصبحت الألعاب الألكترونية مرتبطة بسوق ضخمة عالمية ، فتم إنتاج أول لعبة كرة قدم تمارس على جهاز أتاري بحلول عام 1978م. وباقتراب عام 1982 من نهايته كانت السوق العالمية قد امتلأت عن آخرها بالعديد من الألعاب الالكترونية، الكثير منها ردئ في صنعه وتنفيذه وأيضاً مثل تقليدا لنماذج ألعاب أخرى، مما أدي في النهاية إلى انخفاض أسعار الألعاب في سوق شديدة التنافس. وفي النهاية تعرضت كثير من الشركات للإفلاس أو التصفية أو انتقال ملكيتها إلى شركات أخري، لتحتكر السوق مجموعة شركات هي أتاري، وسوني، وسيجا، ونينتيندو، وإن إي سي .

وخلاصة ماسبق فإن الألعاب بدأت من فعل بسيط كمباراة تنس إلى أفعال أكثر تعقيداً مع إضفاء أفكار جديدة على اللعبة من حروب الفضاء إلى سباقات السيارات ومباريات كرة القدم، واحتوت بعض هذه الألعاب على كمية من ألعاب العنف والجنس.

جدير بالذكر أنه في السبعينيات أدان المؤتمر الأوروبي للشباب عام 1976م كل تربية عسكرية الإيحاء مع مطالبته الدول بالتجريم القانوني لبيع اللعب الحربية. وفي نوفمبر 1977م صدر إعلان مالطا الذي نادى بإيقاف صنع وبيع ألعاب الحرب والعنف والتدمير. وفي عام 1978م قرر مجلس النواب السويدي تنظيم المعروض من الألعاب الحربية بشكل واضح.

وانتهى الأمر إلى منع استيراد مثل هذه الألعاب أواخر السبعينيات في أوروبا. كما ظهرت في مايو 1980م حملة وطنية نرويجية أثمرت اتفاقا لوقف تداول هذه الألعاب، حيث اهتمت الدول الاسكندنافية كافة بوضع حد لتداول هذه الألعاب الخطرة خلال عقد الثمانينيات.

ومع تطوُّر الحاسوب الشَّخْصي بات تراجُع أجهزة ألعاب الفيديو سَريعًا لدرجة جعلتْ البعض يصرِّح بأنَّ نهاية هذه الأجهزة أصبحتْ وشيكةً، وأخذتِ الشركات الكبيرة تتخلَّى واحدةً تلوَ الأخرى عن برامجها التطويريَّة في هذا المجال، إلا أنَّه في عام 1995م طرحتْ شركة يابانية عملاقة جهازَ محطة الألعاب Play Stationالمزوَّد بمكتبة واسعة مِن الألعاب بإمكانات عالية مِن حيثُ الصوت والصورة والسُّرْعة، وسرعان ما حذتْ حذوَها شركات يابانيَّة أخرى، مما بعَث مِن جديد السِّباق على تطوير أجهزة الأَلْعاب وبرامجها وتسويقها.

وبعد ذلك ظهرتْ ألعاب إلكترونيَّة مستقلَّة عن الحاسوب، أو متَّصلة به يتحكَّم بها المتعلِّم وَفقَ أوامره ضمنَ برامج الذكاء الصناعي، والروبوت (الإنسان الآلة)، التي تُقلِّد أعمال الإنسان في حياته اليوميَّة، مما أكسب هذه الأجهزةَ والألعاب الملحَقة بها تنوعًا واسعًا في التقنيات، وسمَح بإشغال حواس عدَّة كالبصر والسمع واللمس بإتقانٍ أكثر.

وشهد عقد التسعينات تطورا كبيرا في مجال البرمجيات لتصبح الرسومات المنفذة أكثر جمالاً، وتحقق محاولات تطوير البرمجيات اقترابا أكثر من الواقع، لتكتسب الأشكال داخل الألعاب بعضا من الصور الواقعية، وفي هذا العقد أيضا تكون اتحاد رقابي من قبل الشركات المنتجة للألعاب يقوم بوضع تحديد للفئة العمرية التي تصلح لممارسة لعبة ما وهو الاتحاد المعروف باسم " هيئة تصنيف البرامج الترفيهية " The Entertainment Software Rating Board المعروف اختصارا ب : . ESRB

ودفع التنافس الشديد نحو تطوير الأجهزة أيضاً لتصبح خفيفة ومحمولة، لتصبح في بعض الأحيان بحجم راحة اليد لتختفي شركة أتاري من السوق بحلول عام 1996م وتصدر شركة نينتندو جهاز جيم بويGame Boy، وتصدر سوني جهاز بلاي ستيشن الشهير Play Station

و تدريجياً تعقدت موضوعات الألعاب أكثر وأكثر، وبدأت تحتوي أفكارا غير صالحة للأطفال و المراهقين – و هم جمهور الألعاب الرئيس – لتصدر العديد من القوانين التي تهدف لحماية الأطفال ومنعهم من ممارسة ألعاب تناسب الناضجين، وكل هذا تم بسرعة شديدة مع الألفية الثالثة ليستقبل العالم الألعاب الألكترونية بنضج ووعي أكبر، فتصبح هناك تقسيمات لأنواع الألعاب، بل ويصبح هناك علم متخصص في دراسة الألعاب الألكترونيـة وطرق صنعها وتأثيرها على المتلقي و هو العلم المعروف باسم اللودولوجي . Ludology

وختام لهذا العرض التاريخي نجد أن الألعاب الالكترونية خرجت من مجرد كونها لعبة ترفيهية بسيطة وجهاز مساعد في صالات القمار إلى صناعة معقدة تتكلف حملاتها الإعلانية فقط ما يقرب من 2 بليون دولار، وكان من نتائج تعقد هذه الصناعة و تطورها تحديث الألعاب سواء على مستوى الشخصيات أوالموضوعات أوالمصداقية البصرية .

وبمرور الوقت أصبحت ألعاب الفيديو الإلكترونية تشكل جزءاً لا يتجزأ من حياة الأطفال والمراهقين والشباب، بعد أن بدأت بداية بسيطة، تعتمد على الرسوم المتحركة الظريفة، وحققت نجاحاً كبيراً بسبب جاذبيتها وقدرتها على الترفيه والتسلية، حتى وصلت في السنوات الأخيرة إلى مستوى هائل من التطور التقني، الذي يمزج بين التأثير البصري والصوتي والحركي، والمحاكاة والتفاعل مع الحركة البشرية لاسلكياً، وأصبح التصوير التلفزيوني ممزوجاً مع الرسوم المتحركة، مما جعل اللاعب يحس بأنه يعيش عالماً حقيقياً داخل تلك اللعبة.

وأصبحت صناعة ألعاب الفيديو صناعة كبرى، تسيطر على أسواقها بضعة شركات أساسية، عبر أجهزتها المتطورة لتشغيل الألعاب. وتنوعت وسائل ألعاب الفيديو وتعددت، بين الثابتة والمحمولة، والصغيرة والكبيرة، والسلكية واللاسلكية، وكذلك ألعاب الهاتف الجوال بطرازاته وتقنياته وأجياله المختلفة، فضلاً عن اللعب الجماعي عبر الانترنت مع أناس لا تعرفهم من مختلف أنحاء العالم.

