

مقدمة بحث عن مخاطر الألعاب الإلكترونية

بسم الله الرحمن الرحيم، وإنّ كثير من الأمور التي كان العلماء والناس يرونها عادية تحوّلت إلى غير ذلك بعد اتّضح الرؤية، وبعد تبيان التّوحي السّليبيّة التي نتجت عنها مع تكرار المُمارسة، فقد كان التدخين في سنوات اختراع الأولى إحدى الأمور الجميلة التي يميّز بها النّبلاء دوناً عن غيرهم، وهو عادة إيجابية تبعث على المتعة والراحة، ولاحقاً وبعد معارك طويلة تمّ تبيان الخطورة والأمراض التي تترتّب على هذه العادة، وكذلك الأمر في كثير من العادات الأخرى التي نُمارسها، حيث نتناول في طياتها البحث عادة إدمان الألعاب الإلكترونيّة والتي أشبه ما تكون بحالة إدمانها تصنع من الشّخص المُدمن أسيراً لطياتها، وتعمل على انكماش في أجزاء من الدماغ وعزل دائرة المكافئة في الإنجازات الوهميّة، وهو ما سنتحدّث به بالتّفصيل عبر طيات البحث، شاكرين لكم حُسن الاستماع، سائلين المولى التوفيق لنا ولكم لما فيه الخير والسّداد.

بحث عن مخاطر الألعاب الإلكترونية

أصبحت الألعاب الإلكترونية واحدة من أبرز نوافذ التّرفيه التي يقضي عليها الشّباب الكثير من الأوقات خلال ساعات النّهار والليل، تحديداً مع تطوّر هذه النافذة، وفي ذلك نطرح الفقرات البحثيّة الآتية:

ما هي الألعاب الإلكترونيّة

إنّ الألعاب الإلكترونيّة هي تلك المساحة الرقميّة من الثقافة الرقميّة الحديثة، والتي تمنح الشّخص الفرصة لأداء مهام محددة وسط مجموعة من المكافآت والهدايا والإنجازات الوهميّة بحيث تضمن له الحُصول على كمّيّة من المتعة وسط أجواء من التّشويق والدهشة، وقد بدأت الألعاب الإلكترونيّة تعرف الطّريق إلى هذا العالم مع تاريخ العام 1967 للميلاد عندما قام احد المهندسين الأمريكيين بمحاولة اختراع طريقة لممارسة اللعب على التّلفاز، ليتم لاحقاً إنشاء التّمودج الأول للآلة التي تستطيع أن تُمارس من خلالها اللعب الإلكتروني على التّلفاز، وهو أول نظام ألعاب فيديو تمّ اختراعه، وكان يحمل اسم الصّندوق البنيّ، لتقوم إحدى الشّركات بتبنيّ هذا المشروع والعمل على تطوير المُنتج، وبذلك كانت بداية تطوّر ألعاب الفيديو لتصل على ما هي عليه الآن.

من مخاطر الألعاب الإلكترونية التشجيع على العنف

تؤدي ممارسة الألعاب الإلكترونيّة إلى تغيير سلوك الأفراد المُدمنين على تلك الألعاب، حيث لا يُمكن للدماغ التّفريق بين ما هو حقيقي وطبيعي وبين ما هو غير واقعي، فيقوم على إفراز الهرمونات التي تزيد من حالة الدّهشة والمتعة في التّوقيت الذي يحتاجه الجسم، ما يُرسخ الكثير من السلوكيات الخطيرة عند اللاعبين، ويولد فيهم المشاعر والاحاسيس التي تبعث على العنف والشراسة في الحياة العامّة.

أضرار الإدمان على الألعاب الإلكترونية

يُعتبر الإدمان أحد أبرز الأمور الخطيرة التي تؤدي إليها ممارسة الألعاب الإلكترونيّة لأوقات طويلة، حيث تنشأ روابط عصبيّة مُحددة في الدّماغ، وتزيد من ترابطها لتكوين المتعة اللازمة عن تلك الألعاب، وتتقلّص المساحات المُخصصة للمكافأة، فيصبح اللاعب بحاجة إلى قضاء أوقات أطول في ممارسة الألعاب الإلكترونيّة من أجل الحُصول على المتعة اللازمة، والشّعف اللازم لإتمام الحياة، ما يؤدي به إلى حالة من الوسواس القهري، وحالة إدمانها أشبه ما تكون بالإدمان السلوكي الناتج عن المُخدّر وغيره من الأصناف الأخرى، فترتبط دائرة المكافأة في الدماغ بممارسة الألعاب الإلكترونيّة، وتبتعد عن المكافأة والإنجازات الحقيقة التي يُمكن تحصيلها في الحياة العامّة للإنسان.

