



## المراجعة التحضيرية الشاملة في مادة اللغة العربية وآدابها

السند:

### هل تكنولوجيا «ميتافيرس» مستقبل الإنترنت؟

في 28 أكتوبر 2021، أعلن مارك زوكربيرج مفاجأة في مؤتمر فيسبوك السنوي، وهي (تغيير اسم شركة «فيسبوك» المالكة لموقعي فيسبوك وانستجرام)، وتطبيق واتساب وتطبيقات أخرى، لتحمل اسم «ميتا» الذي يشير إلى استخدام تكنولوجيا «ميتافيرس». ويعرّف قاموس ميريام ويبستر كلمة «ميتافيرس» metaverse بأنها: «مفهوم العالم الافتراضي الغامر؛ حيث يجتمع الناس للتواصل اجتماعياً واللعب والعمل». ببساطة، أسهم إعلان مارك زوكربيرج في ترويج هذا المصطلح الذي كان موجوداً منذ عام 1992. فقد صاغ مصطلح «ميتافيرس» الكاتب الأمريكي نيل ستيفنسون الذي كتب أيضاً عن عالم يحكمه الكمبيوتر في روايته «تحطم الثلج» Snow Crash.

و«ميتافيرس» عالم رقمي يبدو أكثر واقعية، ويمكنك تجربته بمعدات خاصة تحقق الاستفادة القصوى من تقنيتي الواقع المعزز AR والواقع الافتراضي VR. فأنت (لا ترى هذا العالم من خلال الشاشة فقط)، بل تختبره كما لو كنت فيه دون ترك موقعك الفعلي. إذا كنت في المنزل مع عائلتك مثلاً، يمكنك استخدام معدات خاصة وتجربة واقع مختلف عن محيطك ورؤية ما لا يمكن لأفراد عائلتك جميعهم رؤيته.

إن ما زالت هذه التقنية تبدو لك غامضة، فهي أشبه بجهاز «هولوديك» Holodeck من سلسلة «ستار تريك» Star Trek الشهيرة والتي كانوا يبرمجون فيها الكمبيوتر ليحوّل غرفة عادية إلى عالم من اختيارهم؛ فإذا أردت ركوب الخيل، (تدخل الغرفة فترى حصاناً)، بالطبع ليس حقيقياً، ولكنك ستستمتع بالتجربة. وهذا أقرب ما يكون إلى تكنولوجيا «ميتافيرس»؛ فهذه الأخيرة عالم مبني على انعكاس العالم الحقيقي وموازاته في الوقت نفسه. في مقال نشره منذ عامين كيفن كيلى، المحرر التنفيذي المؤسس لمجلة «وايرد» Wired، روى تجربة آدم سافاج، نجم البرنامج التلفزيوني «ميثباسترز» MythBusters، مع الواقع المعزز. فباستخدام نظارات وسماعة، سمع حوثاً ثم رآه يسبح في شارع! وهذه التجربة لمحة عن «عالم المرأة» والمعروف أيضاً باسم ميتافيرس.

وفيسبوك ليس هو الشركة الوحيدة التي تتبنى هذه التقنية، ولكن هذا الإعلان سلط الضوء على مفهوم قائم، أو عالم مواز إن جاز القول، تستثمر فيه شركات كثيرة وتستخدمه بالفعل. فأكثر الشركات اهتماماً بعالم الواقع الافتراضي شركات الألعاب، التي تجعل تكنولوجيا ميتافيرس بطريقة ما حقيقة واقعة. فورتنايت Fortnite وماينكرافت Minecraft وسكند لايف Second Life «كلها ألعاب تفاعلية قائمة على عوالم مبنية»، ويمكنك القول بأنها ألعاب رائدة في استخدام تكنولوجيا ميتافيرس؛ إذ يمتلك اللاعبون صورة رمزية «أفاتار» ويشترون سلعاً افتراضية. ومنذ إعلان مارك زوكربيرج، صار الناس ولا يزالون، يتجادلون حول تكنولوجيا ميتافيرس؛ هل ستجعل واقعنا أفضل أم أسوأ؟ لحسن الحظ، لن ننتظر طويلاً لمعرفة الإجابة؛ فتطبيق تكنولوجيا ميتافيرس (صار أقرب ممّا نتخيل).

بسمة فوزي (2021/12/08): هل تكنولوجيا «ميتافيرس» مستقبل الإنترنت؟، مجلة كوكب العلم الالكترونية، تم الاطلاع عليه بتاريخ 2022/04/26 - بتصرف

— الوضعية الأولى:

1. لماذا عمد مارك زوكربيرج إلى تغيير اسم شركة فيسبوك؟.
2. متى كانت بداية استعمال مصطلح "ميتافيرس"؟ وضّح ذلك.
3. تقول كاتبة النَّص: "ميتافيرس عالمٌ رقميٌّ يبدو أكثر واقعية". اشرح هذا القول.
4. إلآم ترمي الكاتبة بقولها: "تكنولوجيا ميتافيرس عالمٌ مبنيٌّ على انعكاس العالم الحقيقي"؟.
5. ما مدى شيوع واستعمال تقنية "ميتافيرس"؟.
6. صُغ الفكرة العامة للنصّ.
7. اشرح المفردات التآلية، ثمّ وظّفها في جمل من إنشائك: صاغ، المعزّز، الافتراضي، موازٍ، تفاعليّة، رائدة، أفاتار.

— الوضعية الثانية:

1. أعرب ما تحته خط في النَّص إعراب مفردات.
2. ما محلّ الجمل الواقعة بين قوسين من الإعراب:
  - (تغييرُ اسم شركة «فيسبوك» المالكة لموقعي فيسبوك وانستجرام)
  - (لا ترى هذا العالم من خلال الشاشة فقط)
  - (تدخلُ الغرفة فتري حصاناً)
  - (صار أقرب ممّا نتخيّل)
3. تقول الكاتبة: " في 28 أكتوبر 2021، أعلن مارك زوكربيرج مفاجأة في مؤتمر فيسبوك السنوي".
  - أكتب بالحروف العدد الذي تحته سطر في العبارة السّابقة، ثمّ بيّن نوعه، وأعرّبه.
  - 4. جاء في النَّص: " يمكنك استخدام معدّات خاصّة وتجربة واقع مختلف عن محيطك ورؤية ما لا يمكن لأفراد عائلتك جميعهم رؤيته".
    - استخرج من العبارة السّابقة توكيداً، مبيناً نوعه، ثمّ أعرّبه إعراباً تفصيلياً.
    - 5. إليك العبارة الواردة في النَّص: "إنّ ما زالت هذه التقنية تبدو لك غامضة، (فهي أشبه بجهاز «هولوديك»)".
      - حدّد أسلوبها، وعناصرها، ثمّ أعرب الجملة الواقعة بين قوسين.
      - 6. استخرج من الفقرة التّالثة ما يلي:
        - اسم تفضيل، وبيّن فعله.
        - توكيد معنوي، وبيّن علامته الإعرابية.
        - عطف بيان، وبيّن علامته الإعرابية.
        - أسلوب عطف، محدّداً عناصره.
      - 7. اشرح الصّورة البيانية في العبارة الآتية واذكر نوعها: "ولكنّ هذا الإعلان سلّط الضوء".
      - 8. حدّد ثمّ سمّ المحسن البديعي في العبارة الآتية: "هل ستجعل واقعنا أفضل أم أسوأ؟".
      - 9. استخرج أسلوباً إنشائيّاً من النَّص مبيناً نوعه وصيغته.


**السّياق:** أثناء احتفالكم بذكرى يوم العلم 16 أفريل، لاحظت زميلك منطوياً قلقاً يعاني من صداع، ولا قدرة له على التّفاعل الإيجابي مع الآخرين، واستمرّ هذا حتى بعد انتهاء الحفل، ولاحظته في أحيين أخرى مُتسكّاً هاتفه بشغف لساعات طوّال، وغارقاً في اللّعب.


**السّند:** يقول أستاذ الإعلام والاتصال بجامعة الملك عبد العزيز الدّكتور حسان بن عمر: "إنّ بعض الدّراسات ترى بأنّ الألعاب الإلكترونيّة تمثّل خطراً على وجدان وفكر وسلوكيات الأطفال والمراهقين، وتعمل على تأخير استيعابهم للعالم الحقيقي المحيط بهم سواء في المنزل أو حتى بيئتهم الاجتماعيّة".


**التّعليمة:** أكتب نصّاً إخبارياً لا يقلّ عن اثني عشر سطراً، تتحدّث فيه عن الآثار السّلبية النّاتجة عن الألعاب الإلكترونيّة، موظفاً: عطف بيان (بدل كلّ من الكلّ)، جملة مركبة، استعارة مكنية.


من إعداد: الأستاذ عسلي أيوب

تابعونا على:

الممتاز في اللّغة العربيّة 

أستاذ مادة اللّغة العربيّة وأدابها: أيوب عسلي 

الممتاز في اللّغة العربيّة 

الممتاز في اللّغة العربيّة 





## المراجعة التحضيرية الشاملة في مادة اللغة العربية وآدابها

### حل الموضوع ③ هل تكنولوجيا "ميتافيرس" مستقبل الانترنت؟

#### الجزء الأول:

#### الوضعية الأولى:

1. **عمد مارك زوكربيرج إلى تغيير اسم شركة فيسبوك:** لأنّ المصطلح الجديد "ميتا" يشير إلى استخدام تكنولوجيا "ميتافيرس".
2. **بداية استعمال مصطلح "ميتافيرس":** كانت عام 1992، فقد صاغه الكاتب الأمريكي نيل ستيفنسون الذي كتب أيضا عن عالم يحكمه الكمبيوتر في روايته "تحطّم الثلج".
3. **شرح قول كاتبة النص "ميتافيرس عالم رقمي يبدو أكثر واقعية":** تريد أن تقول بأننا عن طريق أدوات رقمية معينة متصلة بالشبكة العنكبوتية نستطيع عيش الخيال والعوالم الموازية كما لو كنا فيها دون تركنا لموقعنا الفعلي؛ فإذا كان الإنسان في المنزل مع عائلته مثلا يمكنه استخدام معدّاتٍ خاصّةٍ وتجربة واقع مختلف عن محيطه ورؤية ما لا يمكن لأفراد عائلته رؤيته.
4. **الذي ترمي إليه كاتبة النص بقولها "تكنولوجيا ميتافيرس عالمٌ مبنيٌّ على انعكاس العالم الحقيقي" هو:** كلُّ ما هو موجود في عالمنا الواقعي الحقيقي نجد له مثيلا في الواقع الافتراضي، فهو نسخة طبق الأصل عنه لكنّها افتراضية، بمجرد عدم استخدام أدوات معينة يتلاشى ذلك العالم؛ وفيه يمكن للإنسان أن يتواصل اجتماعيا أو أن ينجز عملا أو أن يشارك في احتفالية قائمة... وهو في منزله.
5. **مدى شيوع واستعمال تكنولوجيا "ميتافيرس":** كبيرٌ جدًّا، وفيسبوك ليس الشركة الوحيدة التي تستخدمه، فهناك شركات متعدّدة وتستخدمه بالفعل، وأكثر هذه شركات الألعاب.
6. **صياغة الفكرة العامة للنص:** التعريف بتكنولوجيا "ميتافيرس"، ومدى شيوعها وانتشارها، والجدل القائم حول أهميتها مستقبلاً.

7. شرح المفردات، ثم توظيفها في جمل من إنشائنا:

الكلمة	شرحها	توظيفها في جملة
صاغ	اشتقّ، كوّن...	صاغ التلميذ مفردات جديدة في عمله الإبداعي
المعرّز	المدعم	قدّم الطّالب موضوعاً معرّزاً بالشّواهد
الافتراضي	التّقريبي	إنسان العصر الحديث يعيش في الواقع الافتراضي بشكل كبير
مواز	مقابل، مواجه	أخي وازى مديره في العمل لأنّه جادّ ومخلص
تفاعليّة	تأثير طرف على طرف آخر	ألقي التّلميذُ المبدعُ قصيدةً بطريقتي تفاعليّة
رائدة	متقدّمة	قدّم بلقاسمُ حبّة أعمالاً رائدةً في مجال التّكنولوجيا
أفاتار	صورة رمزية خاصة ب م.ت.ا.	استخدم صديقي على حسابه صورة أفاتار بحلّة جديدة

— الوضعية الثّانية:

1. إعراب ما تحته خط في النّص إعراب مفردات:

— المصطلح: عطف بيان مجرور (بدل كلّ من الكلّ) بالتّبعيّة لما قبله، وعلامة جرّه الكسرة الظّاهرة على آخره.

﴿ أتذكّر: إذا ورد بعد اسم الإشارة اسماً معرّفاً، يعرب عطف بيان، ومنهم من يذهب إلى القول بأنه بدل كلّ من الكلّ باعتبار عطف البيان هو نفسه بدل كلّ من الكلّ، أي أنواع التّوابع أربعة وليس خمسة، هي: النعت، عطف النسق، البدل، التوكيد.﴾

— يبدو: فعل مضارع مرفوع وعلامة رفعه الضّمة المقدرة على الواو منع من ظهورها الثّقل، والفاعل ضمير مستتر تقديره هو.

﴿ أتذكّر: إذا لم يكن الفعل المضارع مسبوقة بأداة نصب أو جزم كان في حالة رفع، وبعد ذلك قد تظهر العلامة أو تقدّر، أو يرفع بثبوت النون إذا كان من الأفعال الخمسة.﴾

— واقعيّة: تمييز منصوب، وعلامة نصبه الفتحة الظّاهرة على آخره.

﴿ أتذكّر: إذا كان الاسم الواقع بعد اسم التفضيل معرفتاً يعرب مضافاً إليه، مثل: هو أقرب الأصدقاء؛ فهذا هنا "الأصدقاء": مضاف إليه مجرور، وإذا كان الاسم الواقع بعد اسم التفضيل نكرة وكانت منفصلة، أي يفصل بينهما فاصلٌ - تعرب تمييزاً، مثل هو أحسنهم خلقاً؛ فهذا هنا نجد فاصلاً بين اسم التفضيل وخلقاً وهو الضمير "هم"، وتعرب "خلقاً": تمييز منصوب، إما إذا كان هناك اتصال بين الاسم الواقع بعد اسم التفضيل من جهة واسم التفضيل من جهة أخرى، مع بقائه نكرة، فله إعرابان: الأول: مضاف إليه، إذا كان التمييز من جنس المفضل، مثل: هذه أجمل وردة، فهذا هنا "وردة" تعرب: مضاف إليه، أما إذا لم يكن التمييز من جنس المفضل، مثل: هو أفضل خلقاً، فهذا هنا "خلقاً" تعرب: تمييز منصوب.﴾

- وَ: حرف عطف، يفيد الجمع والاشتراك، مبني على الفتح، لا محلّ له من الإعراب.
- سماعية: اسم معطوف، مجرور بالتبعية لما قبله، وعلامة جرّه الكسرة الظاهرة على آخره.
- أكثر: مبتدأ مرفوع، وعلامة رفعه الضمة الظاهرة على آخره، وهو مضاف.
- الشركات: مضاف إليه مجرور، وعلامة جرّه الكسرة الظاهرة على آخره.
- شركات: خبر مرفوع، وعلامة رفعه الضمة الظاهرة على آخره، وهو مضاف.
- الألعاب: مضاف إليه مجرور، وعلامة جرّه الكسرة الظاهرة على آخره.

## 2. تبين محلّ الجمل الواقعة بين قوسين من الإعراب:

- (تغيير اسم شركة فيسبوك المالكة لموقعي فيسبوك وانستجرام): جملة فعلية، في محلّ رفع خبر المبتدأ "هي".
- (لا ترى هذا العالم من خلال الشاشة فقط): جملة فعلية، في محلّ رفع خبر المبتدأ "أنت".
- (تدخل الغرفة، فتري حصانا): جملة جواب الشرط، لا محلّ لها من الإعراب.
- (صار أقرب مما تخيل): جملة اسمية منسوخة، في محلّ رفع خبر المبتدأ "تطبيق".

## 3. كتابة العدد بالحروف، وتبيين نوعه، ثمّ إعرابه:

- الكتابة بالحروف: في الثامن والعشرين.
- نوع العدد: عدد معطوف.
- إعرابه: الثامن: اسم مجرور بـ "في" وعلامة جرّه الكسرة الظاهرة على آخره.

وَ: حرف عطف، يفيد الجمع والاشتراك، مبني على الفتح، لا محلّ له من الإعراب.

العشرين: اسم معطوف على "الثامن"، مجرور بالتبعية له، وعلامة جرّه الياء لأنّه ملحق بـ ج. م. س.

## 4. استخراج توكيد، وتبيين نوعه، ثمّ إعرابه:

- التوكيد: جميعهم.
- نوعه: توكيد معنوي.
- إعرابه: توكيد معنوي مجرور بالتبعية لما قبله، وعلامة جرّه الكسرة الظاهرة على آخره. وهو مضاف. وهم: ضمير متصل، مبني على السكون، في محلّ جر مضاف إليه.

## 5. تحديد الأسلوب، وعناصره:

- الأسلوب: أسلوب شرط.

- عناصره: - "إن" حرف شرط جازم- "ما زالت هذه التقنية تبدو" جملة فعل الشرط- "فهي أشبه بجهاز هولودك" جملة جواب الشرط، وتُعرَّب كما يلي: جملة اسمية، في محلّ جزم، جملة جواب شرط.

⊖ أتذكر: من بين الجمل التي لها محلّ من الإعراب نجد جملة جواب الشرط، وهذه لا يكون لها محلّ إلا إذا توفرت مجموعة من الشروط في أسلوب الشرط ككل، وهذه الشروط هي: - أن تكون أداة الشرط جازمة. - أن يكون جواب الشرط مقترنا بـ "الفاء" أو "إذا" الفجائية. أما إذا اختل أحد هذين الشرطين فلن يكون لها محلّ من الإعراب؛ أي: أداة الشرط غير جازمة، أو جازمة ولكنّ الجواب غير مقترن بـ "الفاء" أو "إذا" الفجائية.

## 6. الاستخراج من الفقرة الثالثة:

- اسم تفضيل: أقرب فعله: قَرَّبَ.
  - توكيد معنوي: نفسه علامة الإعرابية: الجر.
  - عطف بيان: التجربة علامة الإعرابية: الرفع.
  - أسلوب عطف: انعكاس العالم الحقيقي وموازاته.
- وعناصره هي: المعطوف (موازاته)- المعطوف عليه (العالم)- حرف العطف (الواو).

7. شرح الصورة البيانية الواردة في العبارة، وذكر نوعها: حيث شبّه الكاتب الإعلان (مشبّه) بالإنسان (مشبّه به)، وحذف المشبّه به، وترك قرينة دالة على ذلك كلمة (سلّط الضوء) على سبيل الاستعارة المكنية.

## 8. تحديد ثمّ تسمية المحسن البديعي:

- المحسن البديعي: أفضل ≠ أسوأ.
- تسميته: طباق إيجاب.

## 9. استخراج أسلوب إنشائي من النص، وتبيين نوعه وصيغته:

- الأسلوب الإنشائي: هل ستجعل واقعنا أفضل أم أسوأ؟
- نوعه: طلبي.
- صيغته: الاستفهام.

⊖ أتذكر: الأسلوب الإنشائي قد يكون طلبياً أو غير طلبيّ؛ والأول هو ما يستدعي مطلوباً ليس بحاصل وقت الطلب، وصيغته كثيرة أهمها خمسة هي: الأمر- النهي- الاستفهام- التمني- النداء. أما الإنشائي غير الطلبيّ وهو ما لا يستدعي مطلوباً ليس بحاصل وقت، وصيغته خمسة هي: المدح- الذم- القسم- التعجب- الرجاء.

← إنتاج وضعية إدماجية بنمط الإخبار، تتحدث فيها عن الآثار السلبية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية، وموظفين: عطف

بيان (بدل كل من الكل)، جملة مركبة، استعارة مكنية.

ممّا لا يختلف فيه اثنان أنّ العلم والتّقدّم التكنولوجي قد غزيا حياة الإنسان المعاصر، فصار يومه مبنيّ وقائم بشكل كبير على استعمال التكنولوجيا بكلّ محاسنها ومساوئها، وممّا لا شكّ فيه أنّ أطفال ومراهقي اليوم لم يسلموا من هذا وانخرطوا بلا وعي منهم في الاستعمال الكبير للتكنولوجيا في حياتهم. وممّا يجدر ذكره أنّه قد تمخّض عن العلم والتّقدم التكنولوجي توصل الإنسان إلى ما يسمى بالألعاب الإلكترونية التي لم يسلم منها أبناؤنا نظراً لما لها من ميزات جذّابة، ومع هذا الانخراط أثرت بالسلب على الكثير من الجوانب في حياة الطّفل والمراهق، فما آثارها السلبية حسب المختصّين والباحثين؟.

الألعاب الإلكترونية نشاط ترويجيّ ظهر في أواخر الستينيات، وهي نشاط ذهنيّ بالدرجة الأولى يشمل كلّ من: ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النّقالة، بصفة عامة يضمّ كلّ الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية، وهي برنامج معلوماتيّ للألعاب، يمارسُ هذا النّشاط بطريقة تختلف عن الطّريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى، وقد تمارس بشكل جماعي عن طريق الشبكات أو فردي، كما تعتمد على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج.

وتعرّف الألعاب الإلكترونية أيضاً بأنّها وسيلة ترفيهية تُتيح للأطفال الاكتشاف والتّجريب دون خطر المسؤولية والعقاب، وقد ظهرت كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي دخلت حياتنا من كلّ الجوانب. وهي أيضاً ألعاب تستخدم الإلكترونيات لابتكار نظام تفاعليّ يتمكّن من خلاله اللاعب من اللّعب، ومن أشكالها الشائعة اليوم: ألعاب الفيديو؛ التي تعرّف بأنّها مجموع نشاطات اللّعب، ذات طابع آلي، تضمّ بعداً تفاعلياً وصوراً في حالة الحركة، ولقد ظهرت أول لعبة فيديو سنة 1958.

لا يمكنُ إغفال حقيقة أنّ للألعاب الإلكترونية آثارٌ سلبيةٌ وانعكاساتٌ خطيرة على الطّفل والمراهق، ومنها نورد ما

يلي:

— تؤدي الألعاب الإلكترونية بالطّفل والمراهق إلى العزلة وفقدان التّواصل، وهذا ما يؤكده أستاذ الإعلام والاتصال بجامعة الملك عبدالعزيز الدكتور حسّان بن عمر بصفر بقوله: «إنّ الألعاب الإلكترونية لعبت دوراً واضحاً للطفل والمراهق في كيفية تلقي المعلومة خلال فترات التّعلم المبكر سواء من طرف الأبوين أو من طرف المدرسة أو المجتمع، وأفقدت الطفل والمراهق حقهما في أداء أدوارٍ مهمة وفعّالة في التّواصل والاتصال أيضاً مع الأقران في موضوعات متعدّدة تعليميّة وتربويّة والتي تعدّ في غاية الأهمية للوالدين والمؤسّسات التعليميّة والاجتماعية ولموظف بجلاء وجود بعض السلوكيات العنيفة ضدّ النّفس والآخر».

— التّعرض لاضطرابات مؤدية إلى تضييع الوقت، وهذا ما أبانته المتخصّص في علم النّفس السيبراني والباحث في القضايا الرّقميّة عبد الله محمد المحمادي، إذ يقول: «في منتصف العام 2018، صنّفت منظمة الصّحة العالميّة (who) اضطراب الألعاب الإلكترونية في التّصنيف الدّولي للأمراض (ICD-11)، ووفقاً لمنظمة الصّحة العالميّة يُعرّف اضطراب الألعاب الإلكترونية بأنه نمط لسلوك الألعاب الرّقمية أو الفيديو التي تتميز بصعوبة التّحكم في الوقت الذي يقضيه المصاب، كما أنّها تعطي أولويّةً للألعاب على الأنشطة والمهام الأخرى»، وقد أفاد أيضاً من جهة أخرى: «إنّ تأثير ألعاب الفيديو على الصّحة النّفسية والذهنيّة من الممكن أن تؤدي إلى العديد من



الأثار غير المُحبذة مثل: انخفاض مستوى الثِّقة في النفس والوحدة، وتفضيل العزلة، وانخفاض الأداء الدِّراسي، وعدم التَّفاعل مع الآخرين، وعدم القدرة على التَّعامل الصحيح في الكثير من المواقف».

— وترى سميّة سعد في مقالها المنشور في صحيفة الخليج بتاريخ 18 جويلية 2021، والمُعنون بـ "الألعاب الإلكترونية... خطرٌ محدِّق بالأبناء" بأنّ الألعاب الإلكترونية: «تفتال براءة الأطفال، وتؤخّر استيعابهم للعالم الحقيقي، وأصبحت عائقاً أمام تعلّم الطفل لبعض المهارات السلوكية الضّرورية التي تحتاج إلى التّركيز والتّفسير والتّحليل والمتابعة»، وتنقل لنا ما تؤكده الاختصاصية النفسية علياء الحسن «أنّ بعض تلك الألعاب تزيد ارتباط الطّفل بقيم المجتمعات الغربيّة؛ ما يفصله عن مجتمعه وثقافته وقيمه وتكسيهم الكثير من الأفكار والعادات التي لا تتوافق مع الدِّين وعادات المجتمع وتقاليده. وتزيد الأثار الاجتماعية السّلبية للألعاب الإلكترونية، كصعوبة التّأقلم مع الحياة الطّبيعية، ما يقوده إلى الفراغ النّفسي والشّعور بالوحدة والانطوائية والانفصال عن الحياة الواقعيّة والاجتماعية والميل إلى التّحدي والعنف والتّوتر والعراك الدّائم مع محيطه».

— وتنقل إلينا رنا عصام رافت في مقالها المنشور في بوابة الأهرام بتاريخ 18 ماي 2021، والمُعنون بـ "الألعاب الإلكترونية: تسرق حياة مُدمنها من المراهقين.. خبراء: الرّقابة الأسريّة ضرورة ملحة" ما يؤكده الدّكتور جمال فرويز استشاري الطّب النّفسي: أنّ هذه الألعاب سبّبت حالة من الإدمان للأطفال والمراهقين، كما أنّها تؤثر بشكل سلبي على الصّحة النّفسية، حيث أدت إلى زيادة حالات التّوتر والقلق والاكتئاب وقلة الثّقة بالنفس، بالإضافة إلى فقدان مهارة التّواصل مع الآخرين والميل إلى الوحدة، وضعف الانتباه والتّركيز، وقلة التّحصيل الدِّراسي. ومن جانب آخر أوضح فرويز أنّ هناك آثار سلبية على النّاحية الجسدية، ومنها آلام الظّهر ومشاكل العمود الفقري، وضعف البصر نتيجة الجلوس لساعات طويلة أمام الحاسوب أو الهاتف المحمول، بالإضافة إلى السّمنة بسبب تناول كميات كبيرة من الطعام دون الانتباه، والإصابة بالتّشنجات العضليّة والعصبية نتيجة التّركيز الزّائد في هذه الألعاب، كما أنّها تزيد من احتمالية حدوث نوبات الصّرع لدى الأشخاص الذين لديهم استعداداً لذلك.

مّمّا سبق طرحه حول الأثار السّلبية للألعاب الإلكترونية تبين مدى خطورتها على الصّحة النّفسية والذهنية والجسدية للطفّل والمراهق، فلماذا يجب تغيير الاستراتيجية لحماية من خطرهما وغزوها، وهذا بضرورة شرح الآباء لأطفالهم أنّ هذه الألعاب تضرّ بصحتهم النّفسية والجسدية، بدلاً من منعهم عن استخدامها دون ذكر الأسباب، بالإضافة إلى حثّ الأطفال على القراءة والاطلاع بكتب بسيطة في عرّضها حتى تتناسب مع المرحلة العمريّة، وتحفيزهم على النّجاح من خلال إلقاء الضوء على شخصيات ناجحة من أقرانهم. ومع هذا لا يمكن أن نغفل أبداً عن الجانب الإيجابي لها، وهذا ما أورده رنا عصام رافت في مقالها: «فلقد أكّد المختصون أنّ بعض الألعاب الإلكترونية لها إيجابيات لا يمكن الإغفال عنها، والتي تتمثّل في مهارة اتّباع التّعليمات وحلّ المشاكل والتّفكير العميق واتخاذ القرارات بطريقة حاسمة إضافة إلى قوة الملاحظة، ولكن من أجل الحصول على هذه الإيجابيات يُشترط الاختيار الصّحيح للألعاب قبل ممارسة الطّفل لها، نظراً لما لها من تأثير كبيرٍ عليه سواء بالسّلب أو بالإيجاب».

أعدّ هذا العمل أخوكم الأستاذ أيوب عسلي، نسأل الله القبول والتّوفيق والسّداد



الممتاز في اللغة العربية



تأذ مادة اللغة العربية وآدابها: أيوب عسلي



تابعونا على: