

مما لا شك فيه أن التطور التكنولوجي الهائل في شبكات الإنترنت وانتشار الهواتف المحمولة الذكية أدى إلى زيادة استخدام الأطفال والشباب وطلاب الجامعات للألعاب الإلكترونية وذلك لاعتقادهم واقتناعهم بأنه يوفر لهم التسلية والمرح والإثارة والتشويق والمغامرة حيث تنقل الطالب من الواقع إلى عالم افتراضي ولكن في الواقع هي تؤثر بشكل سلبي وخطير على صحتهم فقد تؤثر على حواسهم حيث تؤثر على حاسة السمع والبصر ولها أيضاً تأثيرات سلبية من الجانب النفسي والاجتماعي حيث يميل الطالب دائماً إلى حياة الانطواء والعزلة وقد تزداد نسبة تأثيرها السلبي في حالة استخدامها لوقت طويل والإفراط في استخدامها حيث تؤدي إلى زيادة التوتر والقلق والعصبية وقلة الثقة بالنفس لدى طلاب الجامعة مما يجعلهم دائماً عدوانيين السلوك كما أنها تؤثر على مستواهم الدراسي فقد يقل معدل تحصيلهم الدراسي نتيجة ضعف القدرة على التركيز أو التفكير حيث تحصر تركيزه داخل عالم افتراضي قد أقحم نفسه داخله ومع الوقت قد تؤدي إلى اكتئاب الطالب وميله للوحدة وفقد مهارة التواصل مع الآخرين حيث تخلق خلل وفجوة بينه وبين أسرته حيث لا يهتم لأحد ولا لأي شأن من شئون الأسرة. كما أنه من المحتمل وصول الطلاب لمرحلة الإدمان التي يصل فيها طلاب الجامعة لمرحلة الإهمال في الدراسة واللعب لأوقات طويلة مع فقد الإحساس بالوقت والأشخاص والأشياء من حوله واللعب في أي مكان حتى الحرم الجامعي وقاعة المحاضرات فلا يهتم لأحد ولا يفكر إلا في اللعب حيث يصل لفقد المتعة بما حوله فلا يستمتع إلا عند اللعب وعندها ينسى نفسه وينسى من حوله، كما أنها تؤثر نفسياً على الطالب فتجعله يميل للوحدة ويفقد القدرة على التواصل مع من حوله كما يفقد الإحساس بالوقت والمحيطات مما يؤدي به للاكتئاب وتؤدي أيضاً للميل للعنف والعدوانية والعصبية الدائمة كما تغرس بهم فنون الجريمة وحيل السرقة مما يتعلمونه من ألعاب الحروب والقتال، ● تعد الألعاب الإلكترونية غزو ثقافي حيث أننا لا نقتصر على ثقافة بلادنا العربية بل كل الثقافات ومنها ما يتناسب مع ثقافتنا ومنها من لا يتناسب مع ثقافتنا حيث تزرع تلك الثقافات ثقافة العنف والقسوة والانتقام بدلا من ثقافة التسامح والعفو.