ألعاب الكمبيوتر.. بين المد والجزر

خلال السنوات الأخيرة، ومن خلال التطبيق العملي لتكنولوجيا الحاسبات الآلية، برزت إلى الوجود ظاهرة ممتعة وخطيرة، وهي اللعب مع الكمبيوتر. مازالت ألعاب الكمبيوتر ظاهرة حديثة لم تدرس بعد بالشكل المناسب، من حيث جوهرها، طريقة بنائها، قوانينها، وتأثيرها على الناس في جميع الأعمار. ومن الممكن استخدام ألعاب الكمبيوتر وبنجاح كمساعد للتحليل النفسي، وذلك لتحديد نوع مرض نفسي ما، وإيجاد تأثير نفسي محدد على شخصية معينة. إن إحدى أولى هذه الألعاب، ومن أكثرها انتشاراً صممت من قبل ج- فايتسنباوم، وهو برنامج إليزا (Eliza) إنها تقليد لجلسة مع طبيب نفسي، حيث إنّ الشخص الذي يحاول الكمبيوتر (المريض) بإمكانه أن يفضي بهمومه للكمبيوتر، عن طريق أسئلة وأجوبة بينهما، يتم كتابتها من خلال لوحة الأزرار، وظهورها على الشاشة وذلك باللغة الإنجليزية، من دون أي شروط، أو قيود، سوى شرط واحد، وهو ألا يخرج اللاعب عن الموضوع المحدد للنقاش. إنّ هذا البرنامج كلمات عن يبحث الوقت نفس وفي ،والكمبيوتر ،اللاعب بين الحوار استمرار على يحافظ (Eliza) مفاتيح، من خلال حديث المريض، حيث يوجد لكل كلمة مفتاح، هناك إشعار محدد في ذاكرة الكمبيوتر، وبعد ذلك يقوم الكمبيوتر باستخلاص النتائج من خلال تجميع هذه الكلمات المفاتيح، ومعالجتها، ثمّ يحدد نوع المريض إن وجد، ويطرح طريقة للمعالجة. ألعاب الكمبيوتر هي طريقة مهمة لتطوير مجال الرفاهية لدى الناس، فبواسطتها يمكن للاعب، أن يتذوق ألوانا مختلفة من الرفاهية، وأن يشعر بأحاسيس مختلفة ومتنوعة. إن مجموعة الأبحاث

عن تنوع الأحاسيس، ووسائل الترفيه، لدى الإنسان من خلال تعامله مع الكمبيوتر، والتي يجريها منذ سنوات الباحث النفسي الروسي "تيخوميروف"، أثبتت أنّ العمليات الترفيهية، التي تولد أحاسيس، ومشاعر متنوعة، إنما هي المحرك الداخلي لما يقوم به الإنسان من أعمال، إن كان التحكم بها يتم عن طريق ألعاب الكمبيوتر. - الألعاب التعليمية: إنّ من الأهمية بمكان عند استخدام ألعاب الكمبيوتر، كوسائل تعليمية، أن يؤخذ بعين الاعتبار أهمية صنع البرنامج التعليمي، الذي يجب أن يتميز بما يحويه من معلومات غنية، ومتنوعة، وتأثير محدد في هذا المجال. ومن الملاحظ أن جل هذه الألعاب موجه للأعمار الصغيرة، أو للإنسان في مراحل حياته المبكرة. ويمكننا هنا أن نميز أربعة أنواع من الألعاب: 1- الألعاب المخصصة لتعليم المبادئ الأولية لشيء ما: ومنها على سبيل المثال البرامج المعدة لتعليم مبادئ السكرتارية، أو المحاسبة، أو إدارة الأعمال، ومن الطريف أن هناك برامج بإمكانها المساعدة، حتى على تعليم مبادئ قيادة السيارة. 2- ألعاب اللغات: وهي عبارة عن مجموعة ألعاب يتمكن اللاعب خلالها من أن يتعلم قواعد لغة ما، وأكثرها مخصص لتعلم الكتابة الصحيحة لكلمات ذات معنى من لغة معينة، وعلى سبيل المثال هناك لعبة (سباق القوارب)، ففي هذه اللعبة، يقوم متسابقان بقيادة قاربين باتجاه جزيرة محددة، أما كيف يمكن للقارب أن يتقدم، فذلك متعلق بالكلمات الصحيحة التي يكتبها اللاعبان، ويكون لها معنى. حيث يعطى حرفان أو أكثر، كحروف ثابتة هي البداية لكل كلمة يجب أن تكتب، وعند كتابة كلمة صحيحة ذات معنى، وتبدأ بتلك الحروف الثوابت، فإنّ القارب يتقدم خطوة نحو الجزيرة، ولا يجوز أن تتكرر الكلمة الواحدة أكثر من مرة. (كأن يستخدم الحرفان س، أ، كثوابت، وهكذا فهناك الكثير من الكلمات التي تبدأ بهذين الحرفين: ساعد، سائح، سامر.. إلخ). 