وقد أصبحت هناك مئات الشركات الصغيرة والكبيرة التي تنتج الألعاب بمختلف تخصصاتها ومجالاتها، سواءً المخصصة لأطفال ما قبل المدرسة، وحتى تلك الألعاب المخصصة للكبار، المحظور تداولها واللعب بها لمن هم دون 18 عاماً حسب الأنظمة الغربية.

وقد شهدت السنوات الأخيرة تطورا خطيرا فى وسائل التواصل الاجتماعي، وبدأت تزيد مخاطرها مع انتشار العنف، خاصة عن طريق الألعاب التى تحتوى على قتل وعنف بل وتحرض المراهقين والأطفال عليهما لإيذاء النفس والغير بطريق مباشرة وغير مباشرة، والإيحاء لهم بأفعال غير طبيعية. وتعد ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية الجماعية بين الأطفال والشباب بهذه الطريقة غاية فى الخطورة.

❖ مستقبل الألعاب الإلكترونية:

ما تزال الألعابُ الالكترونيَّة في تطوُّرٍ وتقدُّم مطردَين، ويتبلور ذلك وَفقَ منحيين متكاملين؛ المنحى الأول : تطور الحواسيب الالكترونيَّة وتوابعها؛ إذ بات بمتناول الحواسيب العادية تخزين كمٍّ هائل مِن المعلومات وتحصيله ومعالجته بسرعاتٍ عالية مما يسْمَح باستخدام متزايد للصُّوَر والأصوات من جِهة، وتعقيد الألعاب باحتوائها على كمٍّ كبير مِن الاحتمالات التي لم يكن يتصوَّر معالجتها مِن قِبل من جهة أخرى، وتتناقص أثمان الأقراص المدمَجة والأقراص الرقميَّة المتنوِّعة (Digital Versatile Disk (DVD التي يسَّرتِ التخزين الواسع للصُّوَر والتفاعُل السريع والمستمر مع الوسائط المتعدِّدة.

والمنحَى الثاني يخص تطوُّر البرمجيات، حيث ساعدتْ وسائل البرمجة الحديثة والمتطوِّرة على تحقيقِ تنوُّع في الألعاب وتطوير إمكانات العرْض والمعالجة، مما سَمَح بنقْل كثير مِن الأفكار التي تتماشَى مع الحياة المعاصِرة إلى حيز الواقع بعدَ أنْ كانتْ حتى أمدٍ قريب مستعصية على الحل، فظهرتْ ألعاب مبرمجة تسمَح بمحاكاة واقِع افتراضي Virtual Reality، وتفاعُل المستثمر مع هذا الواقِع، كما تهيِّئ له استخدامَ عدد من حواسِّه؛ كالبصر، والسمع، واللمس.

❖ لماذا يشتري الناس أجهزةَ ألعاب إلكترونية ولا يشترون حاسباتٍ شخصية؟

❖ هناك العديد مِن الأسباب من أهمها :

1- الألعاب الإلكترونية عادةً ما تكون أقلَّ سعرًا.
2- لا تحتاج الألعاب الالكترونية فترة انتظار طويلة كي تبدأ في استخدام اللعبة التي تُريدها، وذلك مثلما يحدُث مع الحاسِب الشخْصي الذي ننتظره حتى يَنتهي مِن تحميل عدة أنظمة لازمة للبدء في تشغيله.
-هذه الأجهزة مصمِّمة لتكون جزءًا مِن أجهزة الترفيه المنزليَّة؛ لذلك نجد أنَّه مِن السهل توصيلها بجهاز التليفزيون والأجهزة الأخرى، بينما توصيل الحاسِب الشخصي بهذه الأجهزة ليس بالسُّهولة نفسها.
3- لا توجد في الألعاب الالكترونية قيودُ على الاستخدام كما هي الحال مع الحاسِب الشخصي الذي يلزم لتشغيلِ بعضِ الألعاب عليه أن يكونَ كارت الصوت والشاشة بمواصفات معيَّنة، وإذا لم توجدْ هذه المواصفات على الحاسِب فإنَّ اللعبة لن تعمَل.
4- يعلم مصمِّمو الألعاب الالكترونيَّة بشكلٍ دقيق مُواصَفاتِ الجهاز الذي ستعمل عليه ألعابُهم؛ ولذلك يصممونها بشكلٍ متوافق تمامًا معها، بعكس الألعاب الالكترونيَّة على الحاسبات الشخصية، فمِن الممكن أن يتمَّ تشغيلها على أجهزة بمواصفاتٍ متعدِّدة ومختلفة.
-الألعاب الالكترونيَّة مصمَّمة بحيث تسمح لأكثرَ مِن لاعب بالمشاركة في اللعبة، بينما الألعاب الالكترونيَّة على الحاسِب الشخصي مصمَّمة لشخص واحد، ومِن النادر أن تجدَ لعبةً يشترك فيها أكثرُ مِن لاعب على الحاسِب الشخصي نفسه.

❖ إدمان الانترنت :

تزامنت مع انتشار الألعاب الالكترونية ظاهرة إدمان الانترنت، وقد كان أول من وضع هذا المصطلح عالمة النفس الأمريكية كيمبرلى يونج Kimberly Young، التى تعد من أوائل أطباء علم النفس الذين عكفوا على دراسة هذه الظاهرة فى الولايات المتحدة منذ عام 1994م، والتي تعرف إدمان الإنترنت بأنه : "استخدام شبكة الإنترنت أكثر من 38 ساعة أسبوعياً ".

وتعد الألعاب الالكترونية الآن جزءا لا يتجزأ من مشكلة إدمان الإنترنت، فهى تستهلك وقتا طويلا من الشخص، حيث يلجأ المراهقون للانترنت، وعادة ما يدمنها الذكور أكثر من البنات. وقد يكون الشخص انطوائيا فى الحياة بينما على الانترنت يكون اجتماعيا، وهذا يعد تناقضا خطيرا يجب الانتباه له وتناوله بالدراسة.

إن الانترنت يتجاوز المكان والزمان والحدود الجغرافية والثقافية، فمن الممكن أن يتم التواصل مع أشخاص لايعرفون بعضهم، فخطورة اختبارات الانترنت تكمن فى الكشف عن الشخصية والمعلومات المختلفة عنها، فهى تتيح السيطرة على ضعاف النفوس، وتهددهم بإيذاء ذويهم إذا لم يستجيبوا لأوامرهم وأداء المهام التى تخبرهم بها اللعبة، وهذه هى حروب الجيل الرابع التى تدمر المجتمع من الداخل دون أسلحة تقليدية، وتتم هذه العملية على مدى سنوات باستخدام المغريات المختلفة لأداء مهام بسيطة فى البداية تتطور وتزيد مع الوقت لتصل إلى تجنيد الشخص فى عمليات تجسسية، والانضمام لجماعات متطرفة، فمثلا لعبة الحوت الأزرق أكثر لعبة أضيرت المجتمعات منها، لأن أفعال القتل واضحة فيها، وظهرت بسببها حالة انتحار فى الكويت، ومصر، وروسيا، وتم القبض على مصمم هذه اللعبة لأنه تعمد بشكل واضح الحصول على بيانات الأطفال، وقام بتوجيههم لقتل ذويهم، وتمت محاكمته ومعاقبته وحظر اللعبة.

❖ أسباب إدمان الألعاب الالكترونية :

لإدمان الانترنت أسباب متعددة من أهمها :

1- الضغوطات الاجتماعية التي تحد من حرية رأي الطفل أو الشاب .
2- منع الطفل أو الشاب من التعبير عن رغباته.
3- الديكتاتورية في الآراء من قبل الوالدين والبيئة الاجتماعية المحيطة.
4- صعوبة تواصل الطفل أو الشاب مع المحيطين.
5-ضعف التنشئة على تنمية مهارات التواصل مع الآخرين.

❖مراحل إدمان الألعاب الالكترونية :

- البروز Salience
- تعديل المزاج Mood Modification
- الصراع الشخصي Interpersonal Conflict
- الأعراض الانسحابية Withdrawal Symptoms
- الصراع البين نفسي Intrapsychic Conflict
- الارتداد أو الانعكاس Relapse
- إساءة الاستخدام Abuse
- الصراع Conflict
- التحمل Endurance

❖ أجهزة الألعاب الالكترونية :

تتنوع هذه الأجهزة من حيث الحجم وطبيعة الأداء والوظائف لتشمل :

1- حاسوب.

2- بلاي ستيشين.

3- وي.

4- إكس بوكس.

5- هاتف محمول.

6- تاب.

7- آي باد.

8- آي بود.

9- بي إس بي.

10-الفيديو جيم.

تصنيف الألعاب الإلكترونية

- يُمكِن تصنيف الألعاب الاكترونية مِن حيثُ الهدف منها، وشريحة مستثمريها، لثلاثة أنواع رئيسة هي :

❖ 1- ألعاب المتعة والإثارة:

تهدف عمومًا للتسلية وشغْل الفراغ، وتعتمد أساسًا على تفاعُلِ المستثمر مع اللُّعبة في أوضاع وحالات تبدأ بمستويات بسيطة يَسهُل التعامُل معها؛ لتصبح معقدةً وسريعةً غالبًا ما تتجاوز سقف قدرات الممارس مهما تعددت مهاراته.

وتتميَّز هذه الألعاب بأنَّها مثيرة وجاذبة وتشدُّ الانتِباه لكثرةِ تتالي المواقف فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة مِن الواقع، وهي بهذا تستهوي كثيرًا من الصِّغار والشبَّان الذين يؤلِّفون الشريحةَ العريضة مِن مستثمريها، أو تسبب لهم إدمانَ اللعب بها.

ويستخدم اللاعبُ أدوات الكترونيةً تابعة تمكِّنه مِن رؤية البُعد الثالث، أو الاستفادة مِن حواسَّ أخرى غير السَّمْع والبصر مِثل اللمس والشم، إلا أنَّ جاذبيتها وإثارتها تتلاشَى مع الزمن أمامَ المَلَل الذي يُسبِّبه التَّكْرار فيها.

ويندرج تحتَ هذا النوْع طيفٌ واسع من ألْعاب سباق السيَّارات والدراجات النارية وألعاب القِتال ومحاكاة المعارِك والحروب وغزو الفضاء.

❖ 2- ألعاب الذكاء:

تعتمد هذه الألعابُ على المحاكماتِ المنطقيَّة في اتِّخاذ القرار، وتتطلَّب إعمال الفِكر للتعامل معها، ولعلَّ الشطرنج مِن أشهر الألعاب في هذا المجال؛ إذ بات التعامُلُ مع أجهزة الشطرنج الإلكترونيَّة أو برامج الشطرنج الحاسوبيَّة تَحَدِّيًا كبيرًا يتجاوز في بعضِ الأحيان كبار اللاعبين، وتكمُن قوةُ الألعاب الإلكترونيَّة والبرامج الحاسوبيَّة في هذا المجال في إمكانية معالجة كمٍّ هائل من الاحتمالات واختيار الحلول المُثلَى تبعًا لمعايير محدَّدة مشتقَّة من قوانين اللعبة وخِبرة المحترفين سواء مِن اللاعبين أو المبرمجين، وذلك في وقت قصير تصعُب مجاراته.

❖ 3- الألعاب التربويَّة والتعليميَّة:

تُسهِم ألعاب المتعة والذكاء في التعلُّم، إلا أنَّ الألعاب التربويَّة والتعليميَّة تهدف إلى التوازن بين اللعب والمتعة، وتنقُل المعلومة للممارس بطريقةٍ مسلية، وطيف هذه الألعاب عريضٌ جدًّا يغطي جُلَّ المراحل الدراسية حتى الجامعات، فمِن الألعاب البسيطة التي تُعلِّم الطفل قراءةَ الأرقام والحروف وكتابتها، والألعاب الأكثر تعقيدًا التي تُعلِّمه تركيب الكلمات والجُمل وتشكيلها والتعامُل مع المسائل العلميَّة والحسابيَّة، وهناك الألعاب والبرامج التي تهتمُّ بالتثقيف العام ونقْل المعلومات في مجالات عدَّة؛ كالرياضيات، والعلوم، والتاريخ، والجغرافيَّة، وتعليم اللغات، وتعليم مبادئ الحاسوب، وغيرها مِن العلوم.

❖ أنواع الألعاب الالكترونية :

تتنوع وتتعدد أنواع هذه الألعاب ومن بينها :

1- ألعاب الألغاز.

2- ألعاب المحاكاة الرياضية.

3- ألعاب السباقات.

4- ألعاب المغامرة.

5- ألعاب الحرب.

6- ألعاب القتل.

7- ألعاب السرقة والاستحواذ.

8- ألعاب الأرقام.

9- ألعاب الحروف.

10- ألعاب الأشكال.

11- ألعاب اللغات.

12-ألعاب علمية مساعدة.

❖طرق المشاركة البشرية في الألعاب الالكترونية :

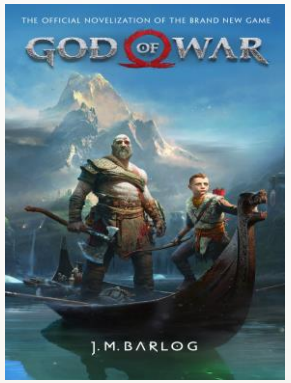
-المحارب أو المقاتل Conquerorللقتل لتحقيق الانتصار.
-المدير Managerللسيطرة والتحكم.
-المتعجب أو المستغرب Wandererلتحقيق إثارة وتشويق بخطورة أقل
-المشارك Participantللعب الجماعي بمشاركة شخصيات أخرى

❖ الألعاب الالكترونية الأشهر على مستوى العالم عام 2019م :

Spider-Man

Shadow of the Colossus

God of War

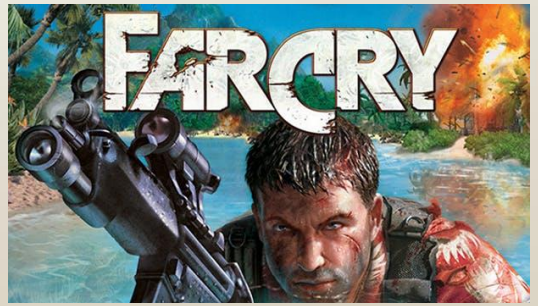


Hell blade

Beyond Human

Red Dead Redemption

Far Cry 5



❖ الألعاب الالكترونية الأشهر على مستوى العالم عام 2019م :

Fortnite

Call of Duty: Black Ops 4

Spyro 3

Re-ignited Trilogy

Hitman 2

COD : Call of Duty

PUBG

❖ الآثار الإيجابية للألعاب الالكترونية :

1- تعزز القدرة على تتبع مجموعة من الأجسام المتحركة في ظل وجود كائنات متحركة أخرى مماثلة في المجال البصري.
2- تساعد الأطفال المرضى على تقليل تركيزهم على الألم، وانشغالهم باللعب مما يخفف عنهم.
3- تزيد بعض الألعاب التي تتطلب إنشاء فريق للعب على زيادة مهارات التواصل الاجتماعية.
4- تعزز بعض الألعاب الإبداع، من خلال عرض الرسومات والتصاميم المختلفة التي تحتويها.
5- تؤدي بعض الألعاب إلى زيادة حجم مناطق معينة في الدماغ، ومنها مناطق مسؤولة عن التخطيط الاستراتيجي، والمهارات الحركية الدقيقة، والتوجيه المكاني.
6- تزيد بعض الألعاب من سعة الذاكرة.
7- تساعد الأطفال الذين يعانون من ضعف في القراءة على تحسين قراءتهم.
8- تعد وسيلة ترفيه ممتعة ومسلية، تلبي الحاجات العاطفية والعقلية بطريقة لا يمكن أن تقوم بها أية وسيلة تقليدية أخرى.
9- تعد وسيلة للتواصل والمشاركة والتفاعل الاجتماعي مع الأصدقاء والإخوة والأشقاء وبين الأباء والأبناء، فكثيراً ما يتم اللعب ضمن إطار اجتماعي متفاعل.
10- تنمي الذكاء عند الطفل، وتجعله يستجيب لما حوله، ويصبح تفكيره أكثر توسعاً.

❖ الآثار الإيجابية للألعاب الالكترونية :

11- تنمي القدرة على الملاحظة الشديدة والدقيقة.
12- تنمي القدرة على الاستقلالية والاعتماد على النفس.
13- تنمي القدرات المعرفية والإدراكية والتخطيط والتعامل مع المواقف المتغيرة.
14- تساعد على تنمية مهارات الفهم والتركيب.
15- تساعد على تنمية القدرة على حل المشكلات والمرونة والتخيل.
16- تزيد مستوى التركيز والتدقيق والفهم.
17- تساعد في التوجه إلى الهدف، واتخاذ القرارات.
18- تشيع البهجة والفرحة لدى الأطفال عقب تخطيهم مرحلة في اللعبة أو الحصول على جائزة ما.
19- تزيد من التركيز العالي والحساسية للمعلومات البصريَّة.
20- تزيد من المقدِرة التحليليَّة.

الآثار السلبية للألعاب الالكترونية

❖أولا : الآثار الصحية :

1- تشير دراسة أجريت عام 2017م في جامعة مونتريال إلى أن ممارسة ألعاب الفيديو قد تضر بالفعل بالمخ، فمعظم المشاركين في الدراسة يستخدمون بشكل رئيس منطقة من الدماغ تسمى النواة المذنبة، ويتنقل هؤلاء اللاعبون عبر تضاريس اللعبة باستخدام أدوات التنقل داخل النظام أو نظام تحديد المواقع العالمي على الشاشة، معتمدين على العادة بدلاً من التعلم النشط.

2- زيادة في كمية المادة الرمادية في نواة المذنبات، وسبق أن تم ربط المادة الرمادية هذه بزيادة مخاطر أمراض الدماغ، بما في ذلك الاكتئاب، والفصام، واضطراب ما بعد الصدمة، ومرض الزهايمر.

3- اضطراب النوم.

4- سوء التغذية.

5- عدم إجادة الكلام بل وتأخره عند بعض الأطفال والاضطرار للجوء إلى أخصائي تخاطب.

6- التهاب أطراف ومفاصل اليدين نتيجة الحمل المستمر لأجهزة ذات أوزان ثقيلة.

7- أمراض الجهاز الهضمي لسوء التغذية مع إحجام الطفل عن دخول دورة المياه لإكمال المرحلة أو الدور.

8- تعرض الجهاز العصبي للموجات الكهرومغناطيسية الصادرة من الأجهزة الالكترونية.

❖أولا : الآثار الصحية :

9- إصابة العين بمرض الجلوكوما (المياه الزرقاء)، وهو مايؤدي لاحقا للعمى التام.
10- قصور في نمو الرئتين عند المراهقين للبقاء دوما في غرف مغلقة.
11- تشنجات في عضلة الرقبة للجلوس الطويل في وضع غير مناسب مع تقوس الظهر.
12- تقوس الظهر نتيجة وضعية الجلوس الخاطيء.
13- آلام صحية في الوجه والعين والرقبة والظهر والجهاز العصبي بشكل كامل.
14- قلة التعرض لأشعة الشمس لاحتياج هذه الأجهزة لضوء خافت أو ظلام دافس في بعض الأحيان ينتج أمراض هشاشة العظام لنقض فيتامين د.
15- عدم إجادة استخدام أصابع اليد بالكامل لتحريك إصبع أو اثنين فقط لممارسة اللعبة وهو مايسبب مشكلات كبيرة مستقبلا في عمليات الكتابة.
16- حدوث السمنة والبدانة.

❖ثانيا : الآثار الاجتماعية :

1- وفقًا لدراسات علمية متعددة يكون لدى الأطفال الذين يلعبون ألعاب فيديو ميول أكثر للعنف سواء فيما يخص أفكارهم ومشاعرهم وسلوكياتهم العدوانية المتزايدة، كما يقلل من قابليتهم واستعدادهم للمساعدة الاجتماعية الإيجابية.

2- لعب الكثير من الألعاب الالكترونية يجعل الطفل معزولًا اجتماعيًا حيث يقضي وقتا أقل في أنشطة أخرى مثل القيام بالواجبات المنزلية، والقراءة، والرياضة، والتفاعل مع العائلة والأصدقاء.

3- نظرية التعلم الاجتماعي تشير إلى أن السلوك العدواني (سلوك العنف) يتم اكتسابه من خلال التجربة المباشرة أو بملاحظة سلوك الآخرين أو بالطريقين معا وهو مايتاح في هذه الألعاب.

4- الانغلاق الاجتماعي التام.

5- الانسحاب من مظاهر الحياة الاجتماعية بشكل عام.

6- معاداة المجتمع بكل طوائفه وأفراده لأنهم لايحققون له مطالبه مما يؤدي للانسحاب الاجتماعي.

7- القناعة التي تصل للأطفال العرب وهي أن الأجنبي دائما منتصر.

8- كثرة التعامل مع الخيال يفقد الطفل الواقعية المطلوبة.

9- العزلة والاغتراب.

10- تعد وسيلة من وسائل الإرهاب الالكتروني حيث تبدأ القصة بتقمص الطفل أو الشاب شخصية عدوانية متميزة في لعبة ما حتى تستغرقه تماما فلا يستطيع الإفلات منها في عقله وقلبه ووجدانه.

11- إقامة الممارس علاقات غير سوية مع من يكبرهم أو يصغرهم وعدم وجود علاقات مع أقرانهم في بيئات طبيعية.

12- زيادة الجرائم والوصول للقتل والذبح والحرق والاغتصاب.

