الجمهورية الجزائرية الدّيمقراطية الشّعبية

وزارة التّربيـــــــة الوطنيـــــة

مديرية التّربية لشرق ولاية الجزائر

المدّة: ثلاث ساعات ونصف

متوسطة . . . . . .

المستوى: السّنة الرّابعة

بتاريخ: 27 أفريل 2022

المراجعةُ التّحضيريّةُ الشّاملةُ في مادةِ اللغةِ العربيةِ وآدابِها

السّنـــد:

هـــل تكنولوجيـــا «مِيتَافِيرْسْ» مستقبـــلُ الانترنـــت؟

في 28 أكتوبر 2021، أعلن مارك زوكربيرج مفاجأة في مؤتمر فيسبوك السّنوي، وهي (تغييرُ اسم شركة «فيسبوك» المالكة لموقعي فيسبوك وانستجرام)، وتطبيق واتسآب وتطبيقات أخرى، لتحمل اسم «ميتـــا» الذي يشير إلى استخدام تكنولوجيـــا «ميتافيرس». ويعرِّف قاموس مِيرْيَامْ ويْبْسْتَـــرْ كلمة «ميتافيرس» metaverse بأنّهـــا: «مفهوم العالم الافتراضي الغامـــر؛ حيث يجتمع النّاس للتواصل اجتماعيًّا واللّعبِ والعملْ». ببساطةٍ، أسهم إعلانُ مارك زوكربيرج في ترويـــج هذا المصطلحِ الذي كان موجودًا منذ عام 1992. فقد صـــاغ مصطلح «ميتافيرس» الكاتب الأمريكي نيل ستيفنسون الذي كتب أيضًا عن عالم يحكمه الكمبيوتر في روايته «تحطُّمُ الثّلج» *Snow Crash*.

و«ميتافيرس» عالمٌ رقميٌّ يبدو أكثر واقعيةً، ويمكنك تجربته بمعدّات خاصة تحقق الاستفادة القصوى من تقنيتـــي الواقع المعزّز AR والواقع الافتراضي VR. فأنت (لا ترى هذا العالم من خلال الشّاشة فقط)، بل تختبره كما لو كنت فيه دون ترك موقعك الفعلي. إذا كنت في المنـــزل مع عائلتك مثلًا، يمكنك استخدام معدّات خاصّة وتجربة واقع مختلف عن محيطك ورؤية ما لا يمكن لأفراد عائلتك جميعهم رؤيته.

إنْ ما زالت هذه التقنية تبدو لك غامضة، فهي أشبه بجهاز «هولودِك» Holodeck من سلسلة «ستار تريك» *Star Trek* الشّهيرة والتي كانوا يبرمجون فيها الكمبيوتر لِيُحَوِّلَ غرفـــة عادية إلى عالم من اختيارهـم؛ فإذا أردت ركوب الخيل، (تدخلُ الغرفة فترى حصانًا)، بالطبع ليس حقيقيًّا، ولكنك ستستمتع بالتجربة. وهذا أقرب ما يكون إلى تكنولوجيـــا «ميتافيرس»؛ فهذه الأخيرة عالم مبنيٌّ على انعكاس العالم الحقيقي وموازاته في الوقت نفســـه. في مقال نشره منذ عامين كيفن كيلي، المحرّر التنفيذي المؤسّس لمجلـــة «وايرد» *Wired*، روى تجربة آدم سافاج، نجـــم البرنامج التلفزيوني «ميثباسترز» *MythBusters*، مع الواقع المعزّز. فباستخدام نظّارات وسماعـــة، سمع حوتًا ثم رآه يسبح في شارعـــه! وهذه التجربة لمحة عن «عالم المرآة» والمعروف أيضًا باسم ميتافيرس.

