

مقدمة بحث عن الألعاب الإلكترونية

مع التطور التقني والرقمي الذي يعيشه العصر الحالي، باتت الألعاب الإلكترونية ذات الأجهزة الحديثة تشغل حيزًا كبيرًا من التطور التكنولوجي، كانت البداية الأولى لظهور الألعاب الإلكترونية على التلفاز على يد المهندس الأمريكي رالف باير وذلك في عام 1967م، ليتم اختراع أول الألعاب الإلكترونية الذي يُدعى بـ "Brown Box" ليُعتبر أول نموذج يحتوي على نظام ألعاب فيديو ذي البرامج المتعددة، ليتم تطوير هذا النموذج الأولي لألعاب الفيديو، لتصل بالنهاية للنماذج المتعددة والمتنوعة التي نراها في أيامنا اليوم من ألعاب الفيديو المتطورة والحديثة، وقد تصل حالات اللعب بالألعاب الإلكترونية إلى درجة الإدمان، والتي أشبه ما تكون بحالة إدمانية تصنع من الشخص المُدمن أسيرًا لطياتها، وتعمل على انكماش في أجزاء من الدماغ وعزل دائرة المكافئة في الإنجازات الوهمية، وهو ما سنتحدث به بالتفصيل عبر طيات البحث، شاكرين لكم حسن الاستماع، سائلين المولى التوفيق لنا ولكم فيه الخير والسداد. [مراجع: 1](#)

بحث عن الألعاب الإلكترونية

تنتشر الألعاب الإلكترونية ضمن نطاقٍ واسع في مُجمل بقاع الأرض، إلا أنها بدأت على شكل أبحاث علمية على يد العلماء، أما عن أول لعبة الكترونية فقد أُطلقت في عام 1952م كأول لعبة حاسوب رسومية، لتتوالى بعدها التطويرات التقنية والتكنولوجية على العديد من الألعاب، وخلال موضوعنا التالي سنتناول عدّة نقاط عن الألعاب الإلكترونية، وتاريخها، وما تحمله من أضرار وفوائد للإنسان والمجتمع:

تاريخ ظهور الألعاب الإلكترونية

بدأت الألعاب الإلكترونية بالظهور نتيجة أبحاث علمية تجريبية عديدة، حيث بدأ ظهورها الأول نتيجة تجربة علمية قام بها عالم الرياضيات كلود شانون من أجل تطوير فكرة لعبة على الحاسوب، والتي يتم خلالها لعب الشطرنج حيث كانت عام 1950، وبدأ العلماء في تطوير المزيد من أفكارهم العلمية والترفيهية حيث في عام 1952 تم اختراع أول لعبة رسومية متحركة على الحاسب والتي تسمى بـ "Oxo"، وفي عام 1962 للميلاد قرّر المهندس رالف باير إيجاد طريقة لاستخدام التلفاز كوسيلة ترفيهية للعب عليه، حيث أطلق نتيجة تجربته وبمساعدة من زملائه بيل هاريسون، وبيل روش، أول نموذج للألعاب الإلكترونية على التلفاز، والذي أطلق عليه اسم الصندوق البني، ليتم تطوير النموذج من قبل شركة ماغنافوكس حيث أصدرت بدورها ماغنافوكس أوديسي، لتكون بدايةً لتطوير المزيد من ألعاب الفيديو. [مراجع: 2](#)

مراحل تطوير الألعاب الإلكترونية

توالى على الألعاب الإلكترونية عدّة مراحل تطويرية حيث شهد القرن العشرون تطويرًا مستمرًا لألعاب الفيديو، كان تركيز العلماء على الألعاب التي يستطيع استخدامها على التلفاز، وذلك بسبب الثمن الباهظ للحاسوب في تلك الأونة، حيث تم في عام 1977 إصدار الأتاري المنزلية، والتي يُمكن اللعب بها من خلال أذرع تحكم، أما ومع توفر أجهزة الحاسوب بدأ بظهور الألعاب الحاسوبية، وهي الألعاب ثلاثية البعد، وتوالت تطويرات عديدة وصلت لعصرنا الحالي بشكل متطور جدًا كألعاب البلايستيشن، وجهاز إكس بوكس والتي يُمكن اللعب بها من خلال تقنية الواقع الافتراضي، كما أصبح مُتاح اللعب بهذه الألعاب المتطورة ضمن منصات التواصل الاجتماعي من خلال الأجهزة الإلكترونية الحديثة. [مراجع: 2](#)

أنواع الألعاب الإلكترونية

هنالك العديد منها حيث تتنوع الألعاب الإلكترونية المُستخدمة وتتعدّد، والتي نذكر منها الآتي:

- ألعاب متعددة اللاعبين باستخدام الإنترنت.

- ألعاب يكون اللاعب ضدّ اللاعب الآخر فقط.
- ألعاب يكون فيها اللاعب بشخصية واحدة فقط، وعادة ما تكون ضمن قائمة الألعاب القتالية.
- ألعاب استراتيجية الوقت الحقيقي، وهي الألعاب التي يكون الهدف منها تحسين المستوى وزيادة المورد.

فوائد الألعاب الإلكترونية

تحمل الألعاب الإلكترونية في طياتها، وعلى الرغم من مخاطرها، الفوائد العديدة التي تعود على الفرد وكذلك على المجتمع، ومن أبرز الفوائد العائدة عليها ما يأتي:

- بالإضافة للفائدة الترفيهية والتسلية، فإنها أيضاً تُساعد في تعزيز المواهب المتعددة للإنسان، حيث تكمن تلك الموهبة في اكتشاف الطريقة الفعلية لكيفية اللعب الصحيح.
- تحمل هذه الألعاب الفائدة الكبيرة للمرضى المُقيمين في المشفى، حيث تُساعدهم على التخلّص من عناء المرض.
- لها فائدة عميقة في تعزيز الفكر وتطوير المهارات للأطفال، حيث تُساعد هذه الألعاب في التفكير بكيفية الحل المناسب للعبة.
- تُساعد الألعاب الإلكترونية في توسيع دائرة التواصل والتعارف.
- لها فائدة كبيرة في تعزيز الانتباه، وتشديد الفكر والتركيز في اكتشاف كيفية التخلص من المشكلات التي تواجهه.
- تُساعد الألعاب التقنية في تنشيط الدورة الدموية بالجسم، وكذلك تحسين القدرة الدماغية وتنشيطه.
- تُساعد الألعاب الإلكترونية في تعزيز مهارة أداء المهمات والمسؤولية الواقعة على عاتق اللاعب، وكيفية تحملها.
- تُساعد الألعاب الإلكترونية في التخفيف من كمية الضغط والتوتر وإزاحة أعراض الاكتئاب عن الشخص.

مخاطر الألعاب الإلكترونية

على رغم الفوائد الكبيرة التي تُقدّمها الألعاب الإلكترونية، إلا أنه لكلّ اختراع ضرر، ومن الأضرار الناجمة عنها، والمخاطر المترتبة عليها، ما يأتي:

- من أبرز الأضرار التي تُسببها الألعاب الإلكترونية هي الكسل وفرط صحي وبدني، وقد تسبب أحياناً مشاكل صحية عديدة.
- إمكانية الإصابة ببعض المشاكل النفسية، وأبرزها هي التوحّد.
- قلّة التواصل الاجتماعي على أرض الواقع، والاكتفاء بالألعاب الإلكترونية.
- تُصبح الألعاب الإلكترونية مع مُرور الوقت حالةً من الإدمان، مما يتوقف الفعل النشاطي للدماغ.
- تُسبب الألعاب الإلكترونية كمية كبيرة من إفراغ الطاقة الإيجابية ونشاطه ضمنها، مما تسبب إهدار وضياح كبير بالوقت والطاقة.
- تُسبب الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال الانطواء وضعف الثقة بالنفس.
- قد تتسبب الألعاب الإلكترونية في مشاكل صحية ونفسية عديدة، كما وبعض الألعاب الإلكترونية تُساعد على التعنيف وزرع أفكار خاطئة للأطفال.

