

# ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد

م. م. مرح مؤيد حسن\*

## مقدمة

تعد الألعاب الالكترونية حقيقة واقعية شديدة الانتشار ذائعة الصيت وهي احد أكثر الأنشطة التي يزاولها الأفراد على اختلاف أعمارهم وأجناسهم لأوقات طويلة دون ملل، ولما كانت ما حققته الألعاب من شعبية باتت تقارب شعبية مشاهدة لعبة كرة القدم استحققت أن يطلق عليها ظاهرة اجتماعية كما استحققت كل ما تناله من الاهتمام من قبل مستخدميها ومن الباحثين الذين ينظرون للألعاب بطريقة أكثر جدية لربطها بمتغيرات أخرى ، وفي بحثنا هذا تناولنا انتشار هذه الظاهرة بشيء من التفصيل وتعرفنا على تأثيراتها الايجابية والسلبية التي تتركها على الفرد وذلك من خلال ٣ مباحث كان الأول وصفا للإطار المنهجي للبحث ضم تحديد مشكلة البحث والهدف منه وأهميته مع تحديد العينة ونوع الدراسة والمنهج المستخدم في الجانب الميداني منه وأخيرا حددنا أهم المفاهيم الواردة فيه، أما المبحث الثاني فكان الجانب النظري للبحث تم استعراض كيفية انتشار الألعاب الالكترونية حتى أصبحت ظاهرة اجتماعية ومن ثم التركيز على ايجابياتها وسلبياتها، وتم في المبحث الثالث عرض وتحليل نتائج الاستبيان المقدم حول الموضوع وأخيرا عرضت النتائج فالمقترحات.

## المبحث الأول /الإطار المنهجي للبحث

### تحديد مشكلة البحث

تحتل الألعاب الالكترونية المرتبة العالمية الرابعة بعد كل من الأفلام والأغاني وكرة القدم في قائمة أكثر الوسائل شعبية وانتشارا بين أفراد المجتمع وقد أصبحت تستحوذ على عقول الصغار والكبار على حد سواء، وقد انتشرت هذه الألعاب بسرعة هائلة في المجتمعات العربية فلا يكاد يخلو بيت من جهاز البلي ستيشن أو الديرين كاست أو psp المشغلين لتلك الألعاب فضلا عن أجهزة

\* مدرس، مركز دراسات الموصل

الموبايل والانترنت الذي يحوي مئات الألعاب الالكترونية عن طريق الدخول إلى المنتديات والمواقع الالكترونية الخاصة بالألعاب.

ولم يكن العراق وخصوصا بعد إحداث التغيير عام ٢٠٠٣ بمعزل عما يحدث من تطورات فقد انتشرت بين فئات المجتمع العراقي الألعاب الالكترونية بشكل سريع وملحوظ وخاصة عند الذكور منهم صغارا وكبارا مما يصح أن نقول عنها بأنها ظاهرة اجتماعية تستحق الدراسة والبحث، ولكل ظاهرة منتشرة في المجتمع أسبابها وآثارها التي تتركها على الفرد والمجتمع السلبية منها والايجابية، وفي هذا البحث سنتناول تأثيرات ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية على الفرد سواء الايجابية منها أو السلبية.

### **أهداف البحث**

يهدف البحث إلى التعرف على تأثيرات الألعاب الالكترونية الايجابية والسلبية على الفرد وإبراز مدى انتشارها في مجتمعنا الموصل.

### **أهمية البحث**

تتجلى أهمية البحث في كونه يتناول ظاهرة اجتماعية حديثة الانتشار في مجتمعنا العربي عموما والعراقي خصوصا ومنتشرة بشكل كبير بين فئتي الأطفال والشباب ويتناولها بالفحص والدراسة العلمية. وتعد الدراسة إضافة لحقل علم اجتماع التنمية وعلم الاجتماع العائلة والمشكلات الاجتماعية.

وتكمن أهمية الدراسة كذلك في استفادة الشركات المصنعة للألعاب الالكترونية والأسر والمؤسسات التعليمية وخاصة في مجتمعنا العربي من نتائج الدراسة من خلال التعرف على سلبيات تلك الألعاب لمحاولة تلافيتها من جانب والتركيز على الايجابيات والاستفادة منها.

### **نوع البحث ومنهجيته**

يعد البحث من البحوث الوصفية التحليلية استخدم فيها منهج المسح الاجتماعي عن طريق العينة

### **العينة**

تم اختيار ١٢٠ فردا من أولياء الأمور (الآباء و الأمهات) للإجابة عن الأسئلة المعدة في الاستبيان تم اختيارهم عرضيا.

## أدوات البحث

قامت الباحثة بالاستعانة بالكتب والمراجع العلمية فضلا عن الانترنت في الحصول على البيانات والمعلومات التي تغني البحث، وفي الجانب الميداني تم الاعتماد على المقابلات التي أجريت مع أفراد العينة فضلا عن الاستبيان المقدم إليهم كاداتان للبحث.

## تحديد المفاهيم والمصطلحات العلمية

### الظاهرة الاجتماعية social phenomenon

هي فعل اجتماعي يمارسه جموع من البشر أو يتعرضون له أو يعانون منه أو من نتائجه، وحينما تكون الظاهرة ذات بعد سلبي فتعد مشكلة اجتماعية<sup>(١)</sup>.

والظاهرة الاجتماعية عند دوركايم ضرب للسلوك والعمل يوجد مستقلا عن الأفراد ويمارس عليهم قهرا خارجيا، وحدد دوركايم خصائص مميزة للظاهرة هي الخارجية والقهر والتلقائية والعمومية<sup>(٢)</sup>.

### الألعاب الإلكترونية electronic games

يطلق عليها أيضا ألعاب الفيديو video games واللعبة تعني نشاط تفاعلي حركي غير جدي لغرض التسلية والاستمتاع، أما كلمة فيديو فتعني إن هذا النشاط لا بد أن يتم بواسطة وسيلة إلكترونية سواء إن كانت هذه الوسيلة طرف مباشر وهو الجهاز أو طرف غير مباشر شخص آخر يلعب على الجهاز أو عن طريق الشبكة<sup>(٣)</sup>، وهي ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عن طريق أجهزة خاصة موصلة بالتلفاز أو أجهزة محمولة أو على الحاسوب أو الهاتف النقال أو الحاسوب الكفي ومن أمثلة تلك الأجهزة البلي ستيشن و psp ودريم كاست و x box والمدخلات للأوامر في الألعاب هي يد التحكم أو الأزرار في أجهزة الألعاب أو لوحة المفاتيح والفارة على الحاسوب كما تحوي بعض أجهزة التلفاز الحديثة في داخلها على ألعاب إلكترونية<sup>(٤)</sup>.

والمفهوم البرمجي للألعاب الإلكترونية هي ملف أو وسائط متعددة تتضمن غالبا صور وأصوات وعروض من مزيج خاص من الرسومات واللقطات تعطي للمستخدم الإحساس بالأمكان والعقبات والأعداء إلى آخره، بالإضافة إلى القدرة على الاستجابة لأوامر معينة من المستخدم مما يجعله يشعر بالمتعة والتحدي<sup>(٥)</sup>.

أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكانياتها في التعليم والتسلية والترفيه.

وقد صنفت الألعاب الالكترونية من حيث الهدف منها وشريحة مستخدميها إلى ٣ أنواع رئيسة هي<sup>(٦)</sup>:-

١-العاب المتعة والإثارة/ تهدف عموماً للتسلية وشغل الفراغ وتعتمد على تفاعل المستخدم مع اللعبة في حالات تبدأ بمستويات بسيطة لتصبح معقدة وسريعة وغالباً ما تتجاوز سقف قدرات المستخدم مهما أتن تدريبه، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وتشد الانتباه لكثرة تنالي المواقف فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع ومن أمثلتها العاب السيارات والعب القتال.

٢-العاب الذكاء/ تعتمد على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار وتتطلب للتفكير في التعامل معها وتكمن إمكانياتها في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات واختيار الحلول المثلى تبعاً لمعايير معينة وذلك في وقت قصير ومن أمثلتها لعبة الشطرنج.

٣- الألعاب التربوية والتعليمية/ تهدف إلى التوازن بين المتعة ونقل المعلومة بطريقة سهلة للمستفيد وهي تغطي جميع الأعمار، فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الأرقام والحروف وكتابتها والألعاب التي تعلمه تركيب الجمل إلى الألعاب التي تهتم بالتنقيف العام ونقل المعلومات في مجالات عدة كالرياضيات والعلوم والتاريخ والجغرافية وتعليم اللغات، كما لها إمكانية إجراء اختبارات لتقويم مستوى المتعلم.

### كيف أصبحت الألعاب الالكترونية ظاهرة اجتماعية؟

يعود تاريخ بداية الألعاب الالكترونية إلى عام ١٩٤٣ إذ اخترع بروفيسور أمريكي لعبة أطلق عليها "أداة انبوب الأشعة المهبطية المسلية" وفي عام ١٩٥٣ تمكن بعض المختصين من إظهار "قملة" على شاشة كبيرة من المصابيح وتحريكها باستخدام حاسوب ضخم بملايين الدولارات، وفي عام ١٩٦٠ صُم أول جهاز بيتي لألعاب الفيديو كان يتصل بالتلفاز لعرض الصور<sup>(٧)</sup>.

وأول لعبة اخترعت لغرض تجاري هي لعبة الاركيد عام ١٩٧١ وقد كانت تعمل عن طريق وضع قطعة نقدية ويحتوي على شاشة تلفاز بدون ألوان<sup>(٨)</sup>، وفي عام ١٩٧٢ أسست أول شركة العاب في الولايات المتحدة الأمريكية وطرحت لعبة (بونج) وهي لعبة تحاكي لعبة كرة الطائرة وقد سوقت الشركة في مدة وجيزة أكثر من ١٠٠ ألف نسخة من هذا الجهاز ثم تعددت الشركات التي

بدأت تستثمر تطوير ألعاب جديدة مع أجهزتها ووصلت في عام ١٩٨٢ إلى قمة مبيعاتها ثم بدأت تتراجع بعد ذلك لظهور الحواسيب المخصصة للألعاب.

ومع تزايد الحاجة إلى أجهزة يسهل استخدامها والتعامل معها طرحت شركة يابانية جهاز ألعاب بمواصفات بيانية ورسومية عالية الدقة ومنها لعبة ماريو التي حققت نجاحا وشهرة واسعة ومبيعات خيالية مما دفع شركة يابانية أخرى لطرح منتج جديد تعتمد شخصيته على فنفس "سونك" ثم ظهرت ألعاب سباق موناكو للسيارات ومقاتل الشوارع إلى آخره.

وتطورت الحواسيب الشخصية في عام ١٩٨٨ إذ ظهرت المعالجات ٣٨٦ و ٤٨٦ كما سمح ظهور برنامج النوافذ windows 3-11 في عام ١٩٩٠ بتفاعل مبسط مع الحاسوب بات بمتناول الكثير فظهرت ألعاب الطيران والشطرنج، وفي عام ١٩٩٣ ظهرت معالجات البنتيوم وقارئ الأقراص المدمجة وطرحت شركة مايكروسوفت برنامج نوافذ windows 95 مما جعل من الحاسوب الشخصي أداة قوية لتطوير الألعاب معتمدة على الوسائط المتعددة في الإفادة من الصور والرسوم والأصوات مما أدى إلى تراجع أجهزة ألعاب الفيديو سريعا وأخذت الشركات الكبرى تتخلى الواحدة تلو الأخرى عن برنامجها التطويري في هذا المجال، إلا أنه في عام ١٩٩٥ طرحت شركة يابانية عملاقة جهاز محطة الألعاب play station المزود بمكتبة واسعة من الألعاب وبإمكانات صوت وسرعة وصورة عالية حذت حذوها شركات يابانية أخرى مما بعث من جديد السباق لتطوير أجهزة الألعاب وبرامجها وتسويقها وظهرت ألعاب الكترونية مستقلة عن الحاسوب أو متصلة به ضمن برنامج الذكاء الصناعي<sup>(٩)</sup>.

إن ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية في الوقت الحاضر يعود لأسباب أولها تطور الحواسيب و تواجها إذ بإمكانها تخزين كم هائل من المعلومات ومعالجتها وبسرعات عالية مما يسمح باستخدام متزايد للصوت والصورة مع تناقص أثمان الأقراص المدمجة والرقمية DVD التي يسرت الخزن الواسع للألعاب والسبب الثاني هو إغراق السوق المحلية بهذه الأجهزة والألعاب وانتشار محلات البيع والتأجير ومنتديات الألعاب في مختلف الأحياء التي تعرض ألعاب بغض النظر عن مستواها، وهناك أيضا عامل التقليد الاجتماعي بين أبناء المجتمع فضلا عن عنصر المتعة المصاحبة لتلك الألعاب فغالبا ما تنتج الشركات ألعاب مثيرة للشباب مثل ألعاب القتال والسباقات وللاطفال ألعاب الشخصيات الكترونية المعروضة على القنوات الفضائية.

## الألعاب الالكترونية والفرد

بصورة عامة ترتبط الألعاب بالطفولة فهي ملازمة له منذ ولادته فهي مصدر للهو والترويح والتسلية وهي كذلك تساعد على نمو وتنشئة الطفل تنشئة سليمة، فالعاب يسمح باكتشاف الأشياء والعلاقات ويدرب على الأدوار الاجتماعية كما يخلص الطفل من انفعالاته السلبية دون نتائج ضارة<sup>(١٠)</sup>.

وعند الحديث عن الألعاب الالكترونية فإننا يجب أن لا نحصر أنفسنا في مرحلة الطفولة فقط فقد استحوذت تلك الألعاب على اهتمام الصغار والكبار معا وظهرت تلك الألعاب بمستويات مختلفة من البساطة والتعقيد بحيث أصبحت محطة جذب للجميع حتى أصبحت الألعاب الالكترونية ظاهرة عامة نجدها في كل المجتمعات ، ولكل ظاهرة تأثيراتها وانعكاساتها وسنوضح هنا التأثيرات التي عكستها الألعاب الالكترونية وانتشارها على الفرد.

## المبحث الثالث / الجانب الميداني للمبحث

يتم في هذا المبحث استعراض إجابات أفراد العينة للأسئلة المعروضة عليهم في الاستبانة المقدمة لهم، ونبدأ بعرض البيانات الخاصة بالمبحوثين

### جدول (١) البيانات الخاصة بالمبحوثين

عدد الأبناء	٢-١	٤-٣	٦-٥	٦ فأكثر	المجموع
ك	٣٨	٤٤	٢٨	١٠	١٢٠
%	٣١,٧	٣٦,٧	٢٣,٣	٨,٣	١٠٠
الدخل الشهري	أقل من ٥٠٠ ألف	٥٠٠ ألف - مليون	مليون فأكثر	المجموع	
ك	٤٥	٥٤	٢١	١٢٠	
%	٣٧,٥	٤٥	١٧,٥	١٠٠	
المنطقة السكنية	شعبية	غير شعبية	المجموع		
ك	٥٤	٦٦	١٢٠		
%	٤٥	٥٥	١٠٠		

## عدد الأبناء

بما أن معرفة عدد الأبناء يعد متغيراً مهماً عند دراستنا لظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية فقد يقع الآباء فريسة لإلحاح أبنائهم لتهيئة مستلزمات الألعاب الإلكترونية من أجهزة وأقراص هذا فضلاً عن إمكانية ممارسة تلك الألعاب بصورة جماعية بين الإخوة، وقد كانت أكبر نسبة لعدد الأبناء هي ٣٦,٧% للأسر التي لها ٣ إلى ٤ أبناء تلاها الأسر التي لديها ١ إلى ٢ ابن، بينما أقل نسبة كانت لمن يملك ٦ أبناء أو أكثر إذ بلغت نسبتهم ٨,٣%، هذا يدل على إمكانية أن تتوفر في تلك الأسر أجهزة ألعاب إلكترونية لا يمتلك تلك الأسر لعدد من الأبناء.

## الدخل الشهري

من ملاحظتنا الجدول السابق نجد إن الدخل الشهرية للأسر التي أخذت عينة متفاوتة ما بين دخول متواضعة و متوسطة و عالية وهذا بالطبع له انعكاساته على قدرتهم على توفير الأجهزة الخاصة بالألعاب باختلاف أنواعها، ومن الملاحظ إن أعلى نسبة كانت لأصحاب الدخل المتوسطة إذ بلغت نسبتهم ٤٥%.

## المنطقة السكنية

عند تقسيم الأحياء في مدينة الموصل إلى أحياء شعبية وغير شعبية نجد إن نسبة الساكنين في الأحياء الشعبية في عينتنا بلغت ٤٥% في حين كانت نسبة الساكنين في أحياء غير شعبية ٥٥% وهي النسبة الأعلى.

## ممارسة الألعاب الإلكترونية داخل المنزل

### جدول (٢) ممارسة الألعاب الإلكترونية داخل المنزل وفقاً لمتغيري الجنس والعمر

المجموع	ممارسة الألعاب داخل المنزل		
	لا	نعم	ك
١٢٠	٢٣	٩٧	
%١٠٠	%١٩,٢	%٨٠,٨	
المجموع	نادراً	أحياناً	دائماً
ممارسة اللعب عند الأبناء وفقاً للجنس	للذكور		
٩٧	١٤	٤٣	٤٠
%١٠٠	%١٤,٤	%٤٤,٣	%٤١,٣

ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد

للاتيات	١١	٤٠	٤٦	٩٧
	%١١,٣	%٤١,٣	%٤٧,٤	%١٠٠
ممارسة اللعب عند الأبناء وفقا للعمر	دائما	أحيانا	نادرا	المجموع
أقل من ٦ سنوات	٢٠	٥٤	٢٣	٩٧
	%٢٠,٦	%٥٥,٧	%٢٣,٧	%١٠٠
٦-١٢ سنة	٢٤	٥٦	١٧	٩٧
	%٢٤,٨	%٥٧,٧	%١٧,٥	%١٠٠
١٢-١٨ سنة	٣٦	٤٨	١٣	٩٧
	%٣٧,١	%٤٩,٥	%١٣,٤	%١٠٠
١٨ سنة فأكثر	٣٠	٤٥	٢٢	٩٧
	%٣٠,٩	%٤٦,٤	%٢٢,٧	%١٠٠

عند سؤال أولياء الأمور إن كان أبنائهم يمارسون الألعاب الالكترونية داخل منازلهم أجاب النسبة الأكبر منهم ٨٠,٨% بان أبنائهم يمارسون الألعاب الالكترونية في مقابل ١٩,٢% فقط لا يمارسون الألعاب الالكترونية وهذا دليل واضح على انتشار الألعاب الالكترونية بشكل كبير وهذا من شروط الظاهرة.

وإذا ما قارنا في شدة استخدام الألعاب الالكترونية بين الذكور والإناث نجد أن استخدام الألعاب الالكترونية بالنسبة للذكور يفوق استخدام الإناث لها وكما مبين في النسب الواردة في الجدول، إما بالنسبة للأعمار فنجد أن كل الفئات العمرية لديها اهتمام بالألعاب فالطفل الذي يعتاد اللعب الالكتروني يستمر في حبه للألعاب عندما يكبر فلم نجد اختلافا واضحا ذات دلالة بين النسب المستخرجة بين أعمار الأبناء ولعهم بالألعاب وهذا ما يؤكد كون الألعاب الالكترونية ظاهرة حديثة منتشرة وبشدة بين مختلف الأعمار ولكلا الجنسين .



## وسائل اللعب بالألعاب الإلكترونية

ظهرت عدة أجهزة أنتجتها الشركات العالمية يستطيع من خلالها الفرد اللعب الإلكتروني ومن ضمن تلك الأجهزة البلي ستيشن و psp فضلا عن ألعاب الحاسوب والانترنت، ولمعرفة أكثر الأجهزة استخداما يمكن متابعة الجدول التالي

### جدول (٣) الوسائل المعتمدة في اللعب الإلكتروني

الوسائل	البلي ستيشن	الحاسوب	psp	ألعاب الانترنت	ألعاب الموبايل
ك	٥٧	٦٢	٦	٤٨	٧٠
%	٥٨,٨	٦٣,٩	٦,٢	٤٩,٥	٧٢,٢

ولغرض التعرف على أنواع الأجهزة المستخدمة في ممارسة الألعاب الإلكترونية اتضح لنا ومن خلال السؤال الموجه إلى المبحوثين أن الكثير من الأسر لديها أكثر من وسيلة واحدة للعب، تؤكد ذلك النسب المستحصلة في الجدول السابق، فكثير من الأسر تملك جهاز البلي ستيشن وحاسبة وخط انترنت فضلا عن توفر أجهزة الموبايل والتي تتيح جميعها إمكانية اللعب الإلكتروني وتعطي فرصا أكبر لأفراد الأسرة لاختيار احد الأجهزة ومنع التصادم في أوقات اللعب مع بعضهم البعض، ومما هو ملاحظ أن أعلى نسبة حصلت لألعاب الموبايل وذلك لان تلك الأجهزة شخصية يمكن لكل فرد أن يستخدمها ويملكها ولديه مطلق الحرية في التصرف بها فضلا عن إنها سهلة الحمل ولا تحتاج إلى التيار الكهربائي لاستخدامها.

مع من تلعب؟

### جدول (٤) يوضح مع من يلعب الذي يمارس الألعاب الإلكترونية

مع من تلعب	منفرد	مع الإخوة	مع الأصدقاء	المجموع
ك	٣٣	٤٩	١٥	٩٧
%	٣٤	٥٠,٥	١٥,٥	١٠٠

هناك ألعاب الكترونية تلعب انفراديا بينما تتحمل ألعابا أخرى إمكانية اللعب الانفرادي أو اللعب المزدوج بين شخصين مثل ألعاب السباقات فقد يلعب الشخص مع إخوته أو أصدقائه، غير إن اللعب مع الإخوة حصل على نسبة ٥٠,٥% أي أكثر من نصف العينة تلاها اللعب المنفرد، فغالبا اللعب مع الآخرين يجلب المتعة.

## ممارسة الألعاب خارج المنزل

### جدول (٥) ممارسة الألعاب خارج المنزل

المجموع	لا	نعم	ممارسة اللعب الالكتروني خارج المنزل
٩٧	٧٠	٢٧	ك
١٠٠	٧٢,١	٢٧,٩	%

بالرغم من الانتشار الكبير للألعاب الالكترونية داخل المنازل وبمختلف الأجهزة إلا أن الأبناء ونتيجة للإشباع المنزلي الحاصل لهم في ممارسة اللعب داخل المنزل حيث الراحة والوقت المفتوح فضلا عن اللعب المجاني فأنهم يكونون مقلين في الذهاب إلى صالات الألعاب وهذا ما أكدته النسبة التي حصلنا عليها من العينة إذ كانت ٢٧,٩% فقط.

### الشروط التي يضعها الآباء لأبنائهم عند اللعب

### جدول (٦) الشروط الموضوعة من قبل الآباء عند اللعب

الشروط	تحديد ساعات اللعب	تحديد أيام اللعب	تحديد نوع الألعاب	لا احدد شيئا
ك	١٩	٣٧	١٢	٤٠
%	١٩,٦	٣٨,٢	١٢,٣	٤١,٢

من الملاحظ أن نسبة كبيرة من الآباء لا يضعون شروطا أو تعليمات للعب أبنائهم بالألعاب الالكترونية إذ مثلما يكون لتلك الألعاب ايجابيات فان لها سلبيات كذلك وتركها مفتوحة أمام الأبناء قد يكون له انعكاسات سلبية على الأبناء وغوائلهم وهو بذلك يكون معوقا للتنمية بدل أن يكون حافزا لها، غير أن هناك بعض العوائل تحدد أيام اللعب كان تكون أيام العطلة فقط، وقد يكون هناك تحديد اشد مثل تحديد ساعات اللعب أو نوع الألعاب وكما مبين في الجدول السابق.

## ايجابيات الألعاب الالكترونية

### جدول (٧) التغيرات الايجابية على الأبناء نتيجة ممارسة اللعب الالكتروني

الايجابيات	ك	%	تسلسل مرتبي
يجلب لهم المتعة والتسلية	٩٧	١٠٠	١
تقوية لغتهم الانكليزية	٦٩	٧١,٣	٢
تنمية قدراتهم وذكائهم وتفكيرهم الإبداعي	٦٧	٦٩	٣
يبعدهم عن الأصدقاء السيئين	٥٤	٥٥,٧	٤
يكسبهم ثقافة ومعلومات عن مجتمعات أخرى	٤٨	٤٩,٥	٥
تلقي معلومة علمية في إحدى مجالات العلم	١٤	١٤,٤	٦
تقسيم الوقت بين الدراسة واللعب والعمل	١٠	١٠,٣	٧
تقوية لغتهم العربية	٧	٧,٢	٨

هناك جملة من الايجابيات بدت أثارها واضحة على الفرد عند ممارسته اللعب الالكتروني وهذه قد تنعكس بالإيجاب أيضاً على الأسرة ثم المجتمع، ومن أهم ما حققته الألعاب الالكترونية المتعة والتسلية إذ أن روتين الحياة اليومي وإنهاك الدراسة والعمل يتطلب من الفرد إيجاد أوقات راحة له ليشعر بها بالراحة والاستمتاع فكانت الألعاب الالكترونية ملبية لتلك الحاجة وهذا ما أكد عليه جميع أفراد العينة دون استثناء، كذلك حققت الألعاب ولنسبة كبيرة من العينة فائدة تقوية اللغة الانكليزية إذ حصلت على التسلسل الثاني في الايجابيات فغالبا ما تقوم الشركات الأجنبية بصناعة معظم الألعاب باللغة الانكليزية واستمرار اللعب بتلك الألعاب يخلق نوعا من الفهم لتلك الكلمات المستخدمة كلاما وكتابة وبهذا تقوى معرفتهم باللغة الانكليزية حتى أن بعض الأبناء يعتاد على التلطف بتلك المفردات في حياته اليومية، أما الايجابية الثالثة فهي تقوية الذكاء والتفكير الإبداعي فهناك العاب فيها الغاز وحيل تحفز الإنسان على التفكير والإبداع للوصول إلى الحلول الصحيحة منها لعبة الشطرنج مثلا، وهناك فوائد وايجابيات أخرى حققتها الألعاب الالكترونية يمكن متابعتها في الجدول السابق.

