آثار الألعاب الإلكترونية على الخصائص النفسية السلوكية لدى الطفل

الدكتورة: عنو عزيزة
قسم علم النفس وعلوم التربية و الأرطوفونيا
جامعة الجزائر

ملخَّــص:

إن إستخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية يمثل ظاهرة مهمة لأنها تمثل التفاعل مع التقدم التكنولوجي، لكن إستغلال هذه الألعاب الإلكترونية يتطلب الدراسة و الفحص من أجل إختبار المواضيع التي تحقق تنمية الخصائص النفسية السلوكية المرغوب فيها لدى الطفل والإبتعاد عن العنف والسلوكيات العدوانية والإضطرابات الذهنية والعقلية بالإضافة إلى تلقي التنشئة الإجتماعية السليمة وهنا تلعب الأسرة الدور الأساسي في إنتقاء الألعاب الإلكترونية المناسبة للأطفال وفقاً للمرحلة العمرية المناسبة.

Résumé

L'exploitation des jeux électronique par les enfants c'est un fléau très important ce qui présente l'interaction avec le développement technologique, mais cette exploitation des jeux électronique demande l'étude et

l'examination pour choisir les sujets qui confirment le développement des traits psychologique comportementale, dont il a besoin l'enfant et l'évitement de la violence et les comportements agressives,les troubles mentaux ainsi qu'il accède une meilleure sociabilité,et donc la famille jeux le rôle principale dans le choix des jeux électronique convenant avec la période d'âge.

1- مقدمـــــة

إن إستخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية يمثل ظاهرة مهمة، فلا يصح أن يكون الطفل منفصلاً عن حركة التقدم التكنولوجي، ولكن لا بد أن يتم ذلك بشكل منظم و مدروس. فهذه الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، والإفراط في اللعب بها يؤثر تأثيراً سلبياً في نفسية الطفل وأعصابه، وكذلك ما ينطوي عليه بعـــض هذه الألعاب من مخاطر تربوية و إجتماعية.

لقد شهد عالم الألعاب الإلكترونية تطوراً مذهلاً في الآونة الأخيرة، مع التطـــور التكنولوجي، و تقنيات الحاسوب و الشبكة العنكبوتية، إذ ظهرت تلك الألعاب الإلكترونية، و تنوعت تنوعاً كبيراً، و أصبحت تجذب أكبر عدد من الأطفال و الشباب على السواء، الذين تبهرهم أشكالها الرائعة و مؤثراتها البصرية و الصوتية المتميزة.

و من الملاحظ أنه إذا أحسنا إختيار الألعاب الإلكترونية، و إختبارها قبل تقديمها على الطفل، فإنها ستكون ذات نفع كبير، و تحقق كثيراً من الأهداف الموجودة من مثل هذه الألعاب، لعل من أهمها ما يأتي:

- مساعدة الطفل على فهم الحاسوب و إمكاناته، فيتمكن من الإستفادة من خدماته المتعددة و تطبيقاته المتنوعة.

- تنمية قدرات الطفل العقلية وحفز ملكاته إلى التذكير العلمي والتخطيط السليم في حال المشكلات المختلفة.
- إكتساب الطفل- وخصوصاً في مرحلة المدرسة الإبتدائية - المهارات التعليمية الأساسية مثل القدرة على إجراء العمليات الحسابية المختلفة من جمع وطرح، و ضرب و قسمة، كما يتيح له حل المشكلات البسيطة، أو المعقدة لتنمية ذكائه، وقدرته على إستذكار دروسه، و فهم الغامض بأسلوب سهل، وطريقة شائقة.
- الألعاب الترفيهية تروح عن الطفل و تسليه، فتشبع حاجاته النفسية الفطرية لممارسة اللعب، وتقدم له كذلك نوعاً من المكافآت والحوافز.
- تقريب الواقع إلى الطفل بصورة أبسط في ألعاب المحاكاة، و بذلك يستوعب كثيراً من الخصائص و المبادئ.
- بعض الألعاب الإلكترونية الجماعية تنمي في الطفل روح التعاون و الإيثار و المنافسة الحميدة.

و إنطلاقاً من هذا التصور للطفل و لثقافته إعتمد الكثيرون من المربين: «أن أفلام الأطفال لا تهدف إلاّ إلى التسلية فقط، دون أن يشكوا أن التسلية لا تتناقص مع نقل المعايير الإيديولوجية، بل تشكل وسيلة لها، إن ثمة عملية تأهيل إجتماعي تجري خلال أوقات الفراغ (Chambart,1979,15)، كما تتابع شيللر Chirler، فيقول و الواقع أن الفكرة القائلة أن الترفيه لا ينطوي على أي سمة تعليمية ينبغي أن ينظر إليها بوصفها أكبر الخدع في التاريخ، و هو ما يصوره»، أريك باوند Erick Bowand مؤرخ التلفزيون الأمريكـــي على النحو التالي «إن مفهوم الترفيه،في تصوري هو مفهوم

شديد الخطورة، إذ تتمثل الفكرة الأساسية للترفيه في أنه لا يتصـــل من بعيد أو قريب بالقضايا الجادة للعالم، و إنما مجرد شغل أو ملء من الفراغ، والحقيقة أن هناك إيديولوجية مغمرة بالفصل في كل أنواع القصص الخيالية فعنصر الخيال يفوق في التصفية العنصر الواقعي في تشكيل آراء الناس» (القولي، 1999).

و لقد أصبح معلوماً أن مشاركة الأطفال في العالم الثقافي الرحب، ممثلة في وسيلة الشبكة العنكبوتية و الألعاب الإلكترونية وهما البديل أيضاً عن أي نشاط داخل المنزل، كما أنهما وسيلتين تساعدان الطفـــل في إكتساب رصيد لغوي و إكتسابه مهارات إجتماعية تصل إليه على شكل مفردات لغوية، وهذا مما يساعد على بناء سلوكه ومنهجية في الحياة وفقاً للأساليب الإجتماعية السائدة.

و مع القلق الذي يبديه الأهل من آباء و أمهات، و كذلك رجال التربية و علم النفس تجاه الألعاب الإلكترونية لم يلجم و لع الأطفال و الشباب بهذه التسلية، حتى أنها صارت تنافس معظم الأنشطة التي كانت تقليداً تملأ أوقات فراغهم، بل وصلت إلى حد منافسة الواجبات المدرسية على الأوقات المخصصة لها.

2- أهمية الألعاب الإلكترونية بالنسبة للطفل:

لقد تعددت الإستعارات وصف هذه الشبكة الديناصورية، من مجاز المكان إلى مجاز الحشرات، إلى مجاز الكوارث (...) أما مجاز الحشرات فقد حظي بموضوع الصدارة في وصف شبكة الإنترنت، و ما يجري على جبهتها، فكانت إستعارة بيت العنكبوت «Web» تشبيهاً لشبكة بهذا النسيج البالغ الرهافة، المكون من مسارات التي تقطعها طولاً وعرضاً، و غاية

حلقات الربط التي تصل إلى مواقعها و وثائقها و ناشريها و مطوريها ومستخدميها، متاهة هائلة من مسالك التشعب و علاقات الإندماج المتطايرة المتجمدة، ملايين من خطوط الإتصال في رهافة خيوط العنكبوت، قد عزلت هذا النسيج الرمزي الذي لا تعرف له بداية أو نهاية، و لم يقتصر مجاز الحشرات على «العناكب» بل يوسع ليشمل: النمل «أيضاً حيث يشبهون قوافل الربوتان المعرفية «بمملكة النمل» و هي ربوتات برمجية، تجوب الشبكة ذهاباً و إياباً، تنقل المعلومات Kvowlots وتبادلها فيما بينها، وتوزعها و تصورها و توظفها (علي، 2001).

كما أصبحت الألعــاب الإلكترونية تتأثر بالقــوى نذكر القروض في مجال صناعــة الحاسوب، و إنتشار الإنترنت، و بالطبع صناعة السينما في هوليود.

ذلك أن تطور صناعة الحاسوب يعني زيادة قدرات السياق العملي، وذكاءاً إصطناعياً أكثر حدة، و قدرة على تصميم الألعاب، كذلك ساعدت الإنترنت على تزويد الألعاب بأدوات جديدة، وهكذا ولد نوع جديد من الألعاب التي تحمل إشتراك عدد وافر من اللاعبين. مثل ألعاب «جمعية إدارة المعلومات» و لعبة «البحث الدائم» فهذه الألعاب لا يمكن ممارستها خارج الإنترنت، حيث ندفع إشتراكاً شهرياً، لممارسة لعبة ما، وللتعامل مــع لاعبين آخرين على الخط. و كإتجاه، تدفق منتجوا السينما في هوليود على صناعة الألعاب، مما أوجد أنواعاً جديدة مستوحاة بدرجة كبيرة من أفلام الحروب، فلعبة «نداء الواجب» على سبيل المثال، تحمل شبهاً كبيراً بالفيلم الحربي «البحث عن الجنــدي رايان» فالفيلم و اللعبة يقدمان تجربة شعور حقيقي مكثف بالحرب.

و لقد أصبح من المألوف أن نرى و نحن نزور العديد من فضاءات التسيير مجموعة من الأطفال، و قد تحلقوا حول شاشات أجهزة الحواسب مسحورين بروعة ما تمنحه لهم هذه التكنولوجيا من إمكانيات لا متناهية، وتبدو أنها ملهم الصغير و هي تداعب أزراراً لوحة المفاتيح كأنها قد وجدت ضالتها المنشودة.

ذلك أن الخبراء يؤكـــدون أن الطفل في سن العامين أو ثلاثة أعوام يمكنـــه إستخدام الكومبيوتـــر، و في سن الرابعة يبحر في عالم الإنترنت، حيث أن أطفال الألفية الثالثة لم تعد تجدبهم الألعاب التقليدية، و يقول الخبراء في هذا المجال «إن الكومبيوتر يعد حيوان صبوراً أو أداة جيدة للتعلم، لأنها تسمح للطفل بأن يصبح شخصية فعالة تعكس التلفزيون علاوة على أنه بحث على المدارك المختلفة للمخ، و يقول روبرتو مارلينا Reberto Marlina» أستاذ علوم التكنولوجيا في جامعة روما و مؤلف كتاب Esseri Multimedial كانوا وسطاء جداً، ففي هذه السن يقرن الطفل الكلمات بالأشياء و من خلال الكومبيوتر يطور قدراته و التعرف على الأصوات والصور، كما يملكه التصغير و التكبير، مما ينمي لديه الحواس المرئية والصوتية، (صحيفة الإنترنت، 2002: 7).

كما أن الأطفال في حاجة ماسة إلى من يرشدهم لإستكشاف عوالم الإنترنت المدهشة و المفيدة و برامجه المتنوعة الفنية و الرياضية و العلمية، فالإنترنت في أي بلد يقدم برامج متنوعة موجهة للصغار كالألعاب الترفيهية و مجلات الصغار و برامج العلوم وسواها.

و الأهم من ذلك أن يتم إختبار هذه البرامج المقدمة للصغار وفق أسس رئيسية تراعي المستوى العقلي والمستوى السني، والمستوى الإنفعالي و الشخصي و الخبرات و القدرات لكل فئة من الأطفال، إضافة إلى مراعاة

اللغة من حيث قاموس الطفل اللغوي و خصائص اللغة الخاصة بالأطفال في المرحلة من مراحل الطفولة المختلفة.

كما يجب أن تراعي، الأهداف التربوية التي تعطي الطفل مجالاً في الإنتقال من مرحلة الغرائز إلى مرحلة التكيف الإجتماعي، و لكي تكون هذه البرامج المقدمة موفقــة في عرضها للأطفال، عليها أن تراعــي تجارب الأطفال و خبراتهم و قدراتهم التي يعيشونها في البيت، في الحي، في الشارع، في الروضة، و في المدرسة.

و عليه تهدف الدراسة الحالية الكشف عن آثار الألعاب الإلكترونية على الخصائص النفسية السلوكية لدى الطفل، علماً أن مرحلة الطفولة تعتبر ذات أهمية كبيرة في تكوين شخصية الفرد، حيث توضع البذور الأولى للشخصية، فعلى ضوء ما يلقى الفرد من خبرات يشب رجلاً سوياً مع المجتمع الذي يحيطه، و إذا كانت خبرات مؤلمة مريرة ترك ذلك آثاراً ضارة في شخصيته (عيسوي، 1994: 213).

تتمثل في جميع أشكال المعاناة التي تمر بمراحل مهمة، و تؤدي إلى الإضطراب النفسي لدى الطفل و عدم قدرته على التوافق الشخصي والإجتماعي، ولعل أهم آثار الألعاب الإلكترونية السلوك العدواني، الإباحية الجنسية، مناهضة القيم والمعتقدات، الإضطرابات الصحية، الحركية الإضطرابات الذهنية و العقلية، الإضطرابات النفسية و الوجدانية.

3- مخاطــر الألعاب الإلكترونية:

1.3- السلوك العدوانـــي و العنف:

من المعروف أن السلوك العدواني يتصف بالثورة و الإعتداء على الآخر لفظياً أو سلوكياً بسبب إستجابة تكمن وراء الرغبة في إلحاق الأذى والضرر بالآخرين أو بالذات، من جراء ما يصادفه الطفل من فشل إحباط مستمر أو كبت دائم في حياته، و ما يحس به من الكراهية و الحقد رحب الإنتقام من الآخر (عيسوي،1994).

ذلك أن الألعاب الإلكترونية تسعى جاهدة بطريقة غير مباشرة لزرع العدوان و التحريض على العنف حد القتل لدى الطفل، و الدليل على ذلك أن بعض الألعاب الإلكترونية التي يتم تطويرها و برمجتها حديثاً، على ما يعرف بالأسطوانات المدمجة CD ؟ تهدف إلى التحريض على العنف وممارسته، فعندما نطالع النشرات الخاصة بشرح طريقة اللعب، لألعاب مثل: «السوبرمان» و«الرجل الوطواط» وغيرهما، والمترجمة من اللغة الأنجليزية إلى اللغة العربية، نجد قاموساً بألفاظ العنف مثـــل: القتل، الصراخ، والشجـــار، و فقاعات الدم، و إطلاق النار، و الجنون و الموت والرعب والهلع ... إلخ.

