بسم الله الرحمن الرحيم

منصة زادي للتعلم الشرعي المفتوح

مقرر مساق

أطفالنا والألعاب الالكترونية

ضمن مساقات حقيبة

"دليل الآباء في تربية الأبناء"

تقديم

د. عبد العزيز آل حسن.

متخصص في التوجيه والإصلاح الأسري

الحمد لله وحده، والصلاة والسلام على من لا نبي بعده، أما بعد:

فأهلاً وسهلاً بطلاب منصة زادي في هذا المساق الجديد (أطفالنا والألعاب الإلكترونية).

لا يزال الصراع بين أتباع الحق وأتباع الباطل قائمًا إلى قيام الساعة، وكل فريق يستفرغ وُسعه في هذا الصراع، وتنوعت وسائل أهل الباطل في الإفساد، وغدا جنودهم اليوم مختلفين، والغزو نفسه مختلفًا، فلم يعد غزوًا من نوع تقليدي، بل هو غزو من نوع جديد، بطريقةٍ مشوقةٍ وجميلةٍ؛ غزو ركز على فئة عزيزة على نفوسنا جميعًا، تمثل مستقبلنا الواعد، وأمانينا الجميلة، فئة هي أكثر استعدادًا لقبول كل جديد، وللتغير السريع، إنها فلذات الأكباد؛ إنهم أطفالنا، تلك الفئة العمرية التي تتعامل مع ما حولها ببراءة، مقتصرة على التلقي واكتناز المعلومات، لتحويلها إلى سلوك عملي يحدد كثيرًا من منحيات حياتهم بعد البلوغ.

أمَّا جنود الغزو فهي أجهزة الحاسب الآلي والجوالات والآيبادات، وأجهزة ألعاب الفيديو، تلك الأجهزة التي سيطرت على عقول أبنائنا وشبابنا وفتياتنا، وحملت إلى فلذات أكبادنا عادات وثقافات جديدة، بل عقائد مخالفة للإسلام.

لذلك جاء هذا المساق ليضع النقاط على الحروف، وكشف أبعاد تلك الألعاب على جميع الأصعدة؛ حتى نستطيع تربية أبنائنا بعيدًا عن مخاطر هذه الألعاب.

وسنكون معكم في هذا المساق التعليمي؛ حيث تم تقسيم هذا المساق إلى أربع وحدات رئيسة، ضمن كل وحدة عدد من الدروس.

- الوحدة الأولى: تأثيرات الألعاب الإلكترونية على أطفالنا، وفيها ثلاثة دروس.
- الوحدة الثانية: الآثار الناشئة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية، وفيها خمسة دروس.
- الوحدة الثالثة: ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية، وفيها ثلاثة دروس.
- الوحدة الرابعة: التعامل الأمثل مع الألعاب الإلكترونية، وفيها ثلاثة دروس.

وسنكون معكم على مدى أربعة أسابيع بحول الله تعالى.

الوحدة الأولى: تأثيرات الألعاب الإلكترونية على أطفالنا:

الدرس الأول من الوحدة الأولى: أهمية اللعب للأطفال.

- الحمد لله وحده، والصلاة والسلام على من لا نبي بعده، أما بعد:
- أهلاً وسهلاً بطلاب منصة زادي في هذا الدرس.
- *هذا هو* الدرس الأول من الوحدة الأولى: (أهمية اللعب للأطفال).

عناصر الدرس: يتكون هذا الدرس من تمهيد وثلاثة عناصر:

- تمهيد.
- الأول: أهمية اللعب للأطفال من الناحية الجسمية.
- الثاني: أهمية اللعب للأطفال من الناحية العقلية.
- الثالث: أهمية اللعب للأطفال من الناحية الاجتماعية.

- **تمهيد:**

يعد اللعب ركيزة أساسية للأطفال، فمن خلاله يقضون جل أوقاتهم في مرح وتعلم واكتشاف لكثير مما حولهم، لذلك هم يحتاجون إلى توجيه وإرشاد من الآباء والأمهات. وأيضا فبحكم قلة إدراكهم وصغر سنهم يقعون في أخطاء كثيرة، لذلك تكمن أهمية تقنين اللعب والمشاركة والتفاعل معهم.

- **العنصر الأول: أهمية اللعب للأطفال من الناحية الجسمية:**

اللعب نشاط حركي ضروري في حياة الطفل لأنه ينمي العضلات ويقوي الجسم ويصرف الطاقة الزائدة عند الطفل، ويرى بعض الأطباء أن هبوط مستوى اللياقة البدنية وهزال الجسم وتشوهاته هي بعض نتائج تقييد الحركة عند الطفل، لأن البيوت الحالية المؤلفة من عدة طوابق قد حدّت من نشاط الطفل وحركته فهو يحتاج إلى الركض والقفز والتسلّق، وهذا غير متوافر في الطوابق الضيقة المساحة فمن خلال اللعب يحقق الطفل التكامل بين وظائف الجسم الحركية والانفعالية

والعقلية، التي تتضمن التفكير والمحاكمات ويتدرب على تذوق الأشياء ويتعرف على لونها وحجمها وكيفية استخدامها.

▪ العنصر الثاني: أهمية اللعب للأطفال من الناحية العقلية:

اللعب يساعد الطفل على أن يدرك عالمه الخارجي وكُلما تقدم الطفل في العمر استطاع أن ينمي كثيراً من المهارات في أثناء ممارسته لألعاب وأنشطة معينة. ويلاحظ أن الألعاب التي يقوم فيها الطفل بالاستكشاف والتجميع وغيرها من أشكال اللعب الذي يميز مرحلة الطفولة المتأخرة تثري حياته العقلية بمعارف كثيرة عن العالم الذي يحيط به.

وخلاصة الأمر يجب تنظيم نشاط اللعب على أساس مبادئ التعلّم القائم على حل المشكلات وتنمية روح الابتكار والإبداع عند الأطفال.

▪ العنصر الثالث: أهمية اللعب للأطفال من الناحية الاجتماعية:

إن اللعب يساعد على نمو الطفل من الناحية الاجتماعية ففي الألعاب الجماعية يتعلم الطفل النظام ويؤمن بروح الجماعة واحترامها ويدرك قيمة العمل الجماعي والمصلحة العامة، وإذا لم يمارس الطفل اللعب مع الأطفال الآخرين فإنه يصبح أنانياً ويميل إلى العدوان ويكره الآخرين، لكنه بوساطة اللعب يستطيع أن يقيم علاقات جيدة ومتوازنة معهم وأن يحل ما يعترضه من مشكلات (ضمن الإطار الجماعي) وأن يتحرر من نزعة التمركز حول الذات.

نهاية الدرس

الدرس الثاني من الوحدة الأولى: نشأة الألعاب الالكترونية وفوائدها.

- الحمد لله وحده، والصلاة والسلام على من لا نبي بعده، أما بعد:
- أهلاً وسهلاً بطلاب منصة زادي في هذا الدرس.
- *هذا هو* الدرس الثاني من الوحدة الأولى: (نشأة الألعاب الالكترونية وفوائدها).

عناصر الدرس: يتكون هذا الدرس من عنصرين:

- الأول: نشأة الألعاب الالكترونية.
- الثاني: مميزات الألعاب الالكترونية.
- الثالث: فوائد الألعاب الالكترونية.

العنصر الأول: نشأة الألعاب الالكترونية:

ترجِع بداية الألعاب الإلكترونيَّة إلى عام ١٩٥٣ عندَما تمكَّن بعض المختصِّين من إظهار "قملة" على شاشةٍ كبيرة مِن المصابيح وتحريكها باستخدامِ حاسوب ضخْم بلغتْ كلفته حينذاك ملايين الدولارات، تلتْها بعدَ ذلك محاكاة مبسَّطة لألعاب مثل الضامَّة والشطرنج.

وفي عام ١٩٦٠ لاقت لعبة حرْب الفضاء space–War التي صمَّمها ثلاثةُ طلاَّب من معهد مساشوستس التقني MIT نجاحًا جعل الشركات المنتجة تقدِّمها هديةً قيِّمة مع الحاسوب، وفي هذه الأثناء صمَّم رالف باير Ralf Baer أوَّل جهاز بيتي لألعاب الفيديو أسماه: مانيافوكس أوديسيMagnavox Odyssey ، وكان يحوي ثلاث عشرة لعبة محملة على ستة أشرِطة.