## سلبيات الألعاب الالكترونية

جدول (٨) التغيرات السلبية على الأبناء نتيجة ممارسة اللعب الالكتروني

تسلسل مرتبي	%	ك	السلبيات
١	٧٨,٣	٧٦	التبذير المالي في شراء الأجهزة والألعاب الالكترونية
٢	٤٣,٣	٤٢	إهمال الواجبات المنزلية
٣	٣٤	٣٣	تعارض أفكار الألعاب المعروضة مع تعاليم ديننا وتقاليد مجتمعنا
٤	٣٠,٩	٣٠	عدم الاجتماع مع أفراد الأسرة أوقات الطعام والسمر
٥	٢٤,٧	٢٤	ضعف النظر
٦	٢١,٦	٢١	آلام الرقبة والعضلات
٧	١٣,٤	١٣	تقصص شخصيات عدوانية واكتساب سلوكيات غير مرغوبة

مثمنا هناك تغيرات ايجابية للألعاب الالكترونية على الأفراد فان لها تأثيرات سلبية كذلك كان أهمها التبذير المالي في شراء الأجهزة غالية الثمن إذ غالبا ما تقوم الشركات المصنعة للأجهزة الالكترونية بتحديث إنتاجها وتزويده بمواصفات محسنة يرغب الأبناء بها مما يجعلهم يطلبون من الأهل استبدال أجهزتهم بأخرى متطورة وأكثر حداثة فضلا عن أن الأقراص المدمجة المستخدمة في اللعب قد تصلح للعمل على جهاز دون آخر مثلا هناك أقراص تعمل على جهاز البلي ستيشن ولا تعمل على الحاسبة والعكس صحيح، كما أن تنوع الألعاب وتعددتها يحفز الأبناء على اقتناء معظمها وهذا بالطبع يشكل عبء ماليا كبيرا على الأسرة وهذا ما أكدته ٧٨,٣% من أفراد العينة، كما أن إهمال الواجبات المدرسية والاتجاه إلى الألعاب وتحقيق الفوز فيها والمسابقة مع الزملاء والإخوة في ذلك سلبية أخرى للألعاب الالكترونية عانى منها ٤٣,٣% من أفراد العينة، وفي المرتبة الثالثة من السلبيات جاءت فقرة عدم الاجتماع مع أفراد الأسرة في أوقات الطعام والسمر ففي بعض الأحيان تكون لتلك الألعاب تأثيرا سحريا إذ تشد اللاعب إليها كي يكمل اللعبة ويحقق النجاح فهو لا يأكل الطعام في أوقات الطعام ولا يجلس مع أفراد الأسرة بل يستمر باللعب إلى وقت طويل مما يربك النظام الأسري، وهناك سلبيات أخرى للألعاب الالكترونية يمكن متابعتها في الجدول السابق.

## النتائج

من خلال العرض السابق يمكن استخلاص النتائج التالية:-

- ١- إن اللعب بالألعاب الالكترونية تعد ظاهرة اجتماعية منتشرة في مدينة الموصل فهي منتشرة بشكل عام بين أفراد المجتمع الموصل يمارسها الأفراد تلقائياً.
- ٢- إن ممارسة اللعب الالكتروني مرتفع في نسبته بين الذكور أكثر من نسبته لدى الإناث.
- ٣- إن الألعاب الالكترونية ظاهرة منتشرة بين جميع الفئات العمرية من عمر اقل من ٦ سنوات إلى عمر اكبر من ١٨ سنة ولا يوجد فرق واضح بين الأعمار في إقبالهم على اللعب الالكتروني.
- ٤- تمتلك الأسر في مدينة الموصل أكثر من جهاز واحد لممارسة الألعاب الالكترونية وأكثر الأجهزة استخداماً هو الموبايل ٧٢,٢% ثم الحاسوب ٦٣,٩% ثم جهاز البلبي ستيشن ٥٨,٨%.
- ٥- يمارس أبناء مدينة الموصل الألعاب الالكترونية في العادة مجتمعين إما مع الإخوة أو الأصدقاء فقد حصلت على النسبة الاعلى ٦٦% مقرنة باللعب المنفرد ٣٤%.
- ٦- يفضل أبناء مدينة الموصل الألعاب الالكترونية داخل المنزل عن ممارستها في صالات اللعب المنتشرة في الأحياء السكنية والأسواق، إذ حصلت صالات الألعاب على نسبة ٢٧,٩% فقط.
- ٧- إن ٤١,٢% من الآباء والأمهات لا يضعون شروطاً وتعليمات يسير عليها الأبناء في لعبهم أما بقية الأسر فقد وضعت تحديدات فقد حصل تحديد أيام اللعب على النسبة الاعلى ٣٨,٢% ثم تحديد ساعات اللعب ١٩,٦% ثم تحديد نوع الألعاب ١٢,٣%.
- ٨- للألعاب الالكترونية بعض الايجابيات التي تترك أثرها على اللاعبين ومن ابرز تلك الايجابيات أنها تحقق المتعة والتسلية للاعبين وتقوي لغتهم الانكليزية وتساعد على تنمية قدراتهم وذكائهم وتفكيرهم الإبداعي.
- ٩- للألعاب الالكترونية بعض السلبيات التي تترك أثرها على اللاعبين ومن ابرز تلك السلبيات التبذير المالي في شراء الأجهزة والألعاب الالكترونية وإهمال الواجبات المدرسية وتعارض أفكار الألعاب المعروضة مع تعاليم ديننا وتقاليد مجتمعنا.

## المقترحات والتوصيات

- ١- بما أن الألعاب الالكترونية ظاهرة حديثة ومنتشرة لا يمكن الوقوف بوجهها لابد لنا من وضع بعض المحددات لها لكي نقي أنفسنا من مخاطرها
- أ- على الأجهزة الرقابية أن تمنع بيع وتداول بعض الألعاب غير اللائقة والتي لا تتسجم مع مجتمعنا أو التي يراد منها تشويه تراثنا أو بث أفكار العولمة الغربية التي لا تتسجم وقيمنا وديننا.
- ب- على الأسرة أن لا تترك الحرية كاملة لأبنائها في ممارسة الألعاب متى وأين وكيف شاعوا بل يجب أن تحدد أيام وساعات اللعب وكذلك نوع الألعاب يجب اختيارها بدقة حتى نحقق تنشئة سليمة لأبنائنا.
- ٢- على المدارس والمؤسسات التعليمية الأخرى وكذلك على الأسرة استغلال هذه الظاهرة المسلية للأبناء في اختيار العاب مسلية وتعليمية في نفس الوقت يمكن الاستفادة منها في تقوية المهارات اللغوية العربية والانكليزية فضلا عن الاتجاه إلى الألعاب التي تقوي الذاكرة والخيال والإبداع.
- ٤- إجراء دراسات أخرى أكثر تخصصا تبين علاقة الألعاب الالكترونية بالصحة أو تبين آثارها على الأطفال مثلا وغيرها كثير من المواضيع.

## المصادر

- ١- الظاهرة الاجتماعية وخصائصها [www.estamel.net/vb/t19875.htm](http://www.estamel.net/vb/t19875.htm) في ١٦ شباط ٢٠١٠
- ٢- محمد عاطف غيث، قاموس علم الاجتماع، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٧٩، ص٤٢٦.
- ٣- الألعاب الالكترونية [www.mjlsar-ainsefra.com/ar/prg4.htm](http://www.mjlsar-ainsefra.com/ar/prg4.htm)
- ٤- مصطفى بن عبد السلام العمودي، ثورة المعلومات، مجلة العلوم الإنسانية، عدد٧٣، مجلس النشر العلمي، الكويت، ٢٠٠١، ص١٣.
- ٥- الألعاب الالكترونية، مصدر سابق،.
- ٦- الألعاب الالكترونية [www.o-arif.org/index.php?optin=com..id](http://www.o-arif.org/index.php?optin=com..id) في ٢١ أيلول ٢٠١٠
- ٧- الألعاب الالكترونية [www.o-arif](http://www.o-arif) ، مصدر سابق
- ٨- تاريخ العاب الفيديو / [ar.wikipedia.org/wiki/](http://ar.wikipedia.org/wiki/)
- ٩- الألعاب الالكترونية [www.o-arif](http://www.o-arif) ، مصدر سابق
- ١٠- محمد عماد الدين إسماعيل، الأطفال مرآة المجتمع، سلسلة عالم المعرفة، مطابع الرسالة، الكويت، ١٩٨٦، ص٢٠٦.