تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل .. بين الفوائد والأضرار

The effect of electronic games on the child..between benefits and harms

كنزة باشوشي [1،*]،

[1] كلية علوم الإعلام والاتصال ، جامعة الجزائر3

تاريخ الاستلام : 2022-12-23؛ تاريخ المراجعة : 2023-05-12 ؛ تاريخ القبول : 2023-06-01

ملخص :

نظرا لتوسع شبكات الفضاء الإلكتروني وشموليته لكل فئات المجتمع ، تجد شريحة الأطفال عالم لا محدود وتدفق مستمر من المحتوى الرقمي ، ولعل أبرز المحتويات الرقمية التي تجذب الطفل هي الألعاب الإلكترونية باختلاف أنواعها وتوجهاتها ، ويظهر تأثير هذه الألعاب على الطفل من حيث طبيعة الاستخدام بين الفوائد والأضرار حسب درجة الإدمان وهذا ما حاولنا رصده من خلال هذه الورقة البحثية باستخدام المنهج المسحي الوصفي وأداة الملاحظة العلمية مع عرض مختلف الدراسات والنظريات التي تطرقت لهذا الموضوع ، وتوصلنا إلى جملة من النتائج أهمها : من أجل تجنب الأضرار الناجمة عن الإدمان والاستفادة من المزايا التفاعلية والعناصر الجاذبة في هذه الألعاب الإلكترونية لابد من المرافقة والرقابة الأبوية من أجل الاستخدام المنتظم والممارسة العقلانية وهذا لكي تتحول الأضرار إلى فوائد فالألعاب الإلكترونية التعليمية من شأنها أن تلقن الطفل أبجديات القراءة والكتابة والنطق وتقوية الذاكرة وتحسين التفاعل الاجتماعي .

الكلمات المفتاح : فضاء إلكتروني ؛ أطفال ؛ ألعاب إلكترونية ؛ إدمان ؛ رقابة أبوية .

Abstract :

Due to the expansion of cyberspace networks and its inclusiveness for all segments of society, children find an unlimited world and a continuous flow of digital content. Perhaps the most prominent digital content that attracts children is electronic games of different types and orientations, and the impact of these games on the child appears in terms of the nature of use between benefits and harms .

This is what we tried to monitor through this research paper using the descriptive survey method and the scientific observation tool, with the presentation of various studies and theories that touched on this subject, and we reached a number of results, the most important of which are: In order to avoid the harms resulting from addiction and to take advantage of the interactive features and attractive elements in these electronic games, parental supervision and supervision is required for regular use and rational practice, and this is in order for the damages to turn into benefits. Educational electronic games would teach the child the alphabets of reading, writing, pronunciation, strengthening memory and improving interaction. social

Keywords : cyberspace ; child ; electronic games ; addiction ; parental control .

* كنزة باشوشي

I- تمهيد :

يحتاج الأطفال إلى اللعب كحاجة أساسية في نمو قدراتهم العقلية والنفسية والبدنية، حيث يمنحهم اللعب متعة التسلية والترفيه والتفاعل الإنساني وتنشيط ملكات الخيال الإبداعي بجانب التخلص من الطاقات السلبية وتحقيق الاسترخاء.

هذه الحاجات الإنسانية استغلها مبتكرو الألعاب لإشباع حاجات هذه الفئات العمرية عبر العاب الفيديو وغيرها وتطويرها عبر أشكال عديدة من الألعاب الإلكترونية التي غزت شاشات المحمول والكمبيوتر لتحقق أرباحا مالية طائلة مستفيدة في ذلك مما تتضمنه هذه الألعاب من ألغاز وإثارة وتشويق.

وتحولت هذه الألعاب إلي إدمان أقرت به منظمة الصحة العالمية عام 2018، في الوقت الذي غفل فيه معظم الآباء والمربون عن مخاطر هذه الألعاب أو على الأقل قللوا من تأثيرها لانشغالهم بعملهم وربما حياتهم الخاصة وانعزالهم عن أبنائهم وغياب التواصل الأسري الفاعل والحوار المشترك أو الحياة الاجتماعية المستقرة.

من خلال هذه الورقة البحثية سنتطرق إلى مختلف جوانب تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل من خلال التركيز على المزايا والفوائد من جهة والمخاطر والأضرار من جهة ثانية ، وعليه نطرح السؤال الجوهري التالي : **ما هي مستويات تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل ؟**

ومن أجل الإجابة على هذا السؤال الجوهري سوف نفككه إلى مجموعة من التساؤلات الفرعية كما يلي :

- ما هي فوائد الألعاب الإلكترونية للطفل ؟
- ما هي أضرار الألعاب الإلكترونية على الطفل ؟
- ما هي سبل الاستخدام السليم للألعاب الإلكترونية ؟

و تبرز أهمية هذه الدراسة فيما يلي:

-يعتبر مفهوم الألعاب الإلكترونية والطفل ضمن المفاهيم الجديدة للظاهرة الاتصالية، ويعتبر مدخلا إضافيا لرصد التطورات في مجال الترفيه والتعلم عبر الفضاء الإلكتروني والمخاطر الناجمة عن الإدمان .

-تعتبر الدراسة إسهاما في مناقشة موضوع هام جدا لم ينل حقه في المناقشة والتحليل في الدراسات العلمية بالشكل الكافي.

- تعد الدراسة مرجعا في بناء أسس الاستخدام السليم والعقلاني للألعاب الإلكترونية من أجل الاستفادة من المزايا التفاعلية في تنمية الطفل علميا ، نفسيا واجتماعيا .

بناءا على ذلك يتسنى لنا معالجة المحاور الأساسية التي يتألف منها الموضوع المطروح للمعالجة على النحو الآتي:

I.1- مفهوم الألعاب الإلكترونية : تعد الألعاب الإلكترونية **electronic games** من أهم الظواهر التي رافقت ظهور الحاسوب وتطوره، وهي في المفهوم المعلوماتي برمجيات تحاكي واقعاً حقيقياً أو افتراضياً بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتعددة الوسائط وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت .

أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه، ومن الناحية العملية تمثل الألعاب الإلكترونية أداة تحدد قدرات المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد، ومن البطء إلى السرعة، وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومة بيسر ومتعة.[1]

هي تلك الألعاب التي يتم لعبها من خلال الأجهزة الالكترونية المختلفة سواء كانت تلعب من خلال أجهزة الحاسوب أو الأجهزة المختلفة الخاصة بهذه الألعاب، وفي وقتنا الحالي لا يستطيع الناس التفرقة بين ألعاب الفيديو والألعاب الالكترونية فأما عن ألعاب الفيديو فهي تعتبر جزء أساسي من الألعاب الالكترونية وهي تعتبر الأكثر شهرة بين هذه الألعاب لذلك يعتبر الناس أغلب الوقت أن تلك الألعاب الالكترونية هي نفسها ألعاب الفيديو ولكن المختلف هو أن الألعاب الالكترونية تشمل على عدد من الألعاب المختلفة مثل ألعاب الكرة والمصارعة و الملاكمة وغيرها من الألعاب.