وعام ١٩٧٢ شهد حدثًا بارزًا في تاريخ الألعاب الإلكترونيَّة فقد أسَّس كلٌّ من نولان بشنيل Nolan Bushnellوتيد دابني Ted Dabney شركة ألعاب إلكترونية في الولايات المتحدة الأمريكية، وطرحَا لعبة "بونغ Pong "التي سرعانَ ما لاقت نجاحًا منقطع النظير.

Zadilearaning

• العنصر الثاني: مميزات الألعاب الالكترونية:

تميزت تلك الألعاب بعدة مميزات:

- منها التنوع ما بين ألعاب الإثارة والتنشيط للذكاء والتعليمي، وغيره.
- ومنها أنها تستهدف جميع الأعمار والفئات.
- والأهم من ذلك أنها تجعل اللاعب جزء من اللعبة، وهذه الميزة لها جاذبية قوية بالنسبة للأطفال والمراهقين والشباب لأنها تطلب من اللاعب التركيز والاهتمام المستمر والإصغاء والتفاعل التام مع الأحداث بالعقل والمشاعر والنفس بحيث يشعر اللاعب أنه جزء لا يتجزأ من الأحداث وأنه العنصر الأهم في اللعبة.

• العنصر الثالث: فوائد الألعاب الالكترونية:

لهذه الألعاب فوائد كما لها أضرار، ومن هذه الفوائد ما يلي:

١- تعليم الطفل من خلال زيادة المفاهيم والمعلومات.
٢- تطوير المهارات من خلال تنمية الذكاء وسرعة التفكير، فالألعاب الإلكترونية تحتوي على الألغاز التي تحتاج لمهارات عقلية لحلها.
٣- تزيد القدرات العقلية على التخطيط والمبادرة.
٤- تشبع الخيال لدى الأطفال كثيرا.
٥- تزيد نشاط وحيوية الطفل، والقدرة على التعامل مع التقنية الحديثة.
٦- تشجع على الابتكار وإيجاد الحلول الإبداعية للتكيف مع ظروف اللعبة.
٧- تحفيز الذكاء عند الأطفال، وتحسين مستوى الفهم.
٨- تطوير المهارات الإدراكية، وسرعة اتخاذ القرار.
٩- تنسيق العلاقة بين حواسه.

نهاية الدرس

الدرس الثالث من الوحدة الأولى: أسباب تعلق الناشئة بالألعاب الالكترونية.

- الحمد لله وحده، والصلاة والسلام على من لا نبي بعده، أما بعد:
- أهلاً وسهلاً بطلاب منصة زادي في هذا الدرس.
- *هذا هو* الدرس الثالث من الوحدة الأولى: (أسباب تعلق الناشئة بالألعاب الالكترونية).

عناصر الدرس: يتكون هذا الدرس من خمسة أسباب:

- الأول: الجودة الفنية الإخراجية.
- الثاني: عامل الإثارة.
- الثالث: وجود عنصر المنافسة.
- الرابع: الإيحاء بالواقعية.
- الخامس: شخصية البطل.

- **السبب الأول: الجودة الفنية الإخراجية:**

وذلك من خلال الميزانيات الضخمة التي تقوم عليها تلك الشركات المنتجة للألعاب واستجلابهم للمحترفين والمبتكرين في كل التخصصات.

واعتمادهم على خبراء في الدراسات التسويقية يقومون بدارسة وتحليل ما يتم وضعه فيها، وسيعهم للتطوير المستمر والتحديث في إصدارات هذه الألعاب.

- **السبب الثاني: عامل الإثارة:**

فهذه الألعاب تبلغ القمة والغاية في الرسوم، والألوان، وسعة الخيال، وقمة المغامرة، وإتقان فن التسلسل بين مراحلها، مما يجعل الأطفال يدمون اللعب ويدمونه على الأكل والشرب.

- **السبب الثالث: وجود عنصر المنافسة:**

وهذا يكاد يكون في جميع الألعاب، إذ هو روحها وعامل الجذب فيها:

- كسباقات السيارات والدراجات النارية.
- أو وجود بطل يحاول التخلص من مجموعة أشرار.
- أو عابث يحاول التخلص من أيدي رجال الشرطة.
- أو تائه في الأدغال يحارب الحيوانات المتوحشة.

فاللاعب يعيش دور المسابقة والمنافسة؛ ولذلك فهو يعيش الحدث بكل حواسه.

- **السبب الرابع: الإيحاء بالواقعية:**

فتأخذ اللعبة اللاعب من واقعة إلى واقعها، وتنتقل به قلبياً وذهنياً حتى لا يشعر بمن معه أو حوله.

وذلك من خلال تصوير الأماكن بأدق التفاصيل:

- فتارة يعيش في الأدغال.
- وتارة في تخوم الجبال.
- وأحيانا في الفضاء.

- **السبب الخامس: شخصية البطل:**

فهي تصور البطل محور القصة بحيث يتعلق به اللاعب ويتمثله في أثناء اللعبة، بل وبعدها، وذلك بإلباسه صفة البطولة والقوة، أو الفكاهة والمتعة، فيتفاعل معه اللاعب ولا يريد تركه.

نهاية الدرس

الوحدة الثانية: الآثار الناشئة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية:

الدرس الأول من الوحدة الثانية: آثار الألعاب الإلكترونية على الدين.

- الحمد لله وحده، والصلاة والسلام على من لا نبي بعده، أما بعد:
- أهلاً وسهلاً بطلاب منصة زادي في هذا الدرس.
- *هذا هو* الدرس الأول من الوحدة الثانية: (آثار الألعاب الإلكترونية على الدين).

عناصر الدرس: يتكون هذا الدرس من أربعة آثار:

- الأول: محبة الكفار والتشبه بهم.
- الثاني: التعلق برموز الكفر.
- الثالث: تضييع الأوقات والصلوات.
- الرابع: عقوق الوالدين وقطيعة الرحم.

- **الأثر الأول: محبة الكفار والتشبه بهم.**

عن طريق محبة شخصيات أبطال هذه الألعاب، ومحاكاة حركاتهم وملابسهم، وقد رأينا من يلبس السلاسل وقلائد العنق، ومن يمشي باللباس القصير في الشوارع، وهذا من أثر هذه الألعاب.

وتحكي هذه الأم المكلومة قصتها مع ابنها:

فتقول: في أحد الأيام فوجئت بدخول ابني الذي لم يتجاوز السادسة من عمره وهو يتقلد قلادة كبيرة، ويلبس كاب (قبعة) كما يلبسه علوج مغني الراب الأمريكيين، ويتغنج كما يفعل هؤلاء.

أغمضتُ عيني وفتحتها لأتأكد من صحة ما أرى، فإذا هو نفس المشهد لم يتغير، لم أضربه، ولم أعنفه قط، أخذت صدمة الموقف بسلاسة فائقة، وأخذت أبحث عن الأسباب بهدوء، حتى توصلت إلى مصدر الفساد فأخرجته خارج البيت غير مأسوف عليه إنه (البلاي ستيشن).

- **الأثر الثاني: التعلق برموز الكفر.**

ففي كثير من هذه الألعاب يظهر تقديس الأحبار والرهبان وعباد بوذا، وكثير من أبطال هذه الألعاب يلبس الصليب، وفي كرة القدم يثلثون عند دخول الملعب وإحراز الأهداف.

وفي بعض الألعاب يلزمك الحصول على الصليب ليزيد من فرص حياتك، أو إعطاء عمر جديد، أو طاقة جديدة.

وهذا يجعل اللاعب ينتظر الصليب ويهفو قلبه إليه في بعض مراحل اللعبة، ولا يخفى أثر ذلك على عقيدة أبنائنا.

- **الأثر الثالث: تضييع الأوقات والصلوات.**

فهذه الألعاب تجتذب اللاعبين وتغريهم بالجلوس أمامها بالساعات الطوال، وكلما انتهى من مستوى أو مرحلة ينتقل إلى مرحلة أخرى ومستوى جديد وأشد إثارة وجاذبية.

بحيث يصعب على اللاعب أن يتركها ليقوم ولو إلى الصلاة، فيؤخر الصلاة عن موعدها، ثم بعد ذلك شيئًا فشيئًا يتركها.