كما نجد كذلك هذه العبارات: «تفجير ما إستطعت من الغرباء ...»، «إطلاق النار على أصدقائك، و إرداؤهم في برك فقاعات الدم، أمر مسلياً جداً» «تكشف كونامي عن إحتفال مصاصي الدماء المرتقب بشوق وحب..» إن سفك الدماء من دون تمييز ممتع جداً».

لذا ظهرت في الآونة الأخيرة عدة دراسات و أبحاث للكشف عن الآثار السلبية التي تتركها مثل هذه الألعاب في نفوس من يمارسها من الأطفال و المراهقين و الشباب و في عقولهم، من أهمها دراسة بعنوان: «طفولة كونترول» أشرفت على وضعها الخبيرة التربوية يان لـــڤـــين Yane Levin، و قد كشف رفع النقاب لهذه الدراسة عن حقائق مفزعة عن شحنة

العنف التي يتلقاها الطفل الغربي من ممارسة الألعاب الإلكترونية، و أنها سبب في إرتفاع معدل الشجار الذي يصل في كثير من الأحيان إلى إستخدام الأسلحة المتباينة من السكاكين إلى المسدسات، بين طلاب في المدارس الولايات المتحدة الأمريكية.

ذلك أن الطفل الذي يعيش في جو أسري أو مدرسي مليء بالضغوط و المعاملة القاسية، فإنه يتخذ من الألعاب الإلكترونية الملاذ الوحيد للتنفيس عن عدوانه و غضبه العاجز عن توجيهه للمعنيين، محاولاً التكيف مع المعاملة القاسية الموجهة نحوه، و تتفق هذه النتائج مع ما توصل إليه دمياني (1997)، Damiani أن الطفل من خلال إستخدامه لهذه الآلية يفقد شخصيته و هويته الخاصة به. و غالباً ما ينجر عن المعاملة القاسية للطفل من قبل الآخرين عواقب وخيمة على نموه النفسي المستقبلي، إذ يلجأ هذا الأخير لتقليد السلوك المرتكب ضده، ذلك أن التماهي بالمعتدي هو نموذج يستعمله الطفل للتكيف مع العنف فالطفل ضحية، يكون مندفعاً بحاجة إضطرارية للسيطرة و الإساءة و الإعتداء على الآخرين للدفاع ضد مشاعر الرعب، والعنف و الضعف التي يعاني منها (Borudy,1997 :138).

في هذا الصدد أشارت دراسة لوران كاريثرر Loran Karitrer الباحث في معهد روشستر- إلى أن معظم الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية صاروا يعرفون عنها أكثر مما يعرفونه عن آبائهم، و أن العنف لديهم يتزايد، و تنعكس آثاره بين أقرانهم.

و من النتائج التي توصل إليها بيل ماك كيبين و آخــرون Bill Mac Gribin et Al من علماء الإجتماع، بعد إجراء بحث ميداني موسع للوقوف على أبعاد هذه الظاهرة، أن ما تجلبه الألعاب الإلكترونية، التي تروج لها

منظمات مشبوهة في الغرب، هو تدمير حقيقي للفطرة والبراءة، اللتين يتحلى بهما الطفل السوي.

لقد أكدوا إذا شرع الإنسان في إنشاء ثقافة مضرة عن عمد بالأطفال، فلن يكون بمقدوره أن يأتي بأخبث مما تفعله هذه الألعاب الإلكترونية، و من الدراسات المهمة أيضاً في هذا المجال التي كشفت عن مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال، الدراسة المستفيضة التي أشرفت عليها الباحثة سيسيلابوك Cicilaboke التي تحمل عنوان: «الأذى المتعمد: العنف كوسيلة شعبية، و عنوانها: «الهجوم على الأبوة» (عبد الحافظ، 1994)، كذلك الدراسة التي أعدتها الجمعية النفسانية الأمريكية، بناءاً على مسح أجرته على مدى أعوام سابقة، و قد خلصت إلى أن معظم الأطفال في الولايات المتحدة الأمريكية، صاروا محاصرين بثقافة تغتصب براءتهم، و تصيبهم بوابل كثيف من العنف» (خليل، 2000).

كما توصلت الدراسة التي قام بها باندورا Bandura إلى النتائج الآتية:

- إن الألعاب الإلكترونية تساهم في تشكيل صورة السلوك العدواني ونمطه لدى الأطفال.
- تقلل من قدرة الأطفال على كف الدفاعات العدوانية، أو منعها، وبذلك يتجهون إلى إرتكاب المزيد من العنف.
- يقلد الطفل السلوك العدواني الذي يثاب الشخص الذي يقوم به.

أما دراسة الباحث أيوجين بروفيننزو و آخرون Ayoguin Brofinzo & Al وجد أن من 47 لعبة من ألعاب «النننتندو» ثمة 41 لعبة مشحونة بكل ألوان العنف، بينما الست الباقية تنحصر فيها مشاهد العنف على مرحلة، أو مرحلتين من مراحل اللعب، و قد أشار الباحث إلى أن «أبطال» هذه الألعاب

ليسوا سوى مجموعة من الأشرار الذين يمتصون الدماء، و يقتلون بشذوذ، ويشجعون بقسوة على ممارسة العنصرية.(سليم، 1995).

لذلك فإن الأسر- في الدول التي تصمم هذه الألعاب و تصنع أجهزتها- قد شكت منها، بسبب ما أحدثته من تدهور سلوك، و إنحراف أخلاقي، و ترسيخ العنف في عقول أطفالهم، حتى إن إستطلاعاً للرأي أجراه جالوب Galobe لمصلحة صحيفة U.S.A to day و محطة S.N.N الإخبارية الأمريكية، أشار إلى أن تسعا من بين عشر أسر، قالوا: إن ما تحثه مشاهد العنف في عقول أطفالنا جعل من تربيتهم ليكونوا مواطنين صالحين أمراً عسيراً، عما كان عليه الحال مند عشرين سنة مضت (خليل،2000).

و لقد أشارت بعض الصحف بخبر فحواه، أن ألعاب الفيديو – المتهم الجديد بترويج العنف- باعت 20 مليون نسخة: جريمة مقتبسة عن بطولة «شقي حاسوبي»، قد كلف مخترعه 100 مليون دولار، إتهمت تلك الصناعة الإلكترونية بجعل العنف سلعة تقوي الأطفال و المراهقين و الشباب، و تعظم القتلة و السفاحين، مشيرة إلى أطروحة مايكل مور Maechael Moor عن تكوين مفهوم (الأمة المدججة) في فلمه الوثائقي «لعبة بولينج من أجل كولومباين» عن مجزرة أتت على 13 إنساناً، كما أشار المخرج جاس فــان سانت Jasse Gane Saint إلى الطفلين اللذين قاما بمجزرة المدرسة الثانوية الشهيرة في كولورادو، و هما يلعبان بينهم معارك فــيديو (بلاي ستيشين Play Station) تحت إسم «الهلاك» Doom. و ذلك قبل أن يدججا أنفسهما بالسلاح القاتل،و من ثم فإن الإتهام واقع لا محالــة على رؤوس مالكي الصناعات السمعية البصرية التي تعتمد برامجها على العنــف، و هذا ما دعا مراهقــين أمريكيين (بأكثر 14 سنة) و أخاه غير الشقيق (كريستفور

16 سنة) إلى الإعتراف بقتل سائق سيارة عابرة، و إحداث شلل لإمرأة شابة، حيث طبقاً ما يحدث في لعبة Grand theft Auto بتقمص شخصية عدوانية شقية مدججة بأربعين نوعاً من أسلحة الجيش الأمريكي، يتصدى للمارة بسيارته الصفراء الشهيرة قاتلاً كل من يراه بالرصاص، قال المرهقان: إنهما أحسا بالسأم فسرقا بندقية والدهما، ووجهاها على أول سيارة تمثلاً و توحدا (بالبطل الإفتراضي).

و عليه يواجه المراهقان حكماً قد يصل إلى السجن مدى الحياة بتهمة القيام بجريمة مذهورة، والتسبب بإعتداء خطير، و تهديد متهور لحياة آخرين، أما أسرتا الضحيتين فقد رفعتا دعوى على الشركة البريطانية المصممة للعبة، التي صممت أصلاً للكبار، وخطورة تلك الألعاب الإلكترونية و تحديداً، جرائد ثفت أوتو، هو حجم مبيعاتها الهائل مقارنة بكل ألعاب السوق، و هذا ما أثر في النظامين العائلي والاجتماعي في مجتمعات تؤكد الفردية و العزلة و الأنانية وكره الآخر. و صمم هذا البرنامج مهندسون بريطانيون شباب أصدروا منه أربعة أجزاء، باعت الأخيرة 250 ألف نسخة خلال يومين، و هو أكبر رقم مبيعات في تاريخ صناعة ألعاب الفيديو، في حين بلغت أعداد النسخ التي بيعت خلال السنوات من (1998 إلى 2002) 20 مليوناً (عبد الحافظ، 1999).

2.3- مناهضـــة القيم و المعتقدات:

هناك ألعاب إلكترونية توفرها بعض المواقع على شبكة الإنترنت ومعظمها مجانية، و هذا ما يثبت أنها قد تكون موجهة، أو يقف وراءها بعض العابثين، و هي ألعاب تحتوي على أفكار مضللة، و معتقدات فاسدة، مثل الألعاب التي يعتمد فيها الطفل، أو المراهق على العرافين و السحرة

داخل اللعبة للعثور على كنز مفقود، أو شخص مختبئ، و كذا الألعاب التي تروج إلى تصديق الأبراج، ودوائر الحظ، وأوراق «الكوتشينة» (الطنطاوي، ب.ت).

3.3- الإضطرابـــات الذهنية و العقلية:

التعرض الطويل للألعاب الإلكترونية يؤدي إلى إضطرابات التعلم، تقدم ذهني عن التقدم العمري (شكل عشوائي غير مفضل و غير مفيد)، وفقدان القدرة على التفكير الحرز (خوري، 2004).

كما تجدر الإشارة إلى أن الألعاب الإلكترونية تنقسم إلى منبه و رد فعل، و إلى تنبيه على مساحة إلكترونية واسعة، سنركز هنا في تلك الألعاب التي تنبه و تحدث ردود فعل، و المعروفة بإسم Stimulus Response SR، و هي منتشرة جداً، و شعبية أيضاً لها طابع قتالي، و تحتوي في الأغلب- على سيناريو متنافس، نشاط منبه قوي يحدث رد فعل أقوى، ومستوى عال من الإدراك العنيف و الإثارة الشديدة.

ليست هناك تفاصيل مصورة، منبه سمعي بصري شديد، لا يوجد تميز، أو تفريق في الشحنات المرسلة من اللعبة إلى الجهاز العصبي، بمعنى آخر لا جهد حسياً يحتاج إليه اللاعب، و من ثم تنتبه المشاعر للنجاح والفوز، أو الإحباط و الهزيمة، تنبيه خارجي للعبة لا يتسبب فيه ترتيب، وتنسيق ذهني داخلي من اللاعب، أي أن الأمر جد مختلف عن عمليات (التذكر، والقراءة، وسماع كلمات بعينها)، و هكذا فمشاعر اللعبة إصطناعية، لا علاقة لها بالواقع الذي نحياه. و لنصفها بأنها مشاعر التحدي و هي إرادة اللاعب المستفزة التي تكون محدودة بإطار اللعبة و حدودها، و تكــون

حركات مكررة و محددة مسبقاً، مع قليل من التفكير، لا حاجة أيضاً إلى الإرادة و التفكير.

و في حال المراهقين، نجد إنحسار التفكير الموضوعي، وإنتهاء النشاط الذهني الواعي نتيجة للغوص عميقاً في عالم تلك الألعاب الإلكترونية، لأنه إذا حكم المراهق عقله و تذكيره، فسيكون بطيئاً في اللعبة و هذا قد يؤدي إلى خسارته مختار، 004).

4.3- الإباحيـــة الجنسيـــة:

مما لا شك فيه أن التطور الهائل في التكنولوجيا قد جعل التصدير الجرافيكي أكثر حقيقة و دافعية في إطار ما يسمى بالألعاب الإلكترونية. تقدمت تلك الألعاب و تطورت، و تجسدت و إرتكزت، وإعتمدت، وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة، بل إستغلتها، و صارت في قلبها، وقدمت لنا القسوة، دموية مؤلمة، وجنسية فاضحة ومفضوحة، فبعض الألعاب الإلكترونية تحتوى على صور إباحة، و أصوات و عبارات بذيئة، وسلوكيات متذنية رديئة، و لشدة الأسف فإن أكثر البشر عرضة لتلك الألعاب و أكثر هم إستهلاكاً لتلك الإلكترونيات المصورة : أطفال.

علماً أن الطفل العربي مع كل الخطر عليه- عرضة أكثر من غيره للتلصص و سرقة الوقت، و المكان، و الزمان، لممارسة الألعاب خلسة في البيت، أو مع صديق، من ديون رقابة، أو في نواد و مقاه (الفيديو جيم)، أو (الإنترنت كافيه)، أو كليهما، حيث المكسب المادي لمالكيها هو الحكم لا غيره، ربما لأن الضغط عليه من الوالدين عال جداً، خصوصاً من الأم التي تكاد تلفه في ورق سولفان، أو تضعـــه في صندوق زجاجي، و تتوقع منه أن يكون الأول بإمتياز، و ألا يخطئ، و ألا يرسب، و ألا يلعب، و أحياناً ألا يمرح، أو يضحك، أو يخرج (فاضل، 004).

و عليه فنحن نحتاج إلى نظرة بعيدة، إلى خطة محكمة، و ربما إلى لجنة مستقلة تتأمل ما كان، و ما سيكون، ترصد مواطن الخطر، وتحديد المشكلات التي قد يتسبب فيها الحاسوب، و ألعاب التلفزيون، والآثار المحتملة للعب الإلكتروني.

5.3- الإضطرابات الصحية و الحركية:

إن الألعاب الإلكترونية تؤثر في كل مراحل التطور و النمو لدى الطفل، فهي تقدم حالة عضوية خاصة (بدءاً من جلسة الحاسوب أو Play Station منصة اللعب، أو غيرهما) إلى كل الطقوس المصاحبة لها. فجلوس الطفل لممارسة تلك الألعاب عدة ساعات يفضي إلى هدر الوقت، وحين تستحوذ الألعاب الإلكترونية عليه فترة زمنية طويلة، يتضرر جهازه العصبي، و يتأذى بصره، كما تتأثر صحته العامة من خلال إشغاله باللعب عن تناول وجباته الغذائية، و يحدث أيضاً أن يقل الأداء الحركي المرن، مع إلتهابات مفصلية. كما أن الألعاب الإلكترونية لا توفر للطفل، أو المراهق ما توفره ألعاب الحركة البدنية من قوة الجسم و لباقته و النمو البدني السليم (الطنطاوي، .ت).

كما تجدر الإشارة إلى أوجه الإختلاف بين اللعب على الفيديو و اللعب الحقيقي الذي يسهم في تدعيم التنشئة السليمة و في تنمية مهارات التواصل والتفاعل مع البيئة المحيطة، و يزيد من قدرة الطفل على التعبير الخلاق والإبداع، كما أنه يتيح له مسافة من الحرية للتعبير عن نفسه في إطار مقبول إجتماعياً وممتع له و للمحيطين به. و هو إستهلاك لطاقات الطفل، وتوجيهها إلى البناء لا الهدم، فلو أتيحت لتلك الطاقات منافذ اللعب، لأنطلقت تبني لنا

الأبطال و لصار هؤلاء قدوة للنشء، فاللعب هو السبيل، الشخصية المتكاملة للإنسان (إبراهيم، 2000).

كما أن اللعب مطلب حيوي للحياة النفسية السوية لأطفالنا في مراحل النمو المتعاقبة، و يعد اللعب بالنسبة للأطفال عملية أساسية تواكب النمو الحركي، كما نجد أنه يرتبط إرتباطاً وثيقاً بجميع جوانب النمو الآخر، كالنمو الحركي و الإجتماعي و الإنفعالي، و العقلي و اللغوي (لطف الله، 1998).

أما من الناحية العقلية، فاللعب يساعد الطفل على أن يدرك جيداً عالمه الخارجي، و ينمي مهاراته اليدوية والعقلية، و يقوم بالإستكشاف فيتعلم ويحصل على المعلومات بنفسه، وتزداد الحصيلة المعرفية واللغوية، ويتدرب على حل المشكلات، و تنمو لديه روح الإبداع و الإبتكار. و يساعد اللعب على نمو الطفل من الناحيـــة الإجتماعية فيتعلم النظام و يحترم الجماعة، ويدرك قيمة التعاون و المصلحة العامة، و يقيم العلاقات الجيدة مع الآخرين، و يتعاون معهم في حل المشكلات، مما يساعد على التخلص من الخجل والتمركـــز حول الذات، كما يتعلم السلـــوك و ضبط النفس والصبر والإحساس بشعور الآخرين، و يكون صورة سليمة عنهم و عن الآخرين (القذافي، 995).

و إنطلاقاً مما سبق يبدو واضحاً أن الألعاب الإلكترونية تعمل جاهدة على تضيق دائرة المعارف و إستغلال الطاقات و المهارات لدى الأطفال والمراهقين و توجيهها توجيهاً سلبياً نحو العنف والعدوان والإنحلال بالإضافة إلى الإضرار بالنمو الحسي الحركي و خفض وتيرة نموه الطبيعي.

6.3- الإضطرابـــات النفسية و الوجدانية:

من الواضح، بل من المؤكد أن التعرض للألعاب الإلكترونية فترة طويلة، و اللعب المفرط تأثيرات نفسية و وجدانية أهمها: السلوك الإدماني

الوسواسي، و نزع الإنسانية عن اللاعب و نزع حساسية و مشاعره، و عدة تغيرات في شخصيته، و إغتيال البراءة، و ظهور إضطرابات نفسية حركية، و إنحسار العزيمة و الإرادة، و مع الأسف لا يوجد شكل منهجي تقويمي لآثار الألعاب الإلكترونية في الأطفال.

ذلك أن خطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال و المراهقين و الشباب حتى الرجال، يتجلى عندما يتذكرون أحداثاً و مشاهد بعينها من تلك الألعاب المرعبة، كما يتذكرون أحداثاً حياتية سلبية و مؤلمة، يربكهم هذا و يوترهم ويتركهم نهباً لتوتر و كــرب ما بعد الصدمة، و لنا أن نورد حالات عقلية بعينها، تعــود في مجملها إلى تسلسل مشاهد و أحداث و تتابعها، حدثت في الطفولــة الأولى و ما تلاها. كما يعيش الأطفال الذين تعرضوا لصدمات نفسيــة في ظروف عنف و رعب شديد كخبرة جذرية تترك آثاراً دائمة ومختلفة، و متفاوتــة في شدتها، تتجلى شيئاً فشيئاً، و تبقى طوال الحياة، وإن وجدت مخارج و ظروف حسنة في بعض الأحيان. فالطفل وحده فقط هو الذي يصاب بها و بفظاعتها، و ذلك من حيث الإنعكاسات السلبية على النمو النفسي السوي له، إذ تؤثر على السير النفسي المستقبلي لديه، و تعقد من مشاكل في السنوات اللاحقة (Borudy,1997 :97).

و مما يبدو واضحاً أن هذه الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية تتجسد في إنطباع مشاهد العنف- لمصورة إلكترونياً- في تلك الألعاب الجهنمية على سطح العقل الباقي، أو تقبع في صخب تلك المنطقة الواقعة بين الشعــور و اللاشعور تمكن و تكون البذرة لما هو آت، يحدث هذا أكثر في حالات الأطفال المهيئين أكثر لإستقبال تلك الإندفاعات من بيئتهم المحيطة.

ذلك أن الصغـــار لا يستطيعون –بل لا يتملقون– من فهم ذلك الفـــارق الكبـــير بين العنف المصـــور في اللعبة و وحشية ما يحدث في الحياة، إنهم لا يحسوُن بتلك التأثيرات التي تنزع عنهم حساسياتهم، لا يدركون، فيستمرون في اللعب نهاراً و ليلاً من دون هوادة، و قد يستمر اللعب لأيام من دون كلل أو ملل، لا يقطعه سوى تناول القليل من الطعام (الجاهز و المعبأ آلياً، غالباً)، قليل من النوم، و الذهاب إلى الحمام لقضاء الحاجة مع إهمال تام في المظهر.

و عليه لنسم الآن تلك الألعـــاب بأسمائها كما هي Space Invaders Pack Man مع ألعاب أخـــرى شتى عنيفة و عدوانية، و لنا أن نتأمل تدفق الدم الذي يجعله القرص المضغوط أكثر واقعية، و تصوره التكنولوجيا الرقمية للأقراص الصلبة المتعاملة مع الليزر Laser-Disk.

ذلك أن التطور الهائل لتلك التكنولوجيا المركبة و المعقدة قد يسمح بمشاهدة عنف أكثرت جسمياً و تجسيد العنف (بما يحويه ذلك من كميات دم تفور في كل مكان)، و على سبيل المثال، فإن لعبة Mortal Kombat، تصور أحد أبطالها بفص رأس ضحيته عن جسمه، و الآخر بصعقه كهربائياً، و الثالث يمزقه إرباً إرباً حتى إن قلبه الطالع من صدره، و هو ما زال ينبض بقطعه بكلتا يديه العريتين، و الرابع يشد رأس غريمه، عن جســـده و يرفعها كعلامة للنصر، و في لعبة أخرى Nite Trap نرى مصاصي الدماء متعطشين يتتبعون و ينتهكون خمس نساء، يحفرون في رقابهن حفراً بحفارة كهربية ثم يعلقن كالذبائح من أسفل لأعلى.

إن ذلك الفعل العنيف المراوع بكل تقنياته – مع الأسف – يجعل من العنف أكثر أقلية تدخل هذا المدخل الصعب إلى ما يمكن تصوره عن ذلك

الزخم، الذي يصاحب تسويق تلك الألعاب الإلكترونية، و هو أمر يصعب أحياناً تصديقه (سليم، 1995).

كما أن تلك الأعداد المهولة من تلك الألعاب المزمعة و المسلية في آن واحد، و تجارتها و تداولها، أصبحت أمراً يستحق التوقف و الدراسة الجادة. و لو حصرنا أعداد الألعاب الموجودة حالياً داخل كل بيت عربي يمتلك المقومات الإقتصادية لشرائها، لأستطعنا رؤية الأمر بوضوح، ففي الولايات المتحدة الأمريكية تجديداً في جريدة «ساو باولو» عدد 3 فيفري عام 1992، تجد في صحفتـــي 9 و 10، أن 76 % من البضاعة المعروضة للبيع والشـــراء هي ألعاب إلكترونية، و الباقي دراجات، و كتب و غيرها، فهل يعكس هذا بأس حالنا و حال كوكبنا في الألفية الثالثة ؟ (خوري، 2004).

7.3- الألعـــاب الإلكترونية و المستقبل:

مما لاشك أن أهمية شبكة الإنترنت بالإضافة إلى الألعاب الإلكترونية تكمن في قدرتها على توصيل المعلومات للأطفال بشكل واسع، بالإضافة إلى قدرتها على جذب تفاعل الأطفال مع المواد التي تعرضها الشبكة، فهي تعتبر من أخطر و سائل التعبير الفني، وأكثرها تأثير و فاعلية في جماهير الأطفال، و بذلك يمكن إعتبارها بديل عن الوسائل الإعلامية الجديدة التي يمكنها أن تقدم للأطفال خدمات كثيرة، فالصورة المتحركة المرتبطة بالصوت المسموع تثير إهتمام الطفل، و تقدم له نفعاً أكثر الكلمة المكتوبة أو المسموعة.

و يعود ذلك لما توفره الشبكة العنكبوتية من تسلية و خيال، و حقيقة، و تقمص بالإضافة إلى الكم النوعي من المعلومات.

لا شك أن للألعاب الإلكترونية بصفة عامة و شبكة الإنترنت بصفة خاصة آثار إيجابية و أخرى سلبية، فإختبار البرامج التربوية التعليمية الهادفة التي تنقل العلم و المعرفة و الثقافة، و التوجيه و السلوك السليم، و تعـــزز العادات و القيم و المثل السليمة، و تمتع الأطفال و تسليهم بمعلومات تعزز المناهج المدرسية أو تقوي معلوماتهم الثقافية، تعطي آثاراً إيجابية في حياة الطفل الحاضرة و المستقبلية. أما البرامج و الألعاب الإلكترونية التي لا يتم إختيارها، و مراقبة عرضها بناءاً على هذه الأسس، و بخاصة برامـــج العنف و الجريمة و القتل، فإنها تعتبر سلبيـــة في آثارها و نتائجها على هذا المخلوق الهش، و تلحق الضرر به.

ذلك أنه إزاء كل هذه المخاطر والأضرار التي حاولنا إلقاء الضوء عليها، ماذا نحن فاعلون؟ في أستراليا تحركت مجموعة من البرلمانيين لوضع حد لهذه الألعاب التي تحوي في طياتها عنفاً وجنساً، فلعبة Nite Trap، صودرت و منعت من الأسواق بأمر المحكمة حتى صدور تصنيف حكومي لتلك الألعاب، كما في الأفلام (للكبار فقط)، و يقترح التقسيم العام (كل الأعمار)، و عام (للأطفال فوق سن الثامنة)، و بالغون (لمن هم فوق سن 15 سنة)، و محدود (لمن هم 18 سنة فما فوق فقط)، و مرفوض Refused (R) ممنوع مطلقاً.

فألعاب مثل Mortal Kambat and Street Fighter II Turbo، تشد إهتمـــام الأطفـــال من 8 سنوات فما فـــوق، أما Nite Trap فتشد إهتمام البالغين من سن 15 سنة فما فوق.

و بذلك التقسيم و المراقبة و الترتيب، قد تزول بعض مخاوفنا ليســـت كلها بالطبع. كما أنه في بعض المدن الأمريكية يمارس عمدتها التدقيق في

بيع الألعاب الإلكترونية وشرائها و تأجيرها مانعين ذلك بتاتاً، خلال ساعات الدراسة و أيام الدراسة، و بالطبع فإن مسألة المنع التام ستعيد إلى أمهاتنا (تفاحة آدم) المحرمة، و إن كل ممنوع يصير مرغوباً أكثر، لاشيء إلاّ ما في الموضوع هو ضمير الإنسان نفسه، و لي أمركان، أو مراهقاً، أو بائعاً، لكن المسؤولية الكبرى تقع على عاتق الوالدين، لأنهما المتحكمان في عملية الشراء و اللعب و الوقت لأولادهما، كما يجب أن يراقباً بحذر و بحب عملية إختلاط الأولاد بأولاد آخرين، و تبادلهم تلك الألعاب الإلكترونية، و توخي ضرورة التعاون و التواصل مع أولياء الأمور الآخرين بغية تكوين شبكة إجتماعية متألقة ضد خطر عنف اللعب الإلكتروني، بكل ما يحويه من دمار نفسي و عصبي، و لمنع تلك الآفة من أن تصبح وباء، من أجل تحقيق وعي إجتماعي عام يتمحور حول أخطار إستخدام تلك الألعاب وآثارها الجانبية في الأطفال و المراهقين.

كما أنه المطلوب من الآباء مراقبة أبنائهم والسهر على توفير الصيانة و الإطمئنان لقرة أعينهم، حيث يؤخذ بعين الإعتبار مراحل الطفولة المبكرة و المتوسطة و المتأخرة، أي فهم فن الترتيب العمري للأطفال، فهم في حاجة ماسة إلى من يرافقهم إلى فضاءات السيبر و الإشراف على الشبكة العنكبوتية و الألعاب الإلكترونية خاصة يفرض الرقابة من طرف جهات مختصة، وخاصة وزارة الصحة لأن بعض الفضاءات أشبه ما تكون أوكاراً التجميع المراهقين، مما يؤثر على ثقافة الأطفال العلمية والإجتماعية والتعليمية والسلوكية و النفسية و العاطفية و الإنفعالية.

لذلك فالمطلوب في الأقراص المضغوطة الحاوية للألعاب الإلكترونية من جهة و البرامج التي تقدم على الشبكة العنكبوتية أن تراعي مراحــل نمو

الأطفال، و خصائـــص كل مرحلة منها، و أن تراعـــي في مضمونها تقديم القصـــص و الحكايات الشعبية، و القصص الهادفة و طرق و ساليب التعامل مع الألعاب، و مع الناس في أسرتهـــم و في مدارسهم و في مجتمعهم بشكل عام، بالإضافة إلى العمل على تنمية ميولهم و رغباتهم وهواياتهم و صقلها.

كما يجب أن لا تتعرض برامج الألعاب الإلكترونية إلى الضعف والعدوان و القتل و الجنس، و إنما العمل على وضع برامج تربوية، تثقيفية، علمية، ترفيهية تتخذ من التعاون و الخير و الفضيلة و الدين القاعدة الأساسية في تنمية هذه الخصائص النفسية السلوكية لدى النشء و إدماجه في المجتمع كعنصر فعال للبناء و العمل في الإتجاه الإيجابي، من ناحية أخرى يجب أن تكون برامج الشبكة العنكبوتية قادرة على عرض برامج تثقيفية و نوعية للكبار، و إطلاعهم على مشاكل الأطفال التربوية و الصحية و النفسية والإجتماعية، وكيفية التعامل معها والمساعدة في حلها، وإجتيازها مع الأطفال بشكل سليم.

كما أن معظم الدراسات كان منطلقها وأساسها أهمية الألعاب الإلكترونية بصفة عامة و الشبكة العنكبوتية بصفة خاصة في صلة الكبار والصغار، و خاصة الطفل المولع بإستكشاف الجديد والطامح إلى غد ومستقبل أفضل، فالإنترنت أو «الشبكة الأم» في تمثيل الأسرة أداة فعالة لتعريض الأمة و قتامة الحياة اليومية، خصوصاً عندما تكون معظم البيوت مفتقرة إلى أنشطة ترفيهية يسودها التوتر و الرقابة.

ذلك أنه فضلاً عن أهمية المعرفة و الإطلاع، فالشبكة العنكبوتية بمـــا تحتويه من البرامج و الألعاب الإلكترونية تلعب دوراً متصاعـــد في تنشـــئة الطفل، إذا ما أحســـن إستعمالها، فالإقبال المتزايد على الشبكـــة إنما لرغبة

جامعة في التعلــم و الإطلاع، و تعطش كبير من الأطفال والشباب إلى الإندماج على العالم الخارجي، ولكن هذه المنافع الإيجابية للإنترنت لن تتحقق للأطفال و المراهقين، و إلاّ إذا أحسن البرامج المناسبة لهم، وعرضها في أوقات مناسبة أيضاً، و في أمكنة مناسبة كان ذلك في الأسرة، داخل البيت، أم في روضة الأطفال، أم في المدرسة، و أن يكون العرض بإشراف الكبار و حضورهم، حتى يوجهوا الأطفال، و يشرحوا لهم بعض المفاهيم والدلالات الخيالية أو الغامضة، و لا شك أن هناك أوجهــاً بين الفترة والشبكة العنكبوتية، من حيث إشتراكها في الصورة و الصوت و الحركة والتشابه في بعض الأجهزة كالعرض مثلاً، بذلك يمكــن الإستفادة منها مجتمعــه أحياناً وكل منهما يمتلك وسائل التصوير الخيالية مع الإختــلاف في التقديم والإمكانات الفنية و العلمية المتاحة لكل منهما.

و مهما اختلفت وسائل كل منهما في التطوير و العرض، إلاّ أنها تلتقي جميعها بتأثيرها في الطفل إيجاباً أو سلباً، حيث دفع إنتشار إستخدام الكومبيوتر و الإنترنت التلفزيون كي يضيف لمسة من التفاعلية تشبهاً بهما، فكان أن زاد من تفاعله مع الجمهور غير الهاتف مباشرة، و تلقي رسالته من خلال الفاكس و البريد الإلكتروني، و كما يرى البعض أن تعدد الوسائط الإعلامية الذي يؤدي إلى إنقراض أي منهما، فسيعيد توزيع الأدوار فيما بينهما، و على كل وسط تقع مسؤولية، البحث عن دور جديد، و في غاية إعلام عصر المعلومات سيظل البناء الأنسب و الأجدى، و كل مهمة إعلامية ستختار وسيطها الأمثل (علي، 2001: 389).

و مما لاشك في أن المستقبل سيحمل لتطبيقات مدهشة في واقعية الألعاب الإلكترونية. المريدون و المؤيدون لها يشيرون إلى مقال نشرته

مؤخراً صحيفة نيويورك تايمز عن تحسن جراحة البطن بالمنظار من خلال الممارسة المسبقة للألعاب الإلكترونية. و اعتمدت الصحيفة في هذا المقال على دراسة أجريت في أحد مستشفيات مانهاتن بولاية نيويورك، وأظهرت مؤشر على المهارة اليدوية المطلوبة في عمل الطبيب الجراح لم يكن مؤشر اليد الثابتة، أو سنوات الخبرة، أو الجنس، أو العمر، أو عدد الحالات السابقة، التي عالجها الجراح، بل كان المؤشر في ما إذا كان الجراح يمارس الألعاب الإلكترونية أم لا ؟ (خوري، 2004).

كما تؤكد دراسات أخرى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تحسن التكامل بين العين و اليد، و تقدم بذلك منافع لممارسة الحركة التي تتطلب قدراً كبيراً من الإحساس بالمساحة و المسافة.

غير أن لواقعية الألعاب المتطورة وجهاً آخر مثيراً للقلق و التساؤل، أو النقل: إنه يضفي مزيد من الجدية على السؤال القديم المتعلق بتنمية هذه الألعاب لمشاعر الضعف و العدائية عند اللاعبين.

ففي الماضي بدا هذا السؤال متشائماً و سلبياً، عندما كان اللاعب مثلاً يطلق النار على هدف مرسوم بشكل بدائي، و لا يشبه الإنسان في شيء، أو يشبهه قليلاً فقط، و لكن مع تحسين الرسوم البيانية، و في حالة دمج السينما بالألعاب الإلكترونية بحيث يصبح الفيلم السينمائي تفاعلياً يؤدي فيه اللاعب دور الجندي، أو القاتل، و يطلق النار مثلاً على أهداف صور أناس حقيقيين، و يمارس هويته هذه ساعات طويلة، ألاّ يصبح من الضروري جداً آنذاك قرع جرس الإنذار، و المراقبة من كثب (وبقلق مشروع) لما يمكن أن تكون عليه هذه الألعاب من حيث التأثير في النفسيات و الأخلاقيات.. و هل سيكون من التجني آنذاك القول: إن الألعاب الإلكترونية صارت «موزعة قيم وعادات» ؟

و عليه سيتواصل النقاش، الأهل سيدعون إلى محاسبة أخلاقية، و هذا حق، و سيدافع مبتكــر الألعاب الإلكترونية و صانعوها عن الحق في الإختيار و التعبير الفردي و المنفعة، و سيواصل العلماء دراسة الظاهرة، وفي بلادنا العربية أيضاً سيبقى النقاش مثيراً متواصلاً.

ذلك أن صناعة الألعاب الإلكترونية في بلادنا العربية حديثة العهد، وهناك ما يكفي من الإشارات إلى أن رجال الأعمال يريدون أن يستثمروا أموالهم في هذه الصناعة، و يبقى الأمل في ألاّ تستمد ألعابنا العتيدة رواجها و هويتها من العنف و العدوان. قمع تزايد أعداد المواهب المتطورة في البلاد العربية، سيكون بوسع المؤسسات قريباً إطلاق ألعاب يذهب فيها أبطال عرب في مغامرات مع إبن بطوطة، و يحلون ألغاز في رحلة عبر نهر النيل.

فإلى أين تسير هذه الصناعة ؟ الوقت سيحدد ذلك، غير أن النظرة التي ألقيناها على البدايات، تشير إلى الأمور تسير اليوم وفق ما يشتهي رجال الأعمال، و الصناعيون، و اللاعبون، و ستبقى كذلك خلال المستقبل المنظور على الأقل.

و إنطلاقاً مما سبق يبدو واضحاً أن الأسرة و بخاصة الآباء والأمهات في أي مجتمع من المجتمعات الإنسانية تعتبر الوسط الأول، و المهم الذي يقوم بتثقيف الطفل، و لا شك بأنها الميدان الأول الذي يواجه فيه الطفل مختلف التأثيرات الثقافية في المجتمع.

و لكن تظل قدرة الوالدين محدودة على تزويد الطفل بكل ما يحتاج إليه في الحياة، و في تأسيس قاعدته الثقافية التي يمكن أن ينطلــق من خلالها إلى الحياة بشكل سليم، و ذلك بسبب إنحياد أعبــاء الحياة على طرفي الأسرة، الأب و الأم، و كذلك بسبب النمو المعرفي المستمر في التطور و التغير الذي

يمكن لبعض الأسر أن تملك قدرة على متابعته، و هذا مما يؤكد حاجة الأسرة على الإستعانة بالمادة المطبوعة، والمقروءة والمسموعة والمرتبة، التي تتمثل في الإنترنت هذا الجهاز الذي يستطيع أن يعـــاون الأسرة في توجيه الطفـــل والمراهق نحو المنهجية الحياتية الإجتماعية، و نحو تعديـــل سلوكهم وتثقيفهم بما يكفل لهم الإعداد و التهيئة السليمة، كما أن الإنترنت يمكنه أن يقوم بدور المثقف للكبار الذين يشرفون على إعداد الأطفال والمراهقين، وبخاصة الآباء و الأمهات و المربين و المربيات و المعلمين والمعلمات، وكل من له علاقة مباشرة في تربية الأطفال و تثقيفهم.

لذلك كله من المفـــروض على هؤلاء الكبـــار، و بخاصة الوالدين والمربين، ضـــرورة متابعـــة برامج التلفزيون و الإستفادة منها في وجهين، الوجه الأول الإستفـــادة من المواد التثقيفية التي تساعدهم على توجيـــه أبنائهم و تربيتهم، و ذلك بواسطة المعلومات العلمية و التربويـــة المتكررة التي يتوصل إليها معدو برامج الألعـــاب الإلكترونية بصفة خاصة والإنترنت بصفة عامة.

أما الوجه الثاني يتمثل في متابعة البرامج التي تقدم الأطفال والمراهقين و إفساح المجال أمامهم للإستفادة منها عن طريق مشاهدتهم لها، و من وجهة نظرنا أرى أن يشارك الآباء و الأمهات الأبناء مشاهدة بعض البرامج التثقيفية و التربوية المحاولة الإستفادة من إستفسارات الأطفال حول بعض الجوانب، و ربطها بالحياة التي يعيشون فيها، و بذلك تكتمل الفائدة، وتخف حدة السلبية بتربية و شل من مهارته الإبداعية و سلوكياته المرغوب توفيرها فيه.

كما من واجب الأسرة تعليم الأطفال المراهقين و تربيتهم تربية تليق بهم، تربية إسلامية نابعة من تعاليم القرآن الكريم و السنة النبوية، كما أن وسائل الإعلام المختلفة المسموعة و المرئية و المقروءة مسئولة عن القيام بواجبها الرسالي المتمثل في التوعية من أجل إنقاذ الأطفال من الضياع والإنحراف.

4- المراجـــع:

1.4- المراجـــع العربية:

1- إبراهيم، فيوليت، فؤاد(2000): محاضرات في الصحة النفسية، مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة.

2- خليل شهيرة (2000): لعبة الطفل كيف تتحول إلى أداة للعنف، مجلة العربي، الكويت وزارة الإعلام، العدد .501

3- خوري، فادي (2004): الألعاب الإلكترونية قفزة في الهواء مازالت تقفز، مجلة القافلة، السعودية.

4- سليم، عزت طه محمد (1995): ألعاب الفيديو جيم تزيد النزعة العدوانية، مجلة العلم، القاهرة، أكاديمية البحث العلمي.

5- صحيفة دليل الإنترنت (2002): علمي طفلك الكومبيوتر عامين، العدد 20، فيفري.

6- الطنطاوي، ممدوح و إبراهيم (بدون تاريخ): الألعاب الإلكترونية، أهدافها و مخاطرها، مجلة الكويت، وزارة الإعلام، العدد 242، الكويت.

7- عبد الحافظ، حسني (1999): ألعاب الفيديو و إنحرافات الطفولة، مجلة التربية، العدد .129

8- عبد الحافظ، حسين (1994): الألعاب الإلكترونية و ظاهرة العنف عند الأطفال، مجلة الخفجي.

9- عيسوي، عبد الرحمان (1999): الوعي السيكولوجي، دار العلوم العربية للطباعة و النشر، لبنان.

10- علي، نبيل (2001): الثقافة العربية و عصر المعلومات، عالم المعرفة 276، مطابع الوطن، الكويت.

11- فاضل، خليل (2004): التشويه الإلكتروني للطفل، مجلة العربي، وزارة الإعلام، العدد 552، الكويت.

12- القولي، محمد عبد الله (1999): الإنترنت، المعرفة و الخطر الداهم، الوعي الإسلامي، مارس العدد، 399، مطابع السياسية، الكويت.

13- القذافي، رمضان محمد (1995): رعاية المتخلفين ذهنياً، ط1، المكتب الجامعي الحديث، الإسكندرية.

14- لطف الله، عفاف (1998): أوراق تربوية في مشكلات الأطفال والناشئة، دمشق.

15- مختار، وفيق صفوت (2004): أطفالنا و ألعاب الحاسوب، مجلة مقار الإسلام، الإمارات العربية المتحدة.

2.4- المراجــع الأجنبية:

16- Borudy,j.(1997) : La douleur invisible de l'enfant approche Eco systématique de la maltraitance, Erés, Toulouse.

17- Chambart delauwe,(Maire Jose Claude) :Enfant de l'image, Payot.Paris.