وفيسبوك ليس هو الشّركةَ الوحيدةَ التي تتبنّى هذه التقنيـــة، ولكنّ هذا الإعلان سلّط الضوء على مفهوم قائم، أو عالم مواز إنْ جاز القولُ، تستثمر فيه شركاتٌ كثيرة وتستخدمه بالفعل. فأكثرُ الشّركات اهتمامًا بعالم الواقع الافتراضي شركاتُ الألعابِ، التي تجعل تكنولوجيا ميتافيرس بطريقة ما حقيقةً واقعـــةً. فورتنايت *Fortnite* وماينكرافت *Minecraft* وسكند لايف *Second Life* «كلّهـــا ألعابٌ تفاعليّـــةٌ قائمة على عوالم مبنيةٍ»، ويمكنك القول بأنّها ألعابٌ رائدةٌ في استخدام تكنولوجيا ميتافيرس؛ إذْ يمتلك اللّاعبون صورة رمزيّة «أفاتار» ويشترون سلعًا افتراضية. ومنذ إعلان مارك زوكربيرج، صار الناس ولا يزالون، يتجادلون حول تكنولوجيـــا ميتافيرس؛ هل ستجعل واقعنا أفضل أم أسوأ؟ لحسن الحظّ لـــن ننتظر طويلًا لمعرفة الإجابة؛ فتطبيقُ تكنولوجيا ميتافيرس (صار أقـــرب ممّـــا نتخيّـــلْ).

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

الأسئلـــة

الجزء الأول:

– الوضعية الأولـى:

1. لماذا عمد مارك زوكربيرج إلى تغيير اسم شركة فيسبوك؟.
2. متى كانت بداية استعمال مصطلح "ميتافيرس"؟ وضّح ذلك.
3. تقول كاتبة النّص: "ميتافيرس عالمٌ رقميٌّ يبدو أكثر واقعية". اشرح هذا القول.
4. إلامَ 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 التّالية، ثمّ وظّفها في جمل من إنشائك: صاغ، المعزّز، الافتراضي، موازٍ، تفاعليّة، رائدة، أفاتار.

– الوضعية الثّانية:

1. أعرب ما تحته خط في النّص 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 الشّاشة فقط)**
   - **(تدخلُ الغرفة فترى حصانًا)**
   - **(صار أقرب ممّـا نتخيّـلُ)**
3. تقول الكاتبة: " في 28 أكتوبر 2021، أعلن مارك زوكربيرج مفاجأة في مؤتمر فيسبوك السّنوي".
   - أُكتب بالحروف العدد الذي تحته سطر في العبارة السّابقة، ثمّ بيّن نوعه، وأعربه.
4. جاء في النّص: " **يمكنك استخدام معدّات خاصّة وتجربة واقع مختلف عن محيطك ورؤية ما لا يمكن لأفراد عائلتك جميعهم رؤيته**".
   - استخرج من العبارة السّابقة توكيدا، مبيّنا نوعه، ثمّ أعربه إعراباً تفصيليًّا.
5. إليك العبارة الواردة في النّص: "**إنْ ما زالت هذه التقنية تبدو لك غامضة، (فهي أشبه بجهاز «هولودِك»)**".
   - حدّد أسلوبها، وعناصرها، ثمّ أعرب الجملة الواقعة بين قوسين.
6. استخرج من الفقرة الثّالثة ما يلي:
   - اسم تفضيل، وبيّن فعله.
   - توكيد معنوي، وبيّن علامته الإعرابية.
   - عطف بيان، وبيّن علامته الإعرابية.
   - أسلوب عطف، محدّدا 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 إنشائيًّا من النّص مبيّناً نوعه وصيغته.

الجزء الثّاني:

- الوضعية الإدماجية:

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 أحايين أخرى مُمْسكًا هاتفه بشغف لساعات طِوال، وغارقًا في اللّعب.

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

التّعليمة: أُكتب نصّا إخباريا لا يقلّ عن اثني عشر سطراً، تتحدّث فيه عن الآثار السّلبية النّاتجة عن الألعاب الإلكترونية، موظفا: عطف بيان (بدل كلّ من الكلّ)، جملة مركبة، استعارة مكنية.

من إعداد: **الأستاذ عسلي أيوب**

تابعونا على:

أستاذ مادة اللغة العربية وآدابها: أيوب عسلي

الممتاز في اللّغة العربية

الممتاز في اللّغة العربية

الممتاز في اللّغة العربية

الجمهورية الجزائرية الدّيمقراطية الشّعبية

وزارة التّربيـــــــة الوطنيـــــة

مديرية التّربية لشرق ولاية الجزائر

المدّة: ثلاث ساعات ونصف

متوسطة . . . . . .

المستوى: السّنة الرّابعة

بتاريخ: 30 أفريل 2022

المراجعةُ التّحضيريةُ الشّاملةُ في مادةِ اللغةِ العربيةِ وآدابِها

حـــل الموضـــــوع ③ هل تكنولوجيا "ميتافيرس" مستقبل الانترنت؟

الجـــــزء الأول:

– **الوضعية الأولى:**

1. **عمد مارك زوكربيرج إلى تغيير اسم شركة فيسبوك:** لأنّ المصطلح الجديد "ميتا" يشير إلى استخدام تكنولوجيا "ميتافيرس".
2. **بدايةُ استعمال مصطلح "ميتافيرس":** كانت عام 1992، فقد صاغه الكاتب الأمريكي نيل ستيفنسون الذي كتب أيضا عن عالم يحكمه الكمبيوتر في روايته "تحطّم الثّلج".
3. **شرحُ قول كاتبة النّص "ميتافيرس عالمٌ رقميٌّ يبدو أكثر واقعية":** تريد أن تقول بأنّنا عن طريق أدوات رقميّةٍ معينةٍ متصلةٍ بالشّبكة العنكبوتية نستطيع عيش الخيالِ والعوالمِ الموازيةِ كما لو كنّا فيها دون تركنا لموقعنا الفعلي؛ فإذا كان الإنسان في المنزل مع عائلته مثلا يمكنه استخدام معدّاتٍ خاصّةٍ وتجربةُ واقع مختلف عن محيطه ورؤية ما لا يمكن لأفراد عائلته رؤيته.
4. **الذي ترمي إليه كاتبة النّص بقولها "تكنولوجيا ميتافيرس عالمٌ مبنيٌّ على انعكاس العالم الحقيقي" هو:** كلُّ ما هو موجود في عالمنا الواقعيّ الحقيقيّ نجد له مثيلا في الواقع الافتراضي، فهو نسخة طبق الأصل عنه لكنّها افتراضيّة، بمجرّد عدم استخدام أدوات معيّنة يتلاشى ذلك العالم؛ وفيه يمكن للإنسان أن يتواصل اجتماعيا أو أن ينجز عملا أو أن يشارك في احتفالية قائمة... وهو في منزله.
5. **مدى شيوعِ واستعمالِ تكنولوجيا "ميتافيرس":** كبيرٌ جدًّا، وفيسبوك ليس الشّركة الوحيدة التي تستخدمه، فهناك شركات متعدّدة وتستخدمه بالفعل، وأكثر هذه شركاتُ الألعابِ.
6. **صياغةُ الفكرة العامة للنصّ:** التّعريفُ بتكنولوجيا "ميتافيرس"، ومدى شيوعها وانتشارها، والجدلُ القائمُ حول أهميتها مستقبلاً.

7. **شرحُ المفردات، ثم توظيفها في جمل من إنشائنا:**

الكلمـــة	شرحهـــا	توظيفهـــا فـــي جملـــة
صـــاغ	اشتقّ، كوّن...	صاغ التّلميذ مفردات جديدة في عمله الإبداعي
المعـــزّز	المدعّم	قدّم الطّالب موضوعا معزّزا بالشّواهد
الافتراضي	التّقريبي	إنسان العصر الحديث يعيش في الواقع الافتراضي بشكل كبير
مـــواز	مقابل، مواجه	أخي وازى مديره في العمل لأنّه جادّ ومخلص
تفاعليّـة	تأثير طرف على طرف آخر	ألقى التّلميذُ المبدعُ قصيدةً بطريقةٍ تفاعليّة
رائـــدة	متقدّمة	قدّم بلقاسمُ حبّة أعمالاً رائدةً في مجال التّكنولوجيا
أفاتـــار	صورة رمزية خاصة ب م.ت.ا	استخدم صديقي على حسابه صورة أفاتار بحلّة جديدة

– الوضعية الثّانيـــة:

1. **إعرابُ ما تحته خط في النّص إعراب مفردات:**

– المصطلح: عطف بيـــان مجرور (بدل كلّ من الكلّ) بالتّبعيّة لما قبلـــه، وعلامة جرّه الكسرة الظّاهـــرة على آخـــــره.

