الألعاب الالكترونية والأطفال "قراءة في الإيجابيات والسلبيات"

Electronic games and children "Reading in the pros and cons"

الباحث.سعيد عبد الرزاق_جامعة الجزائر 3-الجزائر

الباحث.شرارة حياة_جامعة عبد الحميد بن باديس_مستغانم-الجزائر

الملخص:

تهدف الدراسة إلى معرفة علاقة الألعاب الالكترونية بالأطفال من خلال عرض الإيجابيات والسلبيات التي تحدثها هذه الألعاب عند ممارستها أو استخدامها، وقد عددت الدراسة جملة من الايجابيات أبرزها التسلية والترفيه وتنمية الذاكرة وسرعة التفكير ووسيلة للتعلم وسهولة في استخدام التكنولوجيات الحديثة، كما توصلت الدراسة الى عدة سلبيات تتميز بها الألعاب الالكترونية أهمها العزلة والانطواء، والعنف وتحطيم لبعض العادات والقيم لدى الأطفال، كما قد تسبب بعض الأمراض الصحية كالبدانة وإجهاد العينين والتوتر.

Abstract:

The study aimed to identify the relationship of electronic games to children by showing the pros and cons of these games when practiced or used by children. The study included a number of pros, the most important of which are entertainment, memory development, speed of thinking, means of learning and ease of use of modern technologies. To some of the disadvantages characterized by electronic games, the most important isolation and introversion, violence and the destruction of some habits and values in children, and may cause some risks such as obesity and eye strain and tension.

مقدمة:

يعتبر الطفل لبنة أساسية في الحياة الإنسانية، إذ يمثل أهم عنصر في المجتمع بحكم أنه يؤسس لمرحلة قادمة ومهمة في بناء مجتمع متكامل، فبناءه يحتاج إلى صبر واعتناء بكافة جوانبه وتلبية حاجياته من غذاء وتعليم وترفيه، بهدف تنمية ثقافته وتطوير مهاراته استعدادا لمرحلة الشباب التي يبرز من خلالها بأفكاره وشخصيته وسط أفراد المجتمع، غير أن الطفل يحتاج لأوقات من اللعب لملأ وقت فراغه وكسر روتينه اليومي الذي يقضيه في المدارس، وتحضير الواجبات المنزلية، إذ يحتاج لوقت من التسلية بهدف الترويح عن النفس واسترجاع طاقته لمواصلة دراسته.

ففي القديم كان الأطفال يستخدمون بعض الألعاب اليدوية مثل الشطرنج، الدامة وتلك التقليدية التي تعنى بالرياضة خارج المنزل كالغميضة والجري خلف الأصدقاء...الخ، لكن التطورات الحاصلة في مجال تكنولوجيات الإعلام والاتصال، غيرت من طريقة اللعب لدى الأطفال، حيث أصبح توجههم نحو الألعاب الالكترونية نظرا لسرعتها وإمكانية الحصول عليها بحكم توفرها على شبكة الانترنيت وإمكانية تحميلها بشكل مجاني، وعليه استطاعت التقنيات الحديثة والمبتكرة للألعاب الالكترونية أن تغزو بيوتنا وتسلب عقول أطفالنا، فهي شكل جديد من أشكال التسلية، إذ أن هذه الألعاب تنوعت وكثرت بشكل ملفت للانتباه نتيجة تطور الشبكة العنكبوتية وما أتاحته من خصائص جديدة، تكمن في إرسال وتثبيت

هذه الألعاب بسهولة في الكمبيوتر أو الهاتف الذكي أو الألواح الذكية، التي هي الأخرى أصبحت متوفرة في كل منزل، حيث أصبح بإمكان الأطفال الولوج إلى هذه الألعاب الإلكترونية التي أضحت متاحة لهم، إما لرغبة الآباء في التخلص من الضجيج الذي يسببه أطفالهم أو لرغبة الطفل فيها، إذ أصبح هناك تنوع كبير في الألعاب وبجودة عالية وبتصميمات مبهرة تلهم الكبير قبل الصغير، وهذا لما لها من إمكانيات تجسد بها خيالات عن معارك، متاهات، قتال، حروب ...الخ، وتجعل مستخدمها العنصر الفعال فيها، ولعبة الحوت الني انتشرت مؤخرا أبرز مثال على أخطر الألعاب الالكترونية التي يصل لاعبوها درجة الموت أو الانتحار، فمنحت لفئة الأطفال عالما جديدا خياليا لا مجال فيه للواقعية، ولا مجال فيه للتحكم والقيود، فجعلها الطفل صديقه الحميم، ترافقه أينما ذهب، وبهذا صارت أحد مؤسسات التنشئة، لما تحمله محتوياتها من سلوكيات وقيم وأخلاقيات وغيرها، يشربها الطفل المستخدم، ويمارسها في حياته اليومية، فتظهر على شكل ممارسات سوية أو غير ذلك، على حسب تفكير الطفل وبيئته الاجتماعية وكيفية استخدامه للألعاب الالكترونية، وهذا ما دفع ببعض الدراسات الى معرفة تأثير هذه الالعاب الالكترونية على الطفل من ناحية الايجابيات والسلبيات، بهدف الوصول إلى الطرق المثلى لاستخدام هذه الألعاب في التثقيف والترفيه بدلا من العنف والسلوكيات السلبية.

وعليه تعد دراستنا هذه إطلالة نحاول من خلالها رصد تأثيرات الألعاب الالكترونية على الطفل في ظل الانتشار السريع لها، وتهدف الدراسة أيضا لمعرفة كل من الإيجابيات والسلبيات الناتجة عنها.

مشكلة الدراسة :

الملاحظ في الآونة الأخيرة الانتشار المذهل للألعاب الالكترونية الموجهة للأطفال، إذ تنوعت بشكل رهيب، رافقه عجز في مجمل مراكز التنشئة الاجتماعية بدءا بالأسرة والمدرسة فالجمعيات، وذلك لأجل توعية الأطفال بخطورة هذه الألعاب وخصوصا ما تعلق بالألعاب المستحدثة مؤخرا وكذا الاستخدام المفرط لها، بعيدا عن أعين العائلة من جهة أو جهل الوالدين بما يلعبه أطفالهم، مما يسبب بعض الأضرار على الأطفال، إذ نلاحظ في الجزائر مثلا تسجيل بعض حالات الانتحار وسط فئة الأطفال مؤخرا

بسبب اللعبة الكترونية المسماة الحوت الأزرق، التي خلقت جدلا كبيرا وسط العائلات الجزائرية ووسائل الإعلام، هذا دعا للبحث أكثر عن الأسباب المؤدية لمثل هذا السلوك، ومحاولة إيجاد الحلول البديلة وأيضا الضوابط المحددة لاستخدامات هذه الألعاب، وما صاحبه من حديث حول الأضرار الكبيرة وغير معروفة العواقب على الطفل والأسرة بشكل عام، ومن هنا جاءت دراستنا هذه لتسلط الضوء على استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية من خلال التطرق لأبرز الإيجابيات والسلبيات لهذه الألعاب الالكترونية.

انطلاقا من هذه الأفكار يتراءى لنا في هذه الدراسة طرح التساؤل الرئيسي التالي: **ما أثر الألعاب الالكترونية على الأطفال وما هي ايجابياتها وسلبياتها ؟**

سيتم مناقشة هذا السؤال عبر خلخلة المسائل المتعلقة التالية:

1- الألعاب الالكترونية والطفل: بين براءة الاستخدام وعنف الاستخدام.

2- الألعاب الالكترونية كقوة ذكية.

3- الجرائم في بيئة الألعاب الإلكترونية.

4- سلبيات وايجابيات الألعاب الإلكترونية .

1- الألعاب الإلكترونية والطفل: بين براءة الاستخدام وعنف الاستخدام:

من المتعارف عليه أن صناعة الإعلام في العالم تخاطب جميع شرائح المجتمع، إذ يعد الطفل أحدهم وأسهلهم للاستهلاك والتأثر بالمحتويات، فقد تعدد في عصرنا هذا، مشارب استقاء المعلومة وتفننت أنواع التسلية والترفيه لدى الطفل خاصة الالكترونية منها، التي وجدت في عالم الطفل مرتعا خصبا لكل منتجاتها التي تمررها، لغايات إما تجارية أو عنصرية تساير ما جاء به مفهوم العولمة .وأمام هذا التحدي الالكتروني المفروض على أطفالنا كان لابد لنا دراسة التأثيرات التي تحتويها الألعاب الالكترونية عبر وسائطها المتطورة من خلال الهواتف الذكية ومختلف الأجهزة المتطورة التي تحمل مثل هذه الألعاب،

ومدى مساهمتها في تعنيف الطفل من جهة وتشكيل عقل ووجدان له من جهة أخرى وبناء شخصيته وتعزيز قيمه، وقبل هذا نقدم مدخل تقديمي يشرح أهم المفاهيم المرتبطة بدراستنا.

الألعاب الإلكترونية: تعد ألعاب الأطفال نشاطا حركيا وذهنيا يمكن أن يسهم في تنميته الشاملة وتعليمه المعلومات والمهارات الجديدة، ويمكن تصنيف الألعاب عند الأطفال في أثناء نومهم إلى الفئات التالية: (رزق ،ص249)

- الألعاب التلقائية - الألعاب الإيهامية
- الألعاب التركيبية - الألعاب الفنية
- الألعاب الترويحية والرياضية والجماعية - الألعاب الثقافية والتعليمية.

الألعاب الالكترونية: هي عبارة عن برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة و عرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت ،فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه ،فالألعاب الإلكترونية أداة تحد لقدرات المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد، ومن البطء إلى السرعة ،وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومات بيسر ومتعة" (الحمصي،ص25) .

