CBT

الألعاب الإلكترونية

وأثرها على سلوك الأطفال



د. مصطفى الغراوي

أخصائي العلاج المعرفي السلوكي (CBT)

مقدمة

الألعاب الالكترونية في وقتنا الحالي أصبحت جزء لا يتجزأ من حياة الأطفال والمراهقين ولاسيما بعد التطورات التي شهدها مجتمعا في عالم التكنلوجيا والسوشيال ميديا إذ أصبحت الألعاب الالكترونية متوفرة ومتاحة سواء بشكل مجاني او بمبالغ معينة على أجهزة الكومبيوتر والهواتف المحمولة ،بالإضافة الى أجهزة الألعاب الأخرى مثل البلي ستيشن والاكس بوكس وغيرها، تحتوي هذه الألعاب على برامج تعليمية او تسلية او العاب تعتمد على الذكاء والتخطيط الاستراتيجي وغيرها[1]، وان انتشار هذه الألعاب بصورة واسعة في جميع بلدان العالم دفع الإباء الى الشعور بالقلق والخوف على أطفالهم بسبب انعزالهم عن الحياة الطبيعية واندفاعهم في عالم الخيال والعزلة مع عالم وهمي قد يسبب عدة مشاكل وأثار سلبية على الطفل بالدرجة الأولى ومن ثم العائلة والمجتمع والدولة ولاسيما في الآونة الأخيرة ظهور بعض الألعاب التي تحمل فكر منحرف لا تتلاءم مع قيمنا وعاداتنا في مجتمعنا العربي.

مشكلة البحث

ألعاب الفيديو واحدة من اهم وسائل الترفيه الأكثر شعبية بين الأطفال والمراهقين في العصر الحالي. وتتنوع هذه الألعاب بين الألغاز والرياضة، والألعاب الاستراتيجية، وألعاب الأكشن، مما يجعلها تجذب اهتمام الملايين حول العالم، ومع تزايد انتشار هذه الألعاب، أصبح هناك جدل واسع حول تأثيرها على الاطفال سواء كان هذا التأثير إيجابياً أم سلبياً حيث انها تحاكى العالم الحقيقي في تصورها، وسهولة الحصول عليها وممارستها في أي وقت وأي مكان، حتى أصبحت وسيلة ذات تأثيرات كبيرة يتطلب دراسات وجهود حثيثة لمعرفة مدى تأثيراتها على الأطفال مع قلة الوعي في ممارستها واستخدامها بالشكل

[1] Alanko, D. (2023). The health effects of video games in children and adolescents. Pediatrics in review.

الصحيح، فباتت هذه الالعاب بالنسبة للأطفال كهواية تستحوذ على معظم أوقاتهم ليلا ونهارا فهي تجذبهم بمحتواها وتقنياتها في الخيال والمغامرة حتى اثرت وبشكل كبير على سلوكهم الاجتماعي والأمني[٢].

أهمية البحث

تكمن أهمية دراستنا الحالية في التعرف على أنواع الألعاب الالكترونية وتأثيرها السلبي على فئة الأطفال والمراهقين ولاسيما الألعاب التي لا تنسجم مع عالمنا العربي والإسلامي من خلال الوصول الى توصيات مهمة وعملية تعمل على الحد من تأثير تلك الألعاب على مستقبل أطفالنا.

واقع الألعاب الإلكترونية في العراق:

ان التطور الهائل في تكنولوجيا المعلومات جعل العالم الرقمي أكثر حقيقة وواقعية في عالم الألعاب الالكترونية وهذا ما يجذب الأطفال والمراهقين نحوها والتمسك بها بصورة مخيفة اذ جعلها امر ضروري من مستلزمات حياته ويومه، ولا يستطيع الاستغناء عن تلك الألعاب بسبب ادمانهم عليها والسهر طوال الليل مما يؤثر سلبا على حياتهم العائلية والتعليمية من خلال تغيبهم عن الواجبات العائلية والمدرسية وانعزالهم عن البيئة التي يعيشون فيها.

