

تأثير الألعاب الإلكترونية (البلايستيشن) على مستخدميها

د. منصور بن محمد الغامدي

١٠/٦/١٤٢٦هـ

لا تخلو ثقافة إنسانية أو عصر من عصورها من ممارسة نوع من أنواع الألعاب التي تختلف في طبيعتها ودرجة خطورتها وعدد لاعبيها؛ إلا أنها تتفق جميعاً على مبدأ واحد وهو الإثارة وإبراز القدرات الفردية، مما يدفع كل فرد من أفراد المجتمع تقريباً إلى ممارسة نوع منها في فترة من فترات عمره رغبة في اكتشاف قدراته وإثبات وجوده أو التسلية ومشاركة الآخرين. وتختلف طبيعة الألعاب من حيث خطورتها؛ فالمبارزة بالسلاح سابقاً قد تؤدي إلى وفاة أحد المتبارزين أو كليهما، والملاكمة المعاصرة قد تؤدي إلى إصابات بالغة، بينما هناك ألعاب أقل خطورة كسباق الجري والوثب. وبعض الألعاب تعتمد على النشاط الجسمي كالألعاب التي سبقت الإشارة إليها وهناك ألعاب تعتمد على النشاط الذهني كلعبة الشطرنج. ومع التطور الإنساني عبر التاريخ تطورت كذلك الألعاب وبقيت مقوماتها الأساسية ثابتة وهي الإثارة وإبراز القدرات والمهارات الفردية التي لا تخلو لعبة ما منها. ومن تطور الألعاب تطور الأدوات المستخدمة فيها؛ فبعد أن كانت الأدوات مقتصرة على أدوات الصيد وما يتوفر في الطبيعة من مواد، دخلت أدوات جديدة كالآلات والأجهزة الإلكترونية إلى عالم الألعاب. ومن أكثر الألعاب شيوعاً في هذا العصر ما يعرف بالألعاب الإلكترونية وتسمى أحياناً ألعاب الفيديو أو ألعاب الحاسب الآلي وكلها تجتمع في عرض أحداث على الشاشة وتمكين اللاعب من التحكم في مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية interactive. وتتكون هذه الألعاب من عنصرين: الأول، جهاز مستضيف، وهو إما أن يكون حاسباً شخصياً أو جهازاً إلكترونياً مرتبطاً بشاشة تلفزيون، ومن أشهر هذه الأجهزة ما يعرف بالبلايستيشن الذي أنتجته شركة سوني اليابانية؛ العنصر الثاني، برمجيات حاسوبية مخزنة في الغالب على قرص مدمج "سي دي CD" وتحمل على الجهاز المستضيف ليتحول إلى لعبة يحمل خصائصها وينفذ الأوامر المخزنة على القرص المدمج. وتتغير اللعبة كلما تغير القرص المدمج أو البرمجيات الخاصة بها. ونجد أحياناً هذين العنصرين مدمجين في جهاز واحد فقط خاص بلعبة محددة وهذا ما نجده في مراكز الألعاب العامة حيث يكون كل جهاز مخصصاً للعبة إلكترونية واحدة.

ولقد شاع استخدام الألعاب الإلكترونية لدرجة أنه لا نجد مركزا للألعاب أو للترفيه يخلو منها بل لا نكاد نجد منزلا خال منها كذلك، مما جعلها متاحة للجميع وخاصة للأطفال بتشجيع من الآباء أحيانا، أو من أقرانهم على استخدامها وتبادل الأقراص المدمجة الخاصة بها أحيانا أخرى.

وتحتوي هذه الألعاب على محاكاة لألعاب حقيقية ككرة القدم وسباق السيارات والمصارعة والملاكمة أو على ألعاب خيالية كغزو الفضاء وحرب النجوم. وفي أي منها يقوم اللاعب بالتحكم ببعض عناصر اللعبة كالأسلحة المستخدمة وتوجيهها وإطلاقها أو اختيار اللاعبين أو المحاربين وتشكيلهم ووضع خطة لهم ودور لكل منهم ثم توجيههم والمحافظة على سلامتهم وإحراق الهزيمة بخصومهم.

ويكون دور المستخدم للعبة أثناء اللعب عبارة عن مشاهدة أحداث اللعبة على الشاشة ثم استعمال اليدين في توجيه مجموعة مفاتيح تتحكم في مجريات أحداثها. ولا بد من توفر عدة عوامل لدى المستخدم ليتمكن من ممارسة اللعب والفوز فيها ومن ذلك: فهمه للعبة والسرعة في اتخاذ القرار والتوافق البصري الحركي للربط بين ما يشاهده وما يفعله بيده.

