ASJP
Algerian Scientific Journal Platform

مجلة افاق للعلوم

Issn: 2507-7228 – Eissn: 2602-5345

https://www.asjp.cerist.dz/en/PresentationRevue/351

المجلد:07 العدد: 03(2022) ص 352-363

الآثار الصحية والنفسو اجتماعية للألعاب الالكترونية على الطفل

Health and psychosocial effects of electronic games on the child

د.سامية شينار*
جامعة باتنة 1-الحاج لخضر (الجزائر)
samia.chinar@univ-batna.dz

د. آية بولحبال
جامعة باتنة 1-الحاج لخضر (الجزائر)
aya.boulahbal@univ-batna.dz

معلومات المقال

تاريخ الارسال:
08 اوت 2021

تاريخ القبول:
25 اكتوبر 2021

الكلمات المفتاحية:
- ✓ ألعاب
- ✓ ألعاب الكترونية
- ✓ أثار الألعاب الإكترونية

الملخص:

تهدف الدراسة الحالية إلى التطرق إلى تأثيرات الألعاب الالكترونية على الطفل، نظرا لانتشار الاستخدام الواسع لهذه الألعاب في الآونة الأخيرة من قبل الأطفال، فقد أصبحت الألعاب الالكترونية تشكل هاجسا كبيرا في مختلف بلدان العالم، فبعدما كانت هذه الألعاب مجرد ألعاب ترفيهية يمارسها الطفل في أوقات فراغه، تحولت إلى أداة خطيرة في يده تؤدي إلى ادمانه عليها وتؤثر على العديد من الجوانب منها: الجوانب الصحية، النفسية، والاجتماعية. ومن هذا المنطلق حاولنا من خلال هذا المقال التطرق إلى تناول موضوع الألعاب الالكترونية ومختلف تأثيراتها الصحية والنفسو اجتماعية على الطفل.

Article info

Received
08 August2021
Accepted
25 October 2021

Keywords:
- ✓ *Games*
- ✓ *Electronic Games*
- ✓ *Effects of electronic games*

Abstract:

This study aims to clarification the effects of electronic games on the child, especially with the widespread use of these games recently by children. It has turned into a dangerous tool that leads to his addiction to it and affects many aspects, including: health, psychological, and social aspects. From this point of view, we present through this article a scientific approach to the electronic games and its varied effects on the child's health, psyche and social relations.

* المؤلف المرسل

Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

1. مقدمة:

يعد اللعب من الأنشطة المهمة في حياة الطفل، فقد أكد علماء النفس أن اللعب يكون شخصية الطفل وينمي اتجاهاته وميولاته النفسية والاجتماعية. وفي الآونة الأخيرة ونتيجة للتطور التكنولوجي تحول اللعب من اللعب التقليدي إلى اللعب بالألعاب الالكترونية.

فقد أصبحت الألعاب الالكترونية حقيقة واقعية واسعة الانتشار بين الأطفال نتيجة سهولة انجذابهم لها، وذلك بسبب أشكال وألوان ومضمون الألعاب الالكترونية .

إن الإقبال الكبير على الألعاب الالكترونية من قبل الأطفال واستجوابها على اهتماماتهم سواء كانت هذه الألعاب على أجهزة الكمبيوتر أو الهواتف المحمولة أو الألواح الالكترنية، بدأ يثير إهتمام الباحثين في مجال علم النفس حول مدى تأثير الألعاب الالكترونية على سلوكات الأطفال سواء من الناحية الانفعالية والعاطفية، المعرفية، الاجتماعية، وحتى الصحية، وذلك نتيجة لما تحمله الألعاب الالكترونية من رسائل مشفرة تهدف إلى غايات معينة.

وتأسيسا على ما سبق، ونظرا للانتشار الهائل لهذه الظاهرة نطرح التساؤل التالي: ما هي الآثار الصحية والنفسو اجتماعية للألعاب الالكترونية على الأطفال؟

وللإجابة عن هذا التساؤل سيتم التطرق على النقاط التالية:

- مدخل حول الألعاب الالكترونية
- مجالات الألعاب الالكترونية وأنواعها
- تلقي الطفل للألعاب الالكترونية بين الشكل والمضمون
- تأثيرات الألعاب الالكترونية على الطفل

2.مدخل حول الألعاب الإلكترونية:

تعد الألعاب الإلكترونية الأكثر شيوعا في هذا العصر مع توسع انتشار التقنيات الحديثة والمرتبطة بتقنيات الإعلام والاتصال في العقدين الأخيرين من القرن العشرين بشكل غير مسبوق. وتمتاز الألعاب الإلكترونية بما لها من تأثير خاص بسبب الوسائط المتعددة المستخدمة فيها، وتكتسب أهميتها بسبب جاذبيتها ولما لها من تشويق فعال مما أدى إلى انتشارها العارم في المنازل وأماكن التسلية والترفيه. (الأنصاري،2020)

فالألعاب الالكترونية هي نشاط ترويحي ظهر في أواخر الستينيات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من: ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، فبصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية وهي برنامج معلوماتي للألعاب، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة، ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط، وقد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق شبكة الأنترنيت أو بشكل فردي، كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج. (نمرود،2008، ص35)

وهي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز"ألعاب الفيديو" أو على شاشة الحاسوب "ألعاب الحاسوب"، والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين "التآزر البصري الحركي" أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية.

فخلال الأربعين سنة الماضية تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب على الأشرطة المرنة "Floppy Disk" إلى القرص المدمج "CD"إلى شبكة الأنترنيت، وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية، وكذلك نظام معقد من الإمكانات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي اللاعب ضد الحاسوب أو ضد أشخاص آخرين موجودين على الأنترنيت.

Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

ولقد أشار"جونز" "Jones" إلى أن ألعاب الحاسوب أو ألعاب الفيديو لبعض الأشخاص هي الحياة الحقيقية حيث أنهم يندمجون فيها أكثر من الواقع، وقد صنفت ألعاب الحاسوب إلى العاب المغامرات وألعاب المنافسة وألعاب المحاكاة وألعاب تعاونية وألعاب البرمجة وألعاب الألغاز وألعاب رجال الأعمال، فعندما نتحدث عن ألعاب الحاسوب يجب أن نتذكر أن ألعاب الفيديو ليست متشابهة، بشكل عام هناك سبع فئات تنتظم فيها ألعاب الفيديو وهي:

- ✓ **ألعاب الحركة :Action game**وهي تلك الألعاب التي تعتمد عادة أكثر على التآزر بين العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة من مثل ألعاب المغامرات والعدوان الخيالي.
- ✓ **ألعاب الإستراتيجية :Strategy games** وهي تلك الألعاب التي تؤكد على أهمية التفكير المنطقي والتخطيط من مثل ألعاب الألغاز والشطرنج.
- ✓ **ألعاب المغامرة :Adventure games** وهي تلك التي تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات.
- ✓ **ألعاب لعب الدور Role play games:** تشبه ألعاب المغامرة ولكن بدلا من أن تركز على حل المعضلات تعتمد على التطور النوعي للخصائص ويمكن أن يشارك فيها أكثر من لاعب واحد .
- ✓ **ألعاب الرياضة :Sports games** تشبه الإستراتيجيات سواء من طرف الفرد أو الفريق الرياضي.
- ✓ **الألعاب المحاكاة :Simulatios games**تخلق موضوعا أو عملية بكل تفاصيلها.
- ✓ **الألعاب القديمة :Classic games** معظم هذه الألعاب حولت إلى ألعاب محوسبة وهي ألعاب تعليمية.

لقد وجدت"كفايي" **"Kafai"**أن أيا كان التصنيف الألعاب الحاسوب لا معنى له حيث أن كثيرا من الألعاب قد تقع تحت تصنيفات متعددة في نفس الوقت، فعلى سبيل المثال ألعاب المغامرات التي تحتاج أن يحدد فيها القرصان الوجهة التي يريدها في البحر يمكن أن تصنف كذلك ضمن الألعاب التعليمية لتعليم الجغرافيا.

وهناك مجموعة من العناصر التي تجعل الألعاب الإلكترونية مميزة ومختلفة عن وسائل الإعلام الأخرى منها التفاعلية، مستوى النشاط، والتأثيرات الصوتية والمرئية التي توفرها اللعبة، ووجود هدف للعبة والقوانين التي تحكم اللعبة وكذلك الواقعية. إن دمج هذه العناصر مع بعضها البعض تجعل هذه الألعاب أكثر إثارة ومتعة وإدمانا.

إن الألعاب الإلكترونية مصنوعة من قواعد حقيقية يتفاعل اللاعبون معها بالفعل، وإن كسب أو خسارة لعبة هي حادث فعلي، فلكي يلعب الفرد لعبة فيديو عليه بالتفاعل مع قواعد حقيقية، بحيث يعد مزج وتفاعل قواعد اللعبة وخيالها من أهم مميزات ألعاب الفيديو، ويتضح هذا التفاعل في كثير من جوانب اللعبة: كتصميم الألعاب نفسها والطريقة التي يدرك بها ويستخدم فيها اللاعب الألعاب، فيعطي هذا التفاعل اللاعب الفرصة للإختيار بين تصور عالم اللعبة أو بين مجرد مشادتها، وإن عنصر التفاعل مع اللعبة هو عنصر فعال بحيث يتيح الفرصة للاعب من خلال حركات جسدية أن يسيطر على الشخصية الموجودة على الشاشة الحاسوب، مما يؤدي إلى علاقة قوية ما بين اللاعب وبين الشخصية في اللعبة، بعض اللاعبين يندمجون في اللعبة لدرجة تشغلهم جسديا وعاطفيا (بوتيمة،2017، ص58-61) بالإضافة على أن مهارات الشخص المعرفية تنعكس على الشخصية الموجودة في اللعبة التي يلعبها اللاعب، أي بكلمات أخرى إن النجاح والفشل في اللعبة يعتمد بشكل كلي على مهارات وأداء اللاعبة.

3.مجالات الألعاب الإلكترونية وأنواعها:

توجد خمسة مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب باللعبة الإلكترونية، خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب، فالألعاب الإلكترونية هذه التي تلعب في هذه المجالات تختلف عن ألعاب الفيديو في كونها ألعاب تلعب على الهواتف المحمولة وعلى جهاز الكمبيوتر

Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

وشبكة الأنترنيت وخاصة على عارضات التحكم الخاصة بهذه الألعاب، بالإضافة إلى اللعب على أجهزة الألعاب الإلكترونية في قاعات اللعب العامة، على خلاف ألعاب الفيديو التي تلعب فقط على عارضات التحكم الخاصة بها والتي تعتبر من الحوامل القديمة كأتاري ونيتاندو (قويدر،2021، ص132)، فمنه يمكن تصنيف مجالات الألعاب الإلكترونية إلى ما يلي:

1.3. الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة :

يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الإستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين، وقد أظهرت دراسة قامت بها "جي. أف. كا" "G.F.K " عن وجود تشكيلة واسعة (عدة آلاف من العناوين) وهي في تزايد مستمر، كما أن تنوع أصناف الألعاب الإلكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر مما أدى إلى اتجاه عمالقة الألعاب الإلكترونية إلى هذا النوع من الحوامل. وتظهر التحليلات التي قامت بها "G,F,K" بأن هنالك أنواعا معينة هي الأكثر انتشارا مقارنة ببقية العناوين:

- ألعاب الرياضة
- الألعاب الكلاسيكية
- ألعاب التقمص
- ألعاب المجتمع

وبالمقارنة مع ألعاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير، على سبيل المثال ألعاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف الحمولة، في حين هي الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر، كما تمثل ألعاب "كازوال غايمس" Casual Games" نوعا خاصا بسوق الألعاب على الهواتف المحمولة، فهي عبارة عن ألعاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة وفي مختلف الوضعيات اليومية، وتعد لعبة "التيتريس" Tetri" النموذج الرمز والأكثر انتشارا في أوروبا مثلا، لكن توجد ألعاب أخرى على غرار ألعاب البلياردو "ميستري مونسيون"Mystery Mansion" ، و"بينبول"Pinball" ، و"جي. تي. إي. بينبول،"GTI Pinball" و"3 دي بول 3 D Pool" وألعاب كسر الأحجار مثل: "بورك بريكر دولوكس"Bloc Breaker Deluxe" أو ألعاب البولينغ "ميدنايت بولينغ "Midnight Bowling" الخ، وتعد ألعاب الأبعاد الثلاثة من طرف المختصين ذات مؤشرات تطور كبيرة وكذلك الألعاب على الإنترنيت، بحيث يعتبر هذا السوق أكثر تطورا في آسيا وأمريكا الشمالية مقارنة بأوروبا التي لديها مؤهلات تطور هامة، غير أن الهواتف المحمولة لا تتوفر كلها على إمكانية الوصل بالإنترنيت وتجهيزاتها لا تتيح بالضرورة إدخال ألعاب فيها، لكن تدريجيا تتوسع حظيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال ألعاب فيها، ويتم إدخال هذه الألعاب عادة بواسطة بوابات الإنترنيت لمتعاملي الهاتف النقال حتى وإن تزايدت مؤخرا بوابات موجهة خصيصا لألعاب في أوروبا. (فلاق،2008، ص129-130). إن إطلاق لعبة على الهواتف النقالة يتطلب تكييف هذه الألعاب على مختلف أنواع الهواتف المحمولة الموجودة، والتي لا توفر نفس الخصائص التقنية العرض و أزرار التحكم...إلخ، لذلك فإن عدد أنواع الألعاب يقدر بالمئات، لكن يبقى أن أسعار البيع للمستهلكين في المتناول

2.3. الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر:

إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي"Logiciel"، تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية التبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة، الفأرة)، الخاصتان بجهاز الكمبيوتر، وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة، وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة، مثل عصى قيادة المروحية أو الطائرة ومقود السيارة لألعاب السباق. الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثة(3D)، أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت. (نمرود،2008، ص85)

Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

3.3. الألعاب الإلكترونية على شبكة الأنترنيت:

إن محاولات الناشرين لاقتحام الإنترنيت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في أن الأنترنيت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث، فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين، لكن في السنتين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال: (فلاق،2008، ص130)

- تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة.
- تطوير العناوين القابلة للعب على الخط، بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالإنترنيت.
- تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر .
- توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجان.
- تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط.
- تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة.

4.3. الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم:

عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة، يتكون من معالج مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي نستخدمها، ولكي يتم بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا ما يكون سعرها مرتفع، هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن، لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة، وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة. توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التليفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصي القيادة أو المقود، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد Xbox وهو الجهاز التابع لشركة ميكروسوفت Microsoft وله عدة أنواع ونماذج، كما نجد أجهزة شركة سوني Sony مثل بلاي ستايشن 1 و2 و3 وجهاز أسPS22 -، وأجهزة شركة نيتاندو Nintendoالتي تعرف باسمGame Cube

5.3. أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية :

هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع القطع النقود، شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها، بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل: المسدس أو الرشاش، المقود، كرسي الدراجة النارية أو السيارة، ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الإلكترونية في هذه القاعات:

أ- أجهزة أحادية اللعب: والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.

ب- أجهزة متعددة اللعب: والتي ظهرت في بداية الثمانينات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظامJammaالذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب.

في يومنا هذا معظم الألعاب تستخدم في محيطها ومتوفرة للمحيطات الأخرى سواء على جهاز الكمبيوتر أو غيره من الأجهزة حيث نجد فيها تقريبا نفس قائمة الألعاب، والسبب الرئيسي لهذه الحالة يرجع إلى صعود القياسي والقوي لنتائج أجهزة اللعب العمومية على حساب النشاطات الترفيهية الأخرى، حيث نجد المبرمجين يركزون على تطوير الألعاب للحصول على أحسن شفرة Code والربح بسرعة. والبرمجة

Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

اليوم تكون بسرعة هذا ما يوفر إمكانية توفر الألعاب المختلفة معا على جهازX - Box أو Play Station أو Game Cube في وقت واحد والتي هي أجهزة لها قوة خارقة. (نمرود،2008، ص85-86)

4. تلقي الطفل للألعاب الالكترونية بين الشكل والمضمون:

إن مرحلة الطفولة التي يعيشها الطفل بمختلف أقسامها تعطيه مجموعة من الخصائص النمائية التي تميزه وتفسر سلوكياته ومعارفه، خاصة من الناحية الحسية التي يتميز فيها بالتوافق البصري وقوة حاسة السمع ودقته وتطور إدراكه الحسي، والناحية العقلية من نمو سريع في الذكاء والتخيل والتذكر والانتباه وفهم وإدراك المفاهيم بشكل مجرد أكثر، وحتى الناحية الانفعالية تعزز الدافع لديه في نشاطاته اليومية وعلاقاته الاجتماعية النفسية التي يكونها ويعيش ضمنها فهو يعيش في جو من المرح والحب والشعور بالمسؤولية وشيئا فشيئا يستغرق في أحلام اليقظة ويحاول التعبير عن مشاعره فيها. فكل هذه المظاهر النمائية المرحلته العمرية يجعل علاقته بالعالم من حوله تختلف. لذلك يختلف التلقي عند الأطفال عما هو عليه لدى الكبار انطلاقا من استراتيجيات التلقي وآليات اشتغال النشاط الذهني والذوقي والمعرفي، فالأمر مختلف بين متلق هاو وآخر متمرس يملك الخبرة والوعي في التحليل والنقد، وكذلك الحال في الفئة العمرية الواحدة، أي بين طفل وآخر، فلا يمكن أن تكون عملية التلقي واحدة مشتركة ومتطابقة لدى جميع الأطفال في كل زمان ومكان، فهذا يختلف بحسب مستويات الأطفال المعرفية والإدراكية وخبرات كل منهم. وهنا تطرح إشكالية التلقي عند الطفل للألعاب الالكترونية، فالطفل بعيد إلى حد كبير عن التمحيص والتدقيق والاستيعاب الفعلي لمضمون هذه الألعاب وأشكالها، وأفكارها ورموزها ودلالاتها من جهة، وخصائص الوسيط الإعلامي الذي تبث من خلاله من جهة أخرى.

والألعاب الالكترونية هي تصميم شكلي ومضمون دلالي فكري، لذلك فمعالجتنا لتأثر الطفل بالألعاب الالكترونية ستشمل شكل الألعاب ومضمونها، بحيث لا يمكننا تناول أحد هذين الطرفين دون الآخر، لأنهما تكاملا في تحقيق تأثير هذه الألعاب في الطفل. فمجموع العوامل الشكلية والتصميم للألعاب الالكترونية يرسم للطفل واقعا افتراضيا لا يمت بصلة لواقعه الحقيقي، ما يجعله المفضل لديه انطلاقا بانبهاره بتلك التصاميم، بحيث يعوض من خلال عالم الألعاب الالكترونية نقائص عالمه الحقيقي.

إن خطاب المعلوماتية تقف وراءه وتنفذه كبريات الشركات العالمية الباحثة عن المزيد من الأسواق والترويج والأرباح، وهي بهذا تفكر دائما لإنتاج ما يلبي الحاجات المتجددة، وما يجذب المزيد من المتلقين الأطفال، وتحاول أن تجد أسهل المنافذ للوصول إلى دواخلهم وغرائزهم، مستغلة مواضع الضعف والحاجة والنقص في مستوى كفاءة تلقيهم، وذلك من خلال صناعة مشهدية تقوم على عوامل الجذب والإثارة والتشويق والإغراء والوهم الذي تجسده عناصر الخطاب المتمثلة بالشكل واللون والموسيقى واللغة والإغراء والوهم الذي تجسده عناصر الخطاب المتمثلة بالشكل واللون والموسيقى واللغة والغرابة والخيال اللامحدود.

وتشير الدراسات العلمية أن ما يتراوح بين 75 و 80% من ثقافة الإنسان عامة هي ثقافة حسية بصرية، والطفل لن يكون بمعزل عن هذه الحقيقة العلمية في عصر ثقافة الصورة، الذي أصبحت سطوة التملك فيه، في يد المتحكم الذكي في تقنيات الصورة. حيث أن ما يقدم على الشاشة من صورة ورموز وعلامات هي مجموعة من العناصر الشكلية والتركيبية، التي تعيد صياغة الواقع برؤى متخيلة، بل إنها عبارة عن وهم الواقع المتخيل من قبل جهة الإرسال لإنشاء رسالة تتوفر على علامات ورموز ينتظر منها جذب المتلقي والتأثير عليه من خلال إصدار الأحكام. فالطفل بطبعه ومرحلته العمرية ينزح دائما إلى التصاميم المبهجة، فأصبحت الالعاب الالكترونية وفق ذلك عالما قائما بحد ذاته عبر الوسائط الإعلامية الجديدة التي حاصرت الحياة اليومية والواقعية للطفل، خاصة في غياب الرقابة الحقيقية بدء من الوسط الأسري إلى المجتمع والهيئات المعنية بمراقبة الوافد الغربي من هذه الألعاب.

Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

إن المجال الحسي للطفل يكون قويا من الناحية البصرية، ما يجعل استقباله لأغلب المعلومات يكون من خلال الصور والمواد غير المكتوبة بحيث ينشط - في مرحلة الطفولة - الجزء الأيمن للدماغ بشكل أكبر من الجزء الأيسر، وذلك نتيجة اختصاصه بكل ما هو غير مكتوب وبعيد عن التحليل وذلك أيضا يعطينها تفسيرا التفضيل الأطفال في هذه المرحلة التعلم بواسطة الصور والأشكال وغيرها.

والتصميم الشكلي للألعاب الالكترونية هو البوابة النقاذ مجموع الأفكار والدلالات والرموز والقيم إلى أذهان الأطفال وتثبيتها داخل إطارهم المعرفي والقيمي والتفكيري. لأن للصورة مهمة سرية تتجاوز البصر إلى البصيرة، فانحلال حدود الصورة يحيلها إلى مضخة معرفية مكتظة بحزمة دلالات وإيحاءات وتعبيرات، لا تنتمي إلى مجرد البعد الجمالي منها، فالمخزون الدلالي للصورة يجعلها أداة اتصالية عالية التأثير العاطفي والمعرفي، بل تحيلها إلى وسيط حواري ممتد، محدثة غزارة في المعاني والدلالات وحضورا كثيفا في المشهد الثقافي والمعرفي. حيث أن المضامين التي تبث من خلال الألعاب الالكترونية إلى الطفل هي مضامين ذات مرجعية غربية، تنطلق من مبادئ مصنعيها ومحيط حياتهم الثقافية والقيمية، وهذا بغض النظر عن تصنيف تلك المضامين بين السلبي والإيجابي. إذ يتلقى الطفل مضامين لا تمت إلى واقعه بصلة، بالإضافة إلى أن أجزاء من هذه المضامين وخاصة تلك التي تتعامل مع خيال الطفل تحمل مجموعة من الأفكار والرموز وآليات التفكير، التي قد تعرقل تعامل الطفل مع محيطه، إذا لم يتم تأطيرها كما يجب، كما أنها تحمل مجموعة من المضامين التي قد لا تنتمي بشكل واضح إلى مرجعيات متينة أو متماسكة كالمرجعية الدينية أو المرجعية العلمية. (همال،2012، ص133-136)

إن العوامل الشكلية والتصميمية والصورة للألعاب الالكترونية تعمل عمل ومفعول المسكنات، حيث تجهز الطفل بجاهزية تامة نفسيا وعقليا لاستقبال مضامينها، بحيث ساعد افتقاره للخبرة التحليلية وللأبعاد المعرفية إلى زيادة فرص تبني تلك المضامين التي كانت سلبية في أغلبها، فالطفل لشدة التأثير أصبح يعيش ثنائية متناقضة، فبقدر امتلاكه لهامش حرية كبير في استخدام ولعب هذه الألعاب الالكترونية عبر مختلف الوسائط الإعلامية الجديدة، بقدر ما يفقد حرية استيعاب مضامينها ويتقيد باستقبالها كمتلق سلبي أكثر من استطاعته أن يكون متلقيا نموذجيا يتفاعل بشكل إيجابي مع هذه المضامين.

5. تأثيرات الألعاب الالكترونية على الطفل:

ما من شك بأن الألعاب الالكترونية لها تأثيرات مختلفة على الطفل، فالارتباط القوي الذي جمع بين أطفالنا والألعاب الالكترونية والذي أصبح جزءا لا يتجزأ من ثقافة الألفية الثالثة، والذي أدى إلى جدال بين علماء النفس والتربية، حول مدى أثر هذه الألعاب بأشكالها المختلفة على أطفالنا، سواء من النواحي الصحية، أو النفسية، أو الاجتماعية، أو السلوكية والانفعالية، فضلا عن آثارها القيمية والثقافية بشكل عام.

وفي خضم الاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية، يتساءل المرء عن الآثار التي يمكن أن تحدثها هذه الألعاب على الأطفال، فالألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات، فإنها كذلك لا تخلو من الإيجابيات (الزيزدي،2015)، إلا أننا سنركز في هذا العنصر على التأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية على الطفل من الناحية الصحية، النفسية والاجتماعية.

1.5. التأثيرات الصحية:

لقد حذر خبراء الصحة من أن تعود الأطفال على استخدام أجهزة الكمبيوتر والإدمان عليها في الدراسة واللعب، ربما يعرضهم إلى مخاطر إصابات قد تنتهي إلى تعويقهم، أبرزها إصابات الرقبة والظهر والأطراف، ومن ناحية أخرى كشف العلماء مؤخرا أن الوميض المتقطع بسبب المستويات العالية والمتباينة من الإضاءة في الرسوم المتحركة الموجودة في هذه الألعاب تتسبب في حدوث نوبات صرع لدى الأطفال، كما حذر العلماء من الاستخدام المتزايد لألعاب الكومبيوتر الاهتزازية من قبل الأطفال لاحتمال ارتباطه بالإصابة بمرض ارتعاش الأذرع والأكف كما طالب الباحثون بضرورة كتابة تحذيرات على مثل هذا النوع من الألعاب، على غرار

Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

التحذيرات المكتوبة على علب السجائر، وضرورة تقنين إنتاجها وتحديد نسب اهتزاز معينة خصوصا مع ازدياد عدد الأطفال الذين يستخدموها. (سلطاني،2012، ص88)

إذ ترى هندرسون Henderson (2019) في دراستها حول أن الألعاب الالكترونية تؤدي إلى المشاكل الصحية كالسمنة والخمول، والعزلة الاجتماعية، كما تؤثر أيضا على الصحة الجسدية والعقلية، والتي تحصل بسبب طول مدة استخدام هذه الألعاب.

وفي هذا الصدد تشير دراسة إلهام حسني (2002) أستاذة طب الأطفال بجامعة عين شمس، إلى أنه على مدى الخمس عشرة سنة الماضية ومع انتشار الألعاب الإلكترونية، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، موضحة أن الجلوس لساعات عديدة أمام الحاسب أو التلفاز يسبب آلام مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرارا بالغة الإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة (الزيودي،2015)، وأضافت أيضا أن من أخطارها ظهور مجموعة من الإصابات في الجهاز العضلي والعظمي، حيث اشتكى العديد من الأطفال من آلام الرقبة وخاصة الناحية اليسرى منها إذا كان الطفل يستخدم اليد اليمنى، وفي الجانب الأيمن إذا كان أعسر نتيجة لسرعة استخدام اليد وشد عضلات الرقبة وعظمة اللوح والجلسة غير السليمة.

وبالإضافة إلى ذلك تشير الأبحاث العلمية إلى أن حركة العينين تكون سريعة جدا في أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، وهذا يزيد من فرص إجهادها، كما أن مجالات الأشعة الكهرومغناطيسية المنبعثة من الشاشات تؤدي إلى حدوث احمرار العين وجفافها، وكذلك الزغللة، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب.

من جهة أخرى توصل منسي (2012) في دراسته التي هدفت إلى التعرف على الآثار السلبية للألعاب الالكترونية على اطفال محافظة مدينة الرس بالمملكة العربية السعودية أن من أهمها: الخمول والكسل وانحناء الكتفين وضعف البصر والسمع وضعف المشاركة الجماعية لدى الطالب.

كما أشار آدمز أن الأطفال والشباب الذين تتراوح أعمارهم بين 8 و18 سنة يمضون معظم أوقاتهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من أي نشاط آخر باستثناء النوم (44.5 ساعة في الأسبوع). وهذا بدوره يؤدي إلى انخفاض النشاط البدني، ويوفر بيئة مثالية لزيادة الوزن والسمنة.

وفي ذات المنحى يرى الانباري (2010) أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم الشخصية في اليوم التالي، كما أنه يزيد من تعب الجسم والصداع، كما أن اللعب بشكل متواصل لمدة طويلة دون انقطاع قد تصل إلى سبع ساعات قد يؤثر سلبا على خلايا المخ، وأنه كلما قلت مساحة شاشة التلفاز أو الحاسب زاد تركيز الشخص على الشاشة مما يرهق البصر ويسبب الصداع. كما أن الطريقة الخاطئة لجلوس الشخص أثناء لعبه، كأن يجلس متكئا وحال رقبته سيء، قد يسبب الأذى له، كما أن جلوس اللاعب على جنبه بعد تناوله الطعام لأجل اللعب قد يؤثر على المعدة. (حسن، 2017)

وتبين الدراسة التي قام بها كل من كريج أندرسون وكارين ديل، من خلال دراستين منفصلتين حول تأثيرات هذه الألعاب نشرتا في مجلة الشخصية وعلم النفس الاجتماعي التي تصدرها جمعية علم النفس الأمريكية ودراسة أمريكية أخرى لتكشف أن ممارسي ألعاب الفيديو العنيفة يتعرضون لتأثيرات متفاوتة على أداء المخ، حيث يزيد النشاط في منطقة المخ التي تتحكم في الإثارة العاطفية، وينخفض في الجزء التنفيذي، الذي يرتبط بالتحكم والتركيز والسيطرة على الذات وقد أجرى هذه الدراسة قسم الأشعة في كلية الطب بجامعة إنديانا بالولايات المتحدة الأمريكية.

وفي هذا الإطار يقول فينسينت ماتيوز أستاذ الأشعة: إن ممارسة نوع معين من ألعاب الفيديو العنيفة ربما تكون له تأثيرات قصيرة المدى على أداء المخ مقارنة بممارسة الألعاب المثيرة غير العنيفة. وفي هذه الدراسية طلب من أربعة وأربعين

Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

مراهقا ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة أو لعبة غير عنيفة لمدة ثلاثين دقيقة، واستخدم العلماء تكنولوجيا التصوير بالرنين المغناطيسي لدارسة أداء المخ أثناء سلسلة من المهام التي تقيس التركيز، فأظهرت صور المجموعة التي مارست اللعبة غير العنيفة وجود نشاط أقل في أجزاء التحكم والسيطرة التي توجد في مقدمة المخ، وحدوث نشاط أقل في أجزاء التحكم والسيطرة التي توجد في مقدمة المخ. (سلطاني،2012، ص88)

2.5. التأثيرات النفسية الاجتماعية:

من الواضح، بل من المؤكد أن التعرض للألعاب الالكترونية لفترة طويلة، واللعب المفرط له تأثيرات نفسية ووجدانية أهمها: السلوك الادماني الوسواسي، ونزع الإنسانية عن اللاعب ونزع حساسية ومشاعره، وعدة تغيرات في شخصيته، وظهور اضطرابات نفسية حركية، وانحسار العزيمة والإرادة، ومع الأسف لا يوجد شكل منهجي تقويمي الآثار الألعاب الإلكترونية.

وهذا ما ذهبت إليه دراسة العنزي (2020) والتي هدفت إلى الكشف عن واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الشباب والعوامل الدافعة إلى ذلك، والعمل على رصد أهم الآثار السلبية المترتبة على إدمان الألعاب الإلكترونية. وتمت الدراسة على 600 مفردة من طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية. وتوصلت الدراسة إلى أن هناك حالة إدمان لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى فئة مرتفعة من الشباب. ومن أهم العوامل الدافعة إلى ذلك هو ما تحتويه تلك الألعاب من أساليب للتشويق والإثارة، وكذلك حالة العزلة التي يعيشها كثير من الشباب. وكشفت الدراسة أن هناك العديد من الآثار السلبية المترتبة على إدمان ممارسة تلك الألعاب، من أهمها الآثار الاجتماعية والأسرية التي تمثلت في حالة انعزال الأفراد عن الحياة الاجتماعية وارتباطهم بالعالم الافتراضي الذي توفره لهم الألعاب الإلكترونية، وكذلك التقصير في أداء الفروض الدينية والإصابة ببعض المشكلات الصحية وضعف التحصيل الدراسي، زيادة على اكتساب العديد من السلوكيات التي قد تمثل تهديدًا لسلامة المجتمع وأمنه.

كذلك فإن حجم خطر الألعاب الإلكترونية وضررها على الأطفال يفوق ما على الشباب والراشدين، ويتجلى ذلك عندما يتذكرون أحداثا ومشاهد بعينها من تلك الألعاب المرعبة، كما يتذكرون أحداثا حياتية سلبية ومؤلمة، يربكهم هذا ويوترهم ويتركهم نهبا لتوتر وكرب ما بعد الصدمة، ولنا أن نورد حالات عقلية بعينها، تعود في مجملها إلى تسلسل مشاهد وأحداث وتتابعها حدثت في الطفولة الأولى وما تلاها. كما يعيش الأطفال الذين تعرضوا لصدمات نفسية في ظروف عنف ورعب شديد كخبرة جذرية تترك آثارة دائمة ومختلفة، ومتفاوتة في شدتها، تتجلى شيئا فشيئا، وتبقى طوال الحياة، وإن وجدت مخارج وظروف حسنة في بعض الأحيان. فالطفل وحده فقط هو الذي يصاب بها وفظاعتها، وذلك من حيث الإنعكاسات السلبية على النمو النفسي السوي له، إذ تؤثر على السير النفسي المستقبلي لديه، وتعقد من مشاكل في السنوات اللاحقة.

ومما يبدو واضحا أن هذه الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية تتجسد في إنطباع مشاهد العنف- المصورة إلكترونيا- في تلك الألعاب الجهنمية على سطح العقل الباقي، أو تقبع في صخب تلك المنطقة الواقعة بين الشعور واللاشعور تمكن و تكون البذرة لما هو آت، يحدث هذا أكثر في حالات الأطفال المهيئين أكثر لإستقبال تلك الإندفاعات من بيئتهم المحيطة.

ذلك أن الصغار لا يستطيعون بل لا يتملقون- من فهم ذلك الفارق الكبير بين العنف المصور في اللعبة و وحشية ما يحدث في الحياة، إنهم لا يحسون بتلك التأثيرات التي تنزع عنهم حساسياتهم، لا يدركون، فيستمرون في اللعب نهارا وليلا من دون هوادة، وقد يستمر اللعب لأيام من دون كلل أو ملل، لا يقطعه سوى تناول القليل من الطعام الجاهز والمعبأ آليا غالبا، قليل من النوم، والذهاب إلى الحمام لقضاء الحاجة مع إهمال تام في المظهر. (عنو،2015)

إذ تؤكد السعد (2005) أنه وفقا للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المأسي، فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة

Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

والثلاثين عامة الأخيرة بازدياد السلوك العنيف، وارتفاع معدل جرائم القتل، والاغتصاب، والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه الألعاب الإلكترونية، ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوع من أنواع التسلية والمتعة (الزيزدي2015)، فقد وجد الباحثون النفسانيون، أن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين تحتوي على مضامين سلبية، قد تؤثر عليهم في جميع مراحل نموهم، كما تولد لديهم بعض السلوكات غير المرغوب فيها كسلوك التنمر. خاصة وأن تلك الألعاب الالكترونية تميل في أغلبها لجانب العنف والصراع بين فريقين أو بين لاعبين وتتجسد في عقلية الابن أن الحياة كلها صراع وينسى الحوار والتفاهم والتعاون والتكامل. والأطفال لاشك أنهم يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصياتهم حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه، وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في تكوين شخصياتهم ويؤدي بهم إلى ممارسة العنف. وهذا ما أكدته النظرية السلوكية ومرجعيتها فكرة التقليد أو المحاكاة كأساس لحدوث السلوك العنيف، حيث يلجأ الأطفال طبقا لهذه النظرية، إلى تقليد ما يشاهدونه والتعلم من خلالهم السلوك العنيف، ويحدد ذلك من خلال مواقف حقيقية في الحياة أو من خلال نماذج تبث لهم من خلال الأفلام وأجهزة التلفزيون والألعاب. (تهامي، وجعفورة،2009)

وقد كشفت دراسة نشرتها الرابطة الأمريكية للطب النفسي أجريت على مجموعتين من الأطفال أعمارهم بين 13 و15 عاما عن أن الأطفال الذين اعتادوا ممارسة ألعاب الكمبيوتر، خاصة العنيفة منها وتلك التي تشمل الحروب والقتل، زاد لديهم السلوك العدواني واتسموا بسرعة الغضب، إضافة إلى إصابتهم بمشاكل في النوم وزيادة عدد ضربات القلب، فضلًا عن انعزالهم عن أسرهم وأصدقائهم، كما تسبب أمراضاً صحية ونفسية واجتماعية مستقبلًا. كما أظهرت دراسة حديثة لكل من خيسوس بوجول وزملائه من مستشفى ديل مار في برشلونة تم نشرها في دورية علم الأعصاب الاسبانية، أن ممارسة الأطفال لألعاب الفيديو لأكثر من 9 ساعات أسبوعيا تشكل خطرا عليهم. وأجريت الدراسة على 2442 طفلاً تتراوح أعمارهم بين 7 و11 عاما، وكشفت أنه يمكن إيجاد علاقة بين المدة التي يقضيها الطفل في ممارسة الألعاب والمشكلات السلوكية لديه، وصراعه مع نظرائه وتقليل مهاراته الاجتماعية، وهذه المشكلات تظهر بشكل خاص لدى الأطفال الذين يمارسون ألعاب الفيديو لمدة تزيد على 9 ساعات أسبوعياً. في الوقت نفسه، كشفت الدراسة أن ممارسة ألعاب الفيديو لمدة ساعة أو ساعتين فقط أسبوعيا ترتبط بتحسن المهارات الحركية وبعض القدرات الإدراكية لدى الأطفال. (كنان،2020)

من جهة أخرى تشير بعض الدراسات حسب (الزيزدي،2015) إلى أن هذه الألعاب تصنع طفلا غير اجتماعي، فالطفل يقضي ساعات مع هذه اللعبة غير متواصل مع الآخرين، وبالتالي يخلق منه طفلا منطويا على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل، وتعلم الطفل المهارات الاجتماعية، والأدوار الاجتماعية التي سوف يتولاها مستقبلا "أب، أم، مدرس... الخ، هذا فضلا عن أنها تجعل الطفل أنانيا لا يفكر سوى في إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيرا ما تثار المشكلات داخل الأسرة الواحدة بين الإخوة الأشقاء حول من يبدأ باللعب؟ أو من يلعب؟

إذ يرى الكثير من الباحثين أن جلوس الطفل لمدة طويلة على أجهزة اللعب الإلكترونية يجعل من الطفل فردا منعزلا اجتماعيا بسبب إدمانه على هذه الألعاب وبسبب طول المدة التي يقضيها في ممارسة هذا النوع من الترفيه الإلكتروني، كما يشتكي الكثير من مدمني الألعاب الإلكترونية من ضعف التواصل الإجتماعي في الأسرة وفي المجتمع ككل، كما أنهم يتجنبون المناسبات العامة والولائم الحفلات والإجتماعات والتي يشعرون فيها أنهم في تحدي أمامها، وبهذا فهم لا يستطيعون الخوض أو الدخول فيها مما يدخلهم في إعاقة اجتماعية، كما تؤدي هذه الألعاب في بعض الأحيان إلى تنامي روح العزلة لدى الأطفال، بإضافة إلى العنصر المهم في التأثير الإجتماعي هو التفكك الإجتماعي الأسري بين الوالدين والأطفال أو حتى بين وإخوة

Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

والأخوات فيما بينهم. فبعض مضامين الألعاب الإلكترونية الخيالية تعمل على التأثير في نفسية الأطفال وتجعلهم يبتعدون عن الواقع ويقتربون من عالم خيالي غير موجود، وتعزز فيهم التفكير الخيالي على حساب الواقعية ليظهر من خلال سلوكياتهم وأقوالهم ونظرتهم إلى الحياة. (قويدر،2012)

وفي ذات السياق أشارت هالة حماد (استشارية الطب النفسي للأطفال والمراهقين) في (بوبيدي، وبن تركي، وعدائكة،2019) إلى أن لنوعية ألعاب الفيديو تأثيرا على التكوين النفسي للأطفال منها: الخواف (الفوبيا)، السلوك العدواني، الوسواس والنوم المضطرب وضعف الثقة في النفس والقلق الانطواء والمزج بين الواقع والخيال. أما من الناحية الاجتماعية السلوكية فهي تؤدي إلى الانفصال عن المحيط الاجتماعي وعدم التعاون مع الزملاء والغيرة و الشك في سلوك الاخرين، وضعف الشخصية أثناء محاورة الاخرين. فنجد أن العزوف أو الافتقار إلى مهارة الدخول في مواقف تفاعل إيجابي مع الآخرينيمثلأحد العناصر الرئيسية في الاكتئاب. ومن ثم يجد المكتئب بسبب عزوفه وافتقاده لمهارة المبادرة في تكوين علاقات اجتماعية ناجحة وفعالة – أمامه فرصا محدودة نحو تكوين وتعزيز مهاراته الاجتماعية في التبادل ومجالات ضئيلة لاكتساب الخبرة الكافية لتعميق علاقاته بالآخرين. مما يؤدي بدوره إلى مشكلة إضافية عندما يضطر إلى الدخول في التفاعلات الاجتماعية المجدودة المتاحة له. إذ سيواجه بسبب قصوره وفقر مهاراته الاجتماعية لكثير من الخبرات غير السارة التي تدفعه لمزيد من العزلة والانزواء و تزايد احساسه بالكآبة.

6. خاتمة:

لقد تناولت الدراسة الحالية موضوع من أهم المواضيع التي فرضت نفسها بقوة على الساحة وهو الأثر الذي تخلفه الألعاب الالكترونية من الناحية الصحية والنفسو اجتماعية على الطفل.

ومن خلال ما تم التطرق إليه يتضح لنا أن الألعاب الالكترونية أصبحت تهدد الصحة الجسدية والنفسو اجتماعية للطفل نتيجة الاقبال الكبير عليها واستحواذها على اهتماماته، فأصبح الطفل يندمج معها مما أدى إلى إنفصله عن واقعه الحقيقي وعيشه في عالم افتراضي خيالي، بالإضافة إلى ظهور بعض السلوكات غير السوية كالسلوك العدواني نتيجة تشبع الطفل بقيم العنف الممارس في الألعاب الالكترونية هذا من الناحية النفسو اجتاعية، أما من الناحية الصحية فنجد أن الألعاب الالكترونية تحدث تأثيرات على مستوى الجهاز العظمي والعضلي، الجهاز البصري، كذلك احداث اختلال على مستوى الدماغ، واضطرابات في النمو وفي النظام الغذائي.

وفي ضوء ما توصلت إليه الدراسة توصي الباحثتان بما يلي:

- إجراء دورات توعوية للأولياء حول الألعاب الالكترونية ومخاطرها.

-توعية الأطفال عن مخاطر الألعاب الالكترونية.

-ضرورة تصميم برامج تربية صحية من أجل عقلنة ممارسة الألعاب الالكترونية عند الأطفال.

-ضرورة تفعيل دور المؤسسات الاجتماعية كالمدرسة في توعية الأطفال حول مخاطر الألعاب الالكترونية.

-اشراف الوالدين على اختيار الألعاب الالكترونية المناسبة للطفل حسب احتياجاته وتحديد أوقات اللعب.

Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

5. قائمة المراجع:

الأنصاري، رفيدة بنت عدنان حامد (2020). *الألعاب الالكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل*، مجلة مركز بابل للدراسات الإنسانية. المجلد 1، العدد 1، ص ص 301-332.
http://bcchj.com/papers/bchcj_paper_2020_3339.pdf (الزيارة 2021/04/04)

بوبيدي، لامية، وبن تركي، أسماء، وعدائكة، سامية. (2019). *تأثيرات الإدمان على الألعاب الالكترونية على التوافق النفسي للأطفال*، مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية، جامعة الوادي، العدد 29، ص ص 7-18.
http://dspace