تأثير الألعاب الإلكترونية على صحة الإنسان

ارتبط مفهوم الألعاب الإلكترونية بالعديد من المشاكل الصحية كالسمنة، والكسل، والانطواء، والأمراض الاجتماعية، كما تؤثر أيضاً على الصحة البدنية والعقلية، والتي تحصل بسبب كثرة استخدام هذه الألعاب، كما يُمكن أن تُسبب الألعاب الإلكترونية آلام في مفاصل اللاعب نظراً لفترات اللعبة المتواصلة التي يُمضيها اللاعب دون استراحة، وقد تكون آلام في مفاصل الرقبة، أو مفاصل اليد، أو مفاصل الرسغ، أو مفاصل الساعد، كما يُمكن أن يؤدي لعب هذه

الألعاب إلى نقص في فيتامين د، نظراً لعدم تعرض اللاعب لأشعة الشمس مما يجعله أكثر عُرضة للإصابة بمرض الكساح الذي يُسبب ضعف في العظام، وبالتالي يؤدي إلى انثناء العمود الفقري والساقين. كما قد تمَّ إجراء دراسة على مجموعة من الطلبة في سنغافورة من طلاب الصف الثالث والرابع والسابع والثامن، وقد كانت نتيجة هذه الدراسة أنَّ الطلبة الذين يعانون من إدمان للألعاب الإلكترونية يُعانون من مشاكل نفسية مثل الاكتئاب، والقلق، والرهاب الاجتماعي، كما أنها تؤدي إلى تدني الدرجات الدراسية لهؤلاء الطلبة، وتُشير الدراسات الحديثة إلى أنَّ الألعاب الإلكترونية قد تؤدي إلى جعل الجسم في حالة توتر، مما يزيد من ضغط الدم وعدد نبضات القلب، إذ إنَّ الألعاب الإلكترونية حتى إن لم تُكُن ألعاب عنيفة أو ألعاب حركة تؤدي إلى زيادة مُستوى التحفيز البصري والمعرفي مما يضع الدماغ والجسم في حالة التوتر هذه، وبالتالي حصول مشاكل في النوم.

خاتمة بحث عن الألعاب الإلكترونية

إنَّ للألعاب الإلكترونية الكثير من الجوانب السلبية التي تؤثر بشكل عميق في نفسية الأطفال والمراهقين، حيث تعتبر مشكلة كبيرة في حال تم استخدامها من قِبَل الطفل إلى حد بعيد ومُتكرّر، حيث إن هذه الألعاب ستكون دافعاً لإهمال المسؤوليات الشخصية، أو العائلية، أو التعليمية، في حين قد يتطوّر حُب هذه الألعاب الإلكترونية إلى إدمان، فعند محاولة توقيف الطفل عن استخدام هذه الألعاب سيُصاب بالحزن أو الانفعال الشديد، كما أنه قد يرغب في تمضية المزيد من الوقت في لعب هذه الألعاب، وسيُفقد الاهتمام بالأنشطة التي كان مُهتماً بها في السابق وسيجدها غير مُمتعة إطلاقاً، كما أنَّه قد يضطر للكذب حول كمية الوقت المُستنفذ في لعب هذه الألعاب، ويُمكن أن تتسبب أيضاً في فقدان العلاقات الشخصية، أو التراجع دراسياً، أُجريت دراسة على مجموعة من الأطفال الذين تتراوح أعمارهم ما بين 8 إلى 17 عاماً لمدة ثلاث سنوات، وأشارت نتائج هذه الدراسة إلى أن الألعاب الإلكترونية العنيفة تُحفز على السلوك العدواني لدى الأطفال؛ نظراً لكثرة مشاهدة الطفل لمشاهد العُنف، كما يقول خبير العُنف في ألعاب الفيديو وصاحب الدكتوراه في علم النفس التطوري بجامعة ولاية أيوا، الدكتور دوغلاس جنتيلي، أنَّ الألعاب الإلكترونية تؤثر في الأشخاص جميعهم سواء أكانوا أصحاب سلوك عدواني في طبيعتهم أم لا، كما أنها تؤثر في الإناث أيضاً، وليس فقط على الذكور. [المصدر: 11](#)