ولا يدرك الطفل خطورة تلك الألعاب وما يحاول صانعيها من بث أفكار وتعليمات تتسم بالعدوان والعنف وضرب المنظومة القيمية والأخلاقية من خلال نشر قيم واخلاقيات لا تنسجم مع واقع مجتمعنا العربي الإسلامي، بالعكس بل تحاول ضرب منظومتنا ونشر سلوك مغاير لطبيعة واقعنا.

---

[2] Barnett, L. M., Hinkley, T., Okely, A. D., Hesket, K., & Salmon, J. O. (2012). Use of electronic games by young children and fundamental movement skills?. Perceptual and motor skills, 114(3), 1023-1034.

لان مضمون الألعاب الالكترونية الذي يبث إلى الطفل هي مضامين ذات مرجعية غربية، تنطلق من مبادئ مؤسسيها ومحيط حياتهم الثقافية والقيمية، وهذا بغض النظر عن تصنيف تلك المضامين بين السلبي والإيجابي، إذ يتلقى الطفل مضامين لا تمت إلى واقعه بصلة، بالإضافة إلى إن أجزاء هذه المضامين وخاصة تلك التي تتعامل مع الاطفال تحمل مجموعه من الأفكار والرموز وآليات التفكير التي قد تعرقل الطفل مع محيطه إذا لم يتم تأطيرها كما يجب[٣].

أخطر الألعاب الإلكترونية على الاطفال في العراق

اولا: رو بلوكس(Roblox)

هي منصة ألعاب عبر الإنترنت (Roblox Corporation)تمكن المستخدمين من إنشاء ألعابهم الخاصة والدخول الى العاب أخرى انشئها صانعوا هذه اللعبة واللعب معهم، تم اطلاقها لأول مرة في عام ٢٠٠٦ وأصبحت منذ ذلك الحين واحدة من أشهر منصات الألعاب، واليوم تنتشر انتشار واسع في العراق تقدر بحوالي ٣٤٪ من الأطفال والمراهقين لما لها من خصوصية تسمح بالتفاعل مع لاعبين آخرين من بلدان أخرى تكمن خطورة هذه اللعبة ان القائمين عليها هم اشخاص يعانون (البيد فيليا) وهي اضطراب نفسي يتمثل في الانجذاب الجنسي للأطفال من قِبل البالغين حيث يتم جذب الأطفال من خلال الألعاب التي يصنعوها داخل اللعبة ومن خلال الشات عبر طلبهم من الأطفال لأرسال صور عاريه لإكمال وتقوية حساباتهم ، ويعد هذا خطرا حقيقيا على الأطفال والمراهقين باعتبارها مؤشر خطير يشير الى المثلية كذلك وبالرغم من اللعبة مجانية الا انها تتطلب الشراء في بعض الأحيان (شحن اللعبة) حتى وصل الامر الى ان الأطفال يسرقون الأموال من ابائهم من اجلها .

[3] Goldstein, J. (2000). Effects of electronic games on children. Retrieved July, 24, 2003.

ثانيا: لعبة ببجي Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)

هي واحدة من الألعاب الإلكترونية الأكثر شهرة عالميا التي تم انشاؤها في كوريا الجنوبية من قبل شركة (Pubg Corporation) أطلق اول مره عام ٢٠١٧ كنسخة تجريبية على منصة Steamوبعد ذلك تم أصدرا النسخة الكاملة من اللعبة بعد ٢٠ ديسمبر من العام ذاته والتي تكون متاحة على الكمبيوتر، الهواتف الذكية، وأجهزة الألعاب المنزلية التي تعتمد على النجاة والقتال في بيئة مفتوحة ضد لاعبين آخرين. هذه اللعبة أثارت الكثير من الجدل بسبب تأثيرها على الأطفال والمراهقين

تبدأ اللعبة بإلقاء ١٠٠ لاعب في جزيرة كبيرة، حيث يتعين عليهم البحث عن الأسلحة والمعدات والقتال للبقاء على قيد الحياة، والفوز يكون لآخر شخص أو فريق يبقى على قيد الحياة. حيث تحتوي اللعبة على مشاهد عنف وقتال قد تؤثر سلبًا على سلوك الأطفال وتزيد من عدوانيتهم، واغلب الأطفال مدمنين عليها للغاية، مما يؤدي إلى إهدار الوقت وتقليل التركيز على الدراسة والأنشطة الأخرى والعزلة الاجتماعية بسبب الوقت الطويل الذي يقضونه داخل هذه اللعبة والتعرض للمحتوى غير المناسب: لأنها تحتوي بعض أجزاء اللعبة على محادثات نصية أو صوتية تحتوي على محتوى غير لائق كلمات نابية.

