الألعاب الإلكترونية وأثرها على سلوك الطفل والشباب المسلم

محمد فضل المولي عباس

جامعة الرباط الوطني، الخرطوم، السودان

Moh_fadul@yahoo.com

الخلاصة: تناقش هذه الورقة الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية في توجيه سلوك الطفل والشاب المسلم، حيث نجد معظم الألعاب الإكترونية لها آثار سلبية، والبعض الآخر يعمل على تغيير النزعة والفطرة الدينية وذلك بتغذية الاطفال والشباب بأفكار لا علاقة لها بتعاليم وشيّم الدين الإسلامي الذي يدعو للتسامح ونبذ العنف والعصبية. تناقش الورقة الألعاب التي تسلك طابع العنف والإثارة الجنسية والصور الخليعة التي تتنافي مع تعاليم الدين الإسلامي الحنيف. أعتمدت الورقة على العديد من الدراسات السابقة، والتجارب للتعريف ببعض الآثار السلبية المترتبة على هذه الألعاب. خلصت الورقة إلى ضرورة تصميم ألعاب ذات طابع إسلامي يساعد على زيادة الوعي الديني وتقوية علاقة الطفل والشباب المسلم بدينه وأن تأخذ الألعاب الطابع التعليمي.

الكلمات الجوهرية: الألعاب الإلكترونية، الطفل، سلوك

1. المقدمة

أصبح من المعتاد لدى الأطفال والشباب المسلمين، الجلوس لساعات طويلة أمام الحاسب الآلي والأجهزة المعدة لممارسة الألعاب الإلكترونية، يدفعهم لذلك الرغبة الأكيدة في الترفيه والتسلية وإكتساب المهارات وتنمية القدرات المتعلقة بالألعاب الإلكترونية، إلاّ أن الأمر يعد أخطر من ذلك، فقد اثبتت الدراسات أن لهذه الألعاب العديد من الأضرار والآثار السلبية على الأطفال عمومًا وعلى الطفل المسلم على وجه الخصوص، والتي سنتطرق إليها في هذه الورقة بشئ من التفصيل، وذلك لأهمية متابعة الطفل المسلم وتنشئته التنشئة السيلمة بما يتوافق مع مواكبة التقنية بالطريقة التي تعزز الالتزام بتعاليم وضوابط الدين الحنيف. إن قضاء وقت طويل للغاية في ممارسة ألعاب الفيديو يمكن أن يكون له آثار ضارة على الأطفال، لكن في الوقت نفسه، يمكن أن تكون الممارسة المحدودة لهذه الألعاب مفيدة بحسب الدراسات المهتمة بهذا الشأن. من الملاحظ أيضا أن هذه الألعاب تتباين في نوعها وأهدافها والغرض الذي صممت من أجله، فعلى سبيل المثال نجد منها الألعاب التعليمية وألعاب حل الألغاز وألعاب المغامرة، وألعاب المحاكاة التي تعتمد على التدريب على الطيران أو ركوب الأمواج أو ارتكاب جريمة قتل او سرقة، وألعاب استراتيجية تجسد ما يقوم به الأفراد والضباط بمهمات قتالية، وألعاب الرعب التي تعرض شخصيات رعب مخيفة يحاول اللاعب القضاء عليها، وألعاب الرياضة وهي لعب كثيرة مثل لعبة كرة القدم والسلة وسباق السيارات والمصارعة والملاكمة، وبالرجوع لهذه الأصناف المختلفة من الألعاب، تعتبر المنطقة العربية من أسرع الأسواق نموًا في مجال الألعاب

الإلكترونية، فدراسة أجرتها مؤسسة "استراتيجي" ومنطقة الإعلام الحرة في أبو ظبي أكدت أن قطاع الألعاب هو القطاع الذي يسجل أسرع نسبة نمو في الشرق الأوسط وشمال أفريقيا، ويفترض أن ينمو حجمه ثلاثة أضعاف ليصل إلى 4,4 مليار دولار في العام 2022 مقارنة بـ1,6 مليار دولار في عام 2014. إن واحدة من أهم الفئات التي تستقطبها هذه الألعاب هي فئة الأطفال والشباب، فقد سلبت تلك الألعاب الاهتمامات السابقة للأطفال كإقبالهم على الألعاب الشعبية والألعاب الرياضية، وألعاب الذاكرة وتنشيط الفكر، أو الاستماع للقصص المسلية. ولأن الألعاب الإلكترونية سلاح ذا حدين، يوضح تقرير أعده "ساسة بوست" سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية المتعددة، و يعرض آلية التعامل الإيجابي عند الإقبال على هذه الألعاب[1].

2. تعريف الألعاب الإلكترونية

تعرف ايضًا بألعاب الفيديو Video games واللعبة تعني نشاطًا تفاعليًا حركيًا غير جدي بغرض التسلية والاستمتاع، أما كلمة فيديو فتعني أن هذا النشاط يجب أن يتم بواسطة وسيلة الكترونية سواء كانت هذه الوسيلة طرفًا مباشرًا أو جهازًا أو طرفًا غير مباشر كشخص آخر يلعب على الجهاز أو عن طريق الشبكة [2]، وهي ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عن طريق أجهزة خاصة موصلة بالتلفاز أو على الحاسوب الشخصي أو أجهزة محمولة أو أجهزة الهاتف النقال أو الحاسوب الكفي ومن أمثلة تلك الأجهزة البليستيشن و PSP و X Box ويتم إدخال الاوامر عن طريق يد التحكم أو الأزرار في الاجهزة المحمولة أو لوحة المفاتيح أو الفأرة الالكترونية.

عرّف المدرب والمتخصص في شئون المراهقين فهد الحمدان مفهوم الألعاب الالكترونية بقوله:"هي استخدام للتقنية و الرسوم المتحركة من قبل شركات متخصصة في تقديم تنافس مع الحاسوب أو مع لاعب آخر موجود فعليًا أو عبر الشابكة يتم فيها إشباع حاجة اللاعبين إلى الفوز والشعور بنشوة الانتصار و تسود روح التحدي و المغامرة عبر مراحل متعددة تتدرج من السهولة إلى الصعوبة[3].

3. تاريخ الألعاب الإلكترونية

يعود تاريخ ألعاب الفيديو إلى سنة 1947، حينما اخترع البروفسور الأمريكي توماس ت. جولدسميث الابن لعبة أطلق عليها "أداة أنبوب الأشعة المهبطية المسلية". العقد التالي شهد اختراع عدة ألعاب بسيطة مثل: نيمرود (سنة 1951) في بريطانيا، وOXO (سنة 1952) بواسطة البروفسور البريطاني ألكساندر س. دوغلاس، وتنس فور تو (سنة 1958)، ولعبة سبيسوور! (سنة 1961) بواسطة معهد ماساتشوستس للتقنية. أول لعبة اخترعت لغرض تجاري هي لعبة الآركيد "كمبيوتر سبيس(سنة 1971)، وقد كانت تعمل عن طريق وضع القطعة النقدية كما في بعض أجهزة الآركيد الحالية. احتوت على شاشة تلفزيون بدون ألوان. في نهاية الستينات ابتكر المخترع الأمريكي ذو الأصول الألمانية رالف هـ. باير أول جهاز ألعاب فيديو ماغنافوكس أوديسي الذي أطلق في سنة 1972، وكان أول جهاز ألعاب فيديو يتصل بالتلفزيون لعرض الصور.[4]

4. التصنيف العمري الألعاب الإلكترونية

بعد انتشار ألعاب الحاسب وتطورها بشكل كبير لتصبح واقعية أكثر فأكثر واحتوائها على مشاهد قد لا تناسب كل الأعمار، كما في مشاهد الدم والقتل أو حتى المشاهد ذات الطابع الجنسي كما في سلسلة(Mass Effect)، تم

إنشاء نظام التصنيف العمري للألعاب، ليحدد الحد العمري الأدنى المناسب للألعاب بهدف مساعدة الأهالي على التحكم بالمواد المناسبة لأطفالهم في مجال ألعاب الحاسب، ومن أشهر التصنيفات تصنيفَي ESRB و .PEGI

أ. تصنيفESRB

مجلس تصنيف البرمجيات الترفيهية (Entertainment Software Rating Board) هي منظمة مستقلة غير ربحية تم إنشاؤها عام 1994 من قِبل اتحاد البرمجيات الترفيهية (Entertainment Software ESA Association)لتصنيف الألعاب الحاسوبية كي تساعد الأهالي على اتخاذ القرار المناسب في مجال اختيار الألعاب لأطفالهم، وفي الوقت نفسه، تجبر شركات تصنيع الألعاب على اعتماد سياسة تسويق مناسبة.

يتم وضع تصنيف ESRB على الألعاب على شكل أحرف وهي:

5. (EC Early Childhood) أي الطفولة المبكرة، وهو تصنيف مناسب للأطفال.
6. (E Everyone) أي أن هذا التصنيف مناسب للجميع الأعمار، وقد يحتوي على عنف معتدل مع استخدام غير متكرر لألفاظ نابية. أو أحدهما
7. (10+) مثل التصنيف السابق لكن بحد أدنى هو 10 سنوات بسبب احتمالية احتوائه على مشاهد إيحائية قليلة.
8. (T Teen) فئة المراهقين لأعمار 13 سنة فما فوق، قد تحتوي الألعاب ضمن هذه الفئة على عنف ومشاهد إيحائية ودعابة قاسية وكمية محدودة من المناظر الدموية ومحاكاة القمار أو استعمال غير متكرر للغة نابية وقاسية.
9. (M Mature) فئة الناضجين لأعمار 17 سنة فما فوق، وقد تحتوي الألعاب ضمن هذه الفئة على عنف كبير ومناظر دموية قاسية ومناظر جنسية أو لغة نابية قاسية.
10. (A Adult) فئة البالغين لأعمار 18 فما فوق، قد تحتوي الألعاب ضمن هذه الفئة على مناظر عنف طويلة ومشاهد جنسية فاضحة أو مقامرة بعملة حقيقة.
11. RP Rating Pendingأي أن هذه اللعبة لم يتم تصنيفها بعد.

ب. تصنيف PEGI

نظام Pan European Game Information هو عبارة عن نظام تصنيف تم تطويرُه كبديل عن عدد من أنظمة التصنيف المحلية المعتمدة في عدة دول أوربية من قبل اتحاد البرمجيات التفاعلية الأوربي (ISFE or Interactive Software Federation of Europe) بدءاً من ربيع 2003، ليتم العمل به في 30 بلدٍ أوربي.

تعتمد تصنيفات PEGI على أرقام تعبر عن الحد العمري الأدنى المناسب للعبة وهي:

1. (3) مناسب لجميع الأعمار ابتداءً من 3 سنوات فما فوق. يمكن أن تحتوي اللعبة على عنف هزلي (مثل Tom & Jerry)، ولا يكون الطفل قادراً على ربط شخصيات اللعبة بشخصيات حقيقية، ولا يجب أن تحتوي على مشاهد أو أصوات تخيف الأطفال، ولا على أي ألفاظ نابية.
2. (7) مناسب لجميع الأعمار ابتداءً من 7 سنوات فما فوق. مطابق للتصنيف العمري السابق مع احتواء اللعبة على أصوات أو مشاهد تعتبر غير مناسبة لمن هم دون السابعة من العمر.

3. (12) مناسب لجميع الأعمار ابتداءً من 12 سنة فما فوق. تحتوي الألعاب على عنف موجه لشخصياتٍ خيالية، أو عنف غير قاسي تجاه شخصيات شبيهة بالإنسان أو الحيوانات، مع احتوائها على مشاهد عري بسيطة ومحدودة، وأي لغة نابية يجب تكون عادية ولا تحوي ألفاظ جنسية.
4. (16) مناسب لجميع الأعمار ابتداءً من 16 سنة فما فوق. تحتوي فيه الألعاب على مشاهد عنف أو جنس شبيه جداً بالواقع. واستخدام اللغة النابية فيه أكثر من السابق. كما تحتوي على إيحاءات تعاطي التبغ والمخدرات أو محاكات السلوك الإجرامي.
5. (18) مناسب لجميع الأعمار ابتداءً من 18 سنة فما فوق. تحتوي فيه الألعاب على مشاهد عنف قاسية أو عناصر محددة تجاه سلوك إجرامي أو عنفي معين.[4]

بالرغم من هذا التصنيف العمري إلا أن الكثير من الألعاب تستخدم من قبل فئات عمرية لا تتناسب مع التصنيف، على سبيل المثال الألعاب الأكثر انتشاراً مثل لعبة كرة القدم (فيفا) لا مفاجأة إذا علمنا أنها مصنفة ضمن فئة كل الأعمار(E ، 3في التصنيفين) وذلك لأنها تتميز بشعبية جارفة وجاءت شعبيتها من شعبية كرة القدم الواقعية، أيضا لعبة كرة القدم PES تصنيفها مطابق للعبة فيفا، أما لعبة Counter Strikeتعد من الألعاب القديمة و لا يعرفها جيل الـ Padو كم أمضينا من وقتنا بلعبها قبل أن نتجاوز الـ16 عاماً، إذ أنها تقع ضمن فئة 16 حسب تصنيف PEGIو M حسب تصنيف ESRB. لعبة Far Cry 4حسب تصنيف ESRB فهي ضمن فئةM ، و حسب تصنيف PEGI فهي ضمن فئة 18، ولعبة Assassins Creedالسلسلة المشهورة والمميزة في عمليات القتل الصامت، لم نجد تصنيفها ضمنPEGI، لكن ضمن ESRB هي ضمن فئة.M، وهكذا نجد أن لكل تصنيف عمر محدد يتناسب معه فيجب على أولياء الأمور الإدراك و الإلمام بأنواع التصنيف حرصًا على سلامة سلوك الابناء.

5. إيجابيات الألعاب الإلكترونية

الألعاب الإلكترونية شأنها شأن العديد من التطبيقات البرمجية، فلها ما لها من الإجابيات وعليها ما عليها من سلبيات، أجريت العديد من الدراسات على الأطفال والمراهقين لمعرفة آثار الألعاب الإلكترونية عليهم، وقد كشفت هذه الدراسات عدداً من الإيجابيات والسلبيات للألعاب الإلكترونية وعلى وجه التحديد ألعاب الفيديو والتي تحتل الجزء الأكبر من حياة الأطفال والشباب؛ فمن فوائد الألعاب الإلكترونية أنّها تنمّي الالتزام بالأوامر والتعليمات، وتنمّي المنطق لممارسيها والقدرة على حلّ المشاكل. وتساعد هذه الألعاب على تنمية بعض القدرات الذهنية الأخرى كالقدرة على مزامنة حركة الأعين مع اليدين والقدرة على القيام بعددٍ من المهام في الوقت ذاته، بالإضافة إلى القدرة على التخطيط وإدارة الموارد وسرعة البديهة والتحليل والعديد من الفوائد في تنمية العقل والقدرات الذهنية المختلفة والتي تختلف بحسب الألعاب التي يمارسها الأشخاص، كما يمكن استخدام الألعاب الإلكترونية في العديد من الأمور المختلفة كالتعليم، فبالإمكان استخدام الألعاب الإلكترونيّة على سبيل المثال كوسائل تعليمية ممّا يجعل من التعليم أمراً ممتعاً لدى الأطفال وحتى الشباب، فحتى أنّه يمكن استخدام بعض الألعاب الإلكترونية كألعاب المحاكاة في تعليم أعقد الأمور، فتوجد على سبيل المثال بعض الألعاب التي تحاكي الطيران والتي تعتبر أشهر الألعاب، كما توجد العديد من ألعاب المحاكاة الأخرى كمحاكاة قيادة السيارات وغيرها. كما أشار تقرير إتحاد البرمجيات الترفيهية لعام 2011م (Gallagher,2011)، إلى أن الوالدين يرون أن ممارسة الألعاب الإلكترونية ينتج عنه أثاراً إيجابية وذلك كما يلي:

- 68 % من الوالدين يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية يوفر محاكاة عقلية مثمرة.
- 57 % من الوالدين يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية يسهم في قضاء وقت أطول مع العائلة.
- 57 % من الوالدين يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية يسهم في التواصل مع الأصدقاء[5].