3- ألعاب الأرقام: وهي غالباً توضع لطلاب المرحلة الابتدائية، لمساعدتهم على تعلم مبادئ الجمع والطرح، والضرب، والقسمة، باستخدام رسومات، وأشكال هندسية محببة للأطفال، وسباقات يليها مكافأة للفائز، وهو طبعاً الطفل الذي يقوم بحل عملياته الحسابية بالشكل الصحيح، وبأسرع وقت، كان يعزف له الكمبيوتر لحناً ما، ويرسم له صورة جميلة بالألوان، وعلى مراحل. 4- الألعاب العلمية المساعدة: وهي الألعاب التي تقوم بمساعدة المختصين في مجال اختصاصهم كالألعاب الطبية المتعلقة بجسم الإنسان، وأجزائه المختلفة، أو ألعاب الجغرافيا التي بإمكانها أن تقدم كل التفاصيل الجغرافية، والسياسية، والتاريخية، والاجتماعية، والاقتصادية، لكل دول العالم، بما في ذلك أعلام هذه الدول، وأناشيدها الوطنية. - من اللعب إلى البرمجة: التاريخ يؤكد أنّ الألعاب، ولأكثر من مرة قادت الإنسان إلى اكتشافات تقنية، وعلمية جديدة. والواقع أنّ ألعاب الكمبيوتر تتمتع بمواصفات معينة، تساعدها على أن تكون مسرّعا قوياً جدّاً، لانتشار أفكار، وطرق البرمجة. فاللعبة الجميلة، هي عبارة

عن نظام مغلق، ذي حدود ثابتة، تحددها، وتعينها قوانين اللعبة، وهذا يخلق إمكان الموازنة، والمقارنة بين اللعبة، والبرنامج، حيث إن جهد صانع البرنامج يمكن أن ينظر إليه على أنّه مجموعة من عمليات اللعب بقوانين ما، والعكس صحيح أيضاً، فاللعبة يمكن أن ينظر إليها على أنها مجموعة أشكال مختلفة لتأثير البرنامج. ومن هنا فإنّه يمكن النظر إلى اللعبة، على أنها خطوة أولى في الطريق نحو عالم التأثير، والعلاقة بين الإنسان والآلة، والذي يخضع لقوانين البرمجة. هذه المرحلة – مرحلة اللعب بين الإنسان والآلة – تخلق مجموعة من العلاقات المعقدة، والمختلفة بينهما، لا يوجد مثلها، وبشهادة علماء النفس، في أي مجال آخر من مجالات التكنولوجيا العلمية. - البرمجة دون مبرمج: إنّ تعرف غير الاختصاصيين قواعد البرمجة ليس هو الهدف الوحيد، ولكن أيضاً فسح المجال أمامهم ليلموا إلماماً كاملاً بقواعد البرمجة. من الطبيعي أنّ الاختصاصي يمكنه بسرعة أكبر أن يحول الكمبيوتر إلى مساعده الحقيقي الأوّل، وذلك باستخدام إمكانات الألعاب، المعبر عنها بشكل واضح في الميكروكمبيوتر. ولكن وجود لعبة معدة، بشكل خاص ومدروس، بإمكانها أن تولد اهتماماً ببرمجة الكمبيوتر حتى عند غير الاختصاصيين، وبالتالي خلق تلك الشروط التي بإمكانها أن تدفع غير الاختصاصي للإلمام بما يلزمه من معارف بعلم البرمجة، عند التطبيق. وبالتالي فإنّ هذا يجعل من غير المختص إنساناً قادراً على وضع البرامج التي يحتاج إليها، حتى وإن كانت برامج سهلة، وغير معقدة. - ثقافة الكمبيوتر: إنّ تعبير الثقافة الكمبيوترية حديث للغاية، وهو جزء من الثقافة العامة للفرد، وللمجتمع. وهو يتضمن كل ما هو ثمين مادياً، وفكرياً مما أنتجه، أو ينتجه العقل البشري، منذ ظهور أول كمبيوتر إلى الوجود وحتى الآن، بما في ذلك الكمبيوتر، ووسائل التعامل معه، والبرامج الكمبيوترية، وطرق استخدام تكنولوجيا الكمبيوتر في حياة الفرد والمجتمع. وهنا لابدّ من الإشارة إلى أنّه وبتأثير ألعاب الكمبيوتر، على الأطفال، واليافعين، والشباب، يتحدث