ثالثا: فري فاير (Free Fire)

واحدة من الألعاب الأكثر شهرة عالميا تم تطويرها ونشرها بواسطة شركة "Garena". في سنغافورة عام ٢٠٠٧ أطلقت اللعبة في ٣٠ ديسمبر ٢٠١٧ وأصبحت واحدة من أكثر ألعاب الباتل رويال شعبية على الهواتف المحمولة خاصة في مجتمعنا تميزت عن غيرها لأنها لا تتطلب الأجهزة القوية أو الاتصالات السريعة حيث يتم إسقاط ٥٠ لاعبًا على جزيرة نائية يتنافسون ليكونوا آخر شخص أو فريق يبقى على قيد الحياة. يمكن للاعبين اختيار مواقعهم عند الهبوط، وجمع الأسلحة والمعدات، والتخطيط لاستراتيجياتهم للفوز وتستمر كل جولة حوالي ١٠-١٥ دقيقة، مما يجعلها مناسبة للعب السريع. حيث توفر اللعبة مجموعة واسعة من الشخصيات، لكل منها قدرات فريدة يمكن تطويرها مع التقدم في اللعبة.

انه هذه اللعبة تحتوي على مشاهد عنف وقتال مستمر، مما أثرت بشكل كبير على سلوكهم العدواني بسبب ان غريزة الفوز فيها معتمد على قتل الاخرين، وكذلك المشاهدة الدورية للعنف لان متطلبات اللعبة وطبيعتها سريعة وتحتاج التطور دوما لتحسين الأداء، كذلك التعرف على الغرباء لأنها تعرض الأطفال للتفاعل مع أشخاص غرباء قد يتصرفون بسلوكيات غير لائقة، مثل التنمر الإلكتروني أو استخدام لغة غير مناسبة، شراء (شحن) دوري لهذه اللعبة والتي بسببها يصرف الطفل أمواله كلها عليها حتى يصل الامر الى السرقة من اقرانه او والديه كما يؤدي الفشل المتكرر في تحقيق الفوز الى الإحباط والتنمر من قبل اقرانه حتى وصل الى عدم ذهابهم الى المدرسة بسبب الخجل والتنمر عليه داخل المدرسة.

سلبيات الألعاب الالكترونية على الاطفال

الألعاب الإلكترونية جزء من الحياة العصرية تأثيرات كبيرة على الأطفال، على الرغم من الفوائد المحتملة للألعاب في تطوير بعض المهارات لدى الأطفال إلا أنها لها تأثيرات سلبية منها.

الاضرار النفسية للألعاب الإلكترونية على الأطفال

تظهر العديد من الأضرار النَّفسية على الأطفال بأشكالٍ متعدِّدة بحيث لا يجد الشعور بالراحة والرفاهية إلا أثناء ممارسته لهذه الألعاب كذلك الفشل في الحياة الدراسية بسبب عدم رغبته القيام بواجباته وأعماله المفروضة عليه، كذلك العصبية لأنه لا يريد فراقها وإنما يريد أن يبقى ويستمر باللعب، كما أن بعض هذه الألعاب تحتوي أموراً محرمة شرعاً وعرفاً مما يؤثر بشكلٍ مباشرٍ على شخصيته ولا يريد التواصل مع الآخرين في المدرسة أو مع الأهل والأقارب. كذلك فقدان الذَّكاء وروح الاختراع فتجده يرى كل شيءٍ يحيط به وكأنه شبيه لما يوجد في اللعبة، وهذا ما يجعل تفكيره وذكاؤه محدوداً في نطاقٍ ضيق.

الاضرار الامنية

أثبتت اغلب الأبحاث التي أجريت وجود علاقة قوية بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها على شاشة التلفاز أو يمارسها من خلال الألعاب ذات التقنية العالية مثل العاب اليوم التي تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير املاكهم والاعتداء عليهم دون مبرر كذلك تعلم الأطفال أساليب ارتكاب الجرائم لأنها تتطلب منه ان يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها.

الاضرار الاقتصادية

ان المشاكل الاقتصادية المرتبطة بالألعاب الإلكترونية عديدة ومتنوعة وتعتمد على عوامل كثيرة واهمها الإنفاق المفرط لان شحن الألعاب الحديثة دائما ما تكون باهضه الثمن لان العديد من الألعاب تعتمد على الشراء داخل التطبيق مثل العملات الرقمية وشراء الأسلحة والملابس الافتراضية لتطوير الألعابهم مما يكون عبئاً على الاسرة دون علمها والادهى من ذلك ان الأطفال والمراهقين قد لا يكونوا على دراية بالتكاليف بسبب شغفهم وادمانهم عليها مما يسبب ضغطا مالياً على الاسرة، ولاسيما ان احصائية المركز الاستراتيجي لحقوق الانسان عن الألعاب الإلكترونية في العراق مقلقة جدا حيث تم صرف ما يقارب المليون دولار فقط على لعبة الببجي والألعاب القتالية ناهيك عن الألعاب الأخرى.

الأضرار الدينية:

اغلب الألعاب الإلكترونية تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال وأيضا تحمل أساليب معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الاسلامي التي ومع الأسف بدا الأطفال يبتعدون شياً فشياً حتى وصل الامر الى الابتعاد عن الدين وعن طاعة ابائهم.

الاضرار الاجتماعية:

إن الألعاب الإلكترونية عرضت المراهق الى خلل في العلاقات الاجتماعية بسبب الادمان عليها، وان الطفل الذي يعتاد النمط السريع في الألعاب الإلكترونية قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية والطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة اقل بكثير مما يعرض المراهق إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو المنزل.

الأضرار التعليمية:

ممارسة الألعاب الإلكترونية أثرت بشكل سلبي على التحصيل الدراسي وأدت إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي مما ادى إلى اضطرابات في التعلم، كذلك تأثيرها وبشكل مباشر على تفكيره، كما أن سهر المراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية اثرة وبشكل مباشر عليهم في اليوم التالي حتى وصل الامر الى عدم قدرتم على الذهاب الى المدرسة بسبب سهرهم طوال الليل على الألعاب.

التوصيات

١. الايعاز الى هيئة الاعلام والاتصالات ووزارة الاتصالات بضرورة إيقاف هذه الألعاب.
٢. الايعاز الى المصارف الحكومية التابعة لها منصات الشحن مثل الزين كاش وغيرها بإيقاف الشحن للألعاب
٣. ضرورة تحديد وقت لاستخدام الألعاب وتشجيع الأنشطة البدنية والاجتماعية، لتجنب الاستخدام المفرط لها مع أهمية اختيار ألعاب مناسبة للأعمار المختلفة.
٤. تشجيع الألعاب الرياضية الجماعية التي تؤكد على فكرة العمل كفريق والألعاب الشعبية في مدارسنا التي ترتبط بقيمنا ثقافتنا العربية
٥. توعية طلاب المدارس بسلبيات الألعاب الإلكترونية وأضرارها من خلال الندوات والمؤتمرات والندوات داخل المدارس
٦. على الأجهزة الأمنية المختصة مراقبة مراكز الألعاب التي تقدم ألعاب ضارة تتسم بالعنف وتساعد على الانحراف، وعدم السماح بتداولها وتحديد عمر مناسب لدخول هذه المراكز
٧. يقع على عاتق الاسرة أيضا تطبيق ما ينصح به ينصح الصحة بان لا تزيد مدة اللعب عن ساعتين يوميا شريطة أن يأخذ الشخص فترات راحة كل (١٥) دقيقة، وان لا تقل المسافة بين الطفل وشاشة الكمبيوتر عن (٧٠) سم.