6. سلبيات الألعاب الإلكترونية

إنّ سلبيات الألعاب الإلكترونية تنتج في العادة من الاستخدام الخاطئ لها، والخطأ في اختيار الألعاب المناسبة حسب العمر، وذلك بسبب العنف الموجود في العديد من الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو، فقد لوحظت زيادة في مستوى العنف في سلوك الأطفال، ففي الكثير من ألعاب الفيديو يتحكّم الأطفال بالعنف الموجود في اللعبة بأنفسهم، ويشاهدونه بأعينهم ويكافؤون أيضاً كلّما زادوا من العنف أثناء لعبهم.

لوحظ أيضاً أنّ الألعاب الإلكترونية تؤدّي إلى زيادة العزلة لدى الأطفال وتشوش تفكيرهم فيما بين العالم الافتراضي الموجود في الألعاب والعالم الحقيقي الذي يعيشون فيه، وهو ما لا ينطبق على الأطفال فقط بل على الشباب في كثيرٍ من الأحيان، كما تزرع بعض الألعاب معتقداتٍ وأفكاراً خاطئةً في عقول الأطفال والشباب، وهي التي قد تتخالف مع التربية التي يربيها الآباء لأبنائهم وتختلف مع العادات الموجودة في مجتمعنا.

ومن الأخطار الأخرى للألعاب الإلكترونية هو الوقت الكبير الذي يقضيه الأشخاص في اللعب، وهي التي تسبّب العديد من المشاكل المختلفة، فمن أول هذه المشاكل هي إضاعة الوقت والتي أصبحت منتشرةً بشكلٍ كبير، فيعاني العديد من الأشخاص من الإدمان على الألعاب الإلكترونية وحتى من دون أن يدروا، وهذا الإدمان يقود إلى إلهاء الشباب والأطفال عن الكثير من الامور المهمة، فيهرب الشباب والأطفال من الواقع إلى الألعاب فينسون ما يدور حولهم من مشاكل أكبر من خلال هذه الألعاب وهو ما يؤدي إلى تفاقمها بشكلٍ أكبر، يُسبّب أيضاً الجلوس أمام الألعاب مشاكل كبيرةً أخرى صحية كزيادة الوزن ومشاكل العيون وغيرها، فقد وجدت الدراسات أنّ الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية بشكلٍ كبير يعانون من مشاكل في التركيز، وهذه السلبيات كلّها يمكن السيطرة عليها عن طريقة مراقبة الآباء للألعاب التي يلعبها الاطفال، والسيطرة بشكلٍ كاملٍ على أوقات اللعب سواءً عند الشباب من تلقاء أنفسهم أو عند الاطفال من خلال آبائهم. وفي خبر مأساوي نقلته جريدة (الوطن 2013/1/24) حيث أقدم مراهق عمره (15) سنة على قتل أفراد أسرته وكان هذا المراهق يعشق الألعاب الالكترونية العنيفة كما صرحت الشرطة ولعل هذه الألعاب قد أثرت على سلوك هذا المراهق[6].

من بين المظاهر اللاأخلاقية التي تروج لها العديد من الألعاب الإلكترونية هي السب والشتم الذي يحصل بين المتسابقين، في الغالب سب وشتم وعناد أثناء اللعب، وهذه بالطبع ليست من أخلاق المسلم، أيضا من المظاهر اللاأخلاقية والمسيئة للتربية الإسلامية كذلك، هناك ألعاب تحمل في مضامينها صور عارية وفاضحة وغير أخلاقية، سواء في ألعاب الكمبيوتر أو في ألعاب البلاي ستيشن، وتقوم هذه الألعاب بفكرتها الخبيثة بتحطيم كثير من الأخلاقيات التي يتعلمها الطفل في المجتمع المسلم، وتجعله مذبذباً بين ما يتلقاه من والديه ومعلميه، وبين ما يدس له من خلال الأحداث الجارية، والصور العارية، والألفاظ والموسيقى بوسائل تشويقية كثيرة، فالذكاء يصور على أنه الخبث والطيبة على أنها السذاجة وقلة الحيلة، مما ينعكس بصورة أو بأخرى في عقلية الطفل وطريقة تفكيره، وتجعله يستخدم ذكاءه في أمور ضارة به وبمن حوله. أما ظاهرة قضية الإباحية، قضية الجنس، قضية العري، فهذه طبعاً من أسوأ ما تنطوي عليه هذه الألعاب، بإضافة إلى قضية نشر الإنحلال الخلقي والفاحشة والتشجيع عليها إلى آخره،

فالشيء المهم الذي لا يمكن تجاهله هو أن هناك أشياء في طبيعة الإنسان حتى لو كان صغيراً هناك إشارات وتنبهات تتعلق بالشهوات، ممكن تبدأ هذه الإشارات من سن التاسعة عند الأولاد يعني قبل البلوغ، فهذه الألعاب تأتي وتزكي هذه الأشياء وتجعل من الأطفال يسعون لتتبعها وترصدها والبحث عنها والمضي خلفها[7].

7. الجانب الديني

في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية في غالبية الدول العربية وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك، تروّج الألعاب الإلكترونية لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن، كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة. وبعض الألعاب تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء، ومحتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، قد تؤثر سلبًا على الطفل. كما أن تعلق الأطفال والمراهقين بالألعاب الإلكترونية قد يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية، وبالذات أداء الصلوات الخمس في أوقاتها مع الجماعة في المسجد. كما أنها قد تلهيهم عن طاعة الوالدين والاستجابة لهم وتلبية طلباتهم. من المظاهر السيئة المحيطة بالألعاب الإلكترونية أن هذه الألعاب تشتمل على قوادح في التوحيد ومصادمات في العقيدة، مثل إظهار قضية الإعتداء على توحيد الربوبية، في قضية إحياء الموتى مثلا والشفاء من المرض وإنزال المطر وإرسال الصواعق وتسيير الرياح، فأبطال اللعبة هم الذين يفعلون ذلك كله، بالإضافة إلى قضية إظهار الصليب والنجمة السداسية وقضية إظهار السحر والشعوذة، والعديد من الأشياء التي فيها إهانة القرآن والرموز الإسلامية، بالإضافة إلى مبادئ أكثر انحرافية وتشويهية كتدمير المسلمين الذين يجب قتلهم والقضاء عليهم في بعض هذه الألعاب، فهي تعمل على إثارة الروح العدوانية ضد المسلمين وزرع الهزيمة النفسية فيهم، فهذه من أهم السلبيات العقائدية الموجودة في بعض هذه الألعاب. كما تعمل بعض شركات الإنتاج على استغلال الألعاب الإلكترونية في تهديم بعض القيم والمعتقدات وترويض الطفل ليثور ضد قيمه ومعتقداته، فنجد أن بعض اللعب الإلكترونية التي أثارت ضجة في الدول العربية والإسلامية، تحتوي على معارك تجري في المدن الشرقية تهدم فيها المساجد ويقتل فيها المصلون من طرف عسكريين، والذين يتم التحكم فيهم من طرف اللاعب الذي يستعمل كل الأسلحة الفتاكة من أجل ذلك. هذا النوع من الألعاب ذات الخلفية الإيديولوجية يهدف بالتأكيد إلى تسميم عقول الأطفال خاصة المسلمين، من خلال تجسيد المصلين والمساجد كأهداف ينبغي اكتساحها وإزالتها من الوجود، على اعتبار أنهم خلقوا إرهابيين، كما أن المضامين التي تحملها بعض الألعاب الإلكترونية تزرع في نفوس الأطفال حب التقليد، وتؤدي بهم في الكثير من الأحيان إلى تقليدها، مما يسبب كوارث حقيقية[8].

