

الآثار السلبية للألعاب الالكترونية على الأبناء

مودة محمد سليمان

قسم علوم الحاسبات / كلية العلوم

جامعة الموصل

القبول

٢٠٠٩ / ٠٧ / ١٥

الاستلام

٢٠٠٩ / ٠٣ / ٠٨

Abstract

The object of the research is explaining the negative effects of computer games on boys, and the research sample had been chose from schools pupils in the range of age between (12 to 20) years by using questionnaire which had been distributed on (100) pupils in different levels. The results of statistic analysis were referred to economical, educational, health and behavioral adverse effect.

The researcher suggests two prophylactic programs to cut down the prolonged hours that the boys spend to play in front of the screens. The researcher had also got certain approaches and results to avoid the effects of these games which fill boys 'life without feeling behavioral, economical and health danger and loss of money and time.

الخلاصة:

أستهدف البحث توضيح الأثر السلبي للألعاب الكومبيوترية على الأبناء ، وتم اختيار عينة للبحث من طلاب مدارس تتراوح أعمارهم بين (١٢ الى ٢٠) عاماً وجمعت البيانات من خلال استبانة أعدت لهذا الغرض تم توزيعها على (١٠٠) طالب في مختلف المستويات وقد أخضعت هذه الاستبانة للمعالجة الإحصائية وأشارت نتائجها إلى وجود سلبيات اقتصادية ودراسية وصحية وسلوكية على الأبناء من جراء هذه الألعاب.

وقد اقترح الباحث برنامجين وقائين للتقليل من الساعات التي يقضيها الأبناء للهو أمام الشاشات ، كما خرج بجملة من التوصيات والاستنتاجات للوقاية من تأثيرات تلك الألعاب التي تملأ حياة الأبناء دون أن يشعروا أخطاراً سلوكية واقتصادية وصحية وإهداراً للوقت.

المقدمة:

أدى انتشار الكمبيوتر وألعاب الفيديو في السنوات الأخيرة إلى بروز دورها بوضوح في حياة الأطفال . إنها الألعاب العصرية ألعاب التسلية والترفيه للجيل الجديد ، فالكلام لا يقتصر على سن الطفولة والمراهقة فقط بل أمتد ليشمل فئة الشباب أيضاً فهي الجليس الاليكتروني لهم تؤنسهم وتشغلهم ساعات طويلة وتطغي على الأوقات الأخرى، بدلاً من استخدام الأجهزة ذاتها في أنشطة أكثر نفعاً حتى صارت عائقاً أمام قيام الأبناء في تأدية واجباتهم المدرسية، فهي تعزلهم عن العالم داخل فضاء مغلق على نفسه، انه يمثل نوعاً جديداً من الإدمان.

لقد أوجد التقدم العلمي أخطارا لم تكن معروفة سابقا كأخطار الطاقة النووية والتلوث و أخطار تكنولوجيا المعلومات والعولمة والتجارة الاليكترونية للألعاب الكمبيوترية ولا أحد ينكر ما للألعاب الاليكترونية من فوائد كالتسلية والتعلم وتنمية قدرات الذكاء والتحليل وإيجاد الحلول إذا تم استخدامها بصورة صحيحة و ان كان غير متعمداً الإضرار بنا فان الغرب يصدر أخلاقه لنا بشكل العاب الكترونية لا نقبلها في المجتمع العربي الإسلامي ، فقد بات بعض شبانا يتأثر بصورة ملحوظة بما يصدره الغرب من أفكار وأخلاقيات ولا يمكن مواجهة ذلك التحدي الخطير إلا بنفس الأدوات و بإعلام عربي ملتزم وقوي.

وتتحدد مشكلة البحث في أنّ انتشار الألعاب الاليكترونية بشكل واسع، يشكل خطراً كبيراً على أبنائنا (أطفال، مراهقين، شباب) فهم يمسون بدفة هذه الألعاب لساعات طويلة يتلقون من خلالها شتى الطرق والأساليب التي تزرعها تكنولوجيا عقول غربية التي تملأ حياتهم من دون أن يدركوا أخطاراً صحية وسلوكية ودراسية وإهداراً للمال والوقت. ويهدف البحث إلى:

- أ. التعرف على أنواع الألعاب الكمبيوترية التي يفضلها الأبناء، سبب انتشارها وعدد الساعات التي يقضيها الأبناء لمزاولة تلك الألعاب.
- ب. التعرف على ساليب تلك الألعاب من عدة نواحي (اقتصادية، صحية وسلوكية).
- ج. إيجاد سبل الوقاية والحماية للحد من تأثيرات تلك الألعاب.

وشملت عينة البحث (١٠٠) طالب من مدارس إعدادية ومتوسطة ضمن حدود محافظة نينوى تتراوح أعمارهم بين (١٢ - ٢٠) عاماً عن طريق إجاباتهم على فقرات الاستمارة الاستقصائية والتي أعدت لهذا الغرض، وقد تم اختيار هذا العمر لأنه يتراوح بين الطفولة والمراهقة وهو أخرج سن يمر به النشء.

طريقة إجراء البحث:

أولاً: الجانب النظري، و يسعى هذا الجانب إلى التعرف على:

أ. أسباب انتشار الألعاب الالكترونية:

(١) يقف في مقدمته رواج السوق المحلية بتلك الأجهزة والألعاب ، انخفاض أسعار الكمبيوتر ، كثرة محلات البيع والتأجير ومنتديات الألعاب والانترنت في مختلف الأماكن بحيث أصبح بإمكان الكثير ارتيادها وشراؤها بغض النظر عن المستوى الاقتصادي [١]. ولعل ما يجعل ألعاب الكمبيوتر تنتشر بهذا لكم الهائل هو محاولة القائمين على صناعتها محاكاة الحياة الواقعية وصياغتها من أفكار تحاكي سير الحياة العادية تلك المحاولات التي توصف بأنها تدخل اللاعب في عالم لا يمكن هـ التفارقة بينه وبين العالم الحقيقي ، كما أنها تدر عدة مليارات من الدولارات ربحاً مادياً لمصنعيها مما شجع مصنعيها على الاهتمام العلمي والتكنولوجي لتطويرها والتفنن في صناعتها [٢].

(٢) أن المسؤولية منوطة بعدة جهات ولندكر الجهات حسب تسلسل المسؤولية فمن المسؤول أساساً عن استيرادها ثم دخولها الأسواق بهذا الكم الضخم وطريقة تصميمها وأين الرقابة على أصحاب المحلات وعلى الآباء والمربين عبر رقابته م الصارمة على الأبناء ووسائل ترفيههم ولا يخفى دور الإعلام في الحديث عن أثر الألعاب السلبية هو الطريق الأمثل لإقناع المربين بخطورة الوضع وأهمية التصدي له [٣].

ب. فيروسات الحاسبة:

وهي إحدى مخلفات قرصنة البرامج (*) التي جعلت نسخ البرامج غير الأصلية موضع التداول بين الكثير من الأجهزة، مما أوجد ثغرة كبيرة تنفذ من خلالها البرامج الملوثة بالفيروسات ، كما أشار تقرير شركة "سويس ري" وهي ثاني اكبر شركات إعادة التأمين العالمية عن الكوارث لعام ٢٠٠٠، إن الخسائر الناجمة عن فيروس "love you" والمرسل بالبريد الالكتروني يعتبر من بين اكبر خمس كوارث من حيث القيمة الاقتصادية [٤]، وقد بينت إحصائيات الجمعية الأمريكية إن الخسائر التي تسببها جرائم الحاسب الآلي قد تصل إلى ٦٣ بليون دولار أمريكي وقد أصيب ٦٣% من الشركات الأمريكية والكندية بفيروسات حاسوبية بسبب سوء استخدام الحاسب الآلي وكثرة تداول واستنساخ الألعاب الالكترونية من الانترنت والأسواق التجارية ويؤدي تفشي تلك الفيروسات إلى خسائر تضر الأفراد والشركات وتتراوح أضرارها ما بين عديمة الضرر إلى البسيط الهين وقد تصل إلى تدمير محتويات كامل الجهاز [٥].

(*) قرصنة البرامج وهي تعني استخداماً لأنظمة المعلومات بطرق غير شرعية أو النسخ غير المرخص لبرامج الكمبيوتر أو سرقتها بطرق غير قانونية.

ثانياً: تم تحليل نتائج الدراسة بالوسائل الإحصائية التالية :

(١) النسبة المئوية

(٢) المتوسط الحسابي لجميع التكرارات حسب مستوى الإجابة .

(٣) معادلة حدة الفقرة للتعرف على تأثير الألعاب على سلوك الأبناء^[٦].

$$\frac{ت_١ \times ١ + ت_٢ \times ٢ + ت_٣ \times ٣}{ت ك} = \text{المعادلة: حدة الفقرة}$$

ت: تكرار دائماً وقد أعطي وزن (٣)، تن: تكرار نادراً وقد أعطي وزن (٢)، ت١: تكرار أبداً وقد أعطي وزن (١)، ت ك: تكرار كلي.

وقد تم تصميم استمارة استبيان لتحتوي على ثلاثة مجالات ، المجال الأول يشمل أنواع الألعاب الكمبيوترية التي يفضلها الأبناء، والمجال الثاني يشمل مدة اللعب يومياً على الحاسوب، والمجال الثالث يشمل النواحي التي تؤثر على الأبناء ممارسي هذه الألعاب.

ثالثاً: تم تحليل نتائج الاستبيان لجميع المجالات باستخدام برنامج (Microsoft excell 2002) على شكل جدول إحصائي لكل مجال رسمت في جدول.

(١) تم إعداد جدول (١) من نتائج الاستبيان للمجال الأول الذي يبين أنواع الألعاب التي يفضلها الأبناء، وكانت التسلسلات (١ ، ٢ ، ٣ ، ٤ ، ٥ ، ٦ ، ٩ ، ١٠ ، ٧) جميعاً تحمل نسب مرتفعة للبدل دائماً، وحدة فقراتها أعلى من المتوسط الفرضي للمقياس البالغ (٢)* بينما التسلسلات (٨-١١) تحمل نسب منخفضة ، مما يدل على تفضيل ألعاب العنف والقتال عن غيرها لان هذه الأنواع من الألعاب تمكن الأبناء من القيام بحركات مختلفة وخطيرة بأنواع متعددة من الأسلحة وبأصوات مختلفة من التفجيرات والرصاص ومناظر الدماء إضافة إلى الموسيقى الصاخبة التي تصاحب هذه الألعاب كلها تمنح الأبناء مقدرة على التغلب على الخصم وتجعلها أكثر واقعية وتشويقاً إضافة إلى احتوائها على عناصر إبهار ومؤثرات ضوئية تشد الصغار بل والكبار أيضاً^[١]. وهذا الأمر قد لا يتوافر في بقية الأنواع مما يعطيها أفضلية عن غيرها^[٢]، ويبين الشكل (١) أنواع الألعاب التي يفضلها الأبناء والتكرارات وحدة الفقرة.

(٢) تم إعداد جدول (٢) لنتائج استبيان مجال ٢ الذي يبين فترة اللعب يومياً على الحاسوب وكانت الفترات (٢-٦) ساعة و (٦-١٠) ساعة تحمل أكبر نسب مئوية للبدل دائماً وحدة فقراتها أعلى من متوسط المقياس عند غياب الرقابة، وأكدت دراسة جامعة فريزر ان ١٥% من لاعبي ايفركويست أنهم مدمنون لإمكانهم ممارسة تلك الألعاب لمدة ما بين (١٧-٢٦) ساعة أسبوعياً ، أما ألعاب الانترنت التي يحارب بها اللاعبون منافسين على الشبكة أكثر

تشويقاً وإهداراً للوقت^[٧]. إن ارتفاع حجم مشاهدة العنف وممارسته من خلال الألعاب يخلف نوعاً من العلاقة الودية بين أبطال تلك الألعاب ليصبحوا نماذج محببة ومقربة وتقليد سلوكهم العنيف يشعروهم بالسعادة وينعكس عليهم^[٨]، كما يزيد من تعلم العدوان لدى مشاهديه بكافة أشكاله^[٩]، والشكل (٢) يشير إلى فترات اللعب والتكرارات.

جدول رقم (١): يبين أنواع الألعاب التي يفضلها الأبناء ومبينا التكرار والنسبة المئوية وحدة الفقرة

ت	أنواع الألعاب	دائماً		نادراً		أبداً	
		التكرار	%	التكرار	%	التكرار	%
1	ألعاب قتالية الاي جي أي	97	97%	2	2%	1	1%
2	لعبة عاصفة الصحراء	95	95%	3	3%	2	2%
3	لعبة مورنات الدموية	90	90%	5	5%	5	5%
4	لعبة ايفركويست	89	89%	4	4%	7	7%
5	سيارات محاربة	87	87%	10	10%	3	3%
6	لعبة حرب الخليج	85	85%	10	10%	5	5%
7	ألعاب البلي ستيشن العنيفة	70	70%	10	10%	20	20%
8	سيارات سباق	69	69%	15	15%	16	16%
9	فيفا لكرة القدم	49	49%	23	23%	28	28%
10	لعبة كاونترسترايك الإستراتيجية	98	98%	2	2%	1	1%
11	ألعاب فكرية سلمية	12	12%	35	35%	53	53%
	المتوسط الحسابي لجميع التكرارات حسب مستوى الإجابة	76.455		10.818		12.818	

(*) لقد كانت درجات المقياس الثلاثي (٣،٢،١) بذلك يكون المتوسط الحسابي (٢).

(3) تم تحليل نتائج الاستبيان في جدول ٣ الذي يبين سلبيات الألعاب من نواحي عديدة:
 (١) الناحية الاقتصادية : بينت التسلسلات (١ ، ٣ ، ٤ ، ٦ ، ٨) أعلى نسب مئوية للبديل دائماً وإن حدة فقراتها أعلى من المتوسط الفرضي للمقياس والبالغ (٢) والتي تبين انه عند امتلاك حاسوب يلجأ الأبناء لاستخدامه لغرض الألعاب بنسبة ٩٠% في حين يستخدمونه للأغراض العلمية ولغير اللعب بنسبة ٢٥%، وكانت نسبة تعرضه للفيروسات هي ٨٣% أما نسبة إنفاق المصروف لشراء قرص لعبة حاسوب بنسبة ٨٥% في حين كانت نسبة شراء كتاب بنفس المصروف ٦٥% وعند عدم امتلاك حاسوب يلجأ الأبناء لزيارة منتدى ألعاب بنسبة ٧٩%، لكن زيارة المكتبة بنسبة ١٥% فبالمقارنة بين النسب يكون واضحاً إسراف المال وإهدار الوقت والطاقات في الألعاب الالكترونية بدلاً عن القراءة أو أي أنشطة نافعة أخرى، وقد بينت إحصائيات الجمعية الأمريكية للأمن الصناعي إن الخسائر

التي قد تسببها جرائم نشر الفيروسات تصل (٥٥٥) مليون دولار سنويا نتيجة سوء استخدام الحاسب الآلي^[٥]، لقد نمت مبيعات الألعاب الإلكترونية في الولايات المتحدة الأمريكية لتصل إلى (٧-٧.٥ بليون) دولار في عام ١٩٩٩، في حين بلغت مبيعات الألعاب الفديوية في العالم في الوقت الحاضر حوالي (٢٠ بليون دولار سنويا)^[١]. ويبين الشكل (٣) تأثير الناحية الاقتصادية للألعاب والتكرارات وحدة الفقرة.

جدول رقم (٢): يبين فترات اللعب التي يقضيها الأبناء يوميا على الحاسوب ومبينا التكرار والنسبة المئوية وحدة الفقرة

وحدة الفقرة	ابداً		نادراً		دائماً		مدة اللعب /ساعة	التسلسل
	%	التكرار	%	التكرار	%	التكرار		
2.4	15%	15	30%	30	55%	55	2 - 6	1
2.55	15%	15	15%	15	70%	70	6 - 10	2
1.44	71%	71	14%	14	15%	15	10 - 12	3
1.4	70%	70	20%	20	10%	10	أكثر من ذلك	4
		42.75		19.75		37.5	المتوسط الحسابي لجميع التكرارات حسب مستوى الإجابة	

(٢) النجاح في المواد المدرسية : كانت نسبة النجاح ٤٩% للبدل دائماً ، مما تشير إلى انخفاض مستويات النجاح عند بعض الطلاب مزاولي تلك الألعاب ، لان هذه الألعاب أصبحت جليساً اليكترونياً لهم فهي تؤنسهم وتشغلهم ساعات طويلة وتطغى على الأوقات الأخرى المخصصة لأي أنشطة نافعة كتحضير الدروس المدرسية، ولها تأثير خطير على نمو عقول الأبناء فهي تبعدهم عن القراءة وتؤدي إلى ظهور بعض الاضطرابات في مقدرتهم على التركيز^[١٠]. ولذلك فإنها تؤدي إلى السلبية لأنها لا تحتاج إلى أي نشاط ذهني من جانب المشاهد وأنها تتناقض مع الأنشطة الإبداعية وان كثير من أولياء الأمور يعتقدون إنها تشكل عائقاً أمام قي ام الأبناء بواجباتهم المدرسية لأنها تعزلهم عن العالم داخل فضاء مغلق وكأنها تمثل نوعاً جديداً من الإدمان^[١]، ويوضح الشكل (٤) النجاح في المواد الدراسية والتكرارات وحدة الفقرة.

(٣) الحالة الصحية: من خلال دراسة سجلات الفحص الدوري للصحة المدرسية تبين لنا أن ألعاب الكمبيوتر تهدد الأبناء بمتاعب صحية مختلفة وقد تم الحصول على النسب التالية والموضحة في الجدول ٣:

١. نسبة ٥٥% يعانون من مشاكل بصرية للبدل دائماً. إن حركة العينين تكون سريعة جداً أثناء ممارسة الألعاب مما يزيد من فرص إجهادها إضافة إلى مجالات الأشعة الكهرومغناطيسية القصيرة التردد وأنواع الأشعة السينية ، تحت الحمراء والبنفسجية المنبعثة من تلك الشاشات وكذلك موجات المايكروويف وهذه صغيرة في شدتها لكن التعرض المستمر لها قد يسبب مشاكل مستقبلية ، إضافة إلى حدوث احمرار ، جفاف، حكة بالعين، الزغلة، صعوبة الأبصار وازدواج الرؤية^[١٠]، كما أن دراسة حديثة أظهرت أن الضوء الساطع لشاشة الكمبيوتر يمكن أن يغير موعد النوم من الناحية البيولوجية ويثبط الإفراز الطبيعي لهرمون الميلاتونين^(*) الذي يعتبر مهماً لدورة النوم والاستيقاظ لدى الناس^[١١].
٢. نسبة ١٢% مصابون بآلام الصداع للبدل دائماً ، إن التعرض لومضات الضوء الحادة لتلك الشاشات يؤدي إلى حدوث احمرار جل د الوجه والعيون وكذلك الزغلة وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحياناً بالقلق والاكتئاب، كما أن المصابين بالصرع عند تعرضهم للومضات الضوئية الصادرة من تلك الألعاب يؤدي إلى حدوث نوبات متكررة من التشنج وان نسبة ٥% منهم لديهم حساسية من هذه الومضات وربما تزداد حالتهم تدهوراً نتيجة للضغط العصبي والإجهاد الذهني أو الانفعال الزائد أثناء ممارسة تلك الألعاب^[١٠].
٣. نسبة ٩% مصابون بآلام في الرقبة وآلام مفاصل للبدل دائماً ، فمع انتشار ألعاب الكمبيوتر ظهرت إصابات خاصة في الجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة حيث اشتكى الأبناء من آلام الرقبة وخاصة اليسرى إذا كان يستخدم اليد اليمنى والعكس صحيح إذا كان أعسر ويأتي ذلك نتيجة لسرعة استخدام اليد وشد عضلات الرقبة وعظمة اللوح فالجلوس لساعات طويلة أمام شاشات الكمبيوتر والانترنت بجلسة غير سليمة يسبب آلاماً مبرحة في أسفل الظهر وكثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح يسبب أضراراً بالغة في إصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة والذي يزيد من مضاعفات هذه الأمراض و بروزها عند الأطفال والمراهقين هو عدم اكتمال البناء الجسدي ، لين العظام ، الفراغ الطويل وتوفر كثير من وسائل التسلية في هذه الألعاب^[٢].

(*) الميلاتونين، هرمون يفرزه الجسم لمساعدته على تنظيم ساعات النوم والاستيقاظ.

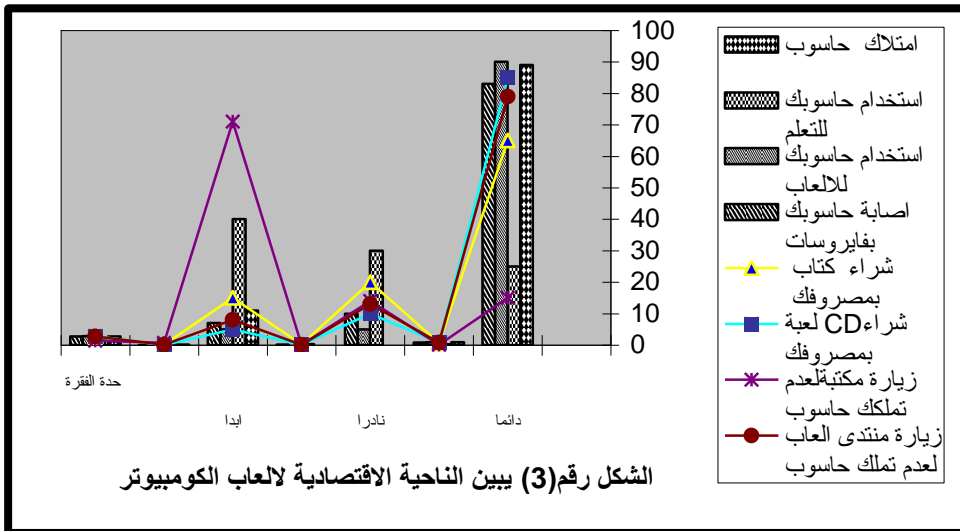
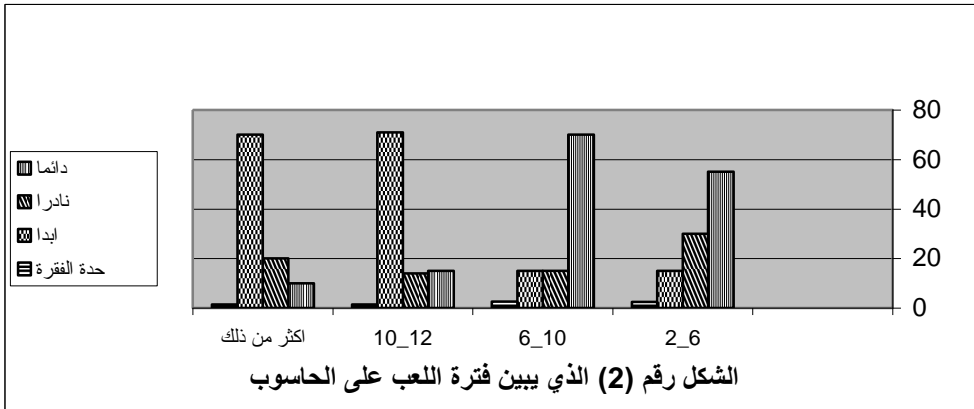
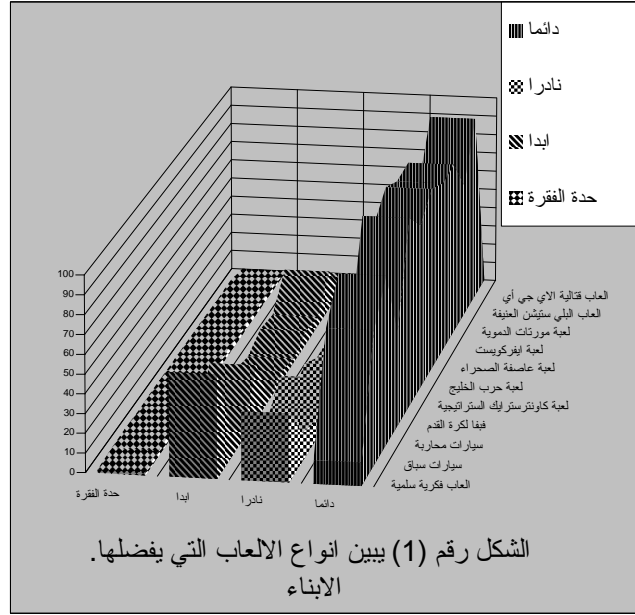
وقد أكدت دراسات للأطباء إن آلاف الأطفال يعانون من مشاكل صحية ذات علاقة مباشرة باستخدام أجهزة الكمبيوتر والانترنت وجلسهم لساعات طويلة بشكل خاطئ أمام الشاشة^[١٢].

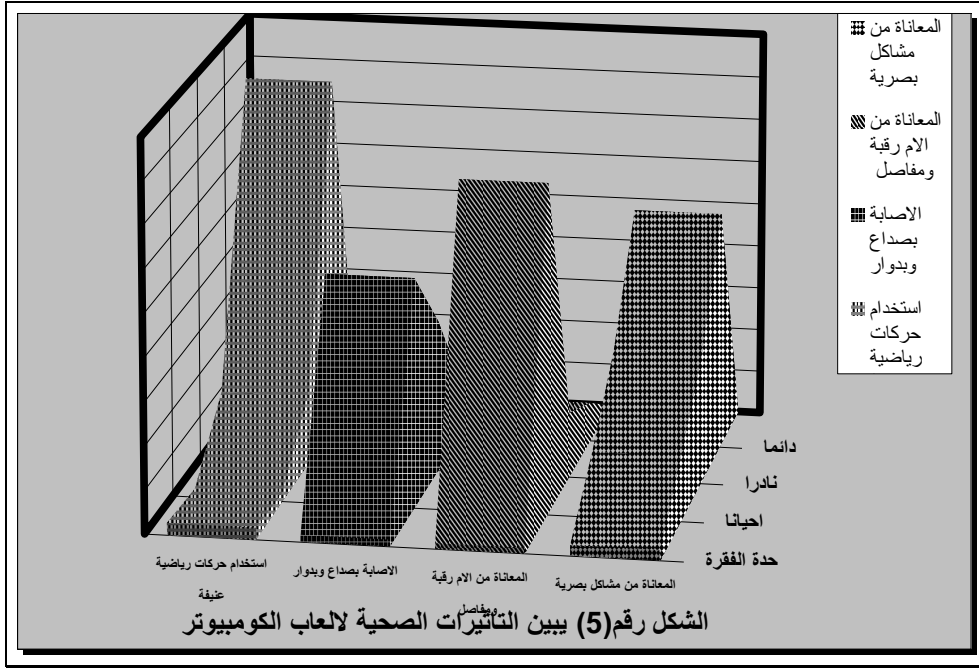
٤. نسبة ٨٢ % للتبدل دائماً يستخدمون الحركات العنيفة والضرب بالأيدي، إن كمية العنف في ألعاب الكمبيوتر العنيفة والتي يشاهدها المرء في طفولته هي من المؤشرات التي يعتمد عليها لتحديد مستقبل علاقته بالعنف خلال سنوات مراهقته ناهيك عن بقية المؤثرات الأخرى^[١٣]. وان من المظاهر المنعكسة على سلوك الأحداث عند زيادة ساعات مشاهدة العنف هي زيادة المشاجرات استعمال الشتا، ثم مناقشة أفلام العنف وتفضيلها، تقليد أبطال تلك الألعاب، أما انعكاسها على المشاعر فتظهر في زيادة الشعور بالفخر والحقد عند الخسارة، كما أنها تشجع الأفعال العدوانية بأشكال سلبية متعددة مثل الشعور بالخوف أو أن يصبح قاسي القلب لا يتأثر بمنظر الدماء والصور البشعة وتقدم فرصة لممارسة الحلول العنيفة^[١٤]. أظهرت دراسة حديثة للباحث ستيفن كلاي حول ألعاب الفيديو وعلاقتها بالإدمان أن الألعاب الالكترونية تحفز مناطق المخ التي تحفزها المشروبات الكحولية والمخدرات، والألعاب الترفيهية ليست تجربة إعلامية تقليدية بل لديها إمكانية إتاحة تجربة نفسية جديدة فيمكن افتعال التجارب العنيفة التي يمر بها اللاعب داخل الألعاب إلى الحياة الواقعية، فقد قتل عدد من المراهقين في عدة دول أنفسهم بعد ألعاب عنيفة، وقد مارست عدد من الحكومات ضغوطاً لإضافة تحذيرات صحية على أغلفة تلك الألعاب^[١٥]. إن ثمة أمران يقلقان علماء النفس بخصوص الألعاب الالكترونية بشكل عام والعسكرية بشكل خاص أولهما التعود على الانترنت وثانيهما عنف المراهقين ويرى أن مما يروج بين الأجيال في العالم العربي من صنع أمريكي ولا تقتصر على مكان الصنع بل تتعداها إلى المفاهيم والقيم التي تروجها مثل لعبة "دلنا فورس" حيث العدو هو العربي والبطل الدائم هو الجندي الأمريكي، فقدمت وحدة الانترنت في لبنان لعبة "القوة الخاصة" المستوحاة من جنوب لبنان التي تجسد العربي بطلاً والإسرائيلي عدواً^[١٦]. فهذه اللعبة هي لغة جديدة لمقاومة بالمثل للغزو الثقافي عبر الألعاب وهي تربية لجيل قدمت المقاومة نفسها كمدافع عنه^[١٧]. فهي مقاومة تتصدى لأي مفاهيم أو انطباعات قد تتسرب للفتية من خلال الألعاب الأمريكية والإسرائيلية الصنع التي تنقل الصراع إلى مواقع الكمبيوتر والانترنت^[١٨]. وكنماذج عربية أخرى مثل لعبة "تحت الرماد" والمستوحاة من القضية الفلسطينية، و لعبة "العنف الايجابي" المستوحاة من دخول المسجد الأقصى ويوجد نماذج مشجعة أخرى تمكننا من مواجهة الإعلام الغربي بنفس الأدوات التي يستخدمها تجاه أبنائنا^[١٩]، أيضاً يجب تفعيل

دور الجامعات العربية للاحتذاء بجامعة الكسليك اللبنانية لألعاب الفيديو بفتحها لقسم تصميم الألعاب حيث يحصل متخرجها على شهادة البكالوريوس معتمدة رسمياً لدى كافة شركات تصميم الألعاب في العالم لتعزيز تعلم تصميم الألعاب ولامتلاك قاعدة من مصممي الألعاب العرب المحترفين^[18] ثورة المعلومات تؤثر بشكل خاص على الشباب والطلاب في مجتمعنا فكلمنا تعرضت هذه الفئة لمشاهدة وسائل الإعلام عبر البرامج والألعاب والانترنت تأثرت بها وتغيرت قيمها واضطرب سلوكها^[19].

جدول رقم (3): يبين سلبيات الألعاب على الأبناء من نواحي (اقتصادية، دراسية، صحية، سلوكية) مبيناً التكرار والنسبة المئوية وحدة الفقرة

الفترة	أبداً		نادراً		دائماً		أنواع الصفات	التسلسل
	%	التكرار	%	التكرار	%	التكرار		
2.85	5%	5	5%	5	90%	90	استخدام حاسوبك للألعاب	1
2.78	11%	11	—	—	89%	89	امتلاك حاسوب	2
2.8	5%	5	10%	10	85%	85	شراء CD لعبة بمصرفك	3
2.76	7%	7	10%	10	83%	83	إصابة حاسوبك بفيروسات	4
2.8	2%	2	16%	16	82%	82	استخدام الحركات الرياضية العنيفة	5
2.71	8%	8	13%	13	79%	79	زيارة منتدى ألعاب لعدم تملكك حاسوب	6
2.5	15%	15	20%	20	65%	65	شراء كتاب بمصرفك	7
2.4	15%	15	30%	30	55%	55	المعاناة من مشاكل بصرية	8
2.21	28%	28	23%	23	49%	49	النجاح في الدروس المدرسية	9
1.8	40%	40	30%	30	25%	25	استخدام حاسوبك للتعلم	10
1.44	71%	71	14%	14	15%	15	زيارة مكتبة لعدم تملكك حاسوب	11
1.59	53%	53	35%	35	12%	12	الإصابة بصداغ وبدوار	12
1.33	76%	76	15%	15	9%	9	المعاناة من آلام رقبة ومفاصل	13
		25.84615		18.41667		56.76923	المتوسط الحسابي لجميع التكرارات حسب مستوى الإجابة	





الطرق الوقائية التي اقترحها البحث للحد من أخطار الألعاب:

- (١) يجب السيطرة على أوقات لعب الأبناء اليومي على الحاسوب وتخصيص أوقات إيقافهم عن ممارسة تلك الألعاب بتأثير ساعات الإغلاق للحاسوب وذلك باستخدام برنامج (PC Lock up professional popular Aquarius)^[٢٠] مع هذا البرنامج تستطيع بسهولة تأشير ساعات الأسبوع الزمنية التي تريد إقفال الحاسوب بها.
 - (٢) إن كنت حددت ساعات اللعب اليومية للأبناء ، يمكنك إطفاء الحاسوب أوتوماتيكيا (auto shutdown) بعد مرور ساعة من بداية اللعب باستخدام برنامج (Aquariussoft PC shutdown professionals popular)^[٢١]. هذا البرنامج بسيط وذكي يمكنك من تضبيط وتنشيط أوتوماتيكي لإيقاف الحاسوب (auto shutdown) بوقت محدد أثناء اليوم لمرة واحدة أو يوميا أو أسبوعياً، إضافة إلى ميزات أخرى خارجة عن نطاق بحثنا. بالحلول السابقة التي انتقاها الباحث يمكن تحديد كلمة عبور خاصة password لكي تتمكنك من تلافي أي عبث غير مرغوب به ومنع التلاعب بإعداداتك.
 - (٣) استخدام برامج الحماية protection programs.
 - (٤) استخدام (ESRB)^[22] لتصنيف الألعاب حسب محتواها وأعمار مستخدميها:
١. Early Childhood (EC) طفولة مبكرة: ٣ سنوات فما فوق على أن لا تحوي أشياء يجدها الآباء غير ملائمة.

٢. Everyone (E) لأي شخص: ٦ سنوات فما فوق. وهي ملائمة للعديد من الأذواق وقد تحوي قليلاً من العنف.
٣. Teen (T) المراهقين: ١٣ سنة فأكثر، تحوي محتوى ولغة عنيفة وموضوعات إباحية.
٤. Mature (M) الناضجين: ١٧ سنة فما فوق وقد تحوي عنفاً أو لغة أكثر شدة مما يحويه صنف المراهقين.
٥. Adults Only (AO) البالغين فقط: تحوي مشاهد أشد عنفاً، ولا يسمح لبيعها أو استئجارها للأعمار دون ١٨ سنة.

التوصيات :

- (١) ضرورة اهتمام الجماعات المؤسسية كالأُسرة والمدرسة والجامع ووسائل الإعلام بالأساليب القويمة للتنشئة الاجتماعية السليمة فيجب القيام بدور الرقيب حتى لا يتعرض الأبناء لكافة المنتجات دون تنقية الأفكار التي تبثها هذه الألعاب بأذهانهم.
- (٢) ممارسة الحكومات فرض ضغوطات على الصناعة بكتابة تحذيرات على الألعاب الالكترونية وضرورة تقنين إنتاجها وتحديد نسب اهتزاز معينة في الأجهزة وخصوصاً مع ازدياد عدد متداوليها لتجنب الإصابة بأمراض عصبية كارتعاش الذراعين .
- (٣) المزيد من الإبداع لتطوير التقني للتقدم التقني للسوق العربية في إنتاج ألعاب الكترونية عربية إسلامية خالصة لا تشوبها شائبة الغرب سواء بالأداء أو بالأفكار .
- (٤) لتقليل الأضرار الصحية للألعاب الاليكترونية وحماية أبنائنا ينصح بـ:
أ. ألا تزيد مدة اللعب عن ساعتين يومياً بشرط أن يؤخذ فترات راحة كل ١٥ دقيقة.
ب. ألا تقل المسافة بين الطفل وشاشة الكمبيوتر عن ٧٠سم، على أن تكون الأدوات المستخدمة في اللعب مطابقة للمواصفات العلمية، كأن يكون ارتفاع حامل الكمبيوتر متناسباً مع حجم الطفل.
ج. التأكد من جودة الخامات المستعملة في صنع كراسي الجلوس وكمية الإضاءة بالحجرة وأن يتم إبعاد الأطفال عن الاستخدام المتزايد لألعاب الحاسوب الاهتزازية حتى يتجنبوا الإصابة المبكرة بأمراض عضلية خطيرة كارتعاش الذراعين .
د. تجنب إجهاد العين: ينصح بان يكون ارتفاع الشاشة مناسباً بحيث يكون على مستوى النظر والارتفاع المثالي هو أن يقع النظر على الشاشة مباشرةً بخط مستقيم على نقطة تقع على بعد (٥ - ٧) ستمترات تحت الحدود العليا للشاشة، كما ينصح باقتناء شاشة بحجم ١٥ بوصة على الأقل، وينصح بوضع الشاشة في مكان مناسب داخل المكتب أو الغرفة، بحيث تقل الانعكاسات من الإضاءة الخلفية أو النوافذ .

- هـ. ينصح باتباع الطريقة السليمة للجلوس بحيث تشكل المفاصل زاوية قائمة ، والمحافظة على اليدين مستقيمتين بقدر المستطاع أثناء الكتابة على لوحة المفاتيح أو استخدام الفأرة مع الحفاظ على المرفق ليكون اقرب إلى الجسم وتكون الزاوية ٩٠ درجة بين العضد والساعد.
- و. تجنب تأثير الإشعاعات الصادرة من الشاشات، وهذه صغيرة في شدتها وكميتها لكن التعرض المستمر لها قد يسبب مشاكل مستقبلية وأفضل طريقة للتقليل من آثارها المستقبلية هو الابتعاد عن مصدرها بقدر الإمكان واستخدام شاشات ذات مواصفات جيدة بحيث تصدر إشعاعات اقل. ويفضل استخدام شاشات السائل البلوري بدلاً من تلك التي تعمل على تقنية أنبوب المهبط وهو ما يعرف بأنبوب الكاثود.
- ح. لتجنب تأثير المجالات الكهرومغناطيسية : ينصح بوضع الجزء الذي يحتوي على مكونات جهاز الكمبيوتر بعيداً عن الجسم بمسافة نصف متر على الأقل، كما ينصح بالابتعاد عن الأسلاك والقوابل بالمسافة نفسها.

الاستنتاجات:

- (١) الألعاب الكمبيوترية ذات الطابع العنيف احتلت المراتب الأولى في أفضليتها باللعب، وممارسة هذه الألعاب على المدى القصير يزيد العدوانية عند الأشخاص، أما الآثار البعيدة المدى فقد تكون دائمية وقد تصبح أكثر ألفة للاستعمال عندما يحين وقت النزاع على ارض الواقع.
- (٢) يؤدي إدمان هذه الألعاب إلى خسائر مادية على مستوى الفرد والأسرة والمجتمع.
- (٣) ممارسة الأبناء الألعاب الاليكترونية العنيفة لساعات طويلة يجعلهم يتلقون شتى الطرق والأساليب ويتزودون بروح عدائية يتشربون من خلالها العنف بكافة أشكاله، تحتاج وقفة صارمة بشكل يكفل للأبناء سلامتهم ويصون براءتهم متسلحين بنعم السلاح أخلاق فاضلة وبنيان اسري متماسك سليم.
- (٤) ألعاب الكمبيوتر تهدد الأطفال بمتاعب صحية خطيرة كآلام المفاصل والجهاز العظمي والعضلي والعينين والصداع والإجهاد البدني وأحياناً الشعور بالاكتئاب والقلق، إضافة إلى أن بعض هذه الألعاب وخاصة ألعاب القتال والعنف تشجع الانحرافات السلوكية الخطيرة مثل انتشار العنف والعدوانية وتفشيها في المجتمع.
- (٥) ثورة المعلومات تؤثر بشكل خاص على الشباب فكلما تعرضت هذه الفئة لمشاهدة وسائل الإعلام عبر البرامج والألعاب والانترنت تأثرت بها وتغيرت قيمها واضطرب سلوكها.

ملحق رقم (١)

استبانة بحث ميداني لدراسة
(التأثير السلبي للألعاب الكومبيوترية على الأبناء)

- يرجى الإجابة على جميع الأسئلة ووضع علامة صح في الحقل المناسب
-معلومات عامة ١- العمر ٢-المرحلة
-المجال الأول ما نوع اللعبة الالكترونية التي تفضلها:

ت	أنواع الألعاب	دائماً	نادراً	أبداً
١	ألعاب قتالية الاي جي أي			
٢	ألعاب أبلبي ستبشن العنيفة			
٣	لعبة مورثات الدموية			
٤	لعبة ايفركويست			
٥	لعبة عاصفة الصحراء			
٦	لعبة حرب الخليج			
٧	لعبة كاونترسترايك الإستراتيجية			
٨	فيفا لكرة القدم			
٩	سيارات محاربة			
١٠	سيارات سباق			
١١	العاب فكرية سلمية			

- المجال الثاني حدد المدة التي تحبذ قضائها في اللعب يومياً بالعب الحاسوب عند توفر الظروف المناسبة لك:

ت	مدة اللعب	دائماً	نادراً	ابداً
١	٦-٢			
٢	١٠-٦			
٣	١٢-١٠			
٤	أكثر من ذلك			

ت	أنواع الصفات
---	--------------

١	امتلاك حاسوب	دائماً	نادراً	أبداً
٢	استخدام حاسوبك للتعلم			
٣	استخدام حاسوبك للألعاب			
٤	إصابة حاسوبك بفيروسات			
٥	شراء كتاب بمصروفك			
٦	شراء CD لعبة بمصروفك			
٧	زيارة مكتبة لعدم تملكك حاسوب			
٨	زيارة منتدى العاب لعدم تملك حاسوب			
٩	النجاح في الدروس المدرسية			
١٠	المعاناة من مشاكل بصرية			
١١	المعاناة من آلام رقبة ومفاصل			
١٢	الإصابة بصداغ وبدوار			
١٣	استخدام الحركات الرياضية العنيفة			

-المجال الثالث: اجب على المعلومات التالية حسب ظرفك الخاص.

المصادر:

- 1) Uhlmann E. & J.Swanson. Exposure to violent video games increases automatic aggressiveness. Journal of Adolescence 27:41-52(2004)
- ٢) محمد شاهين ، "ألعاب الكمبيوتر بين الترفيه والتدمير "، مجلة العالم الرقمي عن صحيفة الجزيرة ، العدد ٢١، السابع والعشرين من جمادى الأولى ١٤٢٤ هـ الموافق السابع والعشرين من تموز ٢٠٠٣ chief@aljahirah.com
- ٣) مها حسين، "دور الإرشاد التربوي في مواجهة مخاطر العولمة الاقتصادية والثقافية على واقع المجتمع العربي ومستقبله"، مجلة الأجيال ، العدد الأول، نيسان ٢٠٠٢ ، ص ١٤٠ - ١٤٧ .
- ٤) طلال ناظم علوان، ميسون سليم ، "البرنامج الوقائي لحماية المعلومات من القرصنة عبر شبكات الانترنت"، مجلة التقني، وقائع المؤتمر العلمي التاسع لهيئة المعاهد الفنية ، للفترة ٢٨-٢٩ شباط ٢٠٠٥، ص ١٥-٢٩.
- ٥) محمد عبد الله المنشاوي ، "جرائم الانترنت من منظ ور شرعي وقانوني"، محرم ١٤٢٣ هـ، كانون الثاني ٢٠٠٢. [www@minshawi.com](http://www.minshawi.com)
- ٦) عتاب صفر مولود، "الآثار السلبية للتلفاز على سلوك الأطفال"، بحث منشور في مجلة التقني، في العدد الأول، ٢٠٠٤، المجلد السابع عشر، ص ١٣١-١٤٤.

- (٧) ستيفن كلاي، فلورنس تشي (وآخرون)، "جدل علمي حول ألعاب الفيديو وعلاقتها بالإدمان"، قسم علوم التكنولوجيا، العدد ١٥٤٨، الحادي عشر من تشرين الثاني ٢٠٠٣. CNNarabic.com
- (٨) الأمير، وعد إبراهيم خليل (٢٠٠٣)، "العنف في وسائل الاتصال المرئية وعلاقته بجنوح الأحداث" أطروحة دكتوراه، جامعة بغداد كلية الآداب، العراق.
- (٩) ما كوبي لينور، آثار التلفاز في الأطفال، ترجمة قاسم حسين صالح، مجلة الفنون الإذاعية، العدد ٨، معهد التدريب الإذاعي، بغداد، ١٩٧٥، ص ١٦ - ٢٤.
- 10) Kahn H, Moks M & Vello J. Effect of Computer Training on Students' Health. Paper presented at the ECOHSE 2000 Symposium, Kaunas, Lithuania: 4-7 October 2000
- (١١) مدحت الشامي، ٢٠٠١، "هرمون طبيعي يعالج حالات القلق وتنظيم فترات النوم"، بحث علمي، مجلة أخبار الطب الحديثة الأمريكية، السادس والعشرون من تشرين الأول ٢٠٠١. <http://www.aljazeera.net>
- (١٢) دراسة لعدد من الأطباء، "الجلوس في الوضع الصحيح أمام الكمبيوتر يقي المستخدم مشكلات صحية"، مجلة العالم الرقمي عن صحيفة الجزيرة، العدد ١٥٣، الثاني عشر من صفر ١٤٢٧ هـ الموافق الثاني عشر من آذار ٢٠٠٦.
- (١٣) مها بنت عبد السلام الحموية، "العرف يكتسح عالم الطفولة"، مقالة طبية إعلامية، تصدرها وزارة الصحة، المملكة العربية السعودية، السادس عشر من آذار ٢٠٠٦ الموافق السادس عشر من صفر ١٤٢٧ هـ.
- (١٤) تحقيق صحفي، "لعبة القوة الخاصة تقدم صورة المقاوم بطلاً وبديلاً من الجندي الأمريكي"، جريدة الحياة اللبنانية اليومية، العدد ١٤٢٧٠، الاثنين ١٥ نيسان ٢٠٠٢ الموافق ٢ صفر ١٤٢٣ هـ.
- (١٥) مصطفى حازم، "القوة الخاصة لغة جديدة لمقاومة مستمرة"، جريدة الانتقاد اللبنانية، ٢١ من شباط ٢٠٠٣ م.
- (١٦) أيوب خداج، "كل فتى عربي صار قادراً على محاربة الإسرائيليين واقتحام مواقعهم"، جريدة الأنوار اللبنانية، في السادس من شباط ٢٠٠٣.
- (١٧) أشرف حمدي، "الألعاب الالكترونية هل تقوى على المنافسة"، مقال لمجلة اون لاين، العدد ٣٧، ٢٣ من كانون الثاني ٢٠٠٣. chief@aljazeera.com
- (١٨) قاسم حسين صالح، "التلفاز والأطفال"، الجمهورية العراقية، وزارة الثقافة والإعلام، دائرة ثقافة الأطفال، الدار الوطنية للتوزيع والإعلان، ١٩٨١، ص ٦٦-٧٣.
- 19) Thompson, R. Chasing after petty computer crime - TFEE: potentials – 1999, p 20 – 22
- 20) <http://aquariussoft.com/pc-lockup>
- 21) <http://aquariussoft.com/pc-shutdown>.
- 22) Thompson Kimberly M.; Haninger Kevin, Violence in E-Rated Video Games. JAMA, August 1, 2001—Vol. 286.