مخاطر ألعاب الإنترنت على الأطفال

برزت الألعاب الإلكترونية في بداية الثمانينيات مع التطوّر العلمي والتكنولوجي والاستخدامات المتعدّدة للكمبيوتر، فكانت نقلةً نوعيةً ومُتميزةً، وأصبحت مدار بحث وجدل كبيريْن بالنسبة لأهميّتها ودورها التربوي وتأثيرها على الأطفال والمراهقين، وفوائدها في تنمية المهارات وخاصّةً مهارة التفكير والتخطيط، وبهذا فقد أصبحت هذه الألعاب محطّ اهتمام الجميع.

وتُعدّ الألعاب الإلكترونية المرحلة المتقدّمة من ألعاب الفيديو؛ حيث مرّت بمراحل عديدة حتى وصلت إلى شكلها الحالي، وانتشرت الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية، إذ لا يكاد يخلو منها بيت، وتجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، وانتشرت انتشاراً واسعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم؛ حيث إنّها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم.

وأصبحت الألعاب الإلكترونية في كلّ مكان خاصّةً بعد ما شهد العالم تطوّراً ملحوظاً في مجال الإنترنت والتطوّر الهائل في التكنولوجيا لتشكّل خطراً على الصحّة وعلى حياة الكثيرين ممّن يمارسونها

يومياً ولساعات كثيرة أطفالاً ومراهقين، لذا وجب تقديم دراسة عن إدراك الأطفال لمخاطر استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل مفرط وآثارها الجانبية من أجل تحقيق وعي للتخفيف منها حيث يلجأ المراهقون المنعزلون أكثر من غيرهم إلى الألعاب الإلكترونية الجماعية على الإنترنت، فيعتبرونها وسيلة أسهل للتعرّف على الأصدقاء.

وبهذا فقد شهد مفهوم اللعب عن الأطفال تغيراً ملموساً نتيجة للتغيرات السريعة التي شهدها العالم، ففي حين ارتبط لعب الألعاب بتعالي صيحاتهم وضحكاتهم الجماعية في منطقة مكشوفة كالحدائق العامّة أو المتنزهات وأحواش المدارس والأندية، جاءت ولادة أجيال عديدة ارتبطت بالألعاب الإلكترونية كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي احتلت حياتنا بكلّ ِ تفاصيلها، وبات مألوفاً مشهد الطفل الذي يجلس في يوم عطلته وحيداً وهو بملابس النوم التي لم يضطر لاستبدالها، ليبدأ بذلك بناء عملية تفاعل مع ألعابه المفضّلة التي تصنف كوسائل حديثة لامتصاص وقت الفراغ وترميز أوقات ممتعة تتلاءم مع متطلبات العصر، حيث انتقل اهتمام الصغار إلى الألعاب الإلكترونية كالبلاي ستايشن وألعاب الفيديو.

ونظراً لأهميّة وانتشار وسائل التكنولوجيا السمعية والبصرية وانتشار الألعاب الإلكترونية في أوساط الأطفال في جميع بلدان العالم، ولما لها من دور فعّال في تفعيل سلوك الأطفال، إذ أنّها تقدّم الصوت والصورة وتعرض المقاطع التي قد تحفّز على العنف والسلوك العدواني وخاصّةً لدى مرحلة المراهقة، ودعماً للحاجة في معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين، فقد أصبحت دراسة أثر الألعاب الإلكترونية ومضامينها ومكوناتها على سلوك الأطفال بمرحلتي التعليم الإعدادية والثانوية، وما مدى تأثير هذه الألعاب على الطفل بالمرحلتين الابتدائية والإعدادية على أنفُسهم وعلى الآخرين.

لقد أصبحت الوسائط الإعلامية الجديدة ضرورة من ضرورات أي أُسرة، ومن المكونات الأساسية لبيئة التنشئة الاجتماعية للطفل، وتشكّل الوسائط الإعلامية البيئة الأساسية لزيادة تعلّق الطفل بالألعاب الإلكترونية من خلال تعلقه بهذه الوسائط وتبنيه لاستخدامها.

وقد أدّى التغير السريع الذي شهده العالم مع بدايات الألفية الثالثة إلى تغير مفهوم اللعب عند الأطفال. وانتشرت الألعاب الإلكترونية كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية، وزادت عدد الساعات التي يقضيها الأطفال معها، وهو ما بدأ يثير التساؤلات من قبل أولياء الأُمور والعلماء في شتّى التخصصات حول آثارها المعرفية أو الانفعالية.

ونتيجة لتعدّد الألعاب الإلكترونية العنيفة وتنوّعها، ظهرت آثارٌ مختلفة علي سلوك الأطفال الممارسين

لها من نواحي متعدّدة أسهمت في الدعوة إلى القيام بدراسة لهذه الظاهرة للتعرّ ُف على إدراك الأطفال للمخاطر المختلفة لهذه الألعاب على أنفُسهم وعلى الآخرين.