2.I- أنواع الألعاب الإلكترونية : يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية من حيث الهدف منها وشريحة مستخدميها تحت ثلاثة أنواع رئيسة: [2]

ـ ألعاب المتعة والإثارة :وهي تهدف عموماً للتسلية وملء الفراغ، وتعتمد أساساً على تفاعل المستخدم مع اللعبة في أوضاع وحالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة غالباً ما تتجاوز سقف قدرات المستخدم مهما أتقن تدريبه. وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وجذابة وتشد الانتباه لكثرة تتالي المواقف فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع، وهي بهذا تستهوي كثيراً من الصغار والشبان الذين يؤلفون الشريحة العريضة من مستثمريها أو تسبب لهم إدمان اللعب بها.

و يستخدم اللاعب أدوات إلكترونية تابعة تمكنه من رؤية البعد الثالث، أو الاستفادة من حواس أخرى غير السمع والبصر مثل اللمس والشم، إلا أن جاذبيتها وإثارتها تتلاشى مع الزمن أمام الملل الذي يسببه التكرار فيها. ويندرج تحت هذا النوع طيف واسع من ألعاب سباق السيارات والدراجات النارية وألعاب القتال ومحاكاة المعارك والحروب وغزو الفضاء.

ـ ألعاب الذكاء :

تعتمد هذه الألعاب على المحاكمات المنطقية في اتخاذ القرار، وتتطلب إعمال الفكر للتعامل معها، ولعل الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال، إذ بات التعامل مع أجهزة الشطرنج الإلكترونية أو برامج الشطرنج الحاسوبية تحدياً كبيراً يتجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين، وتكمن قوة الألعاب الإلكترونية والبرامج الحاسوبية في هذا المجال في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات واختيار الطول المثلى تبعاً لمعايير محددة مشتقة من قوانين اللعبة وخبرة المحترفين سواء من اللاعبين أو المبرمجين، وذلك في وقت قصير تصعب مجاراته.[3]

ـ الألعاب التربوية والتعليمية : تسهم ألعاب المتعة والذكاء في التعلم، إلا أن الألعاب التربوية والتعليمية تهدف إلى التوازن بين اللعب والمتعة، وتنقل المعلومة للمستثمر بطريقة مسلية، وطيف هذه الألعاب عريض جداً يغطي جل المراحل الدراسية حتى الجامعات، فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الأرقام والحروف وكتابتها، والألعاب الأكثر تعقيداً التي تعلمه تركيب الكلمات والجمل وتشكيلها والتعامل مع المسائل العلمية والحسابية، وهناك الألعاب والبرامج التي تهتم بالتثقيف العام ونقل المعلومات في مجالات عدة كالرياضيات والعلوم والتاريخ والجغرافية وتعليم اللغات وتعليم مبادئ الحاسوب وغيرها من العلوم.

وتشهد البرامج في هذا المجال تطوراً وتوسعاً كبيرين باتا يستفيدان من الإمكانات الحاسوبية المتاحة باستخدام الوسائط المتعددة في العرض والتفاعل مع المستثمر في أثناء اللعب والتعلم، كما أنها تقدم إمكانية إجراء اختبارات لتقويم مستوى المتعلم وتزويده بإحصائيات غنية عن نتائجه في كل مرحلة من مراحل اللعب، ولذلك أصبح التعليم بالحاسوب ميسراً وبديلاً لمعظم تقنيات التعليم الشائعة.

وعلى الرغم من اعتماد معظم الألعاب الإلكترونية على اللغات الأجنبية، الإنجليزية تحديداً، فقد بدأت بعض الشركات تتطلع لأسواق أوسع لتصريف منتجاتها وتطرح ألعاباً بعدة لغات منها العربية، كما بدأت بعض الشركات العربية تطرح ألعاباً تعتمد اللغة العربية في التعامل، يمس أهمها تعليم اللغة العربية والتدرب على قواعدها النحوية والصرفية، ونظم الشعر بالاستعانة بالقواعد العروضية واختيار القوافي المناسبة.

ودخلت الألعاب التربوية والتعليميةإجمالاً في معظم البرامج التعليمية إما جزءاً من القواميس الإلكترونية مثل ألعاب الكلمات والحروف، أو بتخصيص فقرات وتمرينات لها بعد تعلم الحقائق والمفاهيم والمبادئ، وتستخدم هذه الألعاب للتأكد من التعلم وجعله أكثر جاذبية، والتدريب على المستويات العليا من التعلم والتفكير.

و قد صممت هذه الألعاب التعليمية، بحيث يشعر المتعلم بأنه يلعب، ولكن بقياس التعلم وجد أنه يتعلم الإبداع والابتكار ومستويات عليا من الأهداف التعليمية. ولذلك فإن التعلم الذي يتطلب التشويق يستخدم كثيراً من أنماط البرمجة التعليمية المنوعة والمسماة الألعاب التعليمية، أو ألعاب المحاكاة، ويسرت التطورات الجارية في الحاسوب وتوابعه وبرامجه تحسين البرامج التعليمية السابقة، وجعل التعليم أكثر تشويقاً، مما دفع كثيراً من المتعلمين الصغار والكبار إلى مواصلة التعلم بغض النظر عن المكان والزمان وعمر المتعلم.[4]

I.3-عوامل جذب الألعاب الإلكترونية للأطفال : تتعدد عوامل جذب الألعاب الإلكترونية للأطفال ويمكن أن نجملها فيما يلي : [5]

- عامل جذب :

إن الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها تجذب الأطفال بما توحيه لهم من معارك حقيقية في الأدغال أو توهمهم دخول عصور ما قبل التاريخ مثل قتال الديناصورات والفضاء وكما ذكرنا في الأعلى، أن الرسوم والألوان والخيال والمغامرة، عامل جذب رئيسي للأطفال.

- نقطة تركيز : أفكار وموضوعات الألعاب الإلكترونيةمتنوعة إذ يقدمون أحيانًا سباقًا للسيارات يتعود الطفل من خلالها على التركيز وتجنب الحواجز والقيادة إلى حد ما، أو يقدمون ألعابًا للخيال العلمي في الفضاء أو شخصية بطل خارق على نمط 'السوبر مان' يقارع الأشرار ويتغلب على المصاعب.

- التماثل مع الأبطال : تشكل الألعاب الإلكترونيةبالنسبة إلى الطفل إطارًا يتمثل فيه بطلاً يتحرك وينتقل ويعدل سلوكه والطفل يندمج مع البطل وإن التداخل والتكامل اللذين توفراهما لعبة الفيديو، يساهمان في تعلق الأطفال بهذه الألعاب، وتوفر للطفل إمكان التماثل مع الأبطال من خلال تعرضها لعقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية التي يتوجب على بطل اللعبة التعامل معها.