خطورة هدر الوقت وطاقة الجسم

وهي إحدى السلبيات الخطيرة التي عانى منها الكثير من مُدمني الألعاب الإلكترونيّة، حيث تبدأ اللعبة بأوقات مُحدّدة ومنظمة، وسرعان ما ينجرّف اللاعب لقضاء أوقات أطول على تلك اللعبة، لتتطوّر الأمور إلى الحماسة اللازمة لتحديّ الآخرين وسباقهم لتحقيق إنجازات أكبر، فتصبح تلك الألعاب تتطلب من اللاعب قضاء أوقات أطول على الكمبيوتر أو الهاتف المحمول، ما يدفع اللاعب للتخلّي عن نشاطات وأعمال مهمّة في حياته العملية، والتخلّي عن ممارسة الرياضة أو الدراسة أو غير من الأمور المهمة التي تضمن له المستقبل النّاجح، فتصبح الحياة مرهونة بما يُحقّقه اللاعب من متعة

مؤقتة على تلك الألعاب، وإتلاف طاقة الجسد حتى ساعات طويلة من الليل على تلك الألعاب، والدّهاب إلى العمل بكسل وضعف جسدي واضح المعالم.

الأضرار النفسية لممارسة الألعاب الإلكترونية

تُعتبر المساحات النفسية أحد أبرز النواذ التي تتأثر بممارسة اللاعب وإدمانه للألعاب الإلكترونية، حيث يتأثر الأشخاص بشكل كبير بالمحتوى العنيف الذي تعرضه لهم تلك الألعاب، كونه أحد الأمور التي تبعث على الدهشة في الدماغ، تحديداً مع مرحلة المراهقة، حيث يبحث الدماغ عن الأمور التي تُثير دهشته، وهو ما يستهدفه مصممو هذه الألعاب بشكل واضح، علاوةً عن حالة الإدمان التي تُخلق مع تلك الألعاب، تحديداً كما هي تجربة (بافلوف)، فيصبح اللاعب أسيراً لتلك الأفة، ما يُعرضه إلى التعلّق المفرط بممارسة هذه الألعاب، للهروب من المُشكلات الكثيرة التي يتوجّب عليها المُرور منها، بالإضافة إلى كونها الوسيلة للهروب من حالة الحصر النفسي وضغوطات العمل أو الدّراسة، فيزيد من ممارسة هذه الألعاب، ما يؤدّي لاحقاً إلى قمع جميع أشكال العواطف التي تمنحه الإحساس بالمسؤوليّة، فتحوّل شخصيّة المُدمن على الألعاب الإلكترونية إلى شخصيّة فوضويّة واضحة المعالم، كما تزيد من نسبة الانطواء والابتعاد عن المحادثات الجماعيّة والعيش بعزلة تامّة أمام شاشة الحاسوب.

أضرار الألعاب الإلكترونية على الأطفال

كذلك الأمر بالنسبة للأطفال، تُعتبر الألعاب الإلكترونية من النواذ الخطيرة للغاية، تحديداً مع تلك المراحل العمرية التي تتطلب من الطّفل الإنجاز والتّعليم وتنمية المسؤوليات الشخصية والتّعلق بالعائلة وغيرها من الأمور الأساسية، حيث يُمكن للألعاب الإلكترونية أن تتطوّر إلى إدمان سلوكي في دماغ الطّفل، فيُهمل جميع الأمور الإيجابية الأخرى، تحديداً مع تلك المرحلة التي تُوصف بقلة الوعي وإدراك الصحيح من الخاطئ، فيجد الطّفل متعته الوحيدة في ممارسة تلك الألعاب، وابتعد عن كلّ ما هو مفيد من الأمور التي تضمن له الحُصول على الإدراك والوعي، ونمو الأعضاء الحسيّة في التّعريف على المشاعر والأمر الأخرى، كما يلاحظ على الطّفل الميل إلى الكذب ليستفيد من مدّة أطول على تلك الألعاب، بالإضافة إلى فقدان العلاقات الشخصية وفقدان القدرة على تكوين صداقات، علاوةً عن تحفيز واضح للسلوك العدواني عند الأطفال، سواء أكانوا من الذّكور أو الإناث.

خاتمة بحث عن مخاطر الألعاب الإلكترونية

إلى هنا نصل بالقارئ العزيز إلى نهاية البحث المُختصر الذي تناولنا فيها بين طيّاته إحدى الأمور الخطيرة التي باتت تُهدّد المجتمعات، والتي لها تأثير سلبي لا يُمكن إنكاره، حيث تُعتبر الألعاب الإلكترونية وبشكل رسمي أحد أصناف الإدمان السلوكي الحديث، وهي من الأمور القادرة على استحضار جميع السلبيات الناتجة عن الإدمان السلوكي سواء بالمقامرة، أو الإدمان على المواد المُخدّرة، في تحفيز الهرمونات المتعة والنشوة، وربطها بشكل مباشر بحدث مُحدّد دون غيره، ما يجعل الإنسان أسيراً لتلك الألعاب، ويمنع عنه الحُصول على أي متعة بعيداً عن تلك الشّاشة سواء للهاتف المحمول أو الكومبيوترات، وهو ما وجب التنويه عليه عبر فقرات هذا البحث العلمي، سائلين المولى لنا ولكم التوفيق والسداد والعفو والعافية، وأن يكون منارةً لأبحاث مهمّة قادمة....