يقول الله في كتابه: {فَخَلَفَ مِنْ بَعْدِهِمْ خَلْفٌ أَضَاعُوا الصَّلاةَ وَاتَّبَعُوا الشَّهَوَاتِ فَسَوْفَ يَلْقَوْنَ غَيّاً} [مريم:٥٩]. وذكر أحدهم أنه جلس مع رفيق له على ألعاب مباريات كرة القدم من الساعة العاشرة مساءً إلى الثامنة صباحًا من اليوم التالي، ولو لم يكن في ذلك إلا تضييع الثلث الأخير من الليل لكفى به من خسارة، وقد قال ﷺ: ((لَا تَزُولُ قَدَمَا عَبْدٍ يَوْمَ الْقِيَامَةِ حَتَّى يُسْأَلَ عَنْ عُمُرِهِ فِيمَا أَفْنَاهُ وَعَنْ عِلْمِهِ فِيمَ فَعَلَ وَعَنْ مَالِهِ مِنْ أَيْنَ اكْتَسَبَهُ وَفِيمَ أَنْفَقَهُ وَعَنْ جِسْمِهِ فِيمَ أَبْلَاهُ)) [أخرجه الترمذي (٢٤١٧) وهو في «السلسلة الصحيحة» (٩٤٦)].

- **الأثر الرابع: عقوق الوالدين وقطيعة الرحم.**

فيتمنى أن لو بقي ساعات النهار كلها أمام الجهاز، بل يضيق بمجالسة الناس ويهجرهم إلى الألعاب، مما يحمله على عدم طاعة والديه وعدم الاستجابة لأوامرهما؛ بغية ألا ينقطع عن هذه الألعاب.

وقد قال المولى جل شأنه: {وَقَضَى رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَاناً إِمَّا يَبْلُغَنَّ عِنْدَكَ الْكِبَرَ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلاهُمَا فَلا تَقُلْ لَهُمَا أُفٍّ وَلا تَنْهَرْهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلاً كَرِيماً (٢٣) وَاخْفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذُّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيَانِي صَغِيراً} [الاسراء:٢٤].

نهاية الدرس

الدرس الثاني من الوحدة الثانية: آثار الألعاب الإلكترونية على الأخلاق.

- الحمد لله وحده، والصلاة والسلام على من لا نبي بعده، أما بعد:
- أهلاً وسهلاً بطلاب منصة زادي في هذا الدرس.
- *هذا هو* الدرس الثاني من الوحدة الثانية: (آثار الألعاب الإلكترونية على الأخلاق).

عناصر الدرس: يتكون هذا الدرس من ستة آثار:

- الأول: تعلم النصب والاحتيال.
- الثاني: التهديد بالقتل.
- الثالث: تعليم القمار والميسر.
- الرابع: السب والشتم.
- الخامس: إثارة الغضب والعصبية.
- السادس: تعليم السَّرقة.

- **الأثر الأول: تعلم الطفل فنون النصب والاحتيال على الوالدين.**

يقول د. أحمد المجدوب: فالطفل يحتال على والديه ليقتنص منهم ما يحتاجه من أموال للإنفاق على هذه اللعبة:

- إما بأن يأخذ منهم مصاريف درسه الخصوصي ليلعب بها.
- أو يدَّعي مثلاً أن مدرِّسة الفصل طلبت منهم أموالاً لتجميل الفصل، أو لشراء هدايا للمتفوقين في الامتحان.

- **الأثر الثاني: التهديد بالقتل.**

نشب شجار بين أخوين في الرياض بسبب مباراة كرة قدم في لعبة "بلاي ستيشن"؛ حيث كاد الأخ الأكبر يقتل أخاه بعد أن هدده بسكين حادة، الأمر الذي تسبب في أزمة نفسية حادة تمر بها أم الولدين منذ ذلك الوقت.

وقالت الأم: "لم أكن أتوقع يومًا أن يهدد سامي ابني الأكبر (١٠) سنوات أخاه فهد (٨) سنوات بسكين حادة أخذها من المطبخ من غير علمي بسبب لعبة كهذه".

- **الأثر الثالث: تعليم القمار والميسر.**

حيث يلعب اللاعبان لعبة واحدة والمهزوم هو من سيدفع قيمة اللعبة أو قيمة العشاء والمشروبات.

يقول أحد المحترفين: تسبب هذه اللعبة عند ممارستها مشاكل بين الشباب خاصة في لعبة كرة القدم؛ إذ يقدم الشباب في المقاهي على التحدي والمراهنة على من يفوز، في حين يدفع الخاسر حساب العشاء والمشروبات. ومن المعلوم أن هذا لا يجوز شرعًا؛ عن أبي هريرة قال: قال رسول الله ﷺ: ((لا سَبَقَ إلا فِي خُفٍّ أو في حَافِرٍ، أو نَصْلٍ)) [أخرجه الترمذي والنسائي وابن ماجة وقال الترمذي: حديث حسن].

- **الأثر الرابع: السب والشتم.**

بعض الألعاب تعلم الأولاد أقذر كلمات السب والشتم والإهانة، بل إنك تجدها في غير موضعها أحيانًا؛ كموضع طلب المساعدة ونحوه، وكأن المسألة إشباع ذهنية الطفل بهذه الكلمات القذرة. فالسب والشتم الذي يحصل بين المتسابقين ليس من صفات المسلم كما قَالَ رَسُولُ اللَّهِ ﷺ: ((إِنَّ الْمُؤْمِنَ لَيْسَ بِاللَّعَّانِ وَلَا الطَّعَّانِ وَلَا الْفَاحِشِ وَلَا الْبَذِيءِ)) [رواه أحمد في مسنده].

- **الأثر الخامس: إثارة الغضب والعصبية بين الأصدقاء.**

ويذكر الذين يمارسون هذه اللعبة مع أصدقائهم في المقهى أن بعض "ألعاب البلاي ستيشن" تثير الاستفزاز والغضب والعصبية إلى درجة القطيعة بين الأصدقاء بعد انتهاء اللعبة، مشيرين إلى أن اللعبة في بدايتها تكون مسلية وممتعة، ثم تتحول إلى تحد ومن بعدها إلى عنف ومشاكل.

وهذا مما يبعد هؤلاء عن الأخوة الإسلامية التي أمر بها الدين؛ كما روي عن عَبْدَ اللَّهِ بْنَ عُمَرَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ ﷺ قَالَ: ((الْمُسْلِمُ أَخُو الْمُسْلِمِ لَا يَظْلِمُهُ وَلَا يُسْلِمُهُ وَمَنْ كَانَ فِي حَاجَةِ أَخِيهِ كَانَ اللَّهُ فِي حَاجَتِهِ)) [رواه البخاري رقم٦٤٣٧].

- **الأثر السادس: تعليم السّرقة.**

فمن المهام الإجرامية التي يقوم بها اللاعب مثلاً: اغتيال أفراد عصابة معينة، وسرقة منازل، وسرقة أسلحة من معسكر للجيش، والسطو على قطارات وشاحنات... إلخ.

نهاية الدرس

الدرس الثالث من الوحدة الثانية: آثار الألعاب الإلكترونية على السلوك.

الحمد لله وحده، والصلاة والسلام على من لا نبي بعده، أما بعد:
أهلاً وسهلاً بطلاب منصة زادي في هذا الدرس.
هذا هو الدرس الثالث من الوحدة الثانية: (آثار الألعاب الإلكترونية على السلوك).

عناصر الدرس: يتكون هذا الدرس من خمسة آثار:

- الأول: ازدياد ظاهرة العنف والانتحار.
- الثاني: الدعوة إلى الرذيلة.
- الثالث: عشق الموسيقى.
- الرابع: تنامي روح العزلة لدى الأطفال.
- الخامس: التخلف الدراسي وضعف الثقافة.

- **الأثر الأول: ازدياد ظاهرة العنف والانتحار.**

كشف باحثون أن ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة يمكن أن تزيد النزعات والمشاعر العدوانية.

ويحذر الباحثون من أن ألعاب الفيديو العنيفة ربما تكون أكثر إضرارًا من مشاهدة الأفلام أو البرامج التلفزيونية العدوانية؛ لأنها أكثر فاعلية وتتطلب من اللاعب أن يؤدي دور الشخص العدواني في اللعبة أو أن يقترن به.

وأظهرت إحدى الدراسات أن الأطفال الذين يلهون بألعاب عنيفة لأقل من عشر دقائق، ثم يخضعون لاختبار لتقييم المزاج؛ اكتسبوا صفات وأفعالاً عنيفة بعد فترة وجيزة من اللعب.

ولا ننسى القصص المشهورة لأطفال انتحروا لمشاهدة أفلام عنيفة، فكيف بمن يمارسها!

- **الأثر الثاني: الدعوة إلى الرذيلة.**

من خلال مناظر العري التي لا تكاد تخلو منها لعبة من اللعبات، فتحشر صور شبه عاريات حتى في سباقات السيارات ومباريات المصارعة يحملن اللافتات.

وفي إحدى اللعبات كلما اجتاز اللاعب مرحلة تظهر له امرأة تخلع جزءًا من ملابسها، حتى إذا بلغ المرحلة الأخيرة تكون قد تجردت من ثيابها تمامًا، هذا عدا ما يظهر في هذه الألعاب من مشاهد منكرة كالقبلات، ونحوها.

- **الأثر الثالث: عشق الموسيقى.**

إذ قلما تخلو لعبة منها، بل هناك ألعاب وضعت خصيصًا لتعليم الشباب الموسيقى، ولا يخفى تحريم سماع الموسيقى في شريعة الإسلام.

- **الأثر الرابع: تنامي روح العزلة لدى الأطفال.**

فهذه الألعاب تتيح للاعب أن يلعب بمفرده، فيجلس مددًا طويلة دون أن يحتاج إلى صديق، مما ينمي عنده روح الانعزالية والانطاوئية وعدم التعاون ورفض الآخر.

فالطفل يقضي ساعات مع هذه اللعبة غير متواصل مع الآخرين، وبالتالي يخلق منه طفلاً غير اجتماعي منطويًا على ذاته، فإذا خرج للمجتمع لا يعرف كيف يتعامل معه؛ لأنه لم يحتك بالمجتمع ليتعلم كيفية السلوك الاجتماعي.

على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل، وتعلم الطفل المهارات الاجتماعية، والأدوار الاجتماعية التي سوف يتولاها مستقبلاً "أب، أم، مدرس... إلخ"، فأغلب الألعاب الشعبية يمارسها أكثر من طفلين، وتعوِّد الطفل على المنافسة المباشرة بين أقرانه على عكس الألعاب الإلكترونية التي تعوِّد الطفل على الوحدة والانطواء.

وبينت إحدى الدراسات أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في تكنولوجيا وألعاب الكمبيوتر قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير، مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو في المنزل.

- **الأثر الخامس: التخلف الدراسي وضعف الثقافة.**

وذلك لانشغال الأولاد في الألعاب وقتل الوقت فيها، وعدم وجود مساحة زمنية للمذاكرة والدراسة، هذا مع الإرهاق الشديد الناتج عن هذه الألعاب مما يستنفذ طاقة الناشئة، وربما يدمر مستقبلهم العملي والدراسي.

وبعضهم يترك الدراسة ويهرب إلى اللعب وأهله لا يعلمون.

نهاية الدرس

الدرس الرابع من الوحدة الثانية: آثار الألعاب الإلكترونية على الحالة الصحية.

- الحمد لله وحده، والصلاة والسلام على من لا نبي بعده، أما بعد:
- أهلاً وسهلاً بطلاب منصة زادي في هذا الدرس.
- *هذا هو* الدرس الرابع من الوحدة الثانية: (آثار الألعاب الإلكترونية على الحالة الصحية).

عناصر الدرس: يتكون هذا الدرس من سبعة آثار:

- الأول: إصابات في الجهاز العضلي والهضمي.
- الثاني: ضعف البصر.
- الثالث: التأثيرات الضارة على الدماغ.
- الرابع: الإصابة بنوبات الصرع المتكرر.
- الخامس: رعشة تصيب أصابع اليدين.
- السادس: ضعف الصحة وخمول الجسد.
- السابع: الإصابة بسوء التغذية.

لا شك أن الجلوس أمام شاشات الألعاب لفترات طويلة يؤدي إلى أضرار صحية بالغة؛ فمن ذلك:

- **الأثر الأول: إصابات في الجهاز العضلي.**

حيث اشتكى العديد من الأطفال من آلام الرقبة، وخاصة الناحية اليسرى منها، إذا كان الطفل يستخدم اليد اليمنى، وفي الجانب الأيمن إذا كان الطفل أعسر، نتيجة لسرعة استخدام اليد وشد عضلات الرقبة وعظمة اللوح والجلسة غير السليمة.

وأيضًا: الإصابة بانحناء الظهر نتيجة الجلوس على هيئة واحدة لساعات عديدة يوميًّا.

- **الأثر الثاني: ضعف البصر.**

ضعف البصر نتيجة للتعرض للإشعاعات الضارة.

إذ يُصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية، قصيرة التردد، المنبعثة من الشاشات التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب.

- **الأثر الثالث: التأثيرات الضارة على الدماغ.**

تؤكد إحدى الدراسات على أن الأطفال المشغوفين بهذه اللعبة يصابون بتشجنات عصبية، تدل على توغل سمة العنف والتوتر الشديد في أوصالهم ودمائهم، حتى ربما يصل الأمر إلى أمراض الصرع الدماغي.

- **الأثر الرابع: الإصابة بنوبات الصرع المتكرر.**

بعد فترة قد تطول من الإدمان عليها، وهذا ما جاء في تقرير يقول بأن اليابان بدأت تشتكي من آثار تلك الألعاب لكونها تنشط كهرباء المخ، مما ينتج عنه التعرض لحالات الصرع المتكرر.

- **الأثر الخامس: رعشة تصيب أصابع اليدين والإصابة باضطراب وتوتر الأعصاب.**

وهذا بسبب الإثارة المستمرة والشد العصبي الذي يعيشه اللاعب، وكذلك لاشتمال كثير من الألعاب على مناظر مخيفة، كمشاهد المقابر، ودخول مشرحة الأموات ورؤية الجثث، كما في بعض الألعاب.

ومن القصص الواقعية: أن أبًا يجلب لابنه كل حديث في هذا المجال، وإذا بالأب يفاجأ بإصابة ابنه بحالة غريبة لطول الأوقات التي يمضيها أمام تلك الألعاب، أصبح يستيقظ من النوم فزعًا يصرخ بلا سبب، ثم أصبحت حركته بطيئة جدًّا، وكذلك حديثه وكأنه آلة تتحرك ويفزع ويرتجف من أدنى صوت إلى جواره، وفشل في دراسته! فها هو الأب أراد إسعاد ابنه فجنى عليه.

- **الأثر السادس: ضعف الصحة وخمول الجسد والإصابة بالسمنة والبدانة.**

لأن الجسد يظل فترة طويلة بلا حراك فتضمر العضلات ويصيبها الخمول.

أكدت دراسة نشرت نتائجها مؤخرًا أن ارتفاع حالات البدانة في معظم دول العالم يعود إلى تمضية فترات طويلة أمام التلفاز أو الكمبيوتر، فقد قام الباحثون بدارسة أكثر من ٢٠٠٠ طالب تتراوح أعمارهم بين ٩ سنوات و١٨ سنة.

وتبين أن معدلات أوزان الأطفال ازدادت من ٥٤ كيلو جرامًا إلى ٦٠ كيلو جرامًا، كما أن هناك انخفاضًا حادًّا في اللياقة البدنية، فالأطفال من ذوي الـ ١٠ سنوات في عام ١٩٨٥ كانوا

قادرين على الركض لمسافة ١,٦ كيلو متر لمدة زمنية لا تتجاوز ٨,١٤ دقيقة، أما أطفال اليوم فيركضون المسافة نفسها ولكن في عشر دقائق أو أكثر.

- **الأثر السابع: الإصابة بسوء التغذية.**

فالطفل لا يشارك أسرته في وجبات الغذاء والعشاء؛ بسبب انشغاله بممارسة اللعب، فيتعود على الأكل غير الصحي في أوقات غير مناسبة للجسم.

نهاية الدرس

الدرس الخامس من الوحدة الثانية: آثار الألعاب الإلكترونية على الاقتصاد.

- الحمد لله وحده، والصلاة والسلام على من لا نبي بعده، أما بعد:
- أهلاً وسهلاً بطلاب منصة زادي في هذا الدرس.
- *هذا هو* الدرس الخامس من الوحدة الثانية: (آثار الألعاب الإلكترونية على الاقتصاد).

عناصر الدرس: يتكون هذا الدرس من أربعة آثار:

- الأول: إهدار الأموال الطائلة في شراء الأجهزة.
- الثاني: الإنفاق اللا محدود على الألعاب الإلكترونية.
- الثالث: التلاعب في الأسعار والعقول.
- الرابع: الشركات المنتجة والأرباح الخيالية.

- **الأثر الأول: إهدار الأموال الطائلة في شراء الأجهزة.**

وهذا الأثر يتمثل في إهدار الأموال عن طريق شراء تلك الأجهزة التي تعد غالية الثمن، ثم في شراء البرامج والألعاب الخاصة بها.

ثم في صيانتها وتصليحها؛ لأنها كثيرًا ما تتعرض للتلف بسبب سوء الاستخدام وكثرته. وبهذا نكون قد أعنا أعداءنا بأموالنا على محاربتنا في عقيدتنا وقيمنا وأخلاقنا وسلوكياتنا.

ومن المعلوم أن حفظ المال من الضروريات الخمس التي أمر الشارع بالمحافظة عليها، وعدم إعطائها للسفهاء؛ قال الله تعالى: {وَلَا تُؤْتُوا السُّفَهَاءَ أَمْوَالَكُمُ الَّتِي جَعَلَ اللَّهُ لَكُمْ قِيَامًا} [النساء/٥].

- **الأثر الثاني: الإنفاق اللا محدود على الألعاب الإلكترونية.**

قدَّر خبراء في مجال الألعاب الإلكترونية حجم إنفاق الطفل العربي على ألعاب الترفيه الإلكتروني بنحو ٤٠٠ دولار سنويًّا، وأكدوا أن السوق العربي تستوعب ما يقرب من ٣ ملايين لعبة إلكترونية في العام الواحد، منها عشرة آلاف لعبة أصلية والباقي تقليد.

ويشير أحد مسؤولي التسويق بشركة متخصصة في مجال الألعاب الإلكترونية إلى أن الأسواق استوعبت حوالي مليون و٨٠٠ ألف جهاز بلاي ستيشن، موضحًا أن أكثر من ٤٠٪ من البيوت تضم جهازًا واحدًا على الأقل. والجدير بالذكر أن ألعاب البلاي ستيشن لم تعد حكرًا على الصغار، بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار!

- **الأثر الثالث: التلاعب في الأسعار والعقول.**

يقول مسئول في أحد المحلات: "إن هناك إقبالاً كبيرًا على شراء أشرطة البلاي ستيشن، التي تتراوح أسعار النسخ المقلدة بين ٥ و١٥ريالاً، بينما تتجاوز النسخ الأصلية المائة ريال.

وتصل بعض الأقراص ٢٥٠ريالاً، بينما يصل سعر الجهاز ٩٠٠ ريال، مع عرض إضافي لعدد من الأشرطة وحافظة.

وتتوفر مختلف أصناف أقراص الألعاب؛ فهناك سباق السيارات، وهناك المغامرات وألعاب الحروب، والألعاب الكرتونية، وكرة القدم، والسلة، والمصارعة، والكاراتيه".

- **الأثر الرابع: الشركات المنتجة والأرباح الخيالية.**

الرابح في هذا المجال الشركات المنتجة والمسوقة لهذه الألعاب والبرامج، والمهربين والمتعاملين في السوق السوداء، وقد أعلنت شركة سوني المتخصصة في صناعة الإلكترونيات أنها تتوقع ارتفاع أرباح مجموعاتها بنسبة ١٠٨٪ إلى ٢٨٠ مليار خلال السنوات المقبلة، وأرجعت الشركة هذا الارتفاع في أرباحها إلى نجاح لعبة البلاي ستيشن.

نهاية الدرس

الوحدة الثالثة: ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية.

الدرس الأول من الوحدة الثالثة: خطورة إدمان الألعاب الإلكترونية.

- الحمد لله وحده، والصلاة والسلام على من لا نبي بعده، أما بعد:
- أهلاً وسهلاً بطلاب منصة زادي في هذا الدرس.
- *هذا هو* الدرس الأول من الوحدة الثالثة: (خطورة إدمان الألعاب الإلكترونية).

عناصر الدرس: يتكون هذا الدرس من ثلاثة عناصر:

- الأول: الإحصائيات والدراسات أبلغ لغة تبيّن خطورة الألعاب الالكترونية.
- الثاني: علاقة الألعاب الإلكترونية مع السلوك العدواني في الدراسات.
- الثالث: علاقة الألعاب الإلكترونية مع المشكلات الصحية في الدراسات.
- الرابع: علاقة الألعاب الإلكترونية مع أوقات أبناءنا في الدراسات.

• العنصر الأول: الإحصائيات والدراسات أبلغ لغة تبيّن خطورة الألعاب الالكترونية.

لا شك أن إدمان أي عادة تكون مضرة على المدى البعيد، فكيف لو كانت هذه العادة للأطفال فلا ريب أن المخاطر تلاحقه من كل جانب، وهذا الأمر يدركه من نظر في أحوال أطفالنا الذين ألفوا مثل هذه الألعاب ونظرائهم الذين ممن لم يماسوها.

لذلك كانت لغة الإحصائيات والدراسات هي لغة العصر، نضع بين يديكم بعض تلكم الدراسات التي أجريت مجموعات ممن أدمنوا وقطعوا أشواط بعيدة في لعبها، لتكون برهانا للأباء والأمهات الذين لا يقتنعون إلا بلغة الأرقام والأبحاث.

• العنصر الثاني: علاقة الألعاب الإلكترونية مع السلوك العدواني في الإحصائيات والدراسات.

كشفت دراسة أجريت على مجموعتين من الأطفال أعمارهم بين ١٣ و١٥ عاماً عن أن الأطفال الذين اعتادوا ممارسة ألعاب الكمبيوتر، خاصة العنيفة منها وتلك التي تشمل الحروب

والقتل، زاد لديهم السلوك العدواني واتسموا بسرعة الغضب، إضافة إلى إصابتهم بمشاكل في النوم وزيادة عدد ضربات القلب، فضلًا عن انعزالهم عن أسرهم وأصدقائهم، كما تسبب أمراضاً صحية ونفسية واجتماعية مستقبلًا.

- **العنصر الثالث: علاقة الألعاب الإلكترونية مع المشكلات الصحية في الإحصائيات والدراسات.**

أشارت العديد من الإحصائيات والتقارير الصادرة عن المنظمات الدولية إلى المخاطر الناجمة عن الإفراط في الألعاب الإلكترونية، وأفادت بأن هناك ١٧٥ ألف حالة مرضية نتيجة الإدمان على الألعاب الإلكترونية في العالم، كما أصيب ٢٨٥ ألف طفل بمشاكل في النظر نتيجة ألعاب الفيديو.

- **العنصر الرابع: علاقة الألعاب الإلكترونية مع أوقات أبناءنا في الإحصائيات والدراسات.**

كشفت دراسات متعددة، أن قضاء وقت طويل في ممارسة ألعاب الفيديو لما يفوق ٩ ساعات أسبوعياً، يمكن أن تكون له آثار ضارة على الأطفال. وأكدت أنه يمكن إيجاد علاقة بين المدة التي يقضيها الطفل في ممارسة الألعاب، والمشكلات السلوكية لديه، وصراعه مع نظرائه وتقليل مهاراته الاجتماعية.

كما أظهرت دراسة حديثة أن ممارسة الأطفال لألعاب الفيديو لأكثر من ٩ ساعات أسبوعياً تشكل خطراً عليهم. وأجريت الدراسة على ٢٤٤٢ طفلاً تتراوح أعمارهم بين ٧ و ١١ عاماً.

وكشفت الدراسة أنه يمكن إيجاد علاقة بين المدة التي يقضيها الطفل في ممارسة الألعاب والمشكلات السلوكية لديه، وصراعه مع نظرائه وتقليل مهاراته الاجتماعية. وهذه المشكلات تظهر بشكل خاص لدى الأطفال الذين يمارسون ألعاب الفيديو لمدة تزيد على ٩ ساعات أسبوعياً.

نهاية الدرس

الدرس الثاني من الوحدة الثالثة: توصيف ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية.

- الحمد لله وحده، والصلاة والسلام على من لا نبي بعده، أما بعد:
- أهلاً وسهلاً بطلاب منصة زادي في هذا الدرس.
- *هذا هو* الدرس الثاني من الوحدة الثالثة: (توصيف ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية).

عناصر الدرس: يتكون هذا الدرس من تحليل وصفي لهذه الظاهرة:

يقول أحد المرشدين للطلاب في إحدى الجامعات: لقد تعاملت مع طالب كان يقضي أحيانًا أكثر من اثنتي عشرة ساعة يوميًّا على السوني، يلعب لوحده غالبًا، حتى أصبح خبيرًا فيها.

لاحظت من خلال علاج مشكلته لمدة تزيد عن ثلاثة أشهر ما يلي:

١. أنه يقضي حياته وحيدًا لا يشارك أسرته أنشطتها مطلقًا، حتى داخل المنزل فهو يأكل لوحده بجانب جهازه، ولا يخرج معهم لأي أمر، إلا نادرًا جدًّا.

٢. لا يستطيع أن يقيم الآمور بطريقة صحيحة؛ لأنه تعود على الخيال بصورة كبيرة جدًّا، حتى فقد القدرة على النظرة الطبيعية للأمور، حتى أموره الخاصة جدًّا.

٣. لا يستطيع دفع رغبته في اللعب، حتى بعد أن اكتشف أنها بدأت تدمر مستقبله الدراسي؛ حيث إنه أخفق في التحصيل في الدراسة الجامعية، بسبب أنه لا يستطيع التفرغ للدراسة مطلقًا مع محاولاته اليائسة.

٤. يفتقد مهارات التعامل مع الناس؛ فلا يستطيع أن يتحاور مع أحد، ولا يستطيع التفاوض، ويرى أنه ليس له حاجة في التعامل المنطقي مع الناس.

٥. يستهويه أي أمر خيالي خرافي.

٦. يبني كثيرًا من تعاملاته من خلال المنافسة والتنافس والتحدي؛ لأنها تستهويه، حتى إنه كان يطالبني بأن أجعل طريقتي في علاج مشكلته من خلال التحدي والمنافسة.

٧. لا يرى أي قيمة للنظرات الواقعية الدارجة في حياة الناس، وينتقد أهلها.

٨. لم يستطع مواصلة العلاج مع المرشد النفسي عندما بدأ في إقناعه بضرورة الاحتكام للعلم والمنطق والقيم السائدة.

٩. علاقاته داخل الأسرة مضطربة بسبب علاقته بالألعاب.

١٠. ينفق كل ما يملك من مال على الألعاب، ووالده مقتدر، وكان ينفق عليه بسخاء، فينفق كل ما لديه في شراء الجديد المثير من الألعاب.

١١. حاول جاهدًا التخلص من عادة اللعب لمدة طويلة من خلال برنامج علاج سلوكي رتبه له المرشد النفسي، لكنه لم يفلح وانسحب.

١٢. اكتشفت أنه غير صالح لأي شيء سوى اللعب بالسوني.

١٣. يميل كثيرًا للذهاب للبحر، والبقاء ساعات طويلة لوحده، أو الدوران بالسيارة في الشوارع، بدون هدف وبصورة مفرطة، ولعله تنفيس عن شعوره بالعجز من النجاح في الحياة العامة.

نهاية الدرس

Zadilearaning

الدرس الثالث من الوحدة الثالثة: الحكم الشرعي للألعاب الإلكترونية.

- الحمد لله وحده، والصلاة والسلام على من لا نبي بعده، أما بعد:
- أهلاً وسهلاً بطلاب منصة زادي في هذا الدرس.
- *هذا هو* الدرس الثالث من الوحدة الثالثة: (الحكم الشرعي للألعاب الإلكترونية).

عناصر الدرس: يتكون هذا الدرس من عنصرين:

- الأول: ضوابط شرعية للترفيه.
- الثاني: الحكم الشرعي للألعاب الإلكترونية.

- **العنصر الأول: ضوابط شرعية للترفيه.**

الشرط الأول: خلوُّها من القمار، وهو الرهان بين اللاعبين؛ ومن الألعاب التي تحتوي على أعمال محرمة لعبة اليانصيب والتي تحتوي على ميسر.

الشرط الثاني: ألا تكون صادَّةً عن ذكر الله الواجب، وعن الصلاة، أو أي طاعة واجبة؛ مثل برِّ الوالدين.

الشرط الثالث: ألا تستغرق كثيرًا من وقت اللاعب، فضلاً عن أن تستغرق وقته كلَّه، أو يُعرف بين الناس بها، أو تكون وظيفته؛ لأنه يخشى أن يصدق على صاحبها قوله –جل وعلا–: {الَّذِينَ اتَّخَذُوا دِينَهُمْ لَهْوًا وَلَعِبًا وَغَرَّتْهُمُ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا فَالْيَوْمَ نَنْسَاهُمْ كَمَا نَسُوا لِقَاءَ يَوْمِهِمْ هَذَا} [الأعراف: ٥١].

والشرط الأخير ليس له قدر محدود، ولكن الأمر متروك إلى عرف المسلمين، فما عدُّوه كثيرًا فهذا الممنوع. ويمكن للإنسان أن يضع لذلك حدًّا بنسبة وقت لعبه، إلى وقت جده، فإن كان النصف أو الثلث أو الربع فهو كثير.

- **العنصر الثاني: الحكم الشرعي للألعاب الإلكترونية.**

الإسلام لا يمنع الترويح عن النفس وتحصيل اللذة المباحة بالوسائل المباحة؛ والأصل في مثل هذه الألعاب الإباحة إذا لم تصد عن واجب شرعي؛ كإقامة الصلاة، وبرِّ الوالدين، وإذا لم تشتمل على أمر محرَّم –وما أكثر المحرّمات فيها– ومن ذلك ما يلي:

- الألعاب التي تصور حروبًا بين أهل الأرض الأخيار، وأهل السماء الأشرار، وما تنطوي عليه مثل هذه الأفكار من اتهام الله –تعالى– أو الطعن في الملائكة الكرام.
- الألعاب التي تقوم على تقديس الصليب، وأنَّ المرور عليه يعطي صحة وقوة، أو يعيد الروح، أو يزيد في الأرواح بالنسبة للاعب ونحو ذلك، وكذلك ألعاب تصميم بطاقات أعياد الميلاد في دين النصارى.
- الألعاب التي تقرُّ السحر أو تمجد السحرة.
- الألعاب القائمة على الحقد على الإسلام والمسلمين، كاللعبة التي يأخذ فيها اللاعب إذا قصف مكة ١٠٠ نقطة، وإذا قصف بغداد خمسين وهكذا.
- تمجيد الكفار وتربية الاعتزاز بهم؛ كالألعاب التي إذا اختار فيها اللاعب جيش دولة كافرة، يُصبح قويًّا، وإذا اختار جيش دولة عربية يكون ضعيفًا، وكذلك الألعاب التي فيها تربية الطفل على الإعجاب بأندية الكفار الرياضية وأسماء اللاعبين الكفرة.
- الألعاب المشتملة على تصوير للعورات المكشوفة، وبعض الألعاب تكون جائزة الفائز فيها ظهور صورة عارية، وكذلك إفساد الأخلاق في مثل الألعاب التي تقوم فكرتها على النجاة بالمعشوقة والمحبوبة والصديقة من الشرير أو التنين.
- الألعاب القائمة على فكرة القمار والميسر.
- الموسيقى، ومعلوم تحريمها في الشريعة الإسلامية.
- الإضرار بالجسد؛ كالإضرار بالعينين أو الأعصاب، وكذلك المؤثِّرات الصوتية الضارة بالأذن، وقد أثبتت الدراسات الحديثة أنَّ هذه الألعاب تُحدث إدمانًا، وإضرارًا بالجهاز العصبي وتُسبِّب التوتر والعصبية لدى الأطفال.
- التربية على العنف والإجرام، وتسهيل القتل وإزهاق الأرواح؛ كما في لعبة دووم المشهورة.

- **إفساد واقعية الطفل بتربيته على عالم الأوهام والخيالات والأشياء المستحيلة؛ كالعودة بعد الموت، والقوة الخارقة التي لا وجود لها في الواقع، وتصوير الكائنات الفضائية ونحو ذلك.**
- **وقد توسعنا في ذكر الأمثلة على المخاطر العقدية والمحاذير الشرعية؛ لأنَّ كثيرًا من الآباء والأمهات لا ينتبهون لذلك فيجلبونها لأولادهم ويلهونهم بها.**

وينبغي التنبه إلا أن هذه الألعاب الإلكترونية لا تجوز المسابقة فيها بعِوَض –ولو كانت مباحة– والله تعالى أعلم.

نهاية الدرس

Zadilearaning

الوحدة الرابعة: التعامل الأمثل مع الألعاب الإلكترونية:

الدرس الأول من الوحدة الرابعة: كيفية التعامل مع الألعاب الإلكترونية.

الحمد لله وحده، والصلاة والسلام على من لا نبي بعده، أما بعد:

أهلاً وسهلاً بطلاب منصة زادي في هذا الدرس.

هذا هو الدرس الأول من الوحدة الرابعة: (كيفية التعامل مع الألعاب الإلكترونية).

عناصر الدرس: يتكون هذا الدرس من ثلاثة عناصر:

- الأول: التصنيف العمري للألعاب.
- الثاني: منع ألعاب القتل والعنف.
- الثالث: تنظيم أوقات اللعب.

- **العنصر الأول: التصنيف العمري للألعاب.**

الغرب عندما صنعوا هذه الألعاب قاموا بوضع محاذير وضوابط شديدة للتقليل من أخطارها؛ فمثلاً هناك التصنيف العمري (+٣)، والذي يعني أن اللعبة تصلح لمن هم أكبر من ٣ سنوات، وكذلك (+٧ و+١٢ +١٦ +١٨).

جعلت بعض الدول عقوبات لمن يبيع هذه الألعاب للفئة الأصغر، وقامت بتحذير الكبار من اللعب بها أمام الصغار، أو التساهل بإعطائهم اللعبة.

وعليه فمن واجبنا كمربين أن نضع بين أيدي أبنائنا اللعب المناسبة لعمره وجنسه، فألعاب البنات تختلف عن ألعاب الأبناء، والعكس.

- **العنصر الثاني: منع ألعاب القتل والعنف.**

الأطفال بطبيعتهم لا يتحملون صور القتل والدماء والمناظر البشعة، لذا كان وجود هذه الأمور مقصودة، إما لتدمير شخصيات أطفالنا، وإما لأبعاد تجارية تسويقية للإثارة.

فدورنا تكمن في التفحص من موجود هذه الصور المرعبة، واستبعاد كل لعبة يحتوي عليها، فكثيرًا ما نسمع أن طفلاً لا يستطيع النوم أو يقوم من النوم فزعًا بسبب هذه المشاهد التي يتخيلها أبناؤنا.

ففي بعض الدول وضعوا قانونًا يمنع بيع ألعاب الفيديو التي تحتوي على مشاهد عنيفة أو جنسية للقاصرين، وينص القانون على تغريم المحال التي تبيع للقاصرين هذه الألعاب مبالغ تصل إلى ألف دولار.

وطالب عدد من الوزراء في الاتحاد الأوروبي بمنع ألعاب العنف والقتل، وفرض عقوبة موحدة لبيع هذه الألعاب للمراهقين.

- **العنصر الثالث: تنظيم أوقات اللعب.**

أصبح اللعب هو الشغل الشاغل لكثير من الأبناء والبنات؛ حيث يمضون الساعات الطويلة والأيام المتتالية، حيث لا رقيب ولا حسيب، وعذر بعض الأمهات والأباء حتى لا يشغلونا معهم، أو يستسلمون لبكائهم وصريخهم.

في حين نسمع شكاوى المعلمين الذين يقولون: إن بعض الطلاب ينامون في المدرسة، وأن التحصيل الدراسي قلَّ بشكل ملحوظ لدى هذه الفئة –المكثرين من اللعب– فلا بد من وقفة جادة حيال هذا الأمر.

وأول خطوات تعديل هذا الواقع المرير هو تنظيم وقت اللعب، فتخصيص وقت يتفق عليه ويلزم بها الابن أو البنت، ما من شأنه أن يحدث التوازن بين الدراسة والترفيه.

تحديد ساعات معينة للعب في الألعاب المختارة بعناية بحيث لا تزيد عن ساعتين، حتى لا تضيع أوقات الأطفال هدرًا، وقد أجمع خبراء الصحة النفسية والعقلية على ضرورة قضاء ٧٥٪ من وقت فراغ الطفل في أنشطة حركية؛ بينما واقع أطفالنا أن جلوسهم أمام التلفاز يصل إلى حوالي ٨٠٪ من أوقات يقظتهم، وبخاصة في الإجازات.

ولا بد من تحديد زمن معين للعب لا يزيد عن ساعة في اليوم لممارسة اللعب، ثم يقضي باقي الوقت في ممارسة باقي الأنشطة اليومية، وأن لا يكون اللعب بها إلا بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية، وهناك طرق كثيرة للتحكم في مدة اللعب؛ منها مثلاً: تشغيل الساعة التي تغلق التلفاز الذي يلعب عليه الطفل أوتوماتيكيًّا بعد فترة محددة من التشغيل.

وهذا الوقت يختلف من بين عمر إلى عمر، فالصغار في الغالب يميلون إلى اللعب أكثر من المراهقين، وأيضًا يُراعى فيه زمن اللعب؛ فمثلاً لا يناسب اللعب في أوقات متأخرة من الليل مهما كانت الأسباب، وخاصة في أيام الدراسة.

نهاية الدرس

الدرس الثاني من الوحدة الرابعة: دور الوالدين مع ظاهرة الألعاب الإلكترونية.

- الحمد لله وحده، والصلاة والسلام على من لا نبي بعده، أما بعد:
- أهلاً وسهلاً بطلاب منصة زادي في هذا الدرس.
- *هذا هو* الدرس الثاني من الوحدة الرابعة: (دور الوالدين مع ظاهرة الألعاب الإلكترونية).

عناصر الدرس: يتكون هذا الدرس من عنصرين:

- الأول: خطوات هامة قبل لعب الأبناء.
- الثاني: دور الوالدين في الترويح مع الأبناء.

- **العنصر الأول: خطوات هامة قبل لعب الأبناء.**

أولاً: يجب على الأباء والأمهات بناء الحصانة الذاتية في نفوس أولادهم؛ بحيث يرفضون كل ما هو ضار أو محرم دون تدخل منا.

ثانيًا: أن يُحدد للابن ما الذي يمارسه من هذه الألعاب، وما الذي لا يمارسه، فعلى الوالدين أن: يختارا ما يكون مناسبًا للابن في عمره، ولا يحتوي على ما يخل بدينه وصحته النفسية.

ثالثًا: فحص ومراجعة ما يشتريه الأبناء، وأن يختارا ما يكون مناسبًا ومفيدًا للابن في عمره، وتجنب ما لا يفيد، مع استبعاد أي لعبة تحتوي على مخالفات شرعية أو تحتوي على ما يخل بدينه وصحته النفسية، وتنبيههم لخطرها، ومنعهم من استخدامها، ودعوة أولادهم للتعقل في ممارسة تلك الألعاب.

رابعًا: توجيه الابن للمشاركة في حلقة لتحفيظ القرآن الكريم، أو المراكز الاجتماعية، أو زيارة قريب أو صديق أو مريض، أو القراءة المفيدة، أو خدمة الأهل، أو أي نشاط مفيد له؛ حتى لا تضيع فترة تربيته في إتقان اللعب واللهو، ويفقد مهارات حياتية كثيرة سيحتاجها مستقبلاً.

خامسًا: أن ينمي في أبنائه حب القراءة والاطلاع وممارسة بعض الهوايات داخل المنزل.

- **العنصر الثاني: دور الوالدين في الترويح مع الأبناء.**

مسؤولية الأب: أن يربي ابنه على ما ينفعهم في الدنيا والآخرة، وأن يبعدهم عن كل ما يضرهم في الدنيا والآخرة.

على الآباء أن يصادقوا أبناءهم ولا ينشغلوا عنهم بحجة كسب الرزق حتى لا يخسروا أبناءهم، وأن يعلموا أن البهجة التي يبحث عنها أبناؤهم لا توجد في الألعاب الإلكترونية، فهم يحتاجون إلى الحنان الحقيقي وإلى مشاعر الأبوة، وأحاسيس المحبة، ويحتاجون إلى المناغاة والملاعبة البريئة والقصص الجميلة.

فلا بد أن نمنح أبناءنا من أوقاتنا لنتحاور معهم، ونقص عليهم قصص تاريخنا الجليل، ونخرج معهم للفسحة، ونخطط لأوقاتهم، ونعود ونكرر لا بد من أن يتابع الآباء حقيقة ألعاب أبنائهم، وألا يتركوا الحبل على الغارب.

فلنتق الله في أولادنا ومن استرعانا الله عليهم، ولنسع للخروج من هذا المأزق الذي نعيشه، ولا ننس أبدًا أن صلاح الآباء يدرك الأبناء بإذن الله {وَكَانَ أَبُوهُمَا صَالِحاً} [الكهف: ٨٢]، وأن الله قد علمنا الدعاء لأولادنا فلنلهج لله –تعالى– بمثل هذه الأدعية: {رَبَّنَا هَبْ لَنَا مِنْ أَزْوَاجِنَا وَذُرِّيَّاتِنَا قُرَّةَ أَعْيُنٍ وَاجْعَلْنَا لِلْمُتَّقِينَ إِمَاماً} [الفرقان: ٧٤].

كل هذه الأشياء إذا حصلت استطعنا أن ننشئ ابنًا اجتماعيًّا، يتوافق مع نفسه وأسرته ومجتمعه، يستطيع من خلالها أن يعيش حياة مستقرة تنعكس على تكيفه مع الحياة بصفة عامة.

نهاية الدرس

الدرس الثالث من الوحدة الرابعة: بدائل الألعاب الإلكترونية.

- الحمد لله وحده، والصلاة والسلام على من لا نبي بعده، أما بعد:
- أهلاً وسهلاً بطلاب منصة زادي في هذا الدرس.
- *هذا هو* الدرس الثالث من الوحدة الرابعة: (بدائل الألعاب الإلكترونية).

عناصر الدرس: يتكون هذا الدرس من عنصرين:

- الأول: أهمية تنويع الألعاب.
- الثاني: نماذج من الألعاب المفيدة.

- **العنصر الأول: أهمية تنويع الألعاب:**

قبل التفكير في القضاء أو التقليل من مخاطر الألعاب الإلكترونية، لا بد من البحث عن ألعاب بديلة، تكون مشوقة للطفل، وتستهلك وقته المخصص في اللعب.

هناك ألعاب تربوية كثيرة تنمي جوانب عديدة لدى أطفالنا:

- ألعاب تنمي التفكير.
- ألعاب تقوي العضلات.
- ألعاب تنمي روح الاجتماعية.
- ألعاب تعطي روح التنافس والإثراء.
- ألعاب تنمي المعلومات وتزيد الاهتمامات:
  - كألعاب الفك والتركيب.
  - وألعاب تجميع الصور المجزأة.
  - وألعاب البناء والتلوين والتظليل والإضاءة.

لذا يُفضل تنويع الألعاب، وعدم الاقتصار على نوع واحد، وعلى الآباء والأمهات والمربين متابعة الأبناء في اللعب، واللعب معهم، حتى يتلمسوا تأثيرات الألعاب على فلذات أكبادهم عن قرب.

وهذه بعض الألعاب نذكرها كأمثلة، وإلا فالألعاب تختلف من مكان لآخر، ومن بيئة إلى أخرى:

- **العنصر الثاني: نماذج من الألعاب المفيدة.**

○ **المثال الأول: ألعاب التفكير:**

هناك العديد من الألعاب التي تستهدف العقل، والتي تطور من مهارات طفلك وتساعده على التركيز والحفظ والملاحظة، مثل مكعب الألوان وألعاب التركيب، والتي تعد نشاطًا ممتازًا للعقل.

○ **المثال الثاني: الرسم والتلوين:**

فهي من النشاطات الفنية التي يمكن أن يمارسها الطفل بعد المدرسة، فهي تستدعي عملًا جانبيًّا للمخ، وبالتالي تساعد على الشعور بالهدوء، وتعمل على تنمية مهارة التركيز، وكذلك تساعد على تحسين قدرات الذهن.

○ **المثال الثالث: السباحة:**

تعد من النشاطات الأفضل لعلاج إدمان الألعاب الإلكترونية؛ فالسباحة تعني حركة دائمة والتزامًا واحترامًا وسعرات حرارية محترقة.

○ **المثال الرابع: النشاطات الخارجية:**

النشاطات التي تتم ممارستها خارج المنزل على اختلافها سواء كانت كرة القدم، أو كرة السلة، أو كرة اليد تعد من النشاطات المستهلكة للطاقة؛ لأنها تتطلب حركة دائمة، ويستخدم فيها معظم عضلات الجسم، وتساعد على التركيز وتحسين المهارات وصقلها.

○ **المثال الخامس: التجوال والتخييم:**

هذه النشاطات لها أثر كبير في تهدئة النفس والعقل، وتنمية مهارات الثقة، كذلك تساعد الطفل في أن يتعلق بالطبيعة وكل ما فيها، وأن يتعلم الطفل النشاطات الخاصة بالطبيعة مثل التسلق والتجوال والمشي في الطبيعة.

نهاية الدرس

Zadilearaning

المقطع الختامي.

- الحمد لله وحده، والصلاة والسلام على من لا نبي بعده، أما بعد:
- هذه هي خاتمة الدروس.

وفيها: أهم الوصايا والتوجيهات:

- الأولى: ملخص المساق.
- الثانية: مساقات ذات صلة.
- الثالثة: أهم الكتب المتعلقة بهذا المساق.

- **ملخص المساق.**

يتكون هذا المساق من أربع وحدات:

- الوحدة الأولى: حاجة أطفالنا إلى اللعب والمرح.
  - الدرس الأول: أهمية اللعب للأطفال.
  - الدرس الثاني: نشأة الألعاب الالكترونية وفوائدها.
  - الدرس الثالث: أسباب تعلق الناشئة بالألعاب الالكترونية.
- الوحدة الثانية: الآثار الناشئة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية.
  - الدرس الأول: آثار الألعاب الالكترونية على الدين.
  - الدرس الثاني: آثار الألعاب الالكترونية على الأخلاق.
  - الدرس الثالث: آثار الألعاب الالكترونية على السلوك.
  - الدرس الرابع: آثار الألعاب الالكترونية على الحالة الصحية.
  - الدرس الخامس: آثار الألعاب الالكترونية على الاقتصاد.
- الوحدة الثالثة: ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية.
  - الدرس الأول: خطورة إدمان الألعاب الإلكترونية في الإحصائيات والدراسات.
  - الدرس الثاني: توصيف ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية.
  - الدرس الثالث: الحكم الشرعي للألعاب الإلكترونية.

- الوحدة الرابعة: الطرق الصحيحة في التعامل مع الألعاب الإلكترونية.
  - الدرس الأول: كيفية التعامل مع الألعاب الإلكترونية.
  - الدرس الثاني: دور الوالدين مع ظاهرة الألعاب الإلكترونية.
  - الدرس الثالث: بدائل الألعاب الإلكترونية.

- **مساقات ذات صلة.**

- مساق: كيف نربي أبناءنا؟ قدمه: د. حمزة الزبيدي.
- مساق: التربية العقدية للأبناء. قدمه: د. أبو زيد مكي.
- مساق: التعامل مع الوالدين. قدمه: الشيخ محمد صالح المنجد.

- **أهم الكتب المتعلقة بهذا المساق.**

وقد صنف العلماء جملة من المصنفات، ومن الكتب المصنفة:

- حمى الألعاب الإلكترونية– للشيخ: محمد صالح المنجد.
- الألعاب الإلكترونية وواقع أطفالنا– للباحث: إسماعيل حسين أبو زعنزنة.
- ألعاب الفيديو .... الخطر والبديل– د. خالد الحليبي.