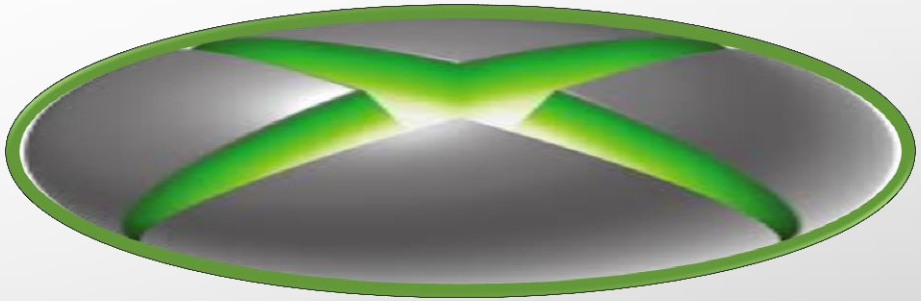
ادارة بندر دمنهور التعليمية
مدرسة فاطمة الزهراء الثانوية بنات
مكتب التربية الاجتماعية

مخاطر الألعاب الإلكترونية

نحو وعي تربوي رقمي

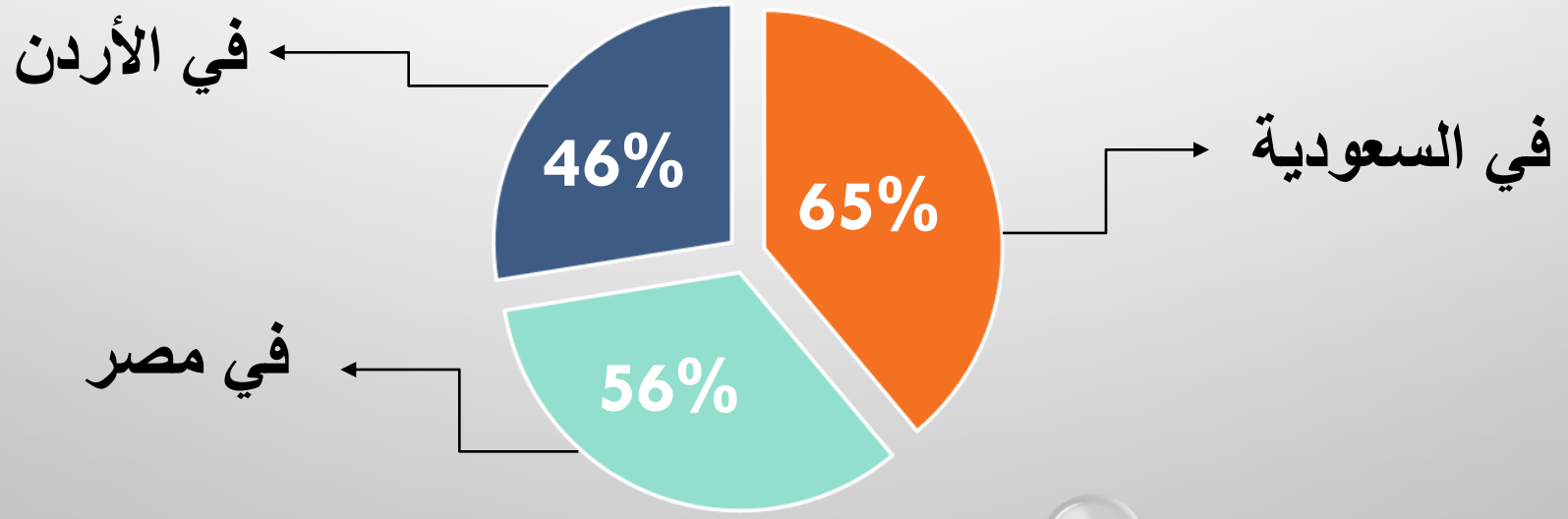
الألعاب الالكترونية

- جميع التطبيقات التي تم تطويرها وبرمجتها بهدف التسلية واللعب والترفيه.



- عدد مرات البحث عن كلمة "ألعاب" على محرك البحث "Google" في مصر وحدها بلغ **24** مليون مرة شهرياً .

" في العالم العربيOnline- نسبة مستخدمي "ألعاب



إيجابيات الألعاب الإلكترونية

- تنمّي الذاكرة وسرعة التفكير.
- تطوّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق.
- التعامل مع تلك الآلات باحتراف.
- تحفّز الألعاب التركيز والانتباه، وتنشّط الذكاء.
- بعض الألعاب تحمل ألغازاً تساعد في تنمية العقل والبديهة.
- منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين.
- ينتج عواطف إيجابية، وعلاقات اجتماعية قوية، وشعور بالإنجاز، وفرصة لتطوير القدرة على بناء حس لعمل أعمال مفيدة ومثمرة.

إيجابيات الألعاب الإلكترونية

- تثير التأمل والتفكير.
- تشجع الحلول الإبداعية والتكيف أو التأقلم.
- تشبع خيال الطفل بشكل لم يسبق له مثيل.
- كما أن هذه الأجهزة تعطي فرصة للطفل أن يتعامل مع التقنية الحديثة، مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة، كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها.

سلبيات الألعاب الإلكترونية

معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على **التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق**، كما **تعلم** الأطفال والمراهقين **أساليب ارتكاب الجريمة** وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.

سلبيات الألعاب الإلكترونية

وفقا للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه **وسائل الإعلام** أو **الألعاب الإلكترونية ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة**.

أضرار عامة

- أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها على شاشة التلفاز أو يمارسها من خلال الألعاب الإلكترونية.
- كما أثبتت الدراسات بأن العنف يتضاعف بلعب الألعاب ذات التقنية العالية التي تتسم بها ألعاب اليوم.
- أجريت دراسة كندية لمراجعة وتقويم المحتوى لـ(٣٠٠) لعبة الكترونية، وفي النتائج تم رصد(٢٢٢) لعبة منها تعتمد اعتماداً مباشراً على فكرة ارتكاب الجريمة والقتل.

- الألعاب قد تكون أكثر ضرراً من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة **التفاعلية** بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها.

أضرار صحية

- الجلوس لساعات عديدة أمام الحاسب أو التلفاز يسبب آلاماً مبرحة في **أسفل الظهر**، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح او قير التحكم تسبب أضرارًا بالغة **لإصبع الإبهام** و**مفصل الرسغ** نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة.
- التعرض للأشعة الزرقاء المنبعثة من الشاشة يؤدي إلى قلة النوم وأرق النوم.
- تؤدي **للسمنة**.
- تؤدي **للصرع** بسبب وميض الإضاءة وسرعة رتم اللعب خاصة للأطفال.

أضرار أكاديمية

- ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبًا على **التحصيل الدراسي** ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي ويؤدي إلى اضطرابات في التعلم.
- أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على **مجهوداتهم** في اليوم التالي، مما قد يجعل اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا، فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية، بدلاً من الإصغاء للمعلم.

مخالفات الألعاب الإلكترونية لحفظ الضروريات الخمس

الضروريات الخمس

أولا: المخالفات الإيمانية

عدم الإيمان بالأنبياء أو الرسل أو الاستهزاء بهم أو الاستهزاء بما جاؤوا به من الوحي

أولا: المخالفات الإيمانية

احتوائها على مشاهد فيها سحر أو شعوذة أو خزعبلات، أو تعليمها أو ممارستها

أولا: المخالفات الإيمانية

تدنيس أو إهانة الكتب السماوية ودور العبادة

أولا: المخالفات الإيمانية

نشر الافكار الهدامة أو الترويج لها.

ثانيا: المخالفات النفسية /الحياتية

الصنف الأول - مخالفات تتصف بالرعب :

وجود صور مخيفة ومرعبة.

ثانيا: المخالفات النفسية /الحياتية

الصنف الثاني - مخالفات تتصف بالعنف

التهديد بالسلاح.

ثانيا: المخالفات النفسية /الحياتية

الصنف الثاني - مخالفات تتصف بالعنف

الإضرار بالنفس (مثل تناول السموم أو الاضراب عن الطعام أو الانتحار)

ثانيا: المخالفات النفسية /الحياتية

الصنف الثاني - مخالفات تتصف بالعنف

وجود رسوم متحركة عنيفة (وجود مشاهد لشخصيات على هيئة رسوم كرتونية متحركة تمارس تصرفات يغلب عليها طابع العنف).

ثانيا: المخالفات النفسية /الحياتية

الصنف الثاني - مخالفات تتصف بالعنف

التهور (يشير إلى وجود مشاهد أو أفعال أو تصرفات تتسم بالتهور، كقيادة المركبات بسرعة جنونية على سبيل المثال).

ثالثا: المخالفات العقلية

عرض مشاهد فيها تعاطٍ للمخدرات أو الخمور

رابعا: مخالفات العرض والنسب

السب والشتم

رابعا: مخالفات العرض والنسب

الألفاظ أو اللغة الهابطة

خامسا: المخالفات المالية

عرض مشاهد فيها تبذير للمال

خامسا: المخالفات المالية

تعليم السرقة وكيفية وأساليب ممارستها

خامسا: المخالفات المالية

قتل الحيوانات

خامسا: المخالفات المالية

تدمير المساكن أو المزارع والأشجار والممتلكات أو إتلافها

أخيرا: مخالفات قد يتم بروزها أثناء ممارسة اللعب على الإنترنت

هناك مخالفات قد يتم بروزها أثناء ممارسة اللعب على الإنترنت

ما هي جوانب الخطر في الألعاب الالكترونية

١. محتوى اللعبة
(مخالف للدين، أو غير مناسب للعمر)

٢. الممارسات السلبية للألعاب

٣. قنوات الدردشة

أكثر من ٦٥% من اللاعبين يمارسون الألعاب الإلكترونية مع لاعبين آخرين والنسبة في ازدياد

التصنيف الأوروبي

PEGI Pan European Game Information

يشير إلى وجود مشاهد فيها تعاطٍ للمخدرات.

يشير إلى وجود مشاهد مخيفة أو مرعبة للأطفال

يشير إلى وجود مشاهد تشجع على التمييز العنصري.

يشير إلى وجود حوارات أو مشاهد تشتمل على لغة أو ألفاظ هابطة.

يشير إلى وجود مشاهد تعلم أو تشجع على ممارسة القمار.

يشير إلى وجود مشاهد تشتمل على عنف أو أعمال وحشية.

يشير إلى وجود مشاهد تشتمل على عري؛ بما في ذلك بعض الأوضاع الجنسية.

يشير إلى وجود مشاهد تشتمل على ممارسات جنسية.

يشير إلى أن اللعبة يمكن ممارستها على الإنترنتOnline

هذا التصنيف يعني أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب لجميع الفئات العمرية ابتداء من سن الثالثة. وهذا التصنيف يعني أن اللعبة الإلكترونية قد تحتوي على بعض أعمال العنف ولكن في سياق كوميدي (مثل أشكال العنف الموجودة في أفلام توم وجيري) ولكن بشكل لا يمكن الطفل من الربط بين الشخصية الكرتونية المتحركة على الشاشة والشخصيات البشرية الحقيقية، بل هي شخصيات خيالية تماما. كما ينبغي خلو اللعبة من أي أصوات أو صور مخيفة ومرعبة بالنسبة للأطفال الصغار أو أي لغة سيئة، كما يجب خلو اللعبة من أي مشاهد عري أو أي اشارة إلى لغة أو أفعال جنسية.

هذا التصنيف يعني أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب للأطفال الذين تبلغ أعمارهم سبع سنوات أو أكبر، وهذا التصنيف مشابه وقريب من تصنيف مرحلة السنوات الثلاث، إلا أن ألعاب هذا التصنيف قد تحتوي على بعض المشاهد أو الأصوات المخيفة المسموح بها لهذه الفئة العمرية، كما قد تحتوي على مشاهد عري جزئي ولكن ليس في سياق جنسي.

هذا التصنيف يعني أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب للأطفال الذين تبلغ أعمارهم ثنتي عشرة سنة أو أكبر. وألعاب هذا التصنيف قد تحتوي على مشاهد عنف تمارس من قبل شخصيات خيالية أو رسوم كرتونية متحركة أو حيوانات ولكن ليس من قبل الإنسان. كما أن ألعاب هذا التصنيف قد تحتوي على مشاهد عري لشخصيات رسومية أو كرتونية. كما قد تحتوي على قدر قليل من اللغة السيئة أو الألفاظ غير المقبولة لكنها لا تصل لحد الشتائم الجنسية.

هذا التصنيف يعني أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب للشباب الذين تبلغ أعمارهم ست عشرة سنة أو أكبر. قد يشتمل محتوى اللعبة في هذا التصنيف على تصوير العنف أو الأفعال الجنسية بدرجة قريبة أو مشابة لما هو حاصل في الحياة الحقيقية. كما قد تحتوي اللعبة على لغة أكثر تطرفا، أو تحتوي على مشاهد فيها تشجيع على تعاطي التبغ والخمور والمخدرات وارتكاب وممارسة العديد من الأنشطة الإجرامية.

هذا التصنيف يعني أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب للشباب البالغين الذين أعمارهم ثماني عشرة سنة أو أكبر. وهذا التصنيف يعني أن اللعبة الإلكترونية قد تحتوي على مشاهد عنف شديد ووحشية غير معقولة قد تؤدي باللاعب إلى التفاعل مع هذا العنف مع شعور بالاشمئزاز، كما قد تحتوي ألعاب هذا التصنيف على مشاهد مطولة وواضحة ومتكررة من العري أو الممارسات الجنسية، كما قد تحتوي على مشاهد يتم فيها تعاطي المخدرات.

لماذا لا يمكن الاكتفاء بالتصنيفات العالمية؟

التصنيف السعودي

التصنيف العمري السعودي للألعاب الإلكترونية
مناسب لعمر
18
فما فوق
GCAM.GOV.SA/GAMES
قد تحتوي الألعاب تحت هذا التصنيف على مشاهد مقززة مثل التعذيب وتقطيع أجزاء الجسم. مشاهد استخدام المخدرات أو المشروبات الكحولية
مناسب لعمر
16
فما فوق
GCAM.GOV.SA/GAMES
قد تحتوي الألعاب تحت هذا التصنيف على عنف يمارس تجاه شخصيات البشر أو تشبه البشر أو حيوانات بشكل محاكي للواقع إظاهر الأعمال الإجرامية بشكل إيجابي أو تلفظ الشخصيات بألفاظ غير لائقة
مناسب لعمر
12
فما فوق
GCAM.GOV.SA/GAMES
مناسب لجميع الفئات العمرية. وقد تحتوي الألعاب تحت هذا التصنيف على قدر ضئيل من العنف
مناسب لعمر
7
فما فوق
GCAM.GOV.SA/GAMES
قد تحتوي الألعاب تحت هذا التصنيف على بعض المشاهد أو الأصوات المخيفة
مناسب لعمر
3
فما فوق
GCAM.GOV.SA/GAMES
مناسب لجميع الفئات العمرية
Gmoqbels

EGRDC

مركز تصنيف وتطوير الألعاب الإلكترونية
Electronic Games Rating & Development Center

التصنيف الأخلاقي المقترح يصنف المفاسد والمخالفات الشرعية التي قد يشتمل عليها محتوى بعض الألعاب الإلكترونية إلى خمسة أصناف وذلك وفقا للضروريات الخمس، وهي كما يلي:

تصنيفات وشعارات توصيف المحتوى في التصنيف الأخلاقي المقترح

يمكن ممارستها
على الانترنت

مخالفات مالية

مخالفات عرض وشرف

مخالفات عقلية

مخالفات نفسية / حياتية
(عنف ورعب)

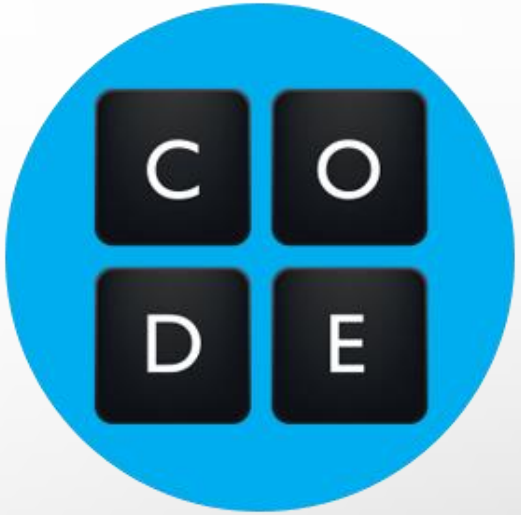
مخالفات إيمانية

الفئات العمرية للتصنيف الأخلاقي المقترح

سبل الوقاية من خطر الألعاب الإلكترونية

١. صاحب أبناءك لشراء الألعاب
٢. شاركهم اللعب
٣. تعرف على تصنيفات الألعاب واختر الألعاب التي تناسبهم
٤. قم بإنشاء حساب لهم في سوق البرامج بالعمر الحقيقي
٥. قدم لهم بدائل جيدة
٦. عودهم على وضع منبه عند استخدام الأجهزة الذكية
٧. اعمل على توعيتهم باختيار ما يناسبهم (هناك فيديوهات رسومية تساعد على توصيل الرسالة)

Code.org



اقـــــرأ

تـعَـلّـم

امْـــــرَح