وتستخدم الألعاب الإلكترونية لواحد أو أكثر من الغايات التالية:

الأول: التسلية، وهو الغالب مثل ذلك ألعاب المصارعة وكرة القدم وسباق السيارات والحروب.

الثاني: إعادة التأهيل، وهي عبارة عن ألعاب صممت لإعادة تأهيل مصابين بمرض حركي أو عصبي وتستخدم للرفع من درجة التوافق الحركي البصري والتحكم في بعض الأطراف المصابة [١].

الثالث: التعليم، كتعليم علوم معينة كالرياضيات والعلوم واللغات الأجنبية وبقية العلوم الأخرى [٢].

الرابع: التشخيص، تستخدم الألعاب الإلكترونية في الكشف على بعض الحالات المرضية [٣].

ولن نتقف الألعاب الإلكترونية عند الحد القائم الآن بل ستتجاوزه إلى تقنية تعرف بالواقع الافتراضي virtual reality التي تقوم على توليد عناصر اللعبة بأبعادها الثلاثة وكأنها حقيقة أمام المستخدم. ولا يستخدم المشاهد الشاشة بل يلبس نظارات تعرض له عناصر اللعبة بحيث يشاهد مناظر مختلفة كلما وجه وجهه إلى جهة مختلفة وكأنه يقف وسط مكونات اللعبة

وعناصرها. ويتحكم في اللعبة باستخدام أدوات معينة أو باستخدام يديه المجردتين أو حركة جسمه.

ونخلص إلى القول إلى أن الألعاب الإلكترونية ما هي إلا لعبة كبقية الألعاب لها محاسنها وعليها عيوبها كما ذكر المواطن / عبد الرحمن بن محمد الفارس في دراسته المشار إليها في خطاب سعادة رئيس جهاز الإرشاد والتوجيه بالحرس الوطني رقم ٢٢/ج أ / س وتاريخ ١٠/٤/١٤٢٦هـ، ولكن نوع الألعاب المستخدمة والممارسات المصاحبة لها هي التي يكمن فيها الضرر.

فبالنسبة للأطفال، غالباً ما يكون الآباء أقل دراية وعلم باستخدامهم لهذه الألعاب مما يجعل الأطفال يستخدمونها بأقل مراقبة ومتابعة وبهذا يكونون بعيدين عن آبائهم ومتابعاتهم. ويرى الدكتور أندريسون أستاذ علم النفس في جامعة أيوا الأمريكية وزملائه الباحثون [٤] في عدد من البحوث التي قام بها على تأثير ألعاب الفيديو والتي منها البلايستيشن أنها تخرض على العنف ولها تأثير أشد من تأثير أفلام العنف لأن الألعاب تفاعلية بينما دور المشاهد للأفلام سلبي. وقد وجد أن معدل ما يصرفه الفتى في الولايات المتحدة الأمريكية على هذا النوع من الألعاب هو ١٣ ساعة أسبوعياً بينما تصرف الفتاة ما معدله ٥ ساعات في الأسبوع. وأن أغلب ألعاب الفيديو هي عن العنف، وأن درجة العنف فيها يؤدي ما نسبته ٥٠٪ منها في الحياة الطبيعية إلى الوفاة أو الإصابة الخطيرة. وأن اللعب المتزايد لهذا النوع من الألعاب يؤدي إلى العدوانية في التفكير والمشاعر والسلوك. كما أن هذه الألعاب تجعل مستخدميها أقل عناية وعطفاً على الآخرين.

ولقد وجد في الألعاب التي تصاحبها الموسيقى أن هناك تأثيراً سلبياً للموسيقى على أداء المستخدمين فهي تشوش على تركيزهم وتضعف من أدائهم [٥]. ورغم هذه الآثار السلبية لاستخدام هذا النوع من الألعاب فإنه يمكن تداركها بالحد من الوقت المستخدم في اللعب والحد من ألعاب العنف وأن يصرف الآباء مزيداً من الوقت مع أبنائهم أثناء اللعب وتفسيرهم العقلاني للألعاب التي يلعبونها.

ومن جهة أخرى، فإن الجدل المستمر الذي يثار حول تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال ومستخدميها بشكل عام كالإدمان على استخدامها والعدوانية والتأثيرات النفسية والطبية على مستخدميها إلا أنه من المؤكد أن هناك أثر كبير عند استخدامها في التعليم [٢]. فهذه الألعاب تقصر من الزمن المستغرق في ردة الفعل وتطور من التنسيق بين عمل العين واليد وتزيد من الثقة بالنفس وإشباع الرغبة في مواجهة المخاطر وقبول التحدي. فهي تشد