- عالم وهمي : الألعاب الإلكترونية للأطفال تنشئ عالمًا وهميًا بعيدًا عن العالم اليومي ولكنه محدد في الزمان والمكان ويمثل موقعًا ماديًا وأحداثًا توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما من خلال اندماجه ببطل معين أو يحقق ذاته من خلال محاولته السيطرة على هذا العالم الوهمي.

- سيطرة على الذات : إن الأسباب الكامنة وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية والفيديو هي نفس الأسباب الكامنة وراء ممارسة أي لعبة حيث يمثل إطار اللعبة جزءًا من النشاط الاجتماعي يسعى الطفل من خاله إلى السيطرة على ذاته وعلى العالم[6].

I.4-.فوائد الألعاب الإلكترونية وآثارها الإيجابية على الطفل : يرى كثير من أولياء الأطفال أن الألعاب الإلكترونية عدو جاء ليفتك بأطفالهن، لذا تجب محاربته بكافة السبل الممكنة، وذلك لما يعرفه الجميع عن أثرها على الصحة النفسية للطفل، وإهدار الوقت، وتحويله إلى إنسان متكاسل وسلبي في العديد من أمور حياته.

لكن دراسات حديثة جاءت نتائجها عكس ذلك، فليس بالضرورة أن تكون هذه الألعاب ضارة ، وفيما يلي سوف نبرز أهم الفوائد والجوانب الإيجابية للألعاب الإلكترونية على الطفل في أكثر من مجال :

I.4.1- الفوائد التعليمية للألعاب الإلكترونية : نشير هنا إلى دراسة أجراها كل من الصندوق الوطني لمحو الأمية (إن إل تي (NLT) (وجمعية الترفيه التفاعلي في المملكة المتحدة (يوكاي) -التي تمثل الشركات العاملة في صناعة الألعاب الإلكترونية ، وشركة نشر الكتب "بنغوين راندم هاوس(Penguin Random House) "، وشرعت هذه الدراسة في استكشاف تأثيرات الألعاب الإلكترونية على محو أمية الأطفال في المدرسة.

فقد تم مسح ما يقارب 5 آلاف شخص تتراوح أعمارهم بين 11 و16 عاما في المملكة المتحدة، ليكشف البحث مفاجأة جديدة هي أن الألعاب الإلكترونية يمكن أن تدعم مهارات القراءة والكتابة والإبداع والتعاطف[7].

وأوضح 79% من الأطفال الذين شاركوا في الاستطلاع أنهم قرؤوا الكثير من المعلومات عن الألعاب الإلكترونية ، بما في ذلك الكتب والمراجعات والمدونات والاتصالات داخل اللعبة، وعبر 35% عن شعورهم بأن ألعاب الفيديو تجعلهم قراء أفضل.

و خلصت تجارب البحث إلى أنّ ألعاب الفيديو قد تساعد الطلبة على تطبيق وشحذ الخبرات المكتسبة من المدرسة. وفي إيضاح النتائج قال ألبيرتو بوسو من جامعة ملبورن في أستراليا: "الطلبة الذين يلعبون ألعاب فيديو كل يوم أحرزوا 15 نقطة فوق المعدل في الحساب و17 نقطة في العلوم". ومضى بوسو إلى القول: "حين تمارس ألعاب الفيديو، فأنت تحل أحجيات متعددة باستمرار، محاولاً الانتقال إلى المستوى الأعلى، وهذا يتطلب استخدام بعض المعارف والمهارات في حقل الحساب والقراءة والعلوم التي درستها خلال اليوم"، ما يعني تطبيق العلوم التي درستها خلال اليوم عملياً، فتثبت المعلومات الواردة فيها في ذاكرتك.

وتقول تورليوك "يمكن للألعاب أيضا أن تساعد الأطفال على بناء مهاراتهم في الترميز والرياضيات والمنطق والتصميم."

كما نشر موقع "توداي بيرنتس" أيضا نتيجة الأبحاث التي أجريت في أوروبا والتي استطلعت آراء آباء ومعلمي أكثر من 3 آلاف طفل تتراوح أعمارهم بين 6 و11 عاما، وتضمنت أيضا تقييما ذاتيا من قبل الأطفال.

وأظهرت النتائج أن الأطفال الذين لعبوا ألعاب الفيديو لمدة 5 ساعات أو أكثر في الأسبوع من المرجح أن تكون لديهم مهارات وظيفية أفضل وتحصيل أكاديمي أعلى ومشاكل أقل مع أقرانهم.

و يوضح الدكتور جيسوس بوجول مدير وحدة أبحاث التصوير بالرنين المغناطيسي في قسم الأشعة في مستشفى ديل مار في برشلونة الأمر بقولهِ، "إن الألعاب الإلكترونية في حد ذاتها لا يمكن تصنيفها كجيدة أو سيئة، إلا أنّ مدة الاستخدام هو ما يجعلها كذلك"، وبهذا فقد يحصل بعض الأطفال الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية على مجموعة متنوعة من مهارات القراءة لديهم، نتيجة إحدى الأسباب الآتية:[8]

- تزداد رغبة الطفل في تعلم القراءة، بسبب الحاجة إلى معرفة التعليمات النصية الخاصة بالألعاب الإلكترونية.
- قد يرغب بعض الأطفال بقراءة موقع ويب أو منتدى موجود على الإنترنت، من أجل الحصول على أحدث مجريات لعبتهم المفضلة.

I.2.4- الفوائد العقلية والنفسية للألعاب الإلكترونية: تشير دراسات حديثة حول علاقة الطفل بالألعاب الإلكترونية أن هذه الألعاب قد تؤدي إلى تحسين الصحة العقلية، بل وتجعل مستخدمها أكثر سعادة، وفقا لدراسة علمية استخدمت بيانات الصناعة من شركات الألعاب لتحليل رفاهية اللاعبين.

ودرس الباحثون في جامعة أكسفورد البريطانية بيانات أكثر من 3 آلاف لاعب، وتم طرح مجموعة أسئلة بشأن صحتهم العقلية، مع الأخذ في الاعتبار المدة الزمنية التي لعبها كل شخص.

وحلل البحث الذي أجرته الجامعة آثار لعبتي فيديو "أنيمال كروس(Animal Crossing) "، و"بلانتس فيرسز زومبيز " (Plants vs Zombies)، ووجد أن الوقت الذي يقضيه اللاعبون في ممارسة الألعاب ارتبط بتعبيرهم عن شعورهم بالسعادة[9].

