المحاضرة الثالثة: الألعاب الالكترونية

1- ألعاب الكمبيوتر والانترنت: وهى نمط جديد من الألعاب ظهرت حديثا في القرن العشرين حيث تمارس هذه الألعاب بأجهزة معقدة، إذ تنمي التفكير وحل المشكلات عند الطفل، وتزيد من قدرته على التركيز والانتباه، ولكنها في مقابل ذلك تزيد من توتر الطفل وتقلل من فرص التفاعل الاجتماعي والاندماج مع الآخرين، وتتدرج هذه الألعاب من حيث التعقيد بما يتناسب مع مراحل النمو.

ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية، ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسب والإنترنت والتلفاز والفيديو والهواتف النقالة...

1-1- دواعي ممارسة التطبيقات والألعاب الإلكترونية:

- تشتمل التطبيقات والألعاب الإلكترونية على عوامل الجذب: فهي تجذب الطفل والمراهق بما تحويه لهم من معارك في الأدغال أو غزو الفضاء أو توهمهم بدخول عصور ما قبل التاريخ مثل قتال الديناصورت وما لذلك، بالإضافة إلى توظيفها الرسوم والألوان والخيال والمغامرة.

- تتطلب التأمل والتركيز: تتنوع أفكار وموضوعات التطبيقات والألعاب الإلكترونية، فأحيانا تقدم اللعبة سباق السيارات تتطلب خلالها من الطفل والمراهق التركيز أثناء القيادة والعمل على تجنب الحواجز قدر الاستطاعة، أو تقدم ألعابا للخيال العلمي في الفضاء أو شخصية بطل خارق على نمط Super man يقارع الأشرار ويتغلب على المصاعب.

- محاكاة الأبطال: تشكل التطبيقات والألعاب الإلكترونية للاعبها إطارا ومجالا يتقمص فيه شخصية بطل يتحرك وينتقل ويعدل سلوكه، كما يتفاعل ويندمج الطفل والمراهق في اللعبة مع غيره من أبطال اللعبة، كما أن التداخل والتكامل بين وظائف ومهام أبطال اللعبة يسهمان في تعلقهما بهذه الألعاب، وذلك من خلال تعرض الأبطال لعقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية التي يتوجب على كل بطل التعامل معها بفعالية.

- توفرها عوالم وهمية وافتراضية: توفر التطبيقات والألعاب الإلكترونية للطفل والمراهق عالما وهميا بعيدا عن العالم الواقعي الحقيقي، ولكنه محدد في الزمان والمكان، ويمثل موقعا ماديا وأحداثا توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما، وذلك من خلال اندماجه ببطل معين أو تحقيق رغباته في العالم الوهمي الافتراضي.

- تمكينها من السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص: إن من بين الأسباب الكامنة وراء تعلق الأطفال والمراهقين بالتطبيقات والألعاب الإلكترونية أنها تمثل جزءا من النشاط الاجتماعي الذي يسعى من خلاله الطفل والمراهق إلى السيطرة والتحكم في الأشخاص على المستوى المحلى والعالمي.

1-2- مخاطر التطبيقات والألعاب الإلكترونية وآثارها السلبية على الطفل والمراهق:

على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها في نظر العديد من الباحثين أكثر من إيجابياتها، لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.

ومن بين مخاطر التطبيقات والألعاب الإلكترونية وآثارها السلبية على شخصية الطفل والمراهق في النقاط الآتية:

- **المخاطر الصحية:** اللعب بالألعاب الالكترونية لفترة طويلة يضع الأطفال والمراهقين في خطر البدانة، ونوبات متكررة من التوتر، وإجهاد العينين واحتمال ظهور نوبات الصرع لدى بعض الأطفال، كما أن اللعب بألعاب العنف تزيد من الإثارة الفيسيولوجية وضربات القلب وضغط الدم، كما ان الومضات الضوئية المنبعثة من الفيديو والتلفاز تسبب نوعا نادرا من الصرع.
- **المخاطر السلوكية:** الكثير من أطباء علم النفس يلقون اللوم على الألعاب الإلكترونية على أنها المسبب الأساسي في زيادة العنف في المجتمع، حيث ان الألعاب الالكترونية تؤثر سلبا في الأطفال والمراهقين فتقوي لديهم إرادة لتوليد العنف والعدوانية والتقليد، واقتيادهم لاكتساب سلوك وحالات مرضية، بالإضافة إلى تأسيس نزعة الشر والعدوانية والجريمة في نفوس هؤلاء، وغير ذلك من مظاهر السلوك المكتسب بسبب هذه المشاهدات المتنوعة والمثيرة، ويبقى أسلوب تصرف الطفل والمراهق في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه طابع العنف.....
- **الإدمان:** في الحقيقة الإدمان هو مشكلة كبيرة لدى الكثير من اللاعبين، فاللاعب المدمن غير قادر أن يتوقف عن اللعب، ويولد الإدمان مشاكل كبيرة منها قلة التركيز (الإدمان يجعل اللاعب غير قادر على التركيز البتة، لأنه عندما يقوم بعمل أي شيء آخر غير اللعب فانه يفقد قدرته على التركيز، لأن عقله مشغول بالتفكير في الألعاب لدرجة أن الشخص يكون حاضرا جسديا وغائبا ذهنيا) وهناك علامات سلوكية مرافقة للإدمان لدى المراهقين مثل: السرقة، التغيب عن المدرسة، إهمال الواجبات المنزلية، والتهيج إذا لم يتمكن من اللعب،... الخ.
- **المخاطر الدراسية:** وذلك من خلال ضياع الوقت والجلوس لساعات طويلة يوميا لممارسة اللعب، بما يعود بالتأثير السلبي على الأداء الدراسي والتحصيل العلمي، فممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي ويؤدي إلى إهمال الواجبات المنزلية والهروب من المدرسة ويؤدي إلى

وجود اضطرابات في التعلم، وهذا من خلال سهر الطفل والمراهق في اللعب والنهوض في الصباح وهو جد مرهق ومتعب.

- **المخاطر الاجتماعية:** إن الألعاب الإلكترونية قد تعرض الطفل والمراهق إلى خلل في العلاقات الاجتماعية إن هو أدمن على ممارستها، وقد يجد صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية (خطورة استخدام شخصيات إلكترونية بعيدة عن الواقع، لأنها تنمي مساحة الانفصال عن الواقع، وحتى عندما يلتحم بهذا الواقع فإنه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية، وهو ما يفجر طاقات التوتر، والعنف، والتحدي، والخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط) كما أن إسراف الطفل في التعامل مع عوالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع فيفتقد المهارة الاجتماعية في إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين ويصبح الطفل خجولا لا يجيد الكلام والتعبير عن نفسه، كما قد تؤدي هذه الألعاب بما تحمله من أخلاقيات وأفكار سلبية إلى المزيد من الانفصال الأسري والترابط الإنساني مع الآخرين وارتباط الطفل بالقيم والأخلاقيات الغربية التي تفصله عن مجتمعه وأصالته.
- **الأضرار الدينية:** في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك، أدى هذا إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن، كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة. وعليه فبعض الألعاب تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء، كما أن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، قد تؤثر سلبا على اللاعب أو المشاهد، كما أن تعلق الأطفال والمراهقين بالألعاب الإلكترونية قد يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية، وبالذات أداء الصلوات الخمس في أوقاتها مع الجماعة في المسجد. كما أنها تلهيهم عن طاعة الوالدين والاستجابة لهم وتلبية طلباتهم، بالإضافة إلى إلهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب.