معهد فلسطين لأبحاث الأمن القومي

مقالة

تأثير ألعاب الفيديو على الأطفال: مخاطر وتحديات

الدكتور عامر أبوهنية
باحث في تكنولوجيا المعلومات

مقدمة

يشعرمعظم الآباء بالقلق من تأثيرات ألعاب الفيديوعلى أطفالهم، حيث يعتقد أنها تؤثر على نموهم العقلي، وتشتت انتباههم عن أمور أكثر أهمية في حياتهم، كما أن هناك قلق من تبني الأطفال لسلوك عنيف ومعادي للمجتمع؛ نتيجة ما تحتويه ألعاب الفيديو من سلوك عنيف، مع ذلك يعتقد العديد من علماء النفس أن ألعاب الفيديو لها بعض الفوائد، حيث يمكنها أن ترفع منسوب ذكاء الأطفال. من هنا تنطلق هذه المقالة لمناقشة سؤال: كيف تؤثر ألعاب الفيديو على الأطفال؟

تم تقديم الألعاب الإلكترونية لأول مرة في سبعينيات القرن الماضي، وأصبحت بعدها مصدراً دائماً لترفيه الأطفال – فمثلاً - "لعبة Mario" هي أحد أكثر الألعاب الإلكترونية مبيعاً على الإطلاق، حيث بيعت أكثر من 210 مليون نسخة في جميع أنحاء العالم وهنا تأتي الإجابة عن السؤال أعلاه، حيث تنطبق على الصعيد الفردي، كما هو الحال على الصعيد الجماعي، فإذا أخذنا بعين الاعتبار أنه ومع انتشار الأجهزة الذكية، انتشرت معها نسبة الأطفال الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية المختلفة، ويمتد السؤال هنا الى ضرورة دراسة ما تتركه هذه الألعاب من تأثير على الأمن القومي، فليس من نافل التفكير، الانطلاق من فن فكرة ان مستقبل الأمن القومي، يُصنع الآن في أذهان اطفالنا.

التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية:

على الرغم من مخاوف العديد من الآباء، فليست كل الألعاب ضارة بنمو الطفل، توفر العديد من الألعاب أشكالا تعليمية تفاعلية للأطفال، تساعد في تعليم الأطفال مجموعة متنوعة من المهارات، حيث تساعد في تنمية القدرات الإدراكية والمعرفية والمهارات الحركية، وأثناء اللعب يكتسب الأطفال مهارات حل المشاكل ويتعلمون العمل الجماعي، ويصبحون أكثر

انتباهاً. وتُجبر الألعاب التفاعلية الطفل على التدرب أكثر فأكثر لتطوير مهاراته ليكون الأفضل، ويمكن أن تؤدي ممارستها إلى تعلم الأطفال التركيز والتخطيط والتوصل إلى استراتيجيات مختلفة للوصول إلى الهدف، وتعتبر البيئة الافتراضية هي مستقبل التعليم، حيث توفر طريقة تفاعلية للطلاب للتعلم والنجاح في عالم تنافسي.

التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية:

يمكن أن يكون لها تأثيراً سلبياً على نمو الطفل، ويرتبط هذا بشكل خاص، بجوانب العنف والسلوكيات المعادية للمجتمع، والأفكار والمشاعر العدوانية المتزايدة، إن الانغماس في الألعاب التي تحتوي على إطلاق النار، والقتل يزيد من غضب الأطفال، مما يؤدي إلى السلوك العدواني، وللألعاب الإلكترونية علاقة مباشرة بميول مثل التنمر، أو التعسف، أو الضرب سواءً الأشقاء أوالأقران، وغالبا ما يُلاحظ لدى الأطفال الذين يقضون وقتا طويلاً في لعب ألعاب إلكترونية ضعفاً بالأداء الأكاديمي والتحصيل العلمي، وأن مدمني الألعاب الإلكترونية لديهم تحصيل دراسي متدني، ولديهم سلوكيات أكثر تدميراً مثل الجدال والشجار مع الآباء والمعلمين. وفي الآونة الأخيرة تم الإبلاغ عن العديد من الوفيات من جميع أنحاء العالم بسبب الهوس بلعب ألعاب إلكترونية معينة كلعبة الحوت الأزرق مثلا، حيث أدت هذه الألعاب بطريقة ما، إلى ارتفاع مستويات العنف والإهمال الشديد بين الاطفال.

تشير الدراسات إلى أن أولئك الذين يشاهدون ألعاب إلكترونية تحتوي العنف، يمكن أن يصبحوا أكثر ميولاً للتصرف بعنف، هناك رابطة قوية بين استخدام الألعاب العنيفة والسلوك العدواني، أثبتتها العديد من الدراسات، يمكن أن تؤدي الطبيعة التفاعلية لبعض الألعاب الإلكترونية إلى تفاقم تأثيرات عنف اللعبة على الأطفال من خلال التشجيع على التكرار بالمكافآت والجوائز على مثل هذه السلوكيات، خاصة أن الأطفال كثيراً ما يفتقدون إلى مهارة التفريق بين الواقعي والإفتراضي.

ما يمكن للوالدين فعله:

كإرشادات عامة، فإننا نوصي بما يلي:

1- يجب على الآباء مراقبة نوع الألعاب التي يلعبها أطفالهم عن كثب.

2- عند شراء ألعاب للأطفال، يجب على الآباء التحقق من حد العمر المذكور على الغلاف.

3- وأهم ما يجب على الآباء مراعاته، هو مقدار الوقت الذي يقضيه أطفالهم على الألعاب الإلكترونية.

4- وضع جميع أجهزة الألعاب في منطقة أكثر وضوحاً من المنزل.

5- يجب تشجيع الأطفال على اللعب في الهواء الطلق أو تسجيلهم في نوادي الشباب المختلفة التي لديها أنشطة في الهواء الطلق.

6- تحدث إلى أطفالك حول كيفية الاستمتاع بالألعاب الإلكترونية ومدى الاستخدام الجيد.

الخلاصة:

معظمنا لعب ألعاباً إلكترونية في الماضي بدءاً من لعبة ماريو، وما بعدها، وقد أدرك معظمنا أنه خسر الكثير من الوقت والعمر.

عندما فكرت في تأثيرها على حياتي، كان علي أن أواجه حقيقة أن سنوات من اللعب لم تجعلني أكثر ذكاءً! ولم يحسن النقر على لوحة المفاتيح والفأرة من ردود أفعالي، ولم تجعلني لاعب "كونج فو" أو "كاراتيه" محترفاً، ولم تجعلني لاعب كرة قدم محترفا مثل ميسي أو رونالدو. غالباً ما ننسى أن الألعاب الإلكترونية هي "ترفيه" وهذا يعني أنه ليس لها قيمة دائمة. ومن أجل الترفيه، كلنا على استعداد للتخلي عن النوم الصحي، والطموح ...الخ.

يخدع الكثيرون أنفسهم بالتفكير بأن الإنجازات الافتراضية والأصدقاء الافتراضيون، هم

بدائل مناسبة ومقبولة في الحياة الواقعية، ويتخلون عن حياتهم الواقعية لمحاكاة مليئة بالاكتئاب والوحدة.

أعلم الآن أن التكلفة الحقيقية للألعاب هي كل تلك السنوات التي كان بالإمكان تمضيتها مع الأصدقاء في إبداع الفن أو أن نكون عائلة أفضل، أو آباء وأمهات جيدون، ومن مساوئ اللعب هو مواجهة حقيقة الوحدة، الإفراط في الوزن، واستنزاف النفس والشعور بالاكتئاب، وبقدر ما نرغب في اللعب، لن تستمر الحياة بهذا العسل يجب ان نكون حريصين على استبدالها بعدد لا يحصى من الفرص والصداقات والحب بتجارب غير موجودة حقا.

أعتقد أن ما تم إثباته من تأثيرات سلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك ونمط تفكير الأطفال، كشخصيات منفردة، ينسحب بالضرورة على الشخصية الجماعية - وإن بنسب متفاوتة - حيث يصبح العنف والتأخر الدراسي ومعاداة المجتمع أبرز مهددات السلم الأهلي، من جهة، والإنتاجية من جهة أخرى، وهما من ركائز الأمن القومي بمفهومه الأشمل.