وذهبت دراسة نشرتها صحيفة "ديلي ميل"البريطانية إلى أنّ ألعاب الفيديو، وخاصة ألعاب الحركة، تُنشط الذكاء البشري. أجرى الدراسة الدكتور شون غرين، الأستاذ المساعد في جامعة ويسكونسن ماديسون، والدكتور آرون زايتس من جامعة كاليفورنيا ريفرسايد. وخلص المختصان إلى أنّ ألعاب الفيديو تنمي مهارات الانتباه وعمليات الدماغ والوظائف المعرفية، بما في ذلك القدرة على الإبصار في مستويات متدنية من الإضاءة وحل المشكلات .

I.4.3- الفوائد الجسدية للألعاب الإلكترونية : يمكن للألعاب الإلكترونية التعليمية أن تؤدي إلى تحسين بعض المهارات الحركية عند الطفل، كما أنها تعمل على زيادة رد الفعل الإيجابي لديه، حيث يتم ذلك من خلال تعزيز المهارات البصرية المكانية، وذلك عند القيام بلعب الألعاب التي تتضمن وجود واقع افتراضيّ ثلاثي الأبعاد؛ فيتعين على الأطفال خلالها التنقل وزيادة فهم الأمور المتعلقة بالمسافة والفضاء، وبالتالي تمكين الفرد من زيادة معدل الانتباه لديه، لتفيد هذه الألعاب أيضًا في التطبيقات الطبية الآتية: [10]

- القيام بتدريب الأشخاص المصابين بأمراض تنكسية، وذلك من أجل تحسين التوازن لديهم.
- مساعدة المراهقين على تحسين مهارات التفكير لديهم، لاسيما المصابين باضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه.
- تدريب الأطباء الجراحين على كيفية إجراء بعض العمليات المعقدة بشكل تقني، لزيادة المهارات البصرية المكانية.

يمكن للألعاب الإلكترونية إذن أن تقوم بتحسين مهارات التنسيق ما بين وظيفة اليد والعين، وبالتالي جعل الأطفال يتحركون، مع أنّ هذا التحسّن لا يتم بالقدر ذاته عند القيام بالأنشطة الرياضية.

I.4.4- الألعاب الإلكترونية وبناء شخصية الطفل وتحقيق التفاعل الاجتماعي : يرى أخصائيون أنه من أهم فوائد الألعاب الإلكترونية للأطفال مساعدتهم على تنمية شعورهم بأنفسهم، حيث تقول ميشيل بونتي طبيبة الأطفال في لندن ورئيسة فرقة العمل الصحية الرقمية التابعة لجمعية طب الأطفال الكندية إن هذه الألعاب "يمكنها أن تمنح الأطفال إحساسا بالكفاءة والتواصل والاستقلالية التي تعزز حقا احترامهم لذاتهم[11]."

"ما قد يبدو مجرد مضيعة للوقت لدى الآباء يمكن أن يكون في الواقع تعليم الأطفال مهارات حياتية قيمة، بما في ذلك حل المشكلات وكيفية اتخاذ الخيارات وتحملها، وكيفية التحكم في سلوكياتهم وأهدافهم."

كما يمكن أن يكون الجانب التفاعلي لبعض الألعاب مفيدا أيضا للأطفال الذين يعانون من التفاعلات الاجتماعية وجها لوجه، حيث لاحظت بونتي أن "التواصل عبر الإنترنت يمكن أن يكون أسهل كثيرا في بعض الأحيان بالنسبة للأطفال القلقين اجتماعيا."

وتضيف أنه على الرغم من أهمية التفاعلات الواقعية في هذه الحالة يمكن أن تكون الألعاب عبر الإنترنت مساحة كبيرة لهؤلاء الأطفال لممارسة المهارات الاجتماعية.

I.5 - أضرار الألعاب الإلكترونية وجوانبها السلبية على الطفل : كل المزايا والفوائد التي تقدمها الألعاب الإلكترونية للطفل والتي تطرقنا إليها في المحور الثاني من هذا الكتاب ، قد تتحول إلى أضرار في حالة الإدمان عليها وهنا نستحضر المثل القائل " إذا زاد الشيء عن حده انقلب إلى ضده " ، وعليه سنحاول من خلال هذا المحور أن نسلط الضوء على مختلف الأضرار الناجمة عن إدمان الطفل في ممارسة الألعاب الإلكترونية .

I.5.1- الأضرار النفسية والعقلية للألعاب الإلكترونية : لا يجد الأطفال المدمنون على الألعاب الإلكترونية الشعور بالسعادة والنشوة والرفاهية إلّا بممارستهم هذه الألعاب ،كما يؤدي جلوس الطفل وحيداً لفترات طويلة وهو يلعب بهذه الألعاب الإلكترونية، إلى العزلة والوحدة والخوف من الاختلاط مع المجتمع الخارجي، وهذا ما يجعله أكثر عرضةً إلى الإصابة بالأمراض النفسية، خاصةً مرض التوحد الذي أصبح يهدد العديد من أطفال العالم[12].

ويعتبر بعض الأخصائيين أن اختفاء الألعاب الهادفة من حياة الأطفال كارثة حقيقية تهددهم والاعتماد على الألعاب الإلكترونية عوضا عن ألعاب الفك والتركيب والصلصال والألعاب التشاركية خطر حقيقي وله تأثيرات سلبية على سلوكيات الأطفال وقد ينشأ عنها ميل لدى الأطفال للعدوانية وفرط الحركة من جانب وانتشار أمراض التوحد والصرع من جانب آخر كما يؤكد الدكتور جمال شفيق احمد أستاذ علم النفس الإكلينكى بجامعة عين شمس موضحا أن الطفل بصفه عامة خاصة في مرحلة الطفولة المبكرة تواكب مرحلة ما قبل الحضانة وفيها يبدأ الجهاز العصبي والحركي والعضلي في التكوين ويبدأ النشاط العقلي المحسوس للطفل ويستخدم حواسه في التفكير أو الفهم طبقا للمرحلة العمرية ما بين ثلاث سنوات حتى 6 سنوات حيث يتحول التفكير المحسوس إلى التفكير المجرد الذي يحل محله.

وأضاف أن سن اللعب والابتكار والذكاء عند الطفل يبدأ من سن ثلاث سنوات وكانت ألعاب الفك والتركيب والصلصال والأشكال المختلفة تنمى النشاط العقلي للطفل بشكل تدريجي ويمكنا من خلال اللعب التعرف على شخصية الطفل من خلال اللعبة فكانت لعب الأطفال لها وظائف أساسية وهى اكتشاف المواهب والابتكار وتشخيص أي مشكلة عند الطفل وعلاجها مما كان يسهم في الماضي في إنشاء جيل سوى، أما مع تطور العصر الحالي أصبح صغار الأطفال في مرحلة ما قبل الروضة معهم أجهزة هواتف ذكية ووسائل تكنولوجية حديثة فتم سحب هؤلاء الأطفال من عالمهم الخاص بهم القائم على ذكاء الحواس واستبداله بنوع أخر من الذكاء وهو الذكاء المجرد الذي كان لابد أن يبدأ في سن سبع سنوات فأدخلته في نوع من الذكاء لا يتناسب مع قدراته العقلية، فيحدث عملية تشويش على الوعي والفهم والإدراك والتركيز لأن قدراته العقلية الفطرية لم تنمو بعد وهذا كله يؤثر على النواحي النفسية والعصبية مما يسبب اضطرابات عصبية أو نفسية أو نشاطا زائدا في الحركة (فرط الحركة) أو انسحاب وانطواء وانعزال مما يسبب إعاقات كثيرة للطفل.

I.2.5- الأضرار الجسدية للألعاب الإلكترونية : تؤثر الألعاب الإلكترونية في صحة الأطفال الجسمية، وذلك بسبب الجلوس لساعات طويلة بالوضعية نفسها، مما يؤثر سلباً في العمود الفقري؛ كما يؤدي الضغط على الأزرار لساعات طويلة إلى آلام في مفاصل الأصابع واليدين، ويؤدي التركيز بالنظر إلى إجهاد العينين وضعف البصر وأمراض العيون، حيث أنَّ الأطفال الذين يركزون على شاشات الأجهزة الذكية وشاشات الكمبيوتر قليلاً ما يرمشون، الأمر الذي يؤدي إلى جفاف حدقة العين وتعرضها إلى أنواع مختلفة من الحساسية؛ ويؤدي كلُّ ما سبق إلى إحساس الطفل بالتعب البدني، الأمر الذي ينعكس سلباً على إنتاجيته ونشاطه وأدائه الدراسي.

يُسبِّب تعرض الأطفال إلى الأشعة الصادرة من الشاشات لساعاتٍ طويلة مشكلات في الأعصاب والصداع، حيث يمكن أن يُصاب الأطفال في بعض الأحيان بالصداع النصفي الذي يستمر عدة ساعات، ويمكن أن يُعانوا منه لعدة أيام متواصلة[13].

يكون الأطفال المُدمنون على الألعاب الإلكترونية مُعرضين بنسبةٍ كبيرة إلى مخاطر السمنة وتراكم الدهون، حيث لا يمارس هؤلاء الأطفال أيَّ نوعٍ من الرياضة أو الحركة، إلّا تحريك أصابعهم أو أيديهم فقط، وبالتالي فهم غير قادرين على حرق السعرات الحرارية التي يكتسبونها؛ في حين أنَّهم عندما يمارسون حياتهم بشكلٍ طبيعي، ويلعبون في الحدائق مع أصدقائهم، سيساهم ذلك في بناء جسم صحي، وحرق السعرات الحرارية المُكتَسبة.

قد يؤدِّي إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية بشكلٍ مُبالغٍ فيه إلى الموت، حيث سُجِّلت حالات كثيرة في كلٍّ من أمريكا وشرق آسيا، مات أصحابها بسبب اللعب بالألعاب الإلكترونية لمدة ثلاثة أو أربعة أيام دون أيِّ طعامٍ أو نوم.

I.3.5- أضرار الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي : تؤثر الألعاب الإلكترونية في المستوى الدراسي للطفل، حيث تؤدي إلى تراجع التحصيل الدراسي لديه؛ وذلك بسبب انشغاله باللعب لفتراتٍ طويلة، بعيداً عن الدراسة وأداء الواجبات الدراسية اليومية.

غالبًا ما يرتبط لعب الألعاب الإلكترونية في مجتمعنا بالأداء الأكاديمي الضعيف ، وهذه الفكرة القصصية تدعمها بعض الأبحاث ، حيث وجدت دراسة أجريت عام 2000 وجود علاقة سلبية بين برنامج العمل العالمي والوقت الذي يقضيه في لعب ألعاب الفيديو.

كان هناك الكثير من الجدل حول تأثير الألعاب الإلكترونية على درجات الطلاب ، ويزعم البعض أن ألعاب الفيديو لها تأثير سلبي على درجات الطلاب ، بينما يزعم البعض الآخر أن لعب ألعاب الفيديو ليس له أي تأثير على درجات الطلاب ، بصرف النظر عن عدد مرات لعبهم لألعاب الفيديو ، ومع ذلك لا تعد أي من هذه الوسيطات دقيقة تمامًا مثل ما إذا كانت ممارسة ألعاب الفيديو أو عدم تأثيرها على درجاتك تتأثر بعوامل أخرى مثل وقت وتكرار تشغيل اللعبة ، حيث يمكن افتراض أن قضاء أكثر من 10 ساعات أسبوعيًا في ممارسة الألعاب الإلكترونية يمكن أن يكون له تأثير سلبي على الأداء الأكاديمي للطالب ، ومع ذلك إن اللعب أقل من عشر ساعات في الأسبوع لن يكون له تأثير يذكر على الأداء الأكاديمي.

و في دراسة شملت 482 طالًبا تتراوح أعمارهم بين 12 و 14 عامًا ، ُوجد أن الطلاب الذين لعبوا ألعاب فيديو يتمتعون بمهارات مكانية بصرية أقوى من الطلاب الآخرين ، ومع ذلك فإن الطلاب الذين قضوا وقتً ا أطول في ألعاب الفيديو مقارنةً بالوقت الذي يقضونه على الإنترنت أو القراءة لديهم درجات أقل من الطلاب الآخرين ، وتشير هذه الدراسة إلى أنه على الرغم من أن الطلاب قد يظهرون درجات محسنة في المهام الأكاديمية التي تتطلب مهارات مكانية بصرية قوية ، إلا أن درجاتهم الإجمالية تعاني من نقص شديد[14].

I.4.5-الألعاب الإلكترونية وتعزيز السلوك العدواني لدى الطفل : عندما يشاهد الطفل مشاهد القوة وأصوات الرصاص والتفجير ومناظر الدم واستخدام الأسلحة بكافة أنواعها بل ويستخدمها، بالطبع ستعزز هذه المشاهد العنف بداخله، وتمنحه الشعور بالقوة والقدرة على التغلب على الخصم مهما كانت الظروف، فالخطورة في أن هذه المشاهد والممارسات، وفقا لخبراء التربية، أنها تُعطى لعقل الطفل رسالة بأن العنف والعدوانية هما السبيل لمواجهة المواقف مهما كانت، وهو ما سيسعى إلى تطبيقه بشكل مباشر أو غير مباشر في حياته العملية سواء باللعب مع أخوته أو زملائه في التعامل مع أي موقف في المنزل أو الشارع أو في المدرسة.

كما أن الجلوس لساعات طويلة وممارسة هذه الألعاب بهذا الاستخدام السيئ، مما ينتج اندماجا كليا مع شخصية بطل اللعبة العنيف الذي يسعى للقتل والتدمير والمراوغة والخداع من أجل الوصول إلى هدفه، وسيتحول هذا البطل إلى القدوة والنموذج للطفل الذي يسعى أن يقلد هذا النموذج في حياته وتعاملاته، بل الخطورة أنه عند التعرض لأي مشكلة يستدعى عقل الطفل صورة هذا البطل العنيف، وهنا مكمن الخطورة.

و أثبتت الدراسات أن ألعاب العنف هي أكثر جذباً للأطفال والمراهقين من الألعاب المنمية للذكاء والألعاب المحفزة للتحليل المنطقي لدى الطفل.

وأشارت الدراسات إلى أن الإثارة إحدى أهم الخصائص الجيدة في اللعبة بالنسبة للاعبين، وفي نفس الدراسة أظهر الذكور بأن الأسلحة الجيدة تشير إلى أن اللعبة جيدة وبنسبة 85% ثم جاءت المغامرة بنسبة 70% .[15]

I.5.5- الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية : يميل معظم الأطفال والمراهقين للألعاب الإلكترونية لِما تقّدمه لهم من عناصر الإثارة والتحدي، لكن البعض يفضلونها لدرجة قد تصل إلى حدود مرضية. حيث أظهرت دراسة مختصة بإدمان الأطفال والمراهقين على الألعاب الإلكترونية ، إن الآباء قد يكون لديهم الحق في إبداء الانزعاج من الساعات الطويلة التي يقضيها الأولاد في متابعة ألعاب الفيديو، سواء على الكومبيوتر أو في جهاز ألعاب « بلاي ستيشن»، والتعلق بها إلى حد الإدمان وأوضحت الدراسة التي قام بها فريق طبي عالمي بجانب علماء النفس من جامعة أيوا الأميركية، أنه يوجد فعلا ما يمكن تعريفة بـ«إدمان» ألعاب الفيديو بين الأطفال والمراهقين على مستوى العالم كله، وأشارت إلى أنه كلما زادت كمية الوقت الذي يقضيه الطفل أو المراهق أمام الألعاب، زادت عزلته الاجتماعية، كان تأثير هذه الألعاب يكاد يصل إلى حد إمكانية وصفها بأنها ألعاب تسبب المرض وفي دراسة طويلة، قامت بها وزارة التعليم في سنغافورة بمساعدة فريق من أطباء نفسيين من كوريا واستمرت لمدة عامين، أجريت على ثلاثة آلاف طفل من اثني عشر مدرسة مختلفة من المدارس في سنغافورة، منها خمسة مدارس للأولاد، لاستبيان مدى تعلّقهم بألعاب الفيديو والوقت الذي يقضونه أمامها، مع ملاحظة أيّ تغّير سلوكي يطرأ عليهم[16].

I.6.5-. الألعاب الإلكترونية وظاهرة الانتحار : تواصل الألعاب الإلكترونية حصد الأرباح الخيالية سنوياً، في دليل على الاستخدام الواسع الذي تشهده من ملايين الأشخاص في مختلف أرجاء العالم، وعلى الرغم من أنها مخصصة للتسلية فإن مضارها ومخاطرها جسيمة؛ حيث تصل إلى الانتحار

هذا و حذرت الدول العربية في مرات عديدة من ألعاب إلكترونية تسببت بأذى للشباب والأطفال، وبلغت في بعض مراحلها الانتحار.

آخر ما استجد في هذا الشأن كان تحذيراً أطلقته السلطات الكويتية لمواطنيها من التساهل في مراقبة أجهزة أبنائهم الإلكترونية؛ على خلفية وفاة طفل انتحاراً بسبب لعبة على جهازه الإلكتروني.

كما أن هناك شبكات منظمة تنشط في بعض الدول "تساهم في تلويث أفكار الصغار، وتدعو للانضمام إلى منظمات إرهابية أو استغلالهم جنسياً"

كانت بداية لعبة الحوت الأزرق من روسيا، حيث يقطن مصمّم اللعبة، وطالب علم النفس، فيليب بوديكين، وكانت بدايتها على مستوى محدود داخل شبكة التواصل الروسية "فكونتاكتي[17]."

لكن الأضواء سُلِّطت عليها وأخذت طريقها نحو العالمية بعد مقالة صحفية في عام 2016، عقب حدوث أول حالة انتحار بسببها.

تبدأ اللعبة بطلبها من اللاعب تنفيذ مهام محدّدة وعلى مدار 50يوماً في كل يوم مهمّة.

بعد تنفيذ المهمّةيُطلب من اللاعب القيام بتنفيذ أمر معيّن لتأكيد استمراره باللعبة، وغالباً ما تكون هذه الأوامر خطيرة أو مؤذية، كالطلب منه الجلوس على حافة جدار السطح يُمدلّي الساقين، أو رسم صورة الحوت على ذراعه باستخدام آلة جارحة.

وفي المرحلة الأخيرة يُطلب من اللاعب الإذعان التام لتنفيذ المرحلة الأخيرة وهي الانتحار، وبالفعل سُجّلت عشرات حالات الانتحار على مستوى العالم بين فئة المراهقين أو الأطفال.

I.7.5- القرصنة الإلكترونية عبر الألعاب السيبرانية : يعد استغلال الألعاب في اختراق أجهزة المستخدمين إحدى الطرق السهلة لهواة القرصنة كي يدخلوا إلى الجهاز أو الحسابات الموجودة عليه، وهو ما يتسبب في العديد من المشاكل لهؤلاء المستخدمين، حيث لا يحتاج المهاجمون إلا للعبة ملغومة يسجل فيها المستخدم حسابه حتى يبدأ المهاجمون تنفيذ خطتهم.

ومن الطرق الأكثر شيوعا للاختراق هي استغلال الألعاب عبر الإنترنت عن طريق إدخال فيروسات أو ملفات خبيثة للوصول إلى الحساب الشخصي للاعب واتلاف برامج الألعاب الخاصة به.

ويستولي المخترقون على الحساب عن طريق اختراق رسائل البريد الإلكتروني وكلمات المرور الخاصة، حيث إن أغلب المستخدمين يميلون إلى استخدام كلمة المرور نفسها لكثير من المواقع. وبشكل طبيعي عندما يتم الاستيلاء على حساب واحد من قبل المخترق يمكنه الوصول إلى أي حساب آخر يملك كلمة المرور نفسها، هذا ما يسمى في مجال القرصنة "حساب تولي المسؤولية[18]."

ألعاب الفيديو هي تماما مثل العديد من الحسابات الأخرى عبر الإنترنت للأطفال والكبار، فهناك كلمات مرور وأسماء مستخدمين ترتبط عادة بهذه الحسابات، ويستغل المتسللون والمحتالون فرصة قضاء المستخدمين كثيرا من الوقت في هذه المنصات لاستهدافهم.

و أعلنت شركات الأمن السيبراني أن عمليات الاختراق بواسطة الألعاب زادت بشكل كبير منذ بداية وباء كوفيد-19، وذلك نتيجة ازدياد مستخدمي الألعاب بسبب فترة الحجر؛ مما أتاح إمكانية أكبر للهجوم من قبل المخترقين، وذكرت أن مجموع الهجمات والأهداف التي تم رصدها في الألعاب يمكن أن يفقد شركات الألعاب دفعات ضخمة من البيانات، ويجعل ألعابها في وضع عدم الاتصال مؤقتا.

وفقد لاعبون في فترة انتشار كوفيد-19 الكثير من الأموال والبيانات الشخصية الحساسة، مما جعل هذه الفترة صعبة على اللاعبين وشركات الألعاب وسببت مشاكل كبيرة كان يجب التدخل وقتها؛ فجمعت تلك المرحلة وبائين يجب معالجتهما: وباء كوفيد-19 ووباء قراصنة الألعاب.

ازدهرت صناعة ألعاب الفيديو بشكل كبير على مر السنين، لكن هناك من استخدمها لإيذاء الآخرين، كما أن تزايد الألعاب عبر الإنترنت أعطى المتسللين من جميع أنحاء العالم فرصة للتلاعب بسهولة واختراق المستخدمين وأجهزتهم وحساباتهم عبر الإنترنت.

وأظهرت دراسة من جامعة ماريلاند أن المتسللين يهاجمون كل 39 ثانية جهازا لمستخدم ما، لأنه في معظم الأحيان يكون لدى الضحية بطاقة ائتمان أو بطاقة خصم خاصة به مرفقة بالحساب الذي تم تسجيل الدخول منه إلى اللعبة.

ويتداول المخترقون تلك الحسابات ويبيعونها أو يبيعون عناصر داخل هذا الحساب، كما يمكن للمتسللين تحويل العملة الرقمية التي يمتلكها صاحب الحساب إلى أموال نقدية في حساباتهم المصرفية.

II - الطريقة والأدوات :

تتمثل المنهجية المتبعة في هذه الدراسة في استخدام أساليب منهجية فرضتها أهمية الدراسة والهدف العام لها، كما فرضتها معالجة ومناقشة ثم تحليل موضوع الألعاب الإلكترونية و الطفل ، مما يستدعي ضرورة اختيار طريقة البحث وأدواتها المناسبة التي تثيرهما المشكلة وهي:

أسلوب المسح "الذي يعتبر من أبرز الأساليب المنهجية في مجال الدراسات الإعلامية، والذي يمثل جهدا علميا منظما للحصول على بيانات ومعلومات حول الظاهرة أو مجموعة من الظواهر موضوع البحث"

كما يستفاد من هذا الأسلوب المنهجي في دراسة الإشكالية وتفكيكها إلى عناصرها التراتبية، بغية التوصل إلى دلالات مفيدة.

وانطلاقا من ذلك لجأت الباحثة إلى الاستعانة بالتحليل والتفسير، للخروج باستنتاجات منطقية قصد الإجابة عن تساؤلات الدراسة.

ومن خلال هذه الدراسة أردنا معرفة العلاقة التي تربط الألعاب الإلكترونية كوسيط اتصالي والطفل كمستخدم لها وإبراز الفوائد التي يجنيها من الاستخدام العقلاني لهذه الألعاب والأضرار الناجمة عن الإدمان عليها .

وبالنسبة للأدوات المستعملة، فقد قامت الباحثة بعرض الإسهامات البحثية المتصلة بالألعاب الإلكترونية، من حيث المفهوم، الخصائص، السمات، الأنواع ، الفوائد والأضرار استنادا إلى تساؤلات الدراسة، وباستخدام أداة الملاحظة، ثم التمحيص والتحليل لاستخراج النتائج.

II- النتائج ومناقشتها :

من خلال عرضنا لمستويات التأثير الإيجابي والسلبي للألعاب الإلكترونية على الطفل في مختلف مجالات حياته اليومية ، تمكنا من الوصول إلى جملة من النتائج التي هي بمثابة إرشادات وتوجيهات ينبغي للأولياء أن يتبعوها ويتبنوها كإستراتيجية جادة لتحقيق التوازن في استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية من أجل الاستفادة من مزاياها التفاعلية في اكتساب المهارات المعرفية والعقلية والنفسية والحركية وتجنب الأضرار المنعكسة سلبا على هذه المهارات في حالة الإدمان ، ونجمل هذه النتائج فيما يلي :

ـ **لا تسمح للشاشة بالتحوُّل إلى جليسة أطفال :** يقع الكثير من الآباء والأمهات في فخ استخدام الهاتف لإلهاء الطفل. بإمكانك استغلال وقت الشاشة في التفاعل مع طفلك وقضاء الوقت معه، استمع له وهو يشرح لك اللعبة التي يلعبها، أو شاركه في اللعب بها، أو ساعده في البحث عن إجابة لأحد تساؤلاته، أو شاهدا فيلما مناسبا وتناقشا حوله.

ـ **ركِّز على نوع المحتوى الذي يتعرَّض له الطفل:** هناك محتوى تعليمي ثري عبر الإنترنت يسمح للطفل بالتفاعل والمشاركة بدلا من أن يكون مجرد مشاهد سلبي، وتُشير الإحصائيات إلى أن نسبة الطلاب الذين درسوا دورة واحدة على الأقل عبر الإنترنت خلال العام الماضي تجاوزت 30% .

كما توجد الكثير من التطبيقاتالتي تُشجِّع على التفكير والتساؤل، لعل أشهرها النسخة التعليمية من لعبة كرافت. بالإضافة إلى العديد من التطبيقات المُصمَّمة لتعليم مهارات معينة مثل جدول الضرب أو الهجاء، وتطبيقات تعليم البرمجة مثل "Scratch"التي تسمح للطفل بالمشاركة الفعالة بدلا من أن يكون مجرد مستخدم للبرامج.

وبدلا من استخدام يوتيوب لمشاهدة عشرات الساعات من "الفلوجات"غير الهادفة، شجِّعه على التركيز على تعلُّم مهارة أو لغة عبر يوتيوب.

ـ **مهارات القراءة والبحث :** هناك الكثير من الكتب الإلكترونية المناسبة للأطفال على شبكة الإنترنت، سواء تلك المتاحة مجانا أو التي يمكنك شراؤها. بإمكانك أيضا استغلال تساؤلات طفلك حول أي موضوع وتشجيعه على استخدام محركات البحث، وتعليمه مهارات التأكد من موثوقية المعلومات التي يصل إليها بطرق فعالة

ـ **التواصل مع العالم الخارجي :** ساعدت تطبيقات الاتصال المرئية المتاحة على التواصل مع الأصدقاء وأفراد العائلة البعيدين، وهو ما ظهر أثره جليا خلال العام الماضيكما تُوفِّر وسائل التواصل الاجتماعي للأطفال واليافعين فرصة لاستكشاف الاهتمامات والهوايات والتواصل مع آخرين ممن يشاركونهم الميول نفسها مما قد لا يكون متاحا لهم على أرض الواقع .

ـ **الحماية من المحتوى غير المناسب :** إحرص على فحص البرامج والألعاب والتأكد من مناسبة المحتوى الذي تُقدِّمه قبل السماح لطفلك بمشاهدتها أو اللعب بها. تذكَّر أن طفلك قد يتعرَّض لمشاهدة محتوى لا توافق عليه في مرحلة ما، استعد لذلك بالتحدُّث معه حول نوعية المواقف التي يمكن أن يتعرَّض لها، والتصرُّف المناسب، وشجِّعه على التفكير النقدي فيما يشاهده.

ـ **تنظيم الوقت :** من الضروري تنظيم وقت الشاشات بحيث لا يبتلع وقت فراغ الطفل بالكامل، ولا يحول بينه وبين ممارسة الأنشطة الأخرى. اجعل بعض المناطق والأوقات خالية من أي شاشات، على سبيل المثال أوقات تناول الوجبات العائلية، أو احظر استخدامها قبل النوم بساعة على الأقل، أو استخدامها في غرف النوم. كما يمكنك استخدام بعض التطبيقات التي تسمح بالتحكُّم في مدة استخدام الطفل للجهاز.

تذكَّر أنك ربما لا تتمكَّن من تحقيق التوازن طوال الوقت، إذ يتعرَّض الآباء والأمهات حول العالم في الوقت الحالي لضغوط غير مسبوقة دون الحصول على مساعدة. خلال أوقات التوتر والإرهاق الشديد والمرض، لا بأس من منح الطفل المزيد من وقت الشاشة للسماح لنفسك ببعض الراحة المُستحقَّة كي تستطيع المواصلة من جديد دون السقوط في فخ الشعور بالذنب.

وشدد الدكتور سيف الدين العوض عميد كلية الإعلام بجامعة أم درمان الإسلامية في السودان والاستشاري السابق بقسم الإعلام بجامعة السلطان قابوس على ضرورة تحديد وقت مُعين خلال اليوم للسماح للأطفال بممارسة الألعاب الإلكترونية بالإضافة إلى ممارسة أنشطة أخرى تفاعلية وجماعية مثل الرياضة والرسم والقراءة.

وأضاف أنه على الأسرة أن تشارك أطفالها في الأنشطة التي تشغلهم بعيدا عن مثل هذه الألعاب والتعرف على مواهبهم التي يتمتعون بها لتنميتها.

IV- الخلاصة :

يتضح لنا من خلال ما سبق أن الألعاب الإلكترونية أصبحت جزء من حياة الأطفال والمراهقين ولا يمكن أبداً الفصل النهائي بينهما ، ولكن لابد ومن الضروري مرافقتهم أثناء ممارستهم لهذه الألعاب واختيار الألعاب الإلكترونية التي تحمل رسائل إيجابية وتقدم خدمات مفيدة في ميدان التعليم والتنشئة الاجتماعية وتعطي دروس وتجارب ناجحة في المحافظة على البيئة ونظافة المحيط وتلقن الطفل أبجديات الكلام والقراءة والكتابة والنطق السليم وتعلم اللغات الأجنبية ، ولابد من إبعادهم عن الألعاب الإلكترونية التي تحمل مضامين عنيفة أو جنسية وكل ما هو بعيد عن السلوك الإنساني السليم .

كما يجب على الحكومات بمختلف أجهزة اتصالاتها بذل الجهد لحجب كل الألعاب الخطرة، وتوعية مستخدميها وذويهم بخطورة هذه الألعاب، ويجب أن يكون هناك مراقبة من الأسرة في المنزل للصغار وعدم تركهم فريسة سهلة لهذه التكنولوجيا المتطورة، والتحّري عن الأشخاص الذين يلعبون معهم وأعمارهم.

19- الإحالات والمراجع :

[1] مها حسني الشحروري ، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ، دار المسيرة للطباعة والنشر ، عمان ، 2008 ، ص 19 .

[2] بشار عبد الهادي عايد ، الألعاب الإلكترونية ، دار يافا العلمية للنشر والتوزيع ، عمان ، 2017 ، ص 49 .

[3] بشار عبد الهادي عايد ، مرجع سبق ذكره ، ص 52 .

[4] بشار عبد الهادي عايد ، مرجع سبق ذكره ، ص 57 .

[5] Mark ZELLWEGER , Cyber Games , EAUX TROUBLES , usa , 2019 , p 97 .

[6] Mark ZELLWEGER , op.cit , p 101 .

[7] طارق عبد الرؤوف ، الألعاب الإلكترونية والألعاب التعليمية ، الدولية للكتب العلمية ، مصر ، 2022 ، ص 81 .

[8] طارق عبد الرؤوف ، مرجع سبق ذكره ، ص 89 .

[9] وسناء النعيمي ، الألعاب الإلكترونية والانتباه الانتقائي ، دار المناهج للنشر والتوزيع ، عمان ، 2020 ، ص 128 .

[10] Rachel Kowert , The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games , Routledge , 2015 , p 92 .

[11] Hilarie Cash , Video Games & Your Kids: How Parents Stay in Control , Issues Press , 2008 , p 137 .

[12] منال البلقاسي ، برمجة الألعاب الإلكترونية "محاكاة تفكير العقل البشرى ، دار التعليم الجامعي ، مصر ، 2019 ، ص 82 .

[13] Rachel Kowert , The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games , op.cit , p 138 .

[14] Richard E. Ferdig , Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education Set of 3 , Information Science Reference , usa , 2008 , p 105 .

[15] Craig A. Anderson , Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research, and Public Policy , Oxford University Press , usa , 2007 , p 59 .

[16] وليد سرحان ، التوحد ، دار مجدلاوي للنشر والتوزيع ، مصر ، 2010 ، ص 52 .

[17] كامل جميل (2021/03/11) ، **الألعاب الإلكترونية.. خطر يوصل المراهقين إلى الانتحار** ، http://khaleej.online/D3KvdJ ، تم الإطلاع عليه بتاريخ 2022/10/30 .

[18] أشرف السعيد أحمد ، **القرصنة الإلكترونية** ، خاص- أشرف السعيد أحمد ، مصر ، 2012 ، ص 167 .

كيفية الإستشهاد بهذا المقال حسب أسلوب APA :

كنزة باشوشي ، (2023)، **تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل .. بين الفوائد والأضرار** ، مجلة الباحث، المجلد 15(02)/2023، الجزائر : جامعة قاصدي مرباح ورقلة، ص.ص 177-188.