8. الخاتمة

ناقشت هذه الورقة أثر الألعاب الإلكترونية على الطفل والشباب المسلم وخلصت إلى :

1. تعتبر الألعاب الإلكترونية من أهم النشاطات الترفيهية المحببة لدي الأطفال والشباب المسلم.
2. الألعاب الإلكترونية لها العديد من الفوائد إذا ما استخدمت الإستخدام الأمثل وفق الإراشادات وفي وجود رقابة من الأسرة وأولياء الأمور.
3. بعض الألعاب تؤثر سلباً على صحة وثقافة وسلوك الطفل والشباب المسلم.

4. من بين الألعاب الإلكترونية ما يسئ للإسلام ويعمل على تغيير فطرة وسلوك الطفل المسلم بصورة موجهة.
5. يقع على عاتق المبرمجين المسلمين تصميم الألعاب التي تهدف لتعلم الأمور الدينية وتعزز علاقة الطفل المسلم بدينه و تعريفه بتاريخه الإسلامي الملئ بالبطولات والشخصيات التاريخية العظيمة.
6. بعض الألعاب تخدش الحياء لاحتوائها على الصور والمقاطع الفاضحة والتي تشجع على العري ولا تراعي حرمة الدين الإسلامي بل تهدف لهدم القيم الإسلامية لأن برمجتها تتم من قبل شركات ومؤسسات معادية للإسلام.
7. على الأباء والأمهات متابعة الأطفال والتأكد من أن الألعاب التي يمارسونها تتناسب مع عمر الطفل.
8. على الأباء والأمهات تحديد أوقات للعب وأوقات للراحة وتشجيع الأطفال على ممارسة الالعاب التقليدية مع أقرانهم.
9. على الأباء تعريف وتثقيف الأبناء بأنواع الألعاب التي يمكن الأستفادة منها وكيفية استخدامها وحثهم على أداء العبادات في وقتها وممارسة الالعاب بالقدر الذي لا يؤثر على صحتهم وسلوكهم وأخلاقهم وتحصيلهم الأكاديمي.

9. المراجع

[1]

موقع ساسة –https://www.sasapost.com/electronic-games أطلع عليه بتاريخ 2017/11/20م

[2]

الالعاب الالكترونية **www.mjlsar-ainsefra.com/ar/prg4.htm**

[3]

عباس سبتي. الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج و حلول " بدولة الكويت"، دراسة ميدانية، 2013. صفحة: 2.

[4]

Entertainment Software Rating Board http://www.esrb.org/about/resources.aspx

[5]

منسي، حسن، الآثار السلبية للألعاب الالكترونية على الأطفال في المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة الرس بالمملكة، العربية السعودية .مجلة كلية التربية، جامعة المنصورة،79 ،الجزء الثاني، مصر2012.

[6]

عباس سبتي، الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج و حلول " بدولة الكويت"، دراسة ميدانية، 2013. صفحة: 4.

[7]

إسماعيل حسين أبو زعنزنة، الألعاب الالكترونية وواقع أطفالنا، **مجلة الشقائق**، العدد61 ، سبتمبر 2002 م، ص: 29.

[8]

مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، أطروحة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الاتصال، الجزائر، .2012، ص.- 113 .

10. الخلاصة باللغة الإنجليزية

Electronic Games and their Impact on the Behavior of the Child and Muslim Youth

Mohammed Fadlemola Abass Elawad

College of Computer Studies, National Ribat University, Sudan

Moh_fadul@yahoo.com

Abstract

This paper discusses the negative effects of electronic games and their impact on the behavior of the Muslim child and youth, where most of the electronic games have negative effects, while others are changing the religious tendency by feeding children and young people with ideas that conflict with Islamic religion. The paper also discusses the games that Calls for violence and sexual excitement. The paper relied on many previous studies and experiments to identify some of the negative effects of these games. The paper concluded that the need to design games of an Islamic nature helps to increase religious awareness and the Muslim child.

Keywords: Electronic games, Child, Behavior.