⇦ **أتذكّر: إذا ورد بعد اسم الإشارة اسما 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 التوابع أربعة وليس خمسة، هـــي: النعت، عطف النسق، البدل، التوكيد.**

– يبدو: فعل مضارع مرفوع وعلامة رفعه الضّمة المقدرة على الواو منع من ظهورها الثّقل، والفاعل ضميـــر مستتـــر تقديره هو.

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

– واقعيّةً: تمييز منصوب، وعلامة نصبه الفتحة الظّاهرة على آخره.

⇦ **أتذكّر: إذا كان الاسم الواقع بعد اسم التفضيل معرفةً يعربُ مضافًا إليه، مثل: هو أقرب الأصدقاء؛ فهـــا هنا "الأصدقاء": مضاف إليه مجرور، وإذا كان الاسم الواقع بعد اسم التفضيل نكرة وكانت منفصلة - أي يُفصـــل بينهما فاصلٌ - تعربُ تمييزًا، مثل هو أحسنهم خلقًا؛ فها هنا نجد فاصلا بين اسم التفضيل وخلقاً وهو الضميـــر "هم"، وتعرب "خلقاً": تمييزٌ منصوب، إمّا إذا كان هناك اتصـــالٌ بين الاسم الواقع بعد اســـم التفضيـــل من جهة واسم التفضيل من جهة أخرى، مع بقائه نكرة، فله إعرابـــــان: الأول: مضافٌ إليه، إذا كان التمييـــز من جنس المفضّـــل، مثل: هذه أجملُ وردةٍ، فها هنا "وردة" تعرب: مضافٌ إليه، أمّا إذا لم يكن التمييـــــز من جنس المفضّل، مثل: هو أفضلُ خلقاً، فها هنا "خلقًا" تعربُ: تمييزٌ منصوبٌ.**

- وَ: حرف عطف، يفيد الجمع والاشتراك، مبني على الفتح، لا محلّ له من الإعراب.
- سماعةٍ: اسم معطوف، مجرور بالتّبعية لما قبله، وعلامة جرّه الكسرة الظّاهـــرة على آخـــــره.
- أكْثرُ: مبتدأ مرفوع، وعلامة رفعه الضمة الظّاهرة على آخره، وهو مضاف.
- الشّركاتِ: مضاف إليه مجرور، وعلامة جرّه الكسرة الظّاهرة على آخره.
- شركاتُ: خبر مرفوع، وعلامة رفعه الضمة الظّاهرة على آخره، وهو مضاف.
- الألعابِ: مضاف إليه مجرور، وعلامة جرّه الكسرة الظّاهرة على آخره.

2. **تبيينُ محل الجمل الواقعة بين قوسين من الإعراب:**

- (تغيير اسم شركة فيسبوك المالكة لموقعي فيسبوك وانستجرام): جملة فعليّة، في محلّ رفع خبر المبتدأ "هي".
- (لا ترى هذا العالم من خلال الشّاشة فقط): جملة فعليّة، في محلّ رفع خبر المبتدأ "أنت".
- (تدخل الغرفة، فترى حصانا): جملة جواب الشّرط، لا محلّ لها من الإعراب.
- (صار أقرب مما تتخيّل): جملة اسميّة منسوخة، في محلّ رفع خبر المبتدأ "تطبيق".

3. **كتابةُ العدد بالحروف، وتبيين نوعه، ثمّ إعرابه:**

- الكتابة بالحروف: في الثّامنِ والعشرين.
- نوع العـــــدد: عددٌ معطوف.
- إعرابـــــــه: الثّامنِ: اسم مجرور بـ"في" وعلامة جرّه الكسرة الظّاهرة على آخره.

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

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

4. **استخراجُ توكيد، وتبيين نوعه، ثمّ إعرابه:**

- التّوكيد: جميعِهم.
- نوعــه: توكيد معنوي.
- إعرابـه: توكيد معنوي مجرور بالتّبعية لما قبله، وعلامة جرّه الكسرة الظّاهـــرة على آخـــــره. وهو مضاف. وهم: ضمير متّصل، مبني على السّكون، في محلّ جر مضاف إليه.

