

اللغة الالكترونية: سلوك وانفعال الطفل لإدمان الألعاب الالكترونية
**Electronic Language: Child's Behaviour and Emotion for
Addicting Electronic Games**

رشيد بن راشد

جامعة محمد بن أحمد (وهران 2)، -benrached.rachid@univ-
oran2.dz

تاريخ الاستلام: 2022/././.. تاريخ القبول: 2022/././.. تاريخ النشر: 2022/././..

ملخص:

نستهدف في هذه الورقة البحثية إشكالية الألعاب الالكترونية: الدوافع والأبعاد المنعكسة على الجانبين الانفعالي والاجتماعي للطفل. نسلط الضوء نحو الفئة العمرية للأطفال التي لا زالت تنمو جسدياً وفكرياً لأنّ التعامل مع هذه التكنولوجيا يجب أن يصاحبه نوع من الحذر. اعتمدنا منهج القراءة التحليلية لنماذج ومفاهيم الظاهرة. وخلصت الدراسة إلى: بالرغم من الآثار الايجابية للتكنولوجيا في تطوير الأطفال وقدراتهم؛ إلا أنه هناك سلبيات خطيرة. وأثبتت الأبحاث الحديثة عشرة أضرار يخلفها الجلوس الطويل أمام شاشات الحاسوب والهواتف الذكية لمدة طويلة في ممارسة الألعاب الالكترونية لدى الأطفال.

الكلمات المفتاحية: لغة الكترونية، سلوك، انفعال، إدمان، ألعاب الكترونية

Abstract :

In this paper we target the problem of electronic games; Motivations and dimensions reflected on the child's emotional and social aspects. We highlight the age group of children still growing physically and intellectually because dealing with this technology must be accompanied by some caution.

We adopted the analytical reading curriculum for models and concepts of the phenomenon. The study concluded: despite

the positive implications of technology for children's development and capacity; But there are serious downsides. Recent research has proven 10 damage to children's long-sitting computer screens and smartphones.

Keywords: electronic language, behaviour, emotion, addiction, electronic games

*المؤلف المرسل: رشيد بن راشد

1. مقدمة:

من أهم الإبداعات التي توصل إليها الإنسان بعد ظهور الحاسوب وتطوره، الألعاب الإلكترونية وخصوصاً بداية الستينات، لعبة حرب الفضاء التي صممها ثلاثة طلاب من معهد "مساوشوستس"، لقيت رواجاً ونجاحاً جعل الشركات المنتجة تقدمها هدية قيمة مع الحاسوب. بعدها بدأ تصميم "الف بير" أول جهاز بيتي لألعاب الفيديو أسماه "مجنفوكس اوديسي" وكان يحوي ثلاثة عشر لعبة محملة على ستة أشرطة، وفي بداية فترة السبعينات شهد العالم حدثاً بارزاً في تاريخ الألعاب الإلكترونية الحافل الذي لا يزال في تطور حتى اليوم، أسس كل من "بوشنال فولان" و"تيد دايني" شركة ألعاب إلكترونية في الولايات المتحدة الأمريكية وطرحا لعبة "بونج" لاقت نجاحاً منقطع النظير، مما دفع المبرمجين والشركات إلى بذل كثير من الجهد في تطوير كل من الأجهزة والبرامج الخاصة بها حتى باتت هذه الألعاب وسيلة بمتناول الجميع تفيد في الترفيه والتعليم (همال، 2019، صفحة 89).

إن أكثر الفئات المستهدفة للترويج للألعاب الإلكترونية هم الأطفال، لدى اهتمت الكثير من الأبحاث عن الحقائق المهمة في مجال الألعاب الإلكترونية، وتأثيراتها المباشرة على سلوك مستخدميها وفهم أثارها المتفاوتة، وتشير الدراسات والإحصائيات إلى أن الإقبال على الألعاب الإلكترونية تضاعف بشكل كبير ولافت خلال السنوات الأخيرة ويظهر ذلك بزيادة نسبة الاشتراكات والحسابات المستخدمة في هذه الألعاب الإلكترونية بشكل شهري، ومن الألعاب الإلكترونية المنتشرة على

سبيل المثال لا الحصر لعبة "فري فاير" هي واحدة من أشهر ألعاب الفيديو في العالم والتي يستخدمها يوميا حوالي ثمانين مستخدم حسب الإحصائيات الأخيرة، وقد ازداد الإقبال عليها تزامنا بالحجر الصحي والجلوس الدائم للأطفال في المنازل، ويؤكد أغلب علماء النفس على خطورة مثل هذه الألعاب خاصة إذا وصل اللاعب حد الإدمان حيث أن لهذا النوع من الألعاب خطورة كبيرة لأنها تجعل الطفل يهرب من واقعه ليعيش في عالم أخر بعيدا عن الحقيقة، فلا يدرك دائما الفرق بين العالم الحقيقي والعالم الافتراضي الذي تعرضه اللعبة (همال، 2019، صفحة 91)، وخاصة أن أساليب العنف هي الطريقة الوحيدة للدفاع عن النفس في هذه اللعبة، وكأن العنف هو الوسيلة للوصول إلى الهدف المنشود وإلغاء الآخر أمر طبيعي ومن ناحية أخرى فإن هذه اللعبة وما يشابهها تجعل الفرد يلجأ إلى العنف لحل نزاعاته ويصح مفهوم القتل وإبادة الآخر أمراً عادياً، وتصبح بذلك ردة فعله عصبية كما يصبح منعزلاً اجتماعياً ويتفاعل مع آلة ويعيش في عالم خيالي ويفقد التركيز في دراسته وفي تصرفاته اليومية.

وأكدت منظمة الصحة العالمية بشكل رسمي أن مواصلة الألعاب الإلكترونية هو إدمان يؤدي إلى الهوس، وتزايد المصابين بهذا الهوس، لديهم سمات معينة وهي عدم القدرة على التوقف عن اللعب، ووضع اللعب كأولوية قصوى أكثر من الأولويات الأخرى، ومواصلة اللعب بالحماس نفسه رغم المؤشرات السلبية التي تظهر على الشخص، سواء كانت صحية أو نفسية أو اجتماعية، وبحسب المنظمة فإن الطفل يصنف كمصاب بهذا المرض إن استمر سلوكه الإدمان لمدة قريبة من السنة، غير أنه يمكن تأكيد التشخيص خلال مدى زمني أقل من ذلك في حالة التيقن من وجود كل الأعراض عليه، واغلب الضن عند البعض هو أن إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة يحول المستخدم إلى شخص عنيف، ولكن للأسف فإن خطر هذه الأمراض قد يمتد للموت كما حدث في حالات متفاوتة من العالم، وفي مجال الألعاب الإلكترونية صرحت "ماندي سالغاري" المتخصصة في العلاج من الإدمان، بأن إعطاء الأطفال هاتفا ذكيا يساوي في الخطورة مع إعطائهم شيء من المخدر، وأشارت أنه يجب على الأهل أن ينتهوا للوقت الذي يقضيه الأطفال أمام شاشات الأجهزة الإلكترونية مثل

حرصهم على عدم تناول الأطفال للخمر أو الممنوعات، وفي السنوات القليلة الماضية بحسب موقع "الإندبننت" فإن مراكز إعادة التأهيل المختصة بمدمني الشاشات الإلكترونية أصبحت تستقبل أعدادا كبيرة من المراهقين في عمر 12 و13 عاما (ضلع، 2018، صفحة 73).

ومما لا شك فيه، أنّ عدم الرقابة الأسرية لدى الأولياء في التقنين أو الحد من بعض الحالات لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال، وما يزيد الأمر تعقيداً بخصوص أولياء الأمور الذين تعرضوا بحدّ ذاتهم لإدمان هذه الألعاب. مثل ما حدث مع "ريبيكا كولين" التي أهملت ذات الثلاثة سنوات حتى عثروا عليها تأكل من القمامة لنقص التغذية بسبب أمها التي كانت تنساها نتيجة الإدمان الشديد لهذه الألعاب الإلكترونية (فتحي، 2018، صفحة 93).

وبما أن الألعاب الإلكترونية في تطوّر متزايد، وتوسع وانتشار استخدامها أصبح ظاهرة لا تخفى عند أحد. أردنا في هذه الدراسة البحث عن الأضرار الناجمة عن الألعاب الإلكترونية ومدى انعكاسها على حالة الطفل الاجتماعية، والنفسية، والصحية. وعليه، نقوم بطرح التساؤل الآتي: هل يمكن حصر الأضرار الناجمة عن ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية والجلوس الطويل أمام شاشات الحواسيب والهواتف الذكية؟ ومن هذا تتفرع أسئلة أخرى: ما هي المدة الزمنية المناسبة التي يقضيها الطفل في ممارسة الألعاب الإلكترونية دون الدخول في مرحلة الإدمان؟ هل لممارسة الطفل الألعاب الإلكترونية فوائد تعود على قدراته المهارية؟ متى تنعكس ممارسة الألعاب الإلكترونية سلبا على الطفل؟ هل يوجد أوقات وأماكن يجب فيها حضر الطفل عن ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الطفل؟ متى تكون ممارسة الألعاب الإلكترونية لها فوائد على الطفل؟ وتنطلق دراستنا من الفرضية التالية: نحصر عشرة أضرار ناجمة عن ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية والجلوس الطويل أمام شاشات الحواسيب والهواتف الذكية.

الهدف والأهمية من الدراسة: تحديد الأضرار المترتبة عن الألعاب الإلكترونية لدى الطفل، ومعرفة الايجابيات والسلبيات التي تخلفها، وأردنا

المساهمة في مقارنة نفسية اجتماعية للتنويه بالجوانب المتعلقة في إمكانية البحث في ظاهرة عالمية تتعالى الأصوات حولها لما لها من تداعيات وخطورة وصلت في بعض المرات إلى الموت بسبب لعبة فقط، واستهدفنا الطفل في دراستنا لأنه يعتبر الضحية الأول للألعاب الالكترونية لقصره في معرفة عواقبها، وأردنا كذلك تسليط الضوء حول مكانة الأولياء من كل هذا، وهدفنا جاء نتيجة الدراسات والبحوث الهائلة حول هذه الظاهرة الآنية كنوع من الإسهام بجانب من جوانب البحث والمعرفة.

اعتمدنا في دراستنا منهج القراءة التحليلية للنماذج والمفاهيم لظاهرة الألعاب الالكترونية. بمحاولة التطرق إلى الجوانب الانفعالية للطفل وممارسته الألعاب الالكترونية في المجتمع، ولمعرفة سلوكيات وأسباب التفاعلية التي أدت إلى إدمان الألعاب، وبدورها كنتيجة حتمية نتج عن أضرار انعكست على الطفل. وقبل التعمق في قراءة الموضوع والتحليل وجب تحديد مصطلحات الدراسة كالآتي:

• لغة الكترونية:

هي مصطلح أطلقه الأخصائيون في النطق واللغة، على الأطفال الذين تأثروا بالتكنولوجيا والتفاعل المفرط منذ الصغر لعدة عوامل، انشغال الأولياء عن أبناءهم، استعمال الكمبيوتر اللوحي في تعليم الأطفال وغيرها من العوامل، في مرحلة ما بعد السنيتين يحتاج الطفل لاكتساب اللغة ويكون باستخدام جميع حواسه، البصر، السمع، اللمس، التوازن، إحساسه بالفراغ، والتجربة بالخطأ و محاكاة الأشياء، لكن عندما يكون المصدر المشاهدة فقط واستدام حاسة البصر وبعض الأحيان السمع وتعطل الحواس الأخرى، هنا يصبح لدينا طفل له لغة نقول عنها الكترونية، لأنه يتلقى فقط وتفاعله محدود معها.

تسمى لغة الكترونية، لان الطفل في مرحلة معينة ما بين خمسة او ستة سنوات، ينتبه الأولياء بوجود لغة معينة لطفلهم، مثل استعمال اللغة المدبجة، وتغير طبقة الصوت مثل أفلام الكرتون، وحتى تركيز الطفل يكون مشتتا لأنه تعود على الانتباه لعدة أشياء في وقت واحد، ويمتاز بفقدان مهارة الكتابة، لأنه لم يتعود مسك القلم، وإنما فقط استخدام أصابع اليد في اللمس على الشاشة،

وبالتالي لا يوجد ذكاء لغوي مكتسب ونما لغة تكنولوجيا (الكبسي، 2018، صفحة 46).

• سلوك:

هي تلك التصرفات الخارجية والأفعال الملموسة تكون نتيجة ما بداخل الطفل، وان لكل شخص مشاعر وانفعالات داخلية تظهر عند مواقف سلوكية معينة، كثيرا ما يواجه الأولياء صعوبة في تحديد الفرق بين الاختلافات في السلوك الطبيعي للطفل والمشاكل السلوكية الحقيقية التي يمكن أن يتصف بها، في الواقع السلوك الطبيعي وغير الطبيعي ليس واضحا تماما، و عادة ما تكون على درجة نسبية نوعا ما، لأن ما هو طبيعي يعتمد على مستوى نمو الطفل، ويمكن أن تكون التنشئة غير متساوية أيضا، بالإضافة إلى ذلك، يتم تحديد السلوك الطبيعي جزئيا من خلال السياق الذي يحدث في الحالة والوقت المعينين، و كذلك حسب القيم والتوقعات العائلية الخاصة للطفل، والخلفية الثقافية والاجتماعية أيضا (النعيبي، 2020، صفحة 157).

وقد تتضمن الأنواع من السلوكيات عدم القيام بالأعمال المنزلية أو السلوك التراجعي مثل حديث الطفل أو التركيز بشكل مفرط على الذات، إن ردة فعل الأولياء على سلوكيات الطفل تسترشد فيما إذا كان الأب أو الأم أو كليهما يتابعان سلوك طفلهما على انه مشكلة، ومن جهة أخرى قد يبحث الأولياء عن إجابات سريعة وبسيطة لماهية المشاكل المعقدة التي تحدث مع الطفل في الواقع، وبالتأكيد فإن كل هذه الردود قد تخلق صعوبات أو تطيل الوقت لاتخاذ القرار المناسب، والسلوك الذي يتحمله الوالدان أو يتجاهلانه أو يعتبرانه معقولاً يختلف من عائلة إلى أخرى.

• انفعال:

أهمية العناية بانفعالات الطفل، وعلى وجه الخصوص خلال مرحلة الطفولة المبكرة، والتي توصف عادة بأنها مرحلة عدم التوازن، ولتوضيح هذه الأهمية يجب أن نأخذ بعين الاعتبار ما يأتي : الانفعالات في مرحلة الطفولة تلعب

دورا مهما في تشكيل حياة الطفل المستقبلية، وسلوك الطفل الانفعالي يرتبط إلى حد كبير بالمؤثرات الخارجية من حوله، ومن أبرز مظاهره الشعور بالخوف والقلق وهما من أشد العوائق التي تحد من نمو الطفل النفسي السليم، انفعالات الطفل الصغير تكون في أغلب الحالات حادة، فإما غضب شديد يترتب عليه احتجاج شديد على هيئة صراخ قد يصل أحيانا إلى درجة أن يضرب رأسه بالجدار أو يتمرغ على الأرض ورفسها بقدميه، وإما فرح شديد بما يعطى له من ألعاب.

الطفل في هذه المرحلة المبكرة متقلب المزاج ينتقل من حالة حالة، وفي مرحلة الطفولة المبكرة تبدأ مشاعر الثقة بالنفس تنمو عند الطفل أو تنقص لديه تبعا للمؤثرات التي يتعرض لها، ومن هنا فإن الانفعال المتوازن للطفل يتطلب: توفير البيئة الآمنة التي يشعر فيها بالطمأنينة من خلال الحرص على إيجاد جو أسري يحاط فيه بدفء الأمومة وبالحنان الأبوي، توفير بيئة غنية بالمؤثرات الإيجابية التي من شأنها أن تربيته على القيم السامية، وتنمي وجدانه، وتعمل على تحقيق التوازن لانفعالاته، وتوفير الظروف الملائمة التي تثير مشاعر الفرح لديه، وتجلب له السعادة باعتدال، وتدريبه على ضبط انفعالاته تدريجيا، اللجوء إلى وسائل التحفيز والتشجيع وتعزيز الأداء الجيد والاستجابات المقبولة ليواطب عليها (النعيبي، 2020، صفحة 187).

• إدمان :

الإدمان مرض يتعلق بالسلوك والاعتمادية النفسية التي تنشأ عند الشخص عند ممارسة هذا السلوك، وهو سلوك نفسي متعلق بالمتعاطي نفسه، وليس له صلة مباشرة كما يعتقد المعظم بأنه مرتبط بإدمان المخدرات فقط. يعتبر مرض مزمن يتفاقم عندما يتعود مخ الإنسان على عادات أو تصرفات وسلوكيات من شأنها أن تكون لها طبيعة ادمانية وفعل أي نشاط يكون ممتعا بدرجة معينة، يصبح الإدمان سلوكا قهريا يتعرض فيها جسم المتعود لعملية بيولوجية تحدث نتيجة إفرازات معينة في الدماغ، سواء بسبب المواد المخدرة، أو بفعل سلوك يعود عليه بالمتعة واللذة، ويكون سلوكهم خارج عن السيطرة، ويتسبب في مشاكل لهم وللآخرين.

هو مرض نفسي سلوكي يحتاج إلى علاج الإدمان، وليس فقط العلاج الجسدي، والعديد من دخلوا مرحلة الإدمان يشعرون بحالة انسحابية حينما يبتعدون عن الشيء الذي تعودوا عليه، ويحاولون أن يعوضوا هذا الفراغ الروحي والنفسي بطرق كثيرة، ومن النوبات التي يتعرض لها المدمن هي: اللهفة والاشتياق وهي فكرة كالوسواس تظل مسيطرة على المدمن حتى يندفع في طريقه للحصول على غايته بأية وسيلة، الميل إلى زيادة مدة الممارسة مثل إدمان الألعاب الالكترونية باستمرار للحصول على اللذة المعروفة عند المدمن وهي تسمى ظاهرة التحمل أو الاطاقة، حدوث أعراض الانسحاب عقب التوقف عن التعاطي لمدة تتراوح بين اثنتي عشرة ساعة وستة وثلاثين ساعة وهي أعراض جسيمة ونفسية، استمرار التعاطي رغم الخسائر المتفاقمة للمدمن وعائلته، محاولات فاشلة للتوقف رغم ادعاء المدمن لرغبته في التوقف (فتحي، 2018، صفحة 61).

• ألعاب إلكترونية:

اصطلاحاً هي مجموعة البرامج التي طورها المهندسون بغرض التسلية واللعب وغالبا ما يكون جمهورها المستهدف هم الأطفال دون أربعة عشرة سنة، ويمكن ممارسة الألعاب الالكترونية بصفة جماعية أو يكون صاحبها منفردا ينافس البرنامج الذي صممت له، كما أن هناك ألعابا تتطلب الاتصال بالانترنت وهناك أخرى لا تستدعي ذلك تكون محملة على جهاز الكمبيوتر او الهاتف وغيرها من الأجهزة الذكية (همال، 2019، صفحة 137).

وفي وقتنا الحالي لا يستطيع البعض التفرقة بين لعب الفيديو والألعاب الالكترونية فأما عن الأولى فهي تعتبر جزء أساسي من الألعاب الالكترونية وهي تعتبر الأكثر شهرة بين هذه الألعاب لذلك يعتبر الناس أغلب الوقت أن تلك الألعاب الالكترونية هي نفسها ألعاب الفيديو ولكن المختلف هو أن الألعاب الالكترونية تشمل على عدد من الألعاب المختلفة مثل ألعاب الكرة والمصارعة والملاكمة وغيرها من الألعاب.

2. المناقشة مع التحليل:

يقضي الطفل ساعات طويلة أمام شاشات الهواتف الذكية واللوحات الالكترونية وألعاب الإنترنت دون مراقبة من الأولياء، تجذب الألعاب الإلكترونية الطفل إلى العالم الافتراضي وتأسره بسهولة وسرعة فائقة، إلا أن ثمة انعكاسات سلبية نفسية واجتماعية وصحية على الطفل ما يتطلب مراعاة خاصة، كما تترك العديد من هذه الألعاب فجوة اجتماعية تزيد من مشاكله، والتي بدورها قلصت و أخفت موقع الطفل التقليدي في الأسرة، فأصبح لا يشارك ولا يتفاعل، وبالتالي ترتب ضعف علاقته بمفهوم الأسرة، وبعض الأخصائيين والباحثين في هذا المجال حصروا أضرار وأثار الألعاب الالكترونية إلى عشرة أضرار (النعمي، 2020، صفحة 97):

بالتفصيل، حدد أطباء أطفال وصحة نفسية، واختصاصيون اجتماعيون ونفسيون، بإمكانية حصر الآثار الاجتماعية والنفسية والصحية في عشرة أضرار ناجمة عن ممارسة الطفل الألعاب الالكترونية، يمكن أن تصيب الأطفال نتيجة تمضية اليوم أمام الألعاب الإلكترونية والأجهزة الذكية، تتضمن الأنانية والعدوانية، والتأثير السلبي في نوم الطفل، والانعزال عن الآخرين، والعنف والتنمر، والاضطرابات النفسية المزمنة والعصبية المفرطة، وعدم القدرة على التواصل مع الآخرين، وخطر الاضطرابات التي ترتبط بالسمنة وأمراض القلب، بالإضافة إلى آلام الظهر والمعصم، وإجهاد العين، والصداع (فتحي، 2018، صفحة 72).

أساليب العنف والسلوكيات السلبية عند الطفل: تحتوي العديد من الألعاب الالكترونية وألعاب الفيديو المتاحة لدى الأطفال، على عنف مفرط وألفاظ نابية، وعنصرية، والعديد من الأشياء الأخرى التي لا يمكن للأطفال تصورها بالطريقة الصحيحة وقد يفشلون في أخذ هذه الصور بحذر وقد ينتهي بهم الأمر بمحاولة محاكاة نفس السلوك كما تم تصويره في الألعاب، ولا تزال بنية أدمغتهم تتطور ولن يكونوا قادرين على التمييز بين الصواب والخطأ حتى يتم الكشف عنها في العالم الحقيقي، يمكن أن يؤدي المحتوى العنيف في ألعاب

الفيديو والإشباع الفوري الذي يقدمونه إلى جعل الأطفال غير صبورين وعدوانيين في سلوكهم عندما تفشل الأشياء في أن تسير كما هو مخطط لها أو يتم وضع أي قيود عليها، فقد تنتقد أو تبدأ في إيذاء الأفكار العدوانية التي يمكن أن تظهر في سلوك مزعج للآخرين (فتحي، 2018، صفحة 119).

التأثير على وجدان وفكر الطفل: تعود الطفل على ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل دائم ومستمر، بالإضافة إلى تعلقه الشديد بتلك الألعاب التي تسيطر على وجدان الطفل منذ يقظته وحتى نومه، فوجد الطفل يتعامل مع هذه الأجهزة المتقدمة باحتراف ويتصفح الإنترنت ويشاهد الفيديوهات، وأصبح هذا المشهد طبيعياً بالنسبة لأي فرد منا.

وإذا تطرقنا إلى الأسباب التي تجعل من الطفل أسيراً لهذه الألعاب الإلكترونية سنجد أن هناك العديد من الأسباب على رأسها حالة القوة والنشوة التي يشعر بها الطفل من خلال ممارسة هذه الألعاب، والتي يفنقدها في الحياة اليومية، كذلك نجاح الألعاب الإلكترونية في أنها تقتل حالة الفراغ والملل التي يعاني منها الشخص خاصة في فترة ما قبل المراهقة، بالإضافة إلى رغبة الكثير في الهروب من الواقع بكل ما يحتويه من مشاكل وهموم، والتطرق إلى عالم الألعاب والفيديو جيم المرح، كذلك فإن هذه الألعاب تعمل على التجديد والتحفيز الدائم للشخص الذي تتقنه شركة إنتاج تلك الألعاب الإلكترونية والإحساس بروح الجماعة والفريق التي يشعر بها الفرد أثناء ممارسة الألعاب، وعلى رأس هذه الأسباب يأتي فشل الأسرة في التواصل الاجتماعي والإيجابي الفعال مع الفرد لذلك نجده يلجأ إلى مثل هذه الألعاب (فتحي، 2018، صفحة 101).

استغلال الأطفال واختراق خصوصياتهم: قد يستغل الأطفال من خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية خصوصاً الألعاب الجماعية، وهي إحدى الظواهر الإجرامية التي يتعرض لها الأطفال، شهدت تزايداً لا مثيل له في السنوات الأخيرة، حتى باتت

تقضى مضاجع جل دول العالم، الأمر الذي يتطلب انتباها وتعاوناً على الصعيد الدولي للتصدي لهذه الظاهرة العابرة للحدود، وتتمثل في تعرض الأطفال لحياتهم، واستغلالهم بعض الأحيان لغرض الجنس وأحياناً تلقي المواد الإباحية المشينة في ظل غياب الرقابة والتشريعات.

أظهرت إحصائيات منظمة الأمم المتحدة للطفولة "يونيسف" أن هنالك 26 شخصية كارتونية محببة للأطفال تستغل لاستدراجهم لمواقع إباحية، وأن 28% من الأطفال تعرضوا للتحرش ومحاولات الإغراء من شواذ يكبرونهم بالعمر في غرف الدردشة الإلكترونية، وتشير الإحصائيات إلى أن الطفل يقضي يوماً ما يقرب من أربعة إلى ستة ساعات على الأجهزة الذكية، مع غياب شبه كامل لرقابة الوالدين، وهذا الاستدراج يؤدي إلى وقوع الطفل فريسة في يد هؤلاء الأشخاص، له عواقب نفسية كبيرة على الأطفال قد تحتاج في بعض الأحيان إلى علاج نفسي (النعيمي، 2020، صفحة 207).

تأخر استيعاب الطفل للعالم الحقيقي المحيط له: الألعاب الإلكترونية عند الأطفال أخذت مكانة اللعب الحر في الطفولة، يمثل اللعب الحر الإبداعي والمفعم بالنشاط، في مقابل الألعاب المحددة أو الأنشطة المنظمة، مثل الألعاب الإلكترونية، يعتبر اللعب الحر أساسياً وضرورياً للتطور الاجتماعي والعاطفي والإدراكي، والأطفال التي لا تلعب في صغرها قد تصبح في كبرها شخصيات مضطربة وغير قادرة على الانسجام في المجتمع، يتفق معظم علماء النفس على أن اللعب له فوائد تستمر حتى الكبر، ولكنهم لا يتفقون دائماً حول مدى الضرر الذي قد يسببه الحرمان من اللعب، وقد يعود هذا الحرمان نتيجة استغراق الأطفال الساعات الطوال أمام شاشات الأجهزة الذكية منغمسين في الألعاب الإلكترونية، ربما يفقد اللعب الحر مكانته بوصفه إحدى الدعامات الأساسية لفترة الطفولة، انخفض وقت اللعب الحر للأطفال بمعدلات رهيبه مقارنة عن

السابق، أصبح وقت الأطفال يمتلئ بممارسة الألعاب الالكترونية مما يقلل الوقت المخصص للأنشطة الإبداعية والمليئة بالحركة والنشاط التي تعزز مهارات الإبداع والتعاون.

وقد بدأت المخاوف حول انتهاء عهد اللعب الحر تظهر قبل وقت طويل، وإذا كان اللعب يساعد الأطفال على أن يصبحوا اجتماعيين، فلا بد وأن الحرمان من اللعب يعوق التطور الاجتماعي، تشير الأبحاث إلى أن اللعب أيضًا أساسي للصحة العاطفية، ربما لأنه يساعد الأطفال على التغلب على التوتر والقلق، إذا كان اللعب شديد الأهمية بهذا الشكل، فماذا يحدث للأطفال الذين لا ينالون قسطا كافيا من اللعب؟ لا أحد يعلم في النهاية (مختار، 2014، صفحة 96).

اختفاء بعض المهارات عند الطفل: الإفراط في ممارسة الألعاب الالكترونية عند الأطفال، تخلف نتيجته سلبية على الدماغ، والذي يكون سببا في نقص بعض المهارات عند الطفل، انخفاض العديد من مهارات الطفل نكر منها: نقص مهارة الحفظ بسبب تعطيل بعض حواس الطفل أثناء ممارسته للألعاب الالكترونية، ضعف القدرات عند الطفل بسبب عدم التركيز والتشتت وعدم الانتباه، اختلال التوافق العضلي، لان اللعب بهذه الألعاب الالكترونية يلغي القيام بالحركات الكلية للطفل والتي تكون في العادة متمثلة في العب الحر، غياب تعلم الاحترام لان الطفل يأخذ معايير غريبة على مجتمعه ينشرها من ممارسة الألعاب الالكترونية.

وهناك نقص بعض المهارات الأخرى عند الطفل بسبب ممارسة للألعاب الالكترونية لفترات طويلة مثل عدم الصبر، يدخل الطفل في حالة من القلق والتوتر تلغي عنده خاصية الصبر، انعدام السرعة في التجاوب مع الآخرين فالألعاب الإلكترونية تبقي انتباه الطفل متشتتا وغياب التركيز، عدم احترام الوقت والانغماس مع الألعاب الالكترونية دون الالتفات لقيمة الوقت، انعدام روح الفريق واكتساب صفة الأنانية عند الطفل لان الألعاب الالكترونية تقوم على

محاولة الفوز دون تعلم خاصية في اللعب تدعى روح الجماعة، خمول بعض القدرات، تساعد الألعاب الإلكترونية في ممارستها على الأيدي فقط مع خاصية البصر، إذن هي تلغي تنشيط جميع قدرات الطفل التي يحتاجها في حياته اليومية، يفقد الطفل تدريجياً مهارات الحساب، لأن غالبية الألعاب الإلكترونية لا تشجع على اعتماد الطفل في تعلم عمليات حسابية والاتكال فقط على الأجهزة الإلكترونية (جميل، 2018، صفحة 56).

غياب نقص الثقة عند الطفل: من الآثار التي تخلفها ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية بطريقة مفرطة فقدان الثقة بالنفس، الطفل عندما يشعر بعدم الثقة بالنفس يكون له عدة أفعال يكررها بصفة مستمرة، يتسم تدني احترام الذات بانعدام الثقة والشعور بالسوء تجاه الذات، غالباً ما يشعر الأشخاص الذين يعانون من تدني احترام الذات بأنهم غير محبوبين أو مُخرجون أو غير أكفاء، الأطفال قليلو الثقة بالذات يميلون لانتقاد أنفسهم بشدة. يقللون من شأن صفاتهم الإيجابية أو يتجاهلونها، يحكمون على أنفسهم ليكونوا أقل شأناً من أقرانهم، يستخدمون كلمات سلبية لوصف أنفسهم، مثل: غبي أو قبيح أو غير محبوب، يقوم الأطفال مناقشات مع أنفسهم وهو ما يُعرف بالحديث الذاتي، التي تكون دائماً سلبية وانتقادية وتحمل لوماً كبيراً للذات، لا يصدقون الشخص الذي يمدحهم.

العديد من الأخصائيين النفسانيين يقرون بوجود عدم الثقة بالنفس عند فئة الأطفال الذي يمارسون الألعاب الإلكترونية لفترات متواصلة، وإلى هنا نكون قد تعرفنا أبعاد ومؤشرات وعدم الثقة بالنفس عند الطفل، وكذلك الآثار الجانبية وأضرار عدم الثقة بالنفس، فضلاً عن كيفية بناء الثقة بالنفس للأطفال، وفي النهاية نذكر أن الأمر يتطلب جهداً وبقية لاستبدال الأفكار

والسلوكيات غير المفيدة بأخرى أكثر صحة، فقط منح الأطفال الوقت الكافي لتأسيس عادات جديدة (حنفي، 2018، صفحة 117).

الميل إلى الوحدة العزلة عند الطفل: أثبتت الكثير من الدراسات أن الأطفال يعيشون جهلا اجتماعيا نتيجة العزلة التي نتجت عن إدمانهم على لعب أحدث التكنولوجيا، ومع الأسف معظم الأسر يشجعون أبناءهم ويسهمون في زيادة العزلة الاجتماعية، من خلال إهدائهم هذه الألعاب والحوايب المتطورة التي لا تتناسب مع المراحل العمرية، ودون إدراك مدى تأثير الساعات الطويلة التي يقضيها الأطفال مع هذه الأجهزة، كلما تقدموا في العمر خاصة من الناحية الصحية فهي تؤثر في نموهم الطبيعي، فيما قال بعض الأخصائيين النفسانيين ، الأجهزة الإلكترونية لها أثر بالغ وواضح على كثير من الأطفال، وبالأخص عند استخدامها بشكل يومي ومستمر، حيث تساهم في الانطواء والعزلة الاجتماعية وقلة التواصل مع أفراد الأسرة، وبالتالي يؤدي إلى فقدان الكثير من المهارات الاجتماعية والمعرفية والوجدانية والتعليمية، وقلة الحركة المصاحبة لاستخدام الأجهزة الإلكترونية، يؤدي إلى مشكلات القلق والتوتر والعصبية، ومشكلات نفسية عقلية.

تظهر عند بعض الأطفال الذين يجلسون لمدة طويلة أمام شاشات الأجهزة الإلكترونية بحالة من الانطواء، حيث يعزل الأطفال أنفسهم أوقات طويلة، مستغرقين في هذه الألعاب الجامدة التي تأخذ منهم طفولتهم، في الوقت نفسه حذر اختصاصيون من الأضرار النفسية التي يمكن أن تصيب الطفل بسبب هذه الألعاب، ونصحوا الآباء باختيار الألعاب الجماعية التي تعتمد على الحركة والمشاركة والتفاعل، والتي تنمي القدرات (النعيمي، 2020، صفحة 79).

تراجع الأداء الدراسي عند الطفل: تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال في قلة الحركة وزيادة الوزن وبالتالي ينقص النشاط المتطلب لأداء الواجبات المدرسية، وهذا ما يرجع بالسلب على المستوى التعليمي للطفل، حيث تعمل هذه

الألعاب على إجهاد العينين بسبب شدة التركيز فيها والنظر مطولاً إليها، مما يؤدي إلى أمراض مستقبلية، تنعكس كذلك على المزيد بذل الجهد للطفل في دراسته وهدر طاق إيجابية في غير محلها، ويعتبر الجلوس بشكل خاطئ لفترات طويلة أمام الألعاب الإلكترونية إلى العديد من مشاكل العمود الفقري لدى الأطفال، إضافة إلى آلام الرقبة والكتفين وأسفل الظهر ومفاصل اليدين، كما يؤدي الجلوس لفترات طويلة وعدم الحركة إلى إضعاف العضلات والمفاصل بشكل كبير، الأمر الذي لا يجب إهماله أبداً، وكل هذا يرجع كذلك على مستوى الدراسي للطفل (فتحي، 2018، صفحة 43).

يحذر الأخصائيون من مشكلة اضطراب النوم عند الطفل الذي ينعكس بصورة سلبية على مدى التركيز في الدراسة، ويعتبر الأرق من أهم أضرار الألعاب الإلكترونية على الدماغ، حيث أن اللعب لساعات طويلة يؤدي إلى اضطراب النوم، وذلك نتيجة التعرض للشاشات الإلكترونية وإشعاعاتها لمدة طويلة، الأمر الذي يؤثر على مناطق معينة في الدماغ تجعل الشخص في حالة تأهب أثناء نومه، تشير الأبحاث الحديثة إلى أن الألعاب الإلكترونية قد تؤدي إلى جعل الجسم في حالة توتر طوال الوقت، مما يزيد من ضغط الدم وعدد نبضات القلب، كما ويمكن أن تساهم الألعاب الإلكترونية في قلة التركيز، إضافة لانخفاض قدرة الذاكرة، وقد أثبتت بعض الدراسات أن أضرار الألعاب الإلكترونية على الدماغ قد تكون جسيمة خصوصاً على الأطفال الذين يلعبون لأكثر من ساعتين في اليوم، كما وقد يسبب ذلك قلة الانتباه وضعف التركيز، وهذا الذي يؤدي إلى انخفاض مستوى الدراسة عند الطفل (مختار، 2014، صفحة 89).

نقص تفاعل الطفل مع الآخرين: في بعض الأحيان قد يبدو أن الطفل لا يقوم بردود فعل أو لا يتفاعل بشكل جيد سواء في الإيماءات أو تعابير الوجه، وقبل معالجة هذه المشكلة علينا أولاً التأكد من أن الطفل لا يعاني من أي مشكلة

عضوية تجعله غير قادر على الاستجابة، كما توجد العديد من الأسباب الأخرى التي تجعل طفلك غير قادر على التفاعل الاجتماعي، ومنها: عدم مخالطة الطفل: لإقرانه واللعب معهم بسبب الانعزال مع الأجهزة الالكترونية، فعادة نجد الطفل اقل قدرة على التفاعل، وتنمية مهاراته اللغوية والاجتماعية بصورة سريعة، وهناك بعض الأولياء يحرصون على صحة الطفل بصورة مفرطة، فيقوموا بعزل الطفل عن الآخرين، وتمكينه من الأجهزة الالكترونية للعب فقط دون مراعاة حاجات الطفل الى التفاعل مع الأطفال، وهو ما يجعل الطفل انطوائيا ولا يُبدي تفاعلات اجتماعية، وأحيانا تعريض الطفل للتكنولوجيا في سن مبكرة: قد يدفعك ازدهام جدولك اليومي وبكاء الطفل المستمر إلى وضع الطفل أمام شاشات التلفاز أو الهواتف المحمولة من عمر صغير، وهو ما أكدت العديد من الدراسات أنه يؤخر مهارات التخاطب لديه وقد يصيبه بالتوحد.

تحدث الألعاب الالكترونية اضطرابات على مستوى الدماغ، تجعل من الصعب على الأطفال فهم التواصل غير الجراحي، لأن الأطفال الذين لا يتفاعلون مع الآخرين يميلون إلى تفويت الإشارات، وقد تجعل أعراض اضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه من الصعب على الأطفال مواجهتهم حيث يميل الأطفال المصابون باضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه إلى التركيز والتحكم في الدافع، وهي أنه يعاني من مشكلة في التدوير أو قطع الإجابات أو حجها، يريد الطفل الأشياء على الفور، ولا يمنح الآخرين فرصة للتحدث، والاستسلام بسهولة في المهام حتى في نشاطات المجموعات. (همال، 2019، صفحة 191)

عدم القدرة على التعامل الجيد للطفل: يشير بعض المتخصصون أن الألعاب الإلكترونية تحدث اختلال التوازن عند الطفل وعدم قدرته على التعامل الجيد مع الآخرين، نتيجة تأثر في تغيير سلوك الطفل إلى الجانب السيئ، يكتسب الأناية وحب الذات وزيادة السلوك العدواني لديه وربما تدفعه لسرقة للحصول

على هذه الألعاب وتجديدها من الأسواق أو لشراء الأجهزة التي يتمكن من ممارسه هذه الألعاب عليها حيث أنها تكون بمثابة إدمان له، وبسبب ترك بعض الآباء أطفالهم مع الألعاب الالكترونية، وهي ليست آمنة عن المواقع الجنسية ولكن ما لا يعلموه أنها تحمل نفس خطورة هذه المواقع وتأثيرها لذلك يتطلب الأمر المتابعة الدائمة من الأولياء، وينتج عن هذا حودث خلل لأن الطفل في ذلك السن لا يجب ان يطلع على أمور تكبر السن الذي هو فيه، ونستطيع أن نقول عليها متلازمة السن، لهذا يجب عدم ترك الطفل وحيدا والعمل على توجيهه من بعيد وبطريقة غير مباشر (النعيبي، 2020، صفحة 210).

اكتساب سلوك عدواني عند الطفل، لا يمكنه من التعامل الجيد مع محيطه الاجتماعي، على الرغم من وجود ألعاب متعددة لهذا السن، ينتهي الأمر بمعظم الأطفال بلعبها بأنفسهم في غرفهم الخاصة هذا يحد بشدة من مهاراتهم الشخصية في الحياة الحقيقية، وقد يفضلون أن يكونوا بمفردهم ويتفاعلوا رقميا، يفشل هؤلاء الأطفال في بدء المحادثات ويشعرون بالملل وبعيدا عن مكانهم في التجمعات الاجتماعية ونتيجة لذلك ، تزداد فرص الإصابة باضطراب التكيف والاكتئاب والقلق والتوتر في حياتهم العملية وكذلك الشخصية (ضلع، 2018، صفحة 126).

كذلك عدم التعامل الجيد للطفل يكون أحيانا بسبب التعرض لقيم خاطئة من خلال ما يكسبها من الألعاب الالكترونية، وتحتوي العديد من ألعاب الفيديو على عنف مفرط، وألفاظ نابية، وعنصرية، والعديد من الأشياء الأخرى التي لا يمكن للأطفال تصورها بالطريقة الصحيحة قد يفشلون في أخذ هذه الصور بحذر وقد ينتهي بهم الأمر بمحاولة محاكاة نفس السلوك كما تم تصويره في الألعاب، لا تزال بنية أدمغتهم تتطور ولن يكونوا قادرين على التمييز بين

الصواب والخطأ حتى يتم الكشف عنها في العالم الحقيقي (ضلع، 2018، صفحة 132).

تقدّم الدّراسة بعض الحلول والمقترحات لاحتواء هذه الظاهرة واستحالة القول بالحد منها، لأنها أصبحت جزء من ثقافة المجتمعات في تلبية حاجيات أطفالهم، لهذا ارتأينا بعض الحلول المساهمة في ذلك إلى: ضرورة مراقبة الأبناء خلال لعبهم خاصة وأن الألعاب الإلكترونية أصبحت تأخذ حيزاً كبيراً من أوقاتهم وهو ما يؤثر بشكل مباشر على مجهداتهم الشخصية، ويزيد من تعب الجسم والإرهاق لديهم دون مبالاة بعواقب هذا الإدمان على المدى البعيد وما يتسبب في إرهاق للنظر والصداع، إضافة إلى التعب الجسدي بسبب طريقة الجلوس أمام الشاشة.

مشاركة الأسرة في اختيار الألعاب المناسبة لأبنائهم خصوصاً التي تعتمد على الذكاء والألغاز، والتركيز على مثل هذه الألعاب التي تبعد عنهم التوترات، إلى جانب تحديد أوقات الجلوس التي يقضيها الأطفال والمراهقين أمام الشاشات، عدم إعطاء الهواتف النقالة للأطفال أقل من سن ثلاثة سنوات، التركيز على الأنشطة المفيدة، مثل التلوين والقصص والمكعبات والألعاب التقليدية، مراقبة المواقع التي يزورها الطفل على شبكة الإنترنت والألعاب التي يمارسها. الحرص على قضاء أطول وقت ممكن مع الأطفال، والحديث معهم والاستماع إليهم، تحديد وقت يومي لممارسة الألعاب الإلكترونية والالتزام به، تحفيز الطفل على ممارسة الرياضة والأنشطة الترفيهية الأخرى.

3. خاتمة:

العديد من الإحصائيات والدراسات تشير إلى أن الإقبال عند الأطفال على الألعاب الإلكترونية تضاعف بشكل كبير ولافت خلال السنوات الأخيرة من زيادة نسبة الاشتراكات والحسابات المستخدمة في هذه الألعاب بشكل شهري، وهناك

عدة عوامل ساعدت على نشر استخدامات بعض التطبيقات الخاصة للألعاب الإلكترونية عبر شبكة الانترنت العملاقة في العالم. ولا يمكن حصر الأثار المترتبة للألعاب الإلكترونية على الأطفال في عشرة أضرار، لسبب تعددها وتغير أوجهها لان هذه الألعاب في تطور مستمر وتختلف طرق لعبها، وصل الأمر إلى لقاء الأطفال حذفهم جراء اللعب، وظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية عند الأطفال وجلوسهم لفترات طويلة أمام الأجهزة الإلكترونية نتج عنها الهوس بهذه الألعاب، ولقد صنفت منظمة الصحة العالمية مؤخرا إدمان الألعاب الإلكترونية كمرض يجب تشخيصه ومعالجته.

الألعاب الإلكترونية في العالم الافتراضي لها خاصية تجذب الأطفال وتأسرهم بسرعة فائقة، ورغم أن العديد يذكر بان لها ايجابيات مساهمة في تحسين مهارات الطفل، لكن الحقيقة عكس ذلك ويظهر من خلال قراءتنا التحليلية التي قمنا بها للموضوع من عدة زوايا، واستنادا على بعض المتخصصين الاجتماعيين والنفسانيين، الذين يؤكدون على عدم وجود ايجابيات للألعاب الإلكترونية تنعكس على الطفل، وإنما هي مجرد أثار سلبية وأضرار متعددة تختصر في: اجتماعية، نفسية، صحية، فقضاء ساعات طويلة أمام الأجهزة الإلكترونية والألعاب المتصلة بالإنترنت دون مراقبة من الأسرة، يزيد مخاطر الانطوائية والعدوانية والعزلة لدى الأطفال وتتطور لأمراض نفسية، كما تترك العديد من هذه الألعاب فجوة اجتماعية تزيد من مشاكله، والتي بدورها قلصت أو أخفت موقع الطفل التقليدي في الأسرة، فأصبح لا يشارك ولا يتفاعل، وبالتالي تضعف علاقته بمفهوم الأسرة.

قائمة المراجع:

ايمان جميل. (2018). تنظيم بيئة تعلم الطفل ، رؤية معاصرة. عمان: دار الوفاء
للدنيا الطباعة والنشر.

خالد صلاح حنفي. (2018). تاريخ تربية الطفل. الاسكندرية: دار الوفاء لدنيا
الطباعة والنشر.

سناء النعيمي. (2020). الالعاب الالكترونية والانتباه الانتقائي. بيروت: دار المناهج
للنشر والتوزيع.

سناء عبد الوهاب الكبيسي. (2018). تعلم الاطفال من خلال العب. عمان: دار
صفاء للنشر والتوزيع.

عزة سنوسي غريب ابو ضلع. (2018). تعرض الاطفال للاعلانات التلفزيونية
وعلاقته بمستوى الطموح لدى عينة من الاطفال من سنة (09-12). الاسكندرية:
دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر.

فاطمة همال. (2019). الطفل والالعاب الالكترونية ودورها عبر الوسائط
الاعلامية الجديدة بين التسلية وعمق التأثير. عمان: الدار المصرية للنشر والتوزيع.
نهاد فتحي. (2018). الالعاب الالكترونية وتأثيرها على الاطفال. القاهرة: دار العلوم
للنشر والتوزيع.

نور الدين مختار. (2014). الالعاب الالكترونية، رؤية شرعية. عمان: دار العلام
للطباعة والنشر والتوزيع والترجمة.