الألعاب الالكترونية عبر شبكة الانترنت:

يفضل الأطفال بوجه عام اللعب بالألعاب الالكترونية عبر شبكة الانترنت أكثر من على منضدة اللعب، لأن هذه الأخيرة لا تسمح سوى باللعب الفردي، أما اللعب عبر الشبكة فيسمح لهذه الإمكانية ،بالإضافة إلى اللعب الجماعي (بوخنوفة،ص 74) ،وتعتبر تقنيات الحواسيب وبرامجها المتطورة أساس قيام ألعاب D3 أو الأبعاد الثلاثية والتي انتشرت بسرعة خاصة حيث تكون شخصياتها مشهورة في عالم الكرتون أو السينما أمثال "ميكي ماوس" و"بوكيمون" و"هاري بوتر"، وخاصة العاب المحاربين ومع انتشار نوع من المواقع الإلكترونية للألعاب عبر شبكة الانترنت أصبح التكهن بالساعات التي يقضيها الأطفال في لعب تلك

الألعاب مستحيلا، حيث تتخذ هذه المواقع تصميمات مبهرة مع سهولة الاستخدام مما يسمح لطفل لا يتجاوز 5 أو 6 سنوات يتقنها (همال،2012/2011،ص 117).

الألعاب الالكترونية عبر الهواتف المحمولة :

إن اهتمام الطفل بالهواتف الخلوية تعدى لعبة بلاستيكية تمكنه من تقليد والديه وتلبية رغبة اللعب لديه إذ انتقل من الهاتف البلاستيكي إلى الحقيقي، وأصبح يترصد هواتف والديه ما إن توضع على الطاولة يسارع في أخذها والانعزال في زاوية البيت، ودخول عالم الألعاب الالكترونية، "ويبدوا أن الهاتف المحمول هو الأداة الاتصالية المناسبة لترويج هذا المطلب الخاص بالهوية لاسيما لدى الأطفال لأنه يسمح بالنفاذ إلى العلاقة الاجتماعية الشخصية دون المرور بالهاتف الثابت الأسري الذي يبقى جهازا اجتماعيا" (بوخنوفة،2007،ص77).

- **الطفل:** يرى بعض الباحثين أن تقسيم مراحل الطفولة يبدأ بالسنة الثالثة من عمر الإنسان ،لأن الطفل لا قبل هذا العمر لا يكون قادرا على تلقي الثقافة من خلال وسائط الإعلام ، في الثالثة من عمره بتحول مهم و هو ما يسمى بالشخصية الأولى، حيث يدرك فيها الطفل أن له ذات مستقلة يحق له أن يعبر عنها بعدما كانت في السابق مبهمة وغير واضحة المعالم (البكري ، 1999،ص42) .أما الموسوعة العربية فتحدد الطفل انه كل ما تراوح سنه بين 13 شهرا و 13 عاما (الموسوعة العربية العالمية ، 1999،ص606).

- **التأثير : لغة:** تأثرٌ به و منه ،حصل فيه أثرٌ ،ظهر فيه أثرٌ(جبران 2005،ص216) ، أما **اصطلاحا:** "إن التأثير هو ما يمكن أن يحدث من تغيير في المواقف والسلوكيات والآراء والمعلومات من جراء انتقال الرسالة الإعلامية إلى المتلقي فالرسالة الإعلامية قد تلفت انتباه المتلقي فيدركها وقد تضيف إلى معلوماته معلومات جديدة وقد تجعله يكون اتجاهات جديدة أو يعدل من اتجاهاته السابقة، وقد تجعله يتصرف بطريقة جديدة أو يعدل سلوكه السابق" (بوعلي ،2005،ص11) .

عرفه محمد منير حجاب في المعجم الإعلامي على أنه "التغيير الذي يطرأ على مستقبل الرسالة كفرد، فقد تلفت الرسالة انتباهه ويدركها وقد تضيف إلى معلوماته معلومات جديدة وقد تجعله يكون اتجاهات جديدة أو يعدل اتجاهاته القديمة وقد تجعله يتصرف بطريقة جديدة، أو يعدل سلوكه السابق، فهناك مستويات عديدة للتأثير ابتداء من الاهتمام إلى حدوث تدعيم داخلي للاتجاهات إلى حدوث تغيير على تلك اتجاهات ثم في النهاية إقدام الفرد على سلوك علني."(حجاب،2004،ص 114).

إن الألعاب الإلكترونية تعكس عالما افتراضيا عبر الأنترنيت يحاكي الواقع بشكل أو بآخر، ويتشكل أفراده من مجموعة الأفاتارات التي تمثل المستخدمين من شتى أنحاء العالم، وتتفاعل مع بعضها البعض بصورة تشبه السلوكيات الحقيقية في الواقع الفعلي(بدوي،2015،ص 60-66) ، حيث يرسخ هذا الواقع في عقل الطفل ويصبح يمثله بشكل مستمر ومتكرر تأثرا منه باللعبة و يتقمص الشخصيات التي تصطنعها اللعبة الإلكترونية، وفي بعض الأحيان يتعدى الطفل مجرد التقليد بل تجسيد الشخصية ويسمي نفسه ببطل اللعبة، ويمكن تصنيف هذا التقليد في فئة العنف النفسي الذي فرضه برنامج اللعبة على عقل الطفل.

في المقابل تقوم اللعبة الإلكترونية بدور في تعزيز مفهوم " تمثيل الذات" من قبل الطفل ويلعب التفاعل في هذا السياق دورا أكثر أهمية مما يلعبه جودة تصميم اللعبة أو الابتكار الشخصي، ويعد الانغماس والرغبة في الاستغراق في اللعبة، وعالمها وشخصياتها، والهروب من الواقع الفعلي ومشكلاته أحيانا (بدوي،ص67) خصوصا المتعلقة بالدراسة.

2- الألعاب الإلكترونية كقوة ذهنية smart power:

يعكس انتشار الألعاب الإلكترونية على مستوى العالم قدرة المصممين لها لجذب انتباه العالم لحياة المجتمع الغربي ولاسيما الأمريكي، وتجسيد الحلم الأمريكي الناجح، حيث يعمدون نحو غرس حب العالم الافتراضي للعبة في وجدان المستخدمين وتفضيله عن العالم الواقعي، مستغلين في ذلك التطور الهائل في مجال علوم الجرافيكس، والتصميم ثلاثي الأبعاد وتطور برامج المحاكاة، وتقدم وانتشار خدمات الانترنت التي تربط بين أنحاء العالم، وتستخدم اللعبة الإلكترونية من قبل المؤسسات والحكومات كأحد أسباب

القوة الذكية، في هذا السياق ترتبط القوة الذكية ببعدين، حيث يمس الأول القوة الناعمة soft power بينما يتعلق الآخر بالقوة الصلبة hard power(بدوي، ص66) .

من منظور ناعم، تسيطر الدول الصناعية الكبرى على الدول النامية عبر الألعاب الإلكترونية التي تستخدم كمصدر من مصادر "التشويش الثقافي" لتدعيم الهيمنة الثقافية وتصدير قيم وعادات وتقاليد الآخر، من هنا، ينظر للألعاب الإلكترونية كأحد أدوات القوة الناعمة المستخدمة، من قبل المجتمعات الرأسمالية المتقدمة للتأثير في الآخر، فضلا عن ذلك، تسهم الشعوب بقصد أو دون قصد عبر المشاركة في هذه الألعاب، بجذب المستخدمين اللاعبين إليهم، حيث يسوقون دولهم ويتحدثون عن عاداتهم وقيمهم وثقافاتهم، في محاولة ناعمة، لفصل الشعوب الأخرى بخاصة التقليدية أو أصحاب الثقافات ذات السياق العالي، عن واقعها الاجتماعي القائم على الترابط الأسري وحياة الجماعة بينما يعزز النموذج الغربي قيم الفردية والمادية (بدوي،2015،ص67) .

من منظور القوة الصلبة، تحول الاقتصاد الافتراضي في سياق الألعاب، إلى اقتصاد واقعي، كما استخدمت معظم المفاهيم المرتبطة بالأخير مثل الإنتاج والتسويق والتجارة والبنوك، في البيئة الافتراضية، في هذا الصدد اتضح وجود علاقة بين الألعاب الافتراضية واقتصاد أمريكا، حيث تزداد أسهم بعض الشركات عند زيادة الإقبال على اللعبة، كما تتجه الشركات التجارية الأمريكية نحو استخدام البيئات الافتراضية Virtual environnements لتحقيق الأرباح، حيث يلزم بعض المستخدمين بدفع رسوم دخول اللعبة عند بداية الاستخدام، واشتراك يقدر بحوالي 15 دولار شهريا، وتوجد مواقع مخصصة تقوم بتحويل الدولار الأمريكي الحقيقي إلى عملات افتراضية يمكن استخدامها داخل الألعاب، وتستفيد من الأموال التي ينفقها اللاعبون والتي تقدر بملايين الدولارات الأمريكية سنويا لشراء متعلقات للآفاتارات الخاصة بهم مثل الأسلحة والدروع والملابس والمحاصيل والأحجار الكريمة من المتاجر الافتراضية (بدوي،ص68) .