5. **تحديدُ الأسلوب، وعناصره:**

- الأسلوب: أسلوب شرط.

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

⇦ أتذكّر: من بين الجمل التي لها محلّ من الإعراب نجد جملة جواب الشّرط، وهذه لا يكون لها محلّ إلاّ إذا توفرت مجموعة من الشّروط في أسلوب الشّرط ككل، وهذه الشّروط هي: - أن تكون أداة الشّرط جازمة. - أن يكون جواب الشّرط مقترنا بـ "الفاء" أو "إذا" الفجائية. أمّا إذا اختلّ أحد هذين الشّرطين فلن يكون لها محلّ من الإعراب؛ أي: أداة الشّرط غير جازمة، أو جازمةٌ ولكنّ الجوابَ غير مقترنٍ بـ "الفاء" أو "إذا" الفجائية.

6. **الاستخراجُ من الفقرة الثّالثة:**

- اسم تفضيل: أقرب فعله: قَرُبَ.
- توكيد معنوي: نفسه علامته الإعرابية: الجر.
- عطف بيان: التّجربة علامته الإعرابية: الرّفع.
- أسلوب عطف: انعكاس العالم الحقيقي وموازاته.

وعناصره هي: المعطوف (موازاته)- المعطوف عليه (العالم)- حرف العطف (الواو).

7. **شرحُ الصّورة البيانية الواردة في العبارة، وذكر نوعها:** حيث شبّه الكاتب الإعلان (مشبّه) بالإنسان (مشبّه به)،وحذف المشبّه به، وترك قرينة دالّة على ذلك كلمة (سلّط الضّوء) على سبيل الاستعارة المكنية.

8. **تحديدُ ثمّ تسمية المحسن البديعي:**

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

9. **استخراجُ أسلوب إنشائيّ من النّص، وتبيين نوعه وصيغته:**

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

⇦ أتذكّر: الأسلوب الإنشائي قد يكون طلبيّا أو غير طلبيّ؛ والأول هو ما يستدعي مطلوباً ليس بحاصل وقت الطّلب، وصيغه كثيرة أهمها خمسة هي: الأمر- النهي- الاستفهام- التمني- النداء. أمّا الإنشائي غير الطّلبي وهو ما لا يستدعي مطلوباً ليس بحاصل وقت، وصيغه خمسة هي: المدح- الذّم- القسم- التعجّب- الرّجاء.

الجـــزء الثّانـــي:

- الوضعية الإدماجية:

⇐ إنتاج وضعيّة إدماجيّة بنمط الإخبار، تتحدّث فيها عن الآثار السّلبية النّاتجـة عن الألعـاب الإلكترونيـة، وموظّفين: عطف بيان (بدل كلّ من الكلّ)، جملة مركبة، استعارة مكنيّة.

ممّا لا يختلفُ فيه اثنان أنّ **العلمَ والتّقدمَ التكنولوجي** قد غزيا حياة الإنسان المعاصر، فصار يومه مبنيٌّ وقائم بشكل كبير على استعمال التّكنولوجيا بكلّ محاسنها ومساوئها، وممّا لا شكّ فيه أنّ أطفال ومراهقي اليوم لم يسلموا من هذا وانخرطـــوا بـــلا وعي منهم في الاستعمال الكبيـر للتكنولوجيـا في حياتهم. وممّا يجدر ذكره أنّه قد تمخّض عن العلـم والتّقدم التّكنولوجي توصُّل الإنســان إلى ما يسمى **بالألعاب الإلكترونية** التي لم يسلم منها أبناؤنا نظراً لما لهـا من ميزات جذّابة، ومع هذا الانخراط أثّرت بالسّلب على الكثير من الجوانب في حياة الطّفل والمراهق، فما آثارها السّلبية حسب المختصّين والباحثين؟.

الألعابُ الإلكترونية نشاط ترويجيٌّ ظهر في أواخر السّتينيات، وهي نشاط ذهنيّ بالدّرجة الأولى يشمل كلّ من: ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النّقالة، بصفة عامـــة يضمّ كلّ الألعاب ذات الصّبغـــة الإلكترونية، وهي برنامج معلوماتيّ للألعاب، يمارسُ هذا النّشاط بطريقة تختلف عن الطّريقـــة التي تمارس بها الأنشطة الأخـــرى، وقد تمارس بشكـل جماعي عن طريق الشّبكات أو فردي، كما تعتمد على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج.

وتعرّف الألعـاب الإلكترونيـة أيضا بأنّها وسيلة ترفيهيّة تُتيح للأطفـال الاكتشـاف والتّجريب دون خطـر المسؤوليـة والعقـاب، وقد ظهرت كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي دخلت حياتنـا من كلّ الجوانب. وهي أيضا ألعـاب تستخـدم الإلكترونيات لابتكار نظام تفاعليّ يتمكّـــن من خلاله اللّاعب من اللّعب، ومن أشكالهـــا الشّائعة اليوم: ألعاب الفيديـو؛ التي تعرّف بأنّهـا مجمـوع نشاطات اللّعب، ذات طابع آلي، تضمّ بُعدًا تفاعليّا وصورًا في حالة الحركة، ولقد ظهرت أول لعبة فيديو سنة 1958.

لا يمكنُ إغفالَ حقيقة أنّ للألعاب الإلكترونية آثارٌ سلبيـةٌ وانعكاســاتٌ خطيرة على الطّفـــل والمراهـــق، ومنهـــا نورد ما يلي:

- تؤدي الألعاب الإلكترونية بالطّفل والمراهق إلى العزلـــة وفقدان التّواصل، وهذا ما يؤكده أستاذ الإعلام والاتصـــال بجامعة الملك عبدالعزيز الدّكتور حسّـان بن عمر بصفر بقوله: «إنّ الألعاب الإلكترونية لعبت دوراً واضحاً للطفـل والمراهق فـي كيفية تلقي المعلومة خلال فترات التّعلم المبكر سواء من طرف الأبوين أو من طرف المدرسة أو المجتمـع، وأفقدت الطفل والمراهق حقّهما في أداء أدوارٍ مهمة وفعّالـة في التّواصل والاتصال أيضـا مع الأقران في موضوعـات متعدّدة تعليميّـــة وتربويّة والتي تعدّ في غايـة الأهمية للوالدين والمؤسّســات التّعليمية والاجتماعية ولوحظ بجلاء وجود بعض السّلوكيـات العنيفة ضدّ النّفس والآخر».
- التّعرض لاضطرابـات مؤدية إلى تضييـع الوقت، وهذا ما أبانـــه المتخصّص في علم النّفس السّيبرانـي والباحث في القضايا الرّقميّـــة عبد الله محمـد المحمادي، إذْ يقـــول: «في منتصف العام 2018 ، صنّفت منظمـــة الصّحـــة العالميّـة (who) اضطرابَ الألعـــاب الإلكترونية في التّصنيف الدّولـــي للأمراض(ICD-11) ، ووفقا لمنظمة الصّحة العالميـة يُعرّف اضطراب الألعـــاب الإلكترونية بأنـه نمط لسلوك الألعاب الرّقمية أو الفيديـــو التي تتميّز بصعوبة التّحكم في الوقت الذي يقضيـــه المصاب، كما أنّها تعطي أولويـــةً للألعاب على الأنشطة والمهـام الأخرى»، وقد أفاد أيضا من جهة أخرى: «إنّ تأثيـر ألعاب الفيديو على الصّحة النّفسية والذّهنيـــة من الممكن أن تؤدي إلى العديد مـــن

الآثار غير المُحبذة مثـــل: انخفاض مستـوى الثّقة في النفس والوحـــدة، وتفضيل العزلة، وانخفـاض الأداء الدّراسي، وعدم التّفاعل مع الآخرين، وعدم القدرة علـى التّعامل الصحيح في الكثير من المواقف».

- وترى سميّة سعد في مقالها المنشور في صحيفة الخليج بتاريـخ 18 جويلية 2021، والمُعنون بـ "الألعاب الإلكترونيـة... خطرٌ محدّق بالأبناء" بأنّ الألعاب الإلكترونية: «تغتال براءة الأطفال، وتؤخّر استيعابهم للعالم الحقيقـي، وأصبحت عائقاً أمام تعلّم الطفل لبعض المهارات السّلوكيـة الضّرورية التي تحتاج إلى التّركيز والتّفسير والتّحليل والمتابعـة» ، وتنقل لنا ما تؤكده الاختصاصية النّفسية علياء الحسن «أنّ بعض تلك الألعاب تزيد ارتباط الطّفل بقيم المجتمعات الغربيّـة؛ ما يفصله عن مجتمعـه وثقافتـه وقيمه وتكسبهم الكثير من الأفكار والعادات التي لا تتوافق مع الدّيـن وعادات المجتمـع وتقاليده. وتزيد الآثار الاجتماعية السّلبية للألعاب الإلكترونية، كصعوبة التّأقلـم مع الحيـاة الطّبيعية، ما يقوده إلى الفراغ النّفسي والشّعور بالوحدة والانطوائية والانفصـال 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، والمعنون بـ "الألعاب الإلكترونية: تسرق حياة مُدمنيها من المراهقين.. خبراء: الرّقابة الأسريّـة ضرورة ملحّة" ما يؤكده الدّكتور جمال فرويـز استشاريّ الطّب النّفسي: أنّ هذه الألعاب سبّبت حالة من الإدمان للأطفال والمراهقين، كما أنّها تؤثّر بشكل سلبي على الصّحـة النّفسية، حيث أدت إلى زيادة حالات التّوتـر والقلق والاكتئـاب وقلة الثّقـة بالنفس، بالإضافة إلى فقدان مهـارة التّواصل مع الآخريـن والميل إلى الوحدة، وضعف الانتباه والتّركيز، وقلة التّحصيل الدّراسي. ومن جانب آخـر أوضـح فرويز أنّ هناك آثار سلبيّة على النّاحيـة الجسدية، ومنها آلام الظّهر ومشاكل العمود الفقري، وضعف البصر نتيجة الجلوس لساعات طويلة أمام الحاسوب أو الهاتف المحمـول، بالإضافة إلى السّمنة بسبب تناول كميـات كبيرة مـن الطعام دون الانتباه، والإصابـة بالتّشنجات العضليّة والعصبيّة نتيجة التّركيز الزّائد في هذه الألعاب، كما أنّها تزيـدُ من احتمالية حدوث نوبـات الصّرع لدى الأشخاص الذين لديهم استعداداً لذلك.

ممّا سبق طرحه حول الآثار السّلبية للألعاب الإلكترونية تبيّن مدى خطورتها على الصّحة النّفسيـة والذّهنيـة والجسديـة للطّفـل والمراهـق، فلهذا وجب تغييرُ الاستراتيجيـة لحمايتهم من خطرها وغزوها، وهذا بضرورة شرحِ الآباءِ لأطفالهـم أنّ هذه الألعابَ تضرّ بصحتهـم النّفسية والجسدية، بدلاً مـن منعهم عن استخدامها دون ذكر الأسباب، بالإضافـة إلى حثّ الأطفال على القراءة والاطلاع بكتب بسيطـة في عَرْضِهَا حتى تتناسب مع المرحلة العمريّـة، وتحفيزهم على النّجاح من خلال إلقاء الضوء علـى شخصيات ناجحة من أقاربهم. ومع هذا لا يمكن أن نغفـل أبدًا عن الجانب الإيجابي لها، وهذا ما أوردته رنا عصام رافت في مقالها: «فلقد أكّد المختصـون أنّ بعض الألعاب الإلكترونية لها إيجابياتٌ لا يمكن الإغفال عنها، والتي تتمثّـل في مهارة اتّباع التّعليمات وحلّ المشاكل والتّفكير والتّحليل العميق واتخاذ القرارات بطريقة حاسمة إضافة إلى قوة الملاحظـة، ولكن من أجل الحصول على هذه الإيجابيات يُشترط الاختيار الصّحيح للألعاب قبل ممارسة الطّفل لها، نظرًا لما لها من تأثيـر كبيرٍ عليه سواء بالسّلـب أو بالإيجاب».

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

تابعونا على: أستاذ مادة اللغة العربية وآدابها: أيوب عسلي — الممتاز في اللّغة العربية