الشكل العام لتفاعل هذه الشخصية مع الإمكانات التقنية للكمبيوتر، ولدرجة استخدامها في البرامج الكمبيوترية. إن تلك الألعاب التي تستخدم فقط جزءاً صغيراً من إمكانات الميكروكمبيوتر، هي ضارة لتلك الدرجة التي بإمكانها أن تولد اهتمامات ناقصة أو معلومات خاطئة عن إمكاناته الحقيقية. ومن الطبيعي فإن وجود جو كمبيوتري، في روح الحياة للمجتمع، يخلق أزمة نفسية تؤثر على العلاقات المتبادلة بين البيت، والمدرسة. وهذه الأزمة تتلخص بقلة تأثير المدرسة على الطفل إن كانت تتأخر عن بيته في مجال تقنية المعلومات، أو إن لم تستطع أن تتعامل مع هذه التكنولوجيا بالمستوى المطلوب. والعكس صحيح أيضاً. ولهذا يجب أن يبقى تعامل الناشئين مع الكمبيوتر، دائماً تحت مراقبة عميقة جدّاً، سواء من الناحية النفسية، أو من الناحية العملية المادية. - أخطار ألعاب الكمبيوتر: اليوم. لم يعد أحد

يعجب من وجود الكمبيوتر في مختلف نواحي الحياة: في التعليم، وفي أماكن العمل لدى المهندسين والأطباء، في البنوك، وفي البيت.. إن إمكانات الكمبيوتر التكنولوجية، التي تتميز بسرعة انتشارها، وتلاؤمها مع جميع الأوضاع، تجعله وعلى الدوام ذا استطاعة أكبر، ومبتغى جميع الأوساط، والفئات، وبالتالي فإن سعره آخذ بالانخفاض، ولكن وبعد أن أصبح الكمبيوتر الشخصي موجودا في حياة الإنسان، فإنّه من الطبيعي أن نبحث مجموعة القوانين التي نشأت من اشتراك الكمبيوتر في حياة الفرد، وأن نجيب عن تلك الأسئلة التي تخلفها هذه الظاهرة (وليكن ذلك من ناحية الألعاب فقط): - الألعاب كوسائط لتطوير، وتحسين معلومات المجتمع، ما هي الطرق العلمية، والفكرية التي يجب أن نتبعها، ونراعيها أثناء تأليف هذه الألعاب، ونشرها، واستخدامها؟ - ألعاب الكمبيوتر، وتأثيرها على تكوين شخصية الشباب، هل هذا الشيء هو مشكلة حقاً؟ - إلى أي درجة، يمكنها – ألعاب الكمبيوتر، التي تفرض تعاملاً متواصلاً، وطويل الأمد مع الكمبيوتر الشخصي – أن تؤذي صحة الإنسان؟ وما هي الشروط والمواصفات الصحية التي يجب توافرها، ومراعاتها، أثناء التعامل مع الكمبيوتر؟ وللإجابة عن هذه الأسئلة، فإننا سنتطرق إلى موضوعين اثنين، الأوّل: الكمبيوتر وصحة الإنسان، والثاني: ما هي ألعاب الكمبيوتر التي نحتاج إليها. وفيما يتعلق بالكمبيوتر وصحة الإنسان فإنّه منذ مطلع الثمانينات، وعندما أصبح الاعتماد على الكمبيوتر شبه كلي في حياة العديد من الدول، أخذ الاهتمام يزداد بالمشاكل الصحية التي يخلفها اتصال الإنسان مع الكمبيوتر لفترات طويلة. أجريت إحدى الدراسات في الولايات المتحدة الأمريكية، واليابان، وألمانيا الغربية، على مجموعة من الناس يتعاملون مع الكمبيوتر، بشكل متواصل، ولساعات عديدة يومياً. وقد أظهرت هذه الدراسة أنّ التعامل مع الكمبيوتر يؤدي إلى: - إضعاف النظر. - زيادة الإرهاق النفسي. - ظهور بعض أمراض الحساسية. - يؤثر على انتظام الدورة الدموية، ودقات القلب. ولكن التأثير الأوضح، والأخطر، يتعرض له الأطفال والناشئون، للسببين التاليين: 1- لأن أجسامهم مازالت في طور النضج، وهي أشد عرضة للتأثر إذا إنها مازالت آخذة في النمو، والتطور. 