3- الجريمة في بيئة الألعاب الإلكترونية Online gaming crimes:

تحدث الجرائم الافتراضية نتيجة عمليات التفاعل والتعامل في بيئة الألعاب الالكترونية، وقد يصل الأمر إلى انتقال المواجهات العنيفة إلى الواقع، وقد ارتبطت أهم الجرائم الاجتماعية في فضاء الانترنت بالتحرش cyber harassment من خلال الرسائل غير المرغوبة والتعليقات ذات المغزى القبيح والمضايقات التي تتم عبر البريد الإلكتروني وغرف الدردشة، وإرسال روابط ذات مضامين إباحية للمستخدمين، وينتشر التحرش الإلكتروني كلما زاد حجم التفاعل المتاح داخل تطبيقات الانترنت، وتعد ألعاب mmorpg أكبر سبيل لممارسة هذا النوع من التحرش من قبل بعض المستخدمين(بدوي،ص76)

وقد شهدت الجزائر مؤخرا نموذجا من الألعاب الالكترونية أودى بحياة الكثير من الأطفال الأبرياء، وهي لعبة الحوت الأزرق أو "تحدي الموت" التي شهدت تزايدا وإقبالا كبيرين من طرف مستخدميها الأطفال رغبة بالتحدي من جهة وعدم التصديق بعواقبها من جهة أخرى، فبعد لعبة" بوكيمون جو" وسيطرتها على الجميع خاصة الأطفال والمراهقين، ظهرت مؤخرا لعبة الحوت الأزرق والتي يصفها البعض أنها أشد عنف وأخطر من كل الألعاب الالكترونية السابقة، ذلك أنها تودي بحياة الفرد إلى الهلاك مباشرة، هذه اللعبة التي هي عبارة عن " ابليكيشن" تتكون من عدة مراحل يجري فيها اللاعب التحدي ليفوز بالالتحاق بالمرحلة القادمة، ولكن الغريب أن الأمر الذي كان يصدر عن هذه اللعبة مختلف جدا فمثلا تطلب اللعبة من لاعبها الاستيقاظ مبكرا ليستمع إلى مقطع موسيقى غريب تضعه في حالات نفسية كئيبة، ثم في مرحلة لاحقة تطلب اللعبة الذهاب إلى سطح المنزل، مشاهدة أفلام الرعب، وغيرها من الطلبات الغريبة حتى يتغلب على خوفه وقلقه، وإذا المشترك قام برفض الطلب تقوم اللعبة بتهديده بقتل أفراد عائلته.

ترجع بداية هذه اللعبة الى سنة 2013 في روسيا، وكان الظهور الأول للعبة "الحوت الأزرق"، ضمن شبكة "فكونتاكتي"، وهو أحد مواقع الويب للتواصل الاجتماعي يمكن الدخول إليها مجانا، تشبه موقع التواصل الاجتماعي "فيسبوك"، ويعتبر من أكثر المواقع شعبية في عدد من الدول منها "روسيا – أوكرانيا – بيلا روسيا – كازاخستان"، وتأسست هذه الشبكة عام 2006، وتحتوي على الكثير من اللغات منها اللغة

العربية، وتضم الكثير من الألعاب والتطبيقات، وعدد من الميزات الأخرى المهمة، وبحلول عام 2016، انتشرت لعبة الحوت الأزرق، في روسيا، وكان استخدامها على نطاق أوسع من قبل الشباب والمراهقين.(نصار) وقد خلفت هذه اللعبة الكثير من الضحايا الأبرياء في العديد من الدول، والجزائر سجلت أرقاما رهيبة من حيث الهالكين بهذه اللعبة من فئة الأطفال والمراهقين، ويمكن إرجاع ذلك إلى نقص الوعي وجهل الوالدين وإهمال الطفل هما العامل الأكبر، وثانيا نقص المنشئات والمراكز التي تنشر الوعي أو التربية الإعلامية السليمة للطفل من طرف التقنيات الحديثة التي اكتسحت عقر منازلنا والتي أضحت ضرورة حتمية لنا.

4- إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية :

- **الايجابيات:**

تختلف الالعاب الالكترونية في شكلها ومحتواها وأهدافها وكذا طريقة استخدامها ، وهذا ما يجعل منها أداة ايجابية أو سلبية لها تأثيراتها الخاصة على الفرد بشكل عام والطفل بشكل خاص ، ومن خلال هذه الدراسة سنحاول تحديد بعض الايجابيات التي تتميز بلها الالعاب الالكترونية خاصة عند الطفل ومن بينها نجد :

ان الالعاب الالكترونية تساهم في تقديم فسحة من التسلية والترفيه مما يساهم في الابتعاد عن الضغط والمشاكل التي تعترض الطفل في المدرسة أو في الوسط العائلي .

عملت الكثير من أجهزة الالعاب الالكترونية الحديثة على تنشيط الجسم والسير السليم لصحة الكثير من اللاعبين، وذلك بفعل أن هذه الالعاب تلعب عن طريق حركات افتراضية تفاعلية يقوم بها اللاعب عن بعد، وتتجسد هذه الحركات في اللعبة وعلى الشاشة العارضة التحكم وكأنها حقيقية ودون اللجوء الى أداة التحكم للجهاز ، وهذه التقنيات الرياضية والصحية موجودة في عارضات التحكم الحديثة ذات التقنيات التكنولوجية العالية والمتطورة والرقمية عالية الوضوح والدقة ، مما سمح للكثير من المدمنين على الالعاب الالكترونية من تنشيط أجسامهم ودوراتهم الدموية والحفاظ على الرشاقة البدنية والحيوية

الصحية ، من جهة أخرى أظهرت دراسة حديثة أجرتها كلية الطب بجامعة "انديانا " بولاية " بنسلفانيا " الامريكية أن ادمان ألعاب الكمبيوتر والفيديو ربما يمثل شكلا أكثر امتاعا وألفة للعلاج الطبيعي في أمراض مستعصية مثل : حالات الشلل الدماغي والتصلب العصبي المتعدد والمصابين بالجلطات ، التي تحتاج الى كثير من جلسات العلاج لتحسين حالاتهم الصحية (قويدر ،2012/2011،ص 143-144).

كما تنمّي الالعاب الالكترونية الذاكرة وسرعة التفكير، وتطوّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق، حيث تسهم بعض الالعاب في التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الأطفال تولي تشغيل المقود، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات باحتراف، كما تعلّمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفّز هذه الألعاب التركيز والانتباه، وتنشّط الذكاء، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضاً تساعد على المشاركة.

كما أن للألعاب الإلكترونية إيجابيات عدة منها الترويح عن النفس في أوقات الفراغ ،وتوسيع مجال تفكير اللاعب وخياله، بفضل بعض الألعاب التي تتيح لك فرصة حل بعض الالغاز التي تساعد على تنمية العقل والبديهة ، ومن إيجابياتها أيضا أنها محط منافسة بين الأصدقاء في الالعاب الجماعية ، كما قد تساهم في تنوير الاطفال بأفكار جديدة ومميزة .

كما أن الالعاب الالكترونية تجعل الأطفال أكثر اصرارا على تحقيق النجاح والفوز وتحقيق الطموح ، فخسارتهم في الالعاب واصرارهم على الفوز يولد فيه الارادة على تحقيق النجاح والفوز ، مما يؤثر على طموحاته المستقبلية واصراره في تحقيق أهدافه والتخطيط لحياته (قويدر ،ص 278).

وترى عزة كريم، مستشارة العلوم الاجتماعية بالمركز القومي للبحوث الاجتماعية أن الألعاب الإلكترونية مصدرًا مهمًّا لتعليم الطفل؛ إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير، وتشبع خيال الطفل بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطًا، وأسهل انخراطًا في المجتمع، كما أن هذه الأجهزة تعطي فرصة للطفل أن يتعامل مع التقنية الحديثة، مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة (عوف،2014).

في السنوات الأخيرة شكلت الالعاب الالكترونية بالإضافة الى الحاسبات المنزلية والأنترنيت بيئة هامة في حياة الأطفال ، وتسببت في تغيرات رئيسية في طبية التعلم ، هذه التغيرات خلقت فجوة ما بين الطرائق التي تعلم بها الاباء والاجداد وتلك التي تعاملت بها الاجيال الجديدة مع المعلومات والمعارف ، ومع ذلك فان الوسائل التعليمية الجديدة مازالت قليلة في المواقف التربوية الرسمية ، ومع ذلك فان بيئة التعلم الافتراضي environnement Virtual learning فكرة مركزية في المجتمعات الحديثة ، ويقصد بهذه البيئة مجموعة أدوات التعلم والتعليم والتي من بينها الحاسوب والأنترنيت ، والتي تعلي من خبرات التلاميذ التعليمية وتهيئ تفاعل المتعلم مع التكنولوجيا ، ان بيئات التعلم الافتراضي تقدم الكثير من الفوائد منها : المرونة Flexibility ، الانتشار Proliferation ،والتكيفية Adaptive (حسني الشحروري ، 2008،ص73).

حيث أن استخدام هذه الالعاب الالكترونية يساهم في ولوج الاطفال الى عالم الحاسوب والانترنيت ، حيث يحسن هذا من طرق تعاملهم مع الحاسوب وبداية لاكتساب ثقافة تكنولوجية ، كما أن استخدام بعض الالعاب التعليمية تساهم في تنمية القدرات الذهنية لدى الطفل وزيادة ثقافته العامة حول العددي من المواضيع المبهمة لديه ، غير أنه بحاجة الى توجيه من طرف الاولياء نحو هذه الالعاب الالكترونية التعليمية ، بحكم عدم قدرته على التمييز بين الالعاب المتوفرة بشكل كبير على شبكة الانترنيت .

- **السلبيات:**

رغم الايجابيات التي تتمتع بها الألعاب الالكترونية ، إلا أن هناك سلبيات كثيرة تصاحب استخدام الألعاب الالكترونية خاصة على الأطفال وذلك نتيجة لغياب الرقابة من طرف الأولياء، وكذا طريقة استخدامها ونوعية تلك الألعاب وسنحاول من خلال هذا المبحث التطرق لأبرز السلبيات حيث نذكر:

استخدامها ونوعية تلك الالعاب وسنحاول من خلال هذا المبحث التطرق لأبرز السلبيات حيث نذكر:

تجعل الألعاب الالكترونية الطفل يميل الى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه ، مما يؤثر سلبا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي فنجد الطفل بدل أن يجلس ويتحدث مع العائلة أو الاصدقاء أو

يشاهد البرامج التلفزيونية أو الرسوم الكرتونية ، حيث يفض الذهاب للعب الالعاب الالكترونية والعاب الفيديو بعيدا عن أفراد العائلة مما يجعله في عزلة دائمة عن الاصدقاء وأفراد المجتمع .

فمعظم الألعاب الالكترونية المستخدمة من طرف الأطفال والمراهقين تحمل مضامين ومشاهد سلبية تؤثر عليهم في طفولتهم ومراحل حياتهم بشكل عام ، كما نلاحظ أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تتضمن أفعالا اجرامية شنيعة كالاستمتاع بقتل الآخرين باستخدام كافة أنواع الاسلحة وتحطيم الممتلكات كالسيارات والمنازل ...الخ ، كما تعمل على تلقين الاطفال والمراهقين كافة طرق وأساليب ارتكاب الجرائم وتتضمن الكثير من مظاهر العنف والعدوان التي قد تصبح ملازمة للطفل نتيجة اعتياده على هذه الالعاب واستمتاعه بقتل الاخرين والتنكيل بهم.

فممارسة الالعاب الالكترونية العنيفة والعدوانية يمكن ان تقود الى زيادة عدوانية الاشخاص الذين يلعبون بها على المدى القريب ، كما يمكن أن يكون لها تأثيرات كبيرة على المدى الطويل ، جاء هذا في دراسة مثيرة للجدل نشرتها مجلة " بيرسونالييتي أند سوشيال سايكولوجي" " الشخصية والسيكولوجية الاجتماعية " الامريكية ، حيث يثير بعض الخبراء الجدل ويتساءلون أن هناك سبب فعلي أو نتيجة ملموسة في هذه الدراسة ، وقد اختبرت الدراسة 200 طالب من الكليات بحيث لعبوا لعبة عدوانية أو تعليمية وقام الباحث " كريج أندرسن " من جامعة ميسوري و" كاري دبل " من كلية لينوير راين في كارولينا الشمالية ، بتوجيه الاسئلة الى المشاركين في كلتا المجموعتين والطلب منهم معاقبة واحد من خصومهم ب" انفجار صوتي مدوي " ولاحظ الباحثان أن أولئك الذين يلعبون الألعاب العدوانية استخدموا " دفقات صوتية أطول زمنيا " ، وجاء اهتمام الخبراء بهذا البحث بعد الحادثة الدموية التي وقعت عام 1999 في مدرسة "لتلتون" في "كولورادو" ، حيث ذبح 23 طالب وجرح 23 طالبا اخر من قبل طالبين انتحرا فيما بعد ، وظهر أنهما كانا يمارسان الالعاب الالكترونية العدوانية بشكل متواصل (صبوح ونعمان وشط ،2000،ص16-17).

وقد قام عدد من الباحثين بدراسة أثر الالعاب الالكترونية على الدماغ ، وقد وجدت بعض الدراسات بأن ألعاب الكمبيوتر تتجه نحو تدمير أدمغة المراهقين وذلك من خلال اعاقة تطور الدماغ ، وأن هذه الالعاب تنتج أجيالا غبية وتميل الى ممارسة العدوان أكثر من الأجيال السابقة ، كما أن لديهم الميل نحو فقدان السيطرة على أنفسهم ، وقد تم قياس مستوى النشاط لدى مئات من المراهقين الذين يلعبون لعبة الحاسوب " Nintendo" وقورن بأدمغة طلبة اخرين يقومون بأنشطة حسابية بسيطة ، أظهرت النتائج بأن نشاط الدماغ لدى المراهقين الذين يقومون بالعمليات الحسابية أكثر من هؤلاء الذين يلعبون بألعاب الحاسوب (حسني الشحروري ص71) .

كما أظهرت نتائج الدراسات أيضا أن اللعب بالألعاب الالكترونية لفترة طويلة يضع الأطفال في خطر البدانة ، ونوبات متكررة من التوتر ، واجهاد العينين واحتمال ظهور نوبات الصرع لدى بعض الأطفال ، كما ان اللعب بألعاب العنف تزيد من الاثارة الفيزيولوجية وضربات القلب وضغط الدم (حسني الشحروري ،ص87).

ومن سلبيات الالعاب الالكترونية كذلك ما تعلق بالمظاهر اللاأخلاقية والمتمثلة أساسا في مظاهر العري والاباحية والتي تؤثر بشكل سلبي على الاطفال ، حيث يعبر أبو زعنزنة " أما ظاهرة قضية الاباحية ، قضية الجنس ، قضية العري ، فهذه طبعا من أسوأ ما تنطوي عليه هذه الألعاب ، بالإضافة الى قضية نشر الانحلال الخلقي والفاحشة والتشجيع عليها الخ "(أبو زعنزنة ، 2002،ص29).