❖ثانيا : الآثار الاجتماعية :

13- هدم منظومة القيم المجتمعية.
14- إثارة الفزع والرعب والترويع.
15- اعتياد التهديد اللفظي.
16- اعتياد التهديد بالضرب.
17- اعتياد تعذيب الإنسان والحيوان.
18- اعتياد التمثيل بالجثث.
19- اعتياد استخدام الأسلحة بأنواعها المختلفة.
20- استباحة الدماء واعتياد مشاهدتها.
21- اعتياد إهدار الوقت دون فائدة.
22- التمييز العنصري بين البيض والسود.
23- اعتياد التدمير والحرق.
24- محاولات بعض الأطفال سرقة آبائهم لشراء لعبة أو تحديث جهاز حال رفض الآباء ذلك.
25- تعميق الطبقية بين الأطفال لتباهي من يملك القدرة على شراء أحدث الألعاب عن غيره غير القادر.

❖ثالثا : الآثار السلوكية :

1- وفقا لمعهد سياتل لأبحاث الأطفال، فإن أولئك الذين يشاهدون الكثير من أعمال العنف، مثل تلك الموجودة في ألعاب الفيديو، يمكن أن يصبحوا محصنين ضده، وأكثر ميلاً للتصرف بعنف بأنفسهم.

2- تشير دراسات علمية متعددة إلى أن التعرض المزمن لألعاب الفيديو العنيفة لا يرتبط فقط بتعاطف أقل، بل أيضاً بالقسوة العاطفية

3- خلصت جمعية علم النفس الأمريكية ((APAإلى أن هناك "علاقة ثابتة" بين استخدام اللعبة العنيفة والعدوان.

4- تنامي الإحساس بالخوف والرعب دون سبب منطقي جراء الخشية من الهزيمة وعدم تحقيق متطلبات اللعبة.

5- فقدان السيطرة على النفس عند الغضب، وإظهار قدر كبير من العدوانية، واللجوء الدائم لتهديد الآخرين وترويعهم.

6- فقدان البراءة لتعرض الصغار لمعارف تفوق قدراتهم العصبية والنفسية.

7- الاحساس الكاذب بالقوة والسيطرة علي العالم بضغطة زر.

8- الهروب من مشكلات الحياة الواقعية.

❖ثالثا : الآثار السلوكية :

9- الخيال الهدام والمريض
10- الأنانية والرغبة المتواصلة في إشباع الحاجات الفردية فقط.
11- استنكار السلوك بعد أن يحاول الطفل محاكاة الألعاب الخيالية على الواقع.
12- اعتياد القيام بالأعمال غير المنطقية أو الواقعية.
13- اعتياد السب والشتم.
14- التأثير السلوكي غير المحسوس ببعض الألعاب، مثل ألعاب السرعة والقيادة المتهورة، التي تنعكس فيما بعد على السلوك الواقعي في قيادة السيارة الحقيقية.
15- تنمية العنف والطبيعة العدوانية، من خلال كثافة التفاعل واللعب بألعاب القتل، حيث إن الانتصار في ألعاب العنف يعني قتل الخصم وتدميره.
16- زيادة الرُّوح العدائيَّة والشراسَة.

❖رابعا : الآثار الدينية :

1- التشكيك في الله، نشْر أفكار إلحاديَّة، نشْر أفكار شركيَّة مثل لُعبة God of War.
2- تصوير المسلمين بالإرهابيّين مثل لعبة Close Combat: First to Fight.
3- الدَّعْوة إلى المجون مثل لعبتي Bullyو.Grand Theft Auto
4- تمرير فكرة قتل العرب مثل لعبة الفلوجة – عملية الفجر عن الحرب في العراق التي أنتجتها شركة كوما ريالتي الأمريكية.
5- الإباحية وتأثيرها السيء على ثوابت الإيمان.
6- الحث على قتل النفس التي حرم الله قتلها.
7- الاعتقاد في السحر والشعوذة.
8- تدنيس دور العبادة وانتهاك حرماتها وقتل المصلين فيها أو اللاجئين إليها.
9- دخول أماكن محرمة كمرحلة من مراحل الألعاب.

❖رابعا : الآثار الدينية :

10- الاعتياد على ارتداء الملابس المخالفة لتعاليم الدين.
11- تحليل السرقة لتحقيق المبتغى.
12- عدم الإيثار وتقديم النفس على من سواها.
13- تأخير الصلاة عن مواعيدها أو هجرها تماما.
14- الامتناع عن صلة الرحم.
15- تقديم صورة مشوهة عن الإسلام كدين يحث على الإرهاب.
16- تشجع على المنافسة غير الشريفة.
17- تسهيل الاستيلاء على ممتلكات الغير.
18- التمييز الديني بين المسلمين وغيرهم.
19- اعتياد مشاهدة المحتويات الجنسية (الزنا – الشذوذ – العري).

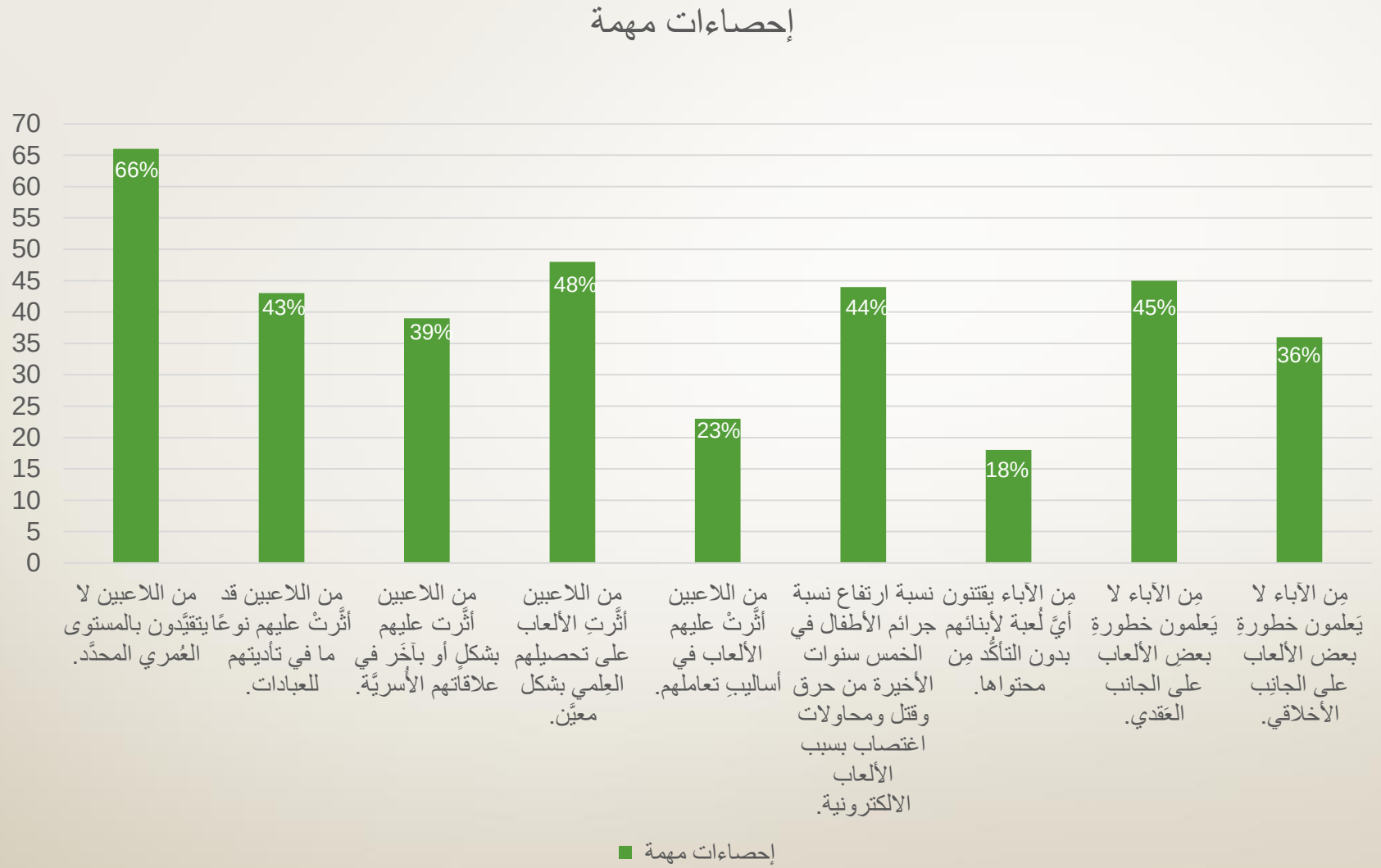
❖خامسا : الآثار الأكاديمية :

1- إدمان الطفل عليها وجعلها من أهم أولياته يجعلها تطغى على اهتماماته التعليمية، ويكون انشغاله دوما بها على حساب الدراسة.

2- ظهور المشكلات الأكاديمية المتعلقة بصعوبات التعلم، وتدني مستوي تحصيل الطالب لانشغال الطالب بالألعاب وعزوفه عن التعلم والاهتمام بالتحصيل وأداء الواجبات المدرسية.

3- التعب والإرهاق في المدرسة للسهر أمام الألعاب ليلا وعدم القدرة على الاستيقاظ للمدرسة صباحا، وعدم كفاية ساعات النوم لراحة الجسم.

4- تضييع الوقت والجلوس لساعات ممتدة يومياً لممارسة اللعب، بما يعود بالتأثير السلبي على الأداء الدراسي والتحصيل العلمي.


إحصاءات مهمة
70
65
60
55
50
45
40
35
30
25
20
15
10
5
0
66%
43%
39%
48%
23%
44%
18%
45%
36%
من اللاعبين لا يتقيَّدون بالمستوى العُمري المحدَّد.
من اللاعبين قد أثَّرتْ عليهم نوعًا ما في تأديتهم للعبادات.
من اللاعبين أثَّرت عليهم بشكلٍ أو بآخَر في علاقاتهم الأُسريَّة.
من اللاعبين أثَّرتِ الألعاب على تحصيلهم العِلمي بشكل معيَّن.
من اللاعبين أثَّرتْ عليهم في الألعاب في أساليبِ تعاملهم.
نسبة ارتفاع نسبة جرائم الأطفال في الخمس سنوات الأخيرة من حرق وقتل ومحاولات اغتصاب بسبب الألعاب الالكترونية.
مِن الآباء يقتنون أيَّ لُعبة لأبنائهم بدون التأكُّد مِن محتواها.
مِن الآباء لا يَعلمون خطورةِ بعضِ الألعاب على الجانب العَقدي.
مِن الآباء لا يَعلمون خطورةِ بعض الألعاب على الجانِب الأخلاقي.
إحصاءات مهمة

❖توصيات الدراسة :

-تعريب الألعاب الالكترونية المفيدة فقط.
2-ابتكار ألعاب الكترونية عربية تعرض لشخصيات عربية وإسلامية بارزة.
3-اعتماد نظام تصنيف البرمجيات الترفيهية الأمريكي : entertainment software rating board ESRB المعتمد على المرحلة العمرية 3-6-10-13-17-18.
4-اعتماد نظام الرقابة الأوروبي على الألعاب : pan European game information PEGI المعتمد على التصنيف حسب المرحلة العمرية والمحتوى.
5-اعتماد النظام الياباني : computer entertainment rating organization CERO المعتمد على التصنيف حسب المرحلة العمرية والمحتوى.
6-ضرورة وجود إشراف من الأب والأم على استخدام الأطفال لهذه الأجهزة.
7-تشجيع الأطفال على ممارسة الرياضة.
8-تنظيم وقت الطفل اليومي وفي أثناء الإجازات عن طريق أولياء الأمور بشكل يحمي من الانزلاق في إدمان هذه الألعاب.
9-السماح للأطفال بممارسة هذه الألعاب شريطة ملاءمتها للعمر والثقافة والعادات والتقاليد على ألا يزيد ذلك عن ساعة يوميا.
10-ضرورة ألا تقل المسافة بين الطفل واللعبة عن 50 سم لحماية العين واليد والجهاز العصبي.
11-البعد عن الألعاب الاهتزازية التي تدمر أعصاب اليد

❖توصيات الدراسة :

12-الاهتمام بفترات الراحة كل نصف ساعة أثناء ممارسة هذه الألعاب.
13-عقد دورات إرشادية لتحذير المستخدمين من خطورة ممارسة هذه الألعاب.
14-عقد دورات إرشادية لتحذير أولياء الأمور من مخطورة ممارسة أطفالهم هذه الألعاب.
15-قيام دور العبادة كالمساجد والكنائس بتحذير المصلين والمترددين عليها من مخاطر هذه الألعاب من النواحي الدينية.
16-تكثيف النشاطات والألعاب الصفية واللاصفية في المدارس والجامعات.
17-إجراء دراسات حول مخاطر هذه الألعاب وإعلان نتائجها للجمهور.
18-قيام المؤسسات الأكاديمية ومراكز الفكر بتنظيم مؤتمرات وندوات حول هذه الألعاب ومخاطر ممارساتها، والاطلاع على أحدث الدراسات داخل وخارج الوطن العربي ونشرها وتعميهما على المختصين وغيرهم.
19-قيام جهات التشريع كالمجالس النيابية وغيرها بإصدار قوانين تجرم بيع وتداول وممارسة هذه الألعاب لمن هم دون السن المناسبة.
20-قيام وزارات التربية والتعليم والمراكز الصحية والنفسية المتخصصة بإصدار دليل دوري ومحدث يضم قوائم لهذه الألعاب وتحديد العمر الملائم لممارستها.
21-عمل منصة عربية على الانترنت تضم ألعابا متعددة تم مراجعتها والتأكد من ملاءمة محتواها لعاداتنا وتقاليدنا، وهنا لابد من الإشادة بتجربة الألكسو آبس.
22-تشجيع الألعاب التي تحث على العمل بروح الفريق وفي جماعة لتحقيق هدف إنساني نبيل.
23-تخصيص وسائل الإعلام المتعددة (التلفاز – المذياع – الجرائد – مواقع الانترنت الرسمية) مساحات كافية للتحذير من الآثار السلبية والخطيرة لهذه الألعاب.
24-مساعدة الأطفال في اختيار الألعاب المناسبة لأعمارهم.
25-وجود رقابة حكومية على المتاجر، وتحديد عمر المشتري مثل السجائر والخمور والآلات الحادة.