2- لأنّ الأطفال ينجذبون نحو التكنولوجيا الجديدة، ويتعلقون بألعاب الميكروكمبيوتر أكثر من الكبار. ولهذا ينصح العلماء، والأطباء بتحديد وتنظيم فترات التعامل مع الكمبيوتر للإنسان على اختلاف مراحل عمره، على الشكل التالي: - الأطفال من 9-6 سنوات: يجب ألا يتعاملوا مع الكمبيوتر لأكثر من 30 دقيقة يومياً يتخللها فترة راحة من 15 إلى 20 دقيقة. - الأطفال من 11-10 سنة: يجب ألا يتعاملوا مع الكمبيوتر لأكثر من 45 دقيقة يومياً يتخللها 15 دقيقة راحة بعد كل 15 دقيقة عمل. - الأطفال من 13-12 سنة: يمكنهم أن يتعاملوا مع الكمبيوتر لمدة 60 دقيقة يومياً، ولكن بعد كل 20 دقيقة عمل يتوجب فترة راحة حوالي 15 دقيقة. - الناشئون من سن 15-14 سنة: يمكنهم العمل 80 دقيقة

يومياً يتخللها فترة راحة مقدارها 20 دقيقة بعد كل 20 دقيقة عمل. - ولجميع الأعمار ينصح بألا يتعاملوا مع الكمبيوتر لأكثر من ثلاث مرات أسبوعياً، على ألا تكون في أيام متتالية، كذلك ينصح بقضاء فترات الراحة في الهواء الطلق، قدر الإمكان، مع تحريك الجسم بشكل يكفل تحريك جميع عضلاته، وفقراته. وبخصوص ألعاب الكمبيوتر التي نحن بحاجة إليها فإن تجربتنا العربية في هذا الإطار – تصنيع برامج ألعاب تعليمية، وغيرها – مازالت محدودة جدّاً، ولا تفي بحاجة السوق العربية الكبيرة، والمتنوعة، ومن هنا يظهر الخطر الآتي من الألعاب المستوردة من الأقطار الأخرى، والتي قد تحمل في طياتها معلومات، وأخلاقا بعيدة، ومختلفة عن أخلاقنا، وعاداتنا، وقد تكون مناهضة، ومغايرة لتعاليم ديننا، ولذلك يجب فرض مراقبة علمية وثقافية على الألعاب المستوردة، كذلك يجب أن يكون الأهل، والمعلمون على قدر كاف من المسؤولية، عند انتقائهم الألعاب. إنّ الدور الذي تعلبه ألعاب الكمبيوتر، أهميتها، يتوجب وجود مجموعة من القواعد، والأسس التي يجب مراعاتها، عند القيام بصنع برنامج لعبة جديدة، أو لتحديد تلك البرامج الجاهزة، التي تطرح في الأسواق، وهذه القواعد هي: 1- هذه الألعاب يجب أن تحمل طابعاً إنسانياً، وألا تكون مغايرة لمفاهيمنا، وقيمنا العربية الأصيلة، من حب للخير، والكرم، وغيرهما! وأن تكون بعيدة كل البعد عن الأخلا والمفاهيم التي تتعارض مع معتقداتنا، أو التي قد تبثها آلة دعائية ما، لأغراض سياسية أو دينية، أو غير ذلك. 2- هذه الألعاب يجب أن تكون ذات قيمة علمية عالية، وألا يكون الهدف منها هو التسلية فقط، ولكن لزيادة معلوماتنا، وصقلها أيضاً. 3- يجب أن تكون ذات إمكانات متنوعة جدّاً، فالحاسوب الشخصي يمكنه رسم الخطوط البيانية، ويظهر الصور الملونة، وله إمكانات موسيقية.. إلخ، كل هذه الإمكانات يجب أن تستخدم لدى إنشاء أي لعبة ليكون بإمكانها تقديم قسط أوفر من المتعة، وخلق أحاسيس، ومشاعر متنوعة لدى اللاعب. 4- ومن المهم جدّاً أن تكون ألعاب الكمبيوتر ذات نزعة صديقة، أي أن تؤمن فرص الفوز بشكل متكافىء لكل اللاعبين، وللحاسوب في آن واحد، لأنّه إن كان الفوز دائماً للاعب، فهو سيمل اللعبة سريعاً، وإن كان الفوز للحاسوب دائماً فإن ذلك سيؤدي إلى عواقب سيئة لدى اللاعبين لدرجة قد تجعلهم يفرون منه. كذلك يجب أن تتضمن مكافآت للفائزين، مثل: معزوفة موسيقية، أو رسم لوحة ما، أو حتى عبارة تحية تكتب على الشاشة عقب الفوز. 5- لصنع برنامج لعبة جديدة، يجب أن تتوافر لدى المبرمج الفكرة المحددة الخاصة به التي سيحاول جعلها صوراً، وأصواتاً، وإلا فإنّ الاقتباس من ألعاب أخرى سيؤدي حتماً إلى أقل ما يمكن من المتعة، والقيمة العلمية.

المصدر: مجلة العربي