ومن سلبيات هذه الالعاب الالكترونية أنها تشجع على تهديم القيم والمعتقدات واكتساب عادات دخيلة وتشجيعه على القيام بأشياء خارجة عن تربيته وأخلاقه ، مثلما انتشر مؤخرا ما يعرف بلعبة الحوت الازرق التي تستغل الاطفال لتفسد نفسيتهم باستخدام مراحل عديدة ، حيث تطلب من الطفل طلبات غريبة تساهم في جعله وحيدا ومنعزلا عن المجتمع وكئيبا ، وتطلب منه عند نهاية اللعبة بالانتحار ، وهذا ما خلف عدة ضحايا لهذه اللعبة في الجزائر .

خاتمة :

تعتبر الألعاب الالكترونية في وقتنا الحالي سلاحا ذو حدين، من جهة قد تساهم في تدمير الأطفال عبر عزلهم عن المجتمع بإدمانهم لهذه الألعاب، كما قد تكون حافزا لتطوير قدراتهم التعليمية والابداعية وتسهيل تعاملهم مع التكنولوجيات الجديدة، وهذا ما توصلت إليه دراستنا حيث انه للألعاب الالكترونية تأثير كبير على الأطفال وتحمل الكثير من الايجابيات والسلبيات وجب معرفتها لاستغلالها بشكل أفضل وتفادي الوقوع في فخ السلبيات التي قد تتسبب في انهيار أطفالنا وتضييع مسارهم الدراسي، فهي بهذا المنظور لا تقتصر فقط على أنها وسيلة للتسلية والترفيه وإنما هي تتحكم فيها عوامل أخرى تعود لمنتجيها وغرضهم منها، وكذا طريقة استخدامها والتعامل معها.

قائمة المراجع

1- أبو زعنزنة حسين اسماعيل ، **الألعاب الالكترونية وواقع أطفالنا**، مجلة الشقائق ،العدد 61 ،سبتمبر 2002، ص 29.

2- بدوي ثريا أحمد ، **مستخدم الانترنت –قراءة في نظريات الإعلام الجديد ومناهجه**، ط1،عالم الكتب، القاهرة،2015.

3- بوخنوفة عبد الوهاب ،**الأطفال والثورة المعلوماتية التمثل والاستخدامات**، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية ،عدد02، 2007، تونس .

4- بوخنوفة عبد الوهاب ، **الوسائط الإعلامية والإلكترونية والأطفال: وسائل للترفيه وأدوات للمعرفة** ، مجلة اذاعات الدول العربية ،تونس .

5- بو على نصير، **الإعلام والقيم قراءة في نظرية المفكر الجزائري عبد الرحمان عزي**، الجزائر ، دار الهدى، 2005 .

6- البكري طارق أحمد ، **مجلات الأطفال ودورها في بناء الشخصية الإسلامية** ، أطروحة دكتوراه مقدمة إلى كلية الإمام الأوزاعي للدراسات الإسلامية ، بيروت ، لبنان ، 1999.

7- جبران مسعود، **الرائد معجم ألفبائي في اللغة والأعلام**، ط3، لبنان-بيروت، دار العلم للملايين، 2005.

8- همال فاطمة ، **الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري: دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات مدينة باتنة** ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ، جامعة باتنة ، 2011-2012 .

9- حجاب محمد منير، **المعجم الإعلامي**، ط1، القاهرة، 2004 .

10-الحمصي معاذ ، **الألعاب الإلكترونية**، الموسوعة العربية الإلكترونية ،المجلد الثالث ،سوريا .

11-حسني الشحروري مها: **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، مالها وما عليها، الطبعة الأولى** ،دار المسيرة ،الأردن ، 2008.

12-**الموسوعة العربية العالمية** ، مؤسسة أعمال الموسوعة للنشر والتوزيع ، الرياض ، ط2،مج 15، 1999.

13- نصار محمد ، من الإختراع للانتحار- القصة الكاملة للعبة الحوت الأزرق، موجود على الرابط : http://www.masrawy.com/news/news_egypt/details/2018/4/

14- عوف ميرفت: **بين سلبياتها وايجابياتها..تعرف على كل ما يتعلق بالألعاب الالكترونية** ، 8 ديسمبر 2014، موجود على الرابط https://www.sasapost.com/electronic-games-the-motives-the-pros-and-cons-of-health-damage-social/

15-صبوح نشأت :رمزية نعمان، شط حسناء، **الألعاب الإلكترونية والعدوانية** ، مجلة الثقافة النفسية ، العدد 44 ،المجلد 11 ،دار النهضة العربية، بيروت، لبنان، سبتمبر2000 .

16-قويدر مريم : **أثر الالعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الاطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة**، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الاعلام والاتصال ، جامعة الجزائر 3، 2011/ 2012.

17-رزق أمينة ، ألعاب الأطفال، **الموسوعة العربية الإلكترونية** ، المجلد الثالث، سوريا .