قائمة المصادر والمراجع

❖ أولا : العربية :

❖ 1-الكتب :

- أمينة الألفي، مناهج رياض الأطفال، مكتبة الرشد، السعودية، 2014م.
- جابر عبدالحميد، الذكاءات المتعددة والفهم، دار النهضة العربية، القاهرة، 2003م.
- حنان عبدالحميد العناني، اللعب عند الأطفال... الأسس النظرية والتطبيق، دار الفكر للطباعة والنشر،، عمان ، 2002م.
- عبدالحليم حمود، الطفل في قبضة الشاشة، دار الهادي، بيروت، 2008م.
- علي عسيري، الإرهاب والانترنت، جامعة نايف للعلوم الأمنية، الرياض، 2006م.
- علي ليلة، البنائية الوظيفية في علم الاجتماع والأنثربولوجيا... المفاهيم والقضايا، دار المعارف، القاهرة، 1983م.
- علي محمد رحومة، الانترنت والمنظومة التكنو- اجتماعية، مركز دراسات الوحدة العربية، بيروت، 2005م.
- فؤاد عبداللطيف أبوحطب، القدرات العقلية، مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة، 1996م.
- فيولابيلادي، الأطفال واللعب، عالم الفكر، المجلد 10، العدد 3، الكويت، ديسمبر 1979م.
- كمال درويش، محمد الجماحمي، رؤية عصرية للترويح وأوقات الفراغ، مركز الكتاب للنشر، القاهرة، 2004م.
- محمد الجوهري، عبدالله الخريجي، طريق البحث الالجتماعي، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية، 1995م.
- محمد مصطفى الديب، علم النفس التربوي الاجتماعي... أساليب تعلم معاصرة، عالم الكتب، القاهرة، 2004م.
- مها حسني الشحروري، الألعاب الالكترونية في عصر العولمة مالها وماعليها، دار الميسرة، القاهرة، 2008م.
- نبيلة عباس، المشكلات النفسية للأطفال أسبابها وعلاجها، دار النهضة العربية، القاهرة، 2003م.
- نهاد فتحي سليمان حجازي، القيم التي تعكسها الألعاب الالكترونية وتأثيرها على الأطفال... دراسة مسحية، قسم الإذاعة والتلفزيون، كلية الإعلام، جامعة القاهرة 2010م.
- هشام الشافعي، جرائم الحاسوب والانترنت، دار الحكمة للطباعة والنشر، القاهرة، 2013م.
- يحيى اليحياوي، أوراق في التكولوجيا والإعلام والديمقراطية، دار الطليعة للطباعة والنشر، بيروت، 2004م.

❖ أولا : العربية :

❖ 2-البحوث والمقالات :

- السيد محمد شعلان، رعاية الأطفال من مخاطر الألعاب الالكترونية، ورقة عمل مقدمة في ندوة رعاية وتنمية الطفل من الميلاد حتى الرابعة، كلية التربية، جامعة طنطا، مارس 2012م.
- إلهام حسني، ألعاب الكومبيوتر الاهتزازية مصدر رئيس لمرض ارتعاش الأذرع، جريدة الشرق الأوسط، 5 مايو 2002م.
- أماني عبدالتواب صالح حسن، تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والالجتماعي لدى الأطفال... دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، المجلد 25، العدد 3 ، الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين، 2017م.
- إيمان نور الدين، سهير صفوت عبدالجيد، التشويه الالكتروني للطفل من تبديد الهوية إلى إضعاف الأخلاق، بحث ضمن بحوث مؤتمر الأسرة والإعلام وتحديات العصر، مركز الدراسات المعرفية وكلية الإعلام جامعة القاهرة، فبراير 2009م.
- بيتر جرايوسكي، جرائم الحاسب الآلي ... الأبعاد العالمية في شبكات الالنتونت وتأثيراتها الالجتماعية والأمنية، مركز البحوث والدراسات الأمنية، الإمارات العربية المتحدة، 2006م.
- بينجت تيلان، أي موقف نتخذ إزاء لعبة الحرب؟ التجربة السويدية، مجلة مستقبليات، مركز مطبوعات اليونسكو، المجلد 16، العدد 4. 1986م.

❖ أولا : العربية :

❖ 2-البحوث والمقالات :

- حسن منسي، الآثار السلبية للألعاب الالكترونية على الأطفال في المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة الرس، مجلة كلية التربية، جامعة المنصورة، العدد 79، الجزء 2، 2012م.
- ستار جبار غانم العبودي، القلق لدى الأطفال من مستخدمي الألعاب الالكترونية، مجلة كلية الآداب، جامعة بغداد، العدد 84، 2008م.
- ضياء الدين محمد مطاوع، فعالية الألعاب الكومبيوترية في تحصيل التلاميذ معسري القراءة بالمرحلة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، رسالة الخليج العربي، السنة 21، العدد 77، 2000م.
- عادل عبدالجواد محمد، الألعاب الالكترونية وثقافة العنف، مجلة الأمن والحياة، جامعة نايف للعلوم الأمنية، المجلد 26، العدد 304، 2007م.

❖ أولا : العربية :

❖ 2-البحوث والمقالات :

- عبادة نوح، الألعاب الالكترونية سلاح لتدمير الطفل المسلم، مجلة الوعي الإسلامي، وزارة الأوقاف والشؤون الإسلامية، الكويت، العدد 489، 2006م.
- عبدالله عبدالعزيز الهدلق، إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية، دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، مجلة القراءة والمعرفة، جامعة عين شمس، 2009م.
- عبدالله عبدالعزيز الهدلق، تصنيف إسلامي مقترح لحماية الأطفال والشباب من خطر الألعاب الالكترونية في ضوء مقاصد الشريعة الإسلامية المتعلقة بحفظ الضروريات الخمس، مجلة العلوم التربوية، المجلد 26 ، العدد 1، فبراير 2014م.
- عبدالناصر راضي محمد حسن، القيم المتضمنة للمواطنة في الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالإرهاب الالكتروني، مجلة الثقافة والتنمية، السنة 16، العدد 96، جمعية الثقافة من أجل التنمية، القاهرة، سبتمبر 2015م.
- علي اليعقوب، منى أدبيس، دور الألعاب الالكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت، مجلة مستقبل التربية العربية، العدد 58، المجلد 16، الكويت، 2009م.

❖ أولا : العربية :

❖ 2-البحوث والمقالات :

- علي محمد جميل دويدي، أثر استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية في التحصيل ونمو التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف الأول الالبتدائي في مقرر القرادة والكتابة بالمدينة المنورة، مجلة رسالة الخليج العربي، العدد 92، كلية التربية، جامعة الملك عبدالعزيز فرع المدينة المنورة، 2008م.
- علي سليمان مفلح الصوالحة وآخران، علاقة الألعاب الالكترونية بالسلوك العدواني والسلوك الالجتماعي لدى أطفال الروضة، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية، المجلد 4، العدد 16، 2016م.
- عوض الأسمري، آثار الألعاب الالكترونية على الأطفال، جريدة اليوم، 17يونيو 2014م.
- فاطمة سامي ناجي عبدالعزيز، المخاطر الناجمة من الألعاب الالكترونية التي يمارسها طفل الروضة وأساليب الوقاية منها، مجلة كلية التربية ، جامعة طنطا، العدد 43، 2011م.
- فاطمة يوسف القليني، أبعاد الإعلان التلفزيوني وآثاره الإيجابية والسلبية على الأطفال،، بحث ضمن بحوث المؤتمر السنوي الثاني، الطفل المصري بين الخطر والأمان، معهد الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس، القاهرة، 1994م.
- فاطمة يوسف القليني، المخاطر الإعلامية والثقافية للطفل... دراسة الأبعاد السلبية لبعض الألعاب المستحدثة على الطفل المصري، بحث ضمن بحوث المؤتمر السنوي الثالث، الطفل المصري بين الخطر والأمان، معهد الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس، القاهرة، 1995م.

❖أولا : العربية :

❖2-البحوث والمقالات :

- فايز عبدالله الشهري، ثقافة التطرف والعنف على شبكة الانترنت ... الملامح والاتجاهات، ندوة استعمال الانترنت في تمويل الإرهاب وتجنيد الإرهابيين، جامعة نايف للعلوم الأمنية، الرياض، 2009م.
- فريد الصغيري،اللعبة الالكترونية ... الممارسة الشبابية وعلاقتها بالعنف، مجلة دراسات وأبحاث، العدد 11، 2103، جامعة الجلفة، الجزائر.
- محمد السيد مطر، ممارسة الألعاب الالكترونية في وقت الفراغ وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الالبتدائية بمحافظة الدقهلية، المجلة العربية لعلوم التربية البدنية والرياضية، كلية التربية الرياضية، جامعة المنصورة، العدد 27، سبتمبر 2016م.
- محمد محمود الحيلة، أثر استخدام الألعاب الالكترونية المحوسبة والعادية في تحصيل طالبات الصف الثاني الثانوي في مادة الرياضيات مقارنة بالمواد الأخرى، مجلة مؤتة للبحوث والدراسات، جامعة مؤتة، عمان، 2005م.
- محمد منير حجاب، الألعاب الالكترونية لتدمير الأطفال العرب، مجلة الوعي الإسلامي، وزارة الأوقاف والشؤون الإسلامية، دولة الكويت، السنة 45، العدد 512، أبريل 2008م.
- محمود الحاج قاسم محمد، أضرار الألعاب الالكترونية والكومبيوتر على الأطفال وكيفية الاتقاء منها، مجلة موصليات، مركز دراسات الموصل، جامعة الموصل، العدد 44، 2013م.
- منتهى مطشر، وسن ناصر، العنف المتلفز وعلاقته بالاضطرابات السلوكية عند الأطفال، مجلة العلوم التربوية والنفسية، كلية التربية، جامعة بغداد، المجلد 41، 2014م.
- نظمية حجازي، أثر الألعاب الالكترونية على مستوى العنف عند الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور في ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية، مجلة الطفولة والتنمية، العدد 29، المجلد 8، المجلس العربي للطفولة والتنمية، 2017م.
- نورة السعد، الخطر في ألعاب الفيديوجيم للأطفال، جريدة الرياض، 8 مارس 2005م.
- هشام بشير، الإرهاب الالكتروني في ظل الثورة التكنولوجية وتطبيقاته في العالم العربي، مجلة آفاق عربية، المركز العربي للبحوث والدراسات، مصر، 2014م.

❖ أولا : العربية :

❖ 3- الرسائل الجامعية :

- أحمد الخريف، جرائم العنف عند الأحداث في المملكة العربية السعودية، رسالة ماجستير، المركز العربي للدراسات الأمنية والتدريب، الرياض، 1995م.
- أمل عبدالحليم عبدالعزيز، توظيف الألعاب الالكترونية، رسالة ماجستير، كلية الاقتصاد المنزلي، جامعة المنوفية، 2011م.
- آيات منصور علي، تأثير الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية وغرف المحادثات على الأداء المعرفي، رسالة ماجستير، كلية الآداب، جامعة المنوفية، 2010م.
- بدرة هويمل الزين، الإرهاب في الفضاء الالكتروني... دراسة مقارنة، رسالة دكتوراه، كلية القانون، جامعة عمان العربية، 2012م.
- حنان الشيخة، برامج التلفاز والألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني وإضعاف الحساسية لدى الأطفال، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة دمشق، 2007م.
- دلال الحشاش، أثر ممارسة الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، رسالة ماجستير، جامعة عمان للدراسات العليا ، 2008م.
- دينا محمد طلعت عبدالعظيم، فاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية بعض الذكاءات المتعددة لدى أطفال ماقبل المدرسة، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة بنها، 2012م.
- زهراء عبدالرحمن محمد، أثر الألعاب الالكترونية في تنمية القدرات العقلية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمحلية أم درمان، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة السودان للعاوم والتكنولوجيا، 2009م.

❖أولا : العربية :

❖3- الرسائل الجامعية :

- سليمان بن نيف النيف، الألعاب الالكترونية وتداعياتها على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة المتوسطة... دراسة ميدانية، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة القصيم، السعودية، 2017م.
- شهباء جاسم الحمداني، علاقة العنف في الألعاب الالكترونية بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المدارس الابتدائية، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة تكريت، العراق، 2011م.
- عبدالرازق إبراهيم القاسم، العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض، رسالة ماجستير، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، الرياض، 2011م.
- عبدالرحمن مبارك، أثر العنف المتلفز على السلوك العدواني لدى عينة من أطفال ماقبل المدرسة بسلطنة عمان، رسالة ماجستير، كلية العلوم والآداب، جامعة نزوى، 2013م.
- فرحان عبدالعزيز سمير الدرعان، الإدمان على الألعاب الالكترونية وعلاقته بالمشكلات الأكاديمية والاجتماعية واللاانفعلاية لدى طلبة المدارس، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة اليرموك، الأردن، 2016م.
- محبوبة إبراهيم محمد، المشكلات الاجتماعية المرتبطة بإدمان ممارسة ألعاب التسلية الالكترونية لدى طلاب المرحلة الابتدائية، رسالة ماجستير، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان، 2010م.
- مريم قويدر، أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال... دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، رسالة ماجستير، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر، 2012م.
- نجوى إبراهيم أحمد أبوالخير، علاقة ممارسة ألعاب الفيديو والالنترنت ببعض الخصائص المعرفية واللامعرفية لتلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة القاهرة، 2011م.
- هند بنت سليمان صالح الرميان، العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلاي ستيشن، رسالة ماجستير، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، الرياض، 2007م.

❖ أولا : العربية :

❖ 4- مواقع الانترنت :

www.ahram.org.eg
www.alarabiya.net
www.alarabnews.com
www.alecso.org.tn
www.alexmedia.com
www.almeshkat.net
www.bbc.com
www.islamfeqh.com
www.islammessage.com
www.mandumah.com
www.mghamdi.com
www.minshawi.com
www.parentstv.com
www.psychology.iastste.edu
www.unicef.org
www.waelarabic.in-goo.com
www.wikipedia.org

❖ ثانيا : الأجنبية :

❖ 1-الكتب :

- Funk,J.B., Electronic Games in : Children, Adolescents and Media, Sage, U.K, 2002.
- Gallagherm M , Michael.D, The Essential Facts about the Computer and Video Game Industry, ESA, 2011.
- Griffiths, M, The Educational Benefits of Videogames, 2006.
- Salen,K., Zimmerman, E., Rules of Play: Game Design Fundamentals, Cambridge, 2004.
-Anderson, C.A., ed, Violent Video Games : Specific Effects of Violent Content on Aggressive Thoughts and Behaviour, 2004.
-Bob Hodge , David Tripp, Children and Television, Polity Press, Cambridge, 1994.
-Mildredley Pagelow, Family Violence, Parger Special Studies, Parger Scientific, 1984.
-William Lutz , Harrybeent, The Critical Reader, Harrper and Row Publisher, 1993.