الكبار والصغار إليها. والأطفال يفضلونها على وسائل التعلم الأخرى رغم أن العدد الذي يهتم بالتعليم منها محدود للغاية. ويمكن استخدامها كوسائل للقياس والبحوث والدراسات. ويتجاوز تأثيرها الجنس والعمر والثقافات والديانات والأعراق؛ إذ أن لها التأثير نفسه. وتساعد الأطفال في تحديد الأهداف وعمل الخطط لتحقيقها والتدريب على تنفيذها. وهي تساعد في إدخال التقنية إلى عالم الطفل سواء من خلال اللعبة نفسها أو الآلات والأدوات التي يستخدمها أثناء اللعب. كما أنها تطور بعض المهارات التعليمية كالقراءة والحساب والعلاقات الاجتماعية وتساعد الأطفال الذين لديهم صعوبة على التركيز لمتابعة أهداف معينة والقيام بمهام محددة.

التوصيات:

١. تشجيع المبرمجين السعوديين على القيام بتصميم وكتابة برمجيات للألعاب الإلكترونية تركز على الجوانب التعليمية والتثقيفية مع الحفاظ على عنصري التشويق والتسلية. وقد يكون ذلك بالتعاون مع الشركات الأجنبية ذات الخبرة في هذا المجال. ويشترط في هذه الألعاب أن تخدم الثقافة العربية والإسلامية. وقد يكون من المناسب أن تضطلع بهذه المهمة وزارة التربية والتعليم وذلك ضمن الأنشطة اللا منهجية للطلاب وأثناء انعقاد مراكزهم الصيفية وفي إطار التعاون الدولي بينها وبين الجهات المماثلة في الدول المتقدمة. ورغم أن هذا النوع من المشاريع قد يبدأ متواضعا إلا أنه سرعان ما ينمو خاصة إذا ما تبنت المدارس الألعاب الناتجة عنه التي تتعلق بمواد المنهج الدراسي للطلاب.

٢. تشجيع نشر الألعاب التعليمية والتثقيفية. وقد يكون من المناسب أن تتولى وزارة الثقافة والإعلام هذه المهمة بالتعاون مع وزارة التجارة وذلك بالعمل على توفرها بأقل الأسعار الممكنة في المكتبات ومراكز بيع الكتب.

٣. تقوم وزارة الثقافة والإعلام بالتعاون مع وزارة التربية والتعليم بوضع نظام تصنيف للألعاب يحدد نوعها (ما إذا كان طابعها: تعليمي، تثقيفي، علاجي، مسلي، عنفي، إباحي) ويحدد درجة لكل منها، فمثلا: (ع ٩٢) قد يرمز إلى أن اللعبة تعليمية ونسبة عنصر التعليم فيها يساوي ٩٢٪. وتوضع قائمة بأسماء جميع الألعاب المتوفرة في المملكة وجعل هذه القائمة متاحة لمتصفح الإنترنت حتى يتمكن الآباء والمربين من الإطلاع عليها ومعرفة نوع الألعاب التي يستخدمها أبنائهم. وتحديث القائمة باستمرار حتى لا يكون هناك لعبة في السوق غير مصنفة.

٤. الحد من نسخ برمجيات اللعب وبيعها أو توزيعها حيث أن هذا يجعل الغش والسمن متاحا للأطفال فيقعون في ألعاب ليست مناسبة لأعمارهم ومخلّة بثقافتهم ونفسياتهم. وتتولى هذه المهمة وزارة الثقافة والإعلام.
٥. توفير الألعاب المفيدة والتعليمية عن طريق المدارس والنوادي العلمية والمؤسسات الحكومية والأهلية.
٦. توعية الآباء والمربين بخطورة بعض الألعاب الإلكترونية (وخاصة ما يتسم منها بالعنف) وخطورة قضاء وقت طويل في اللعب الإلكتروني على صحة الطفل الجسمية والنفسية (عدم تجاوز الساعة من اللعب بها في اليوم الواحد).

المراجع:

- Rand, D., R. Kizony and P. L. Weiss. Virtual reality rehabilitation for all: [١]
Vivid GX versus Sony PlayStation II EyeToy. Proc. *5th Intl Conf.
Disability, Virtual Reality and Assoc. Tech.*, Oxford, UK, 2004.
- Griffiths, M. The educational benefits of videogames. *Education and Health*. [٢]
20. 47-51.
- Farrace-Di Zinno A. M., G. Douglas, S. Houghton, V. Lawrence, J. West and [٣]
K. Whiting. Body movements of boys with Attention Deficit Hyperactivity
Disorder (ADHD) during computer video game play. *British Journal of
Educational Technology*. 32: 607. 2001.
/http://www.psychology.iastate.edu/faculty/caa [٤]
- Yamada, M., N. Fujisawa, and S. Komori. Effect of music on the [٥]
performance and impression in a video racing game. *Journal of Music
Perception and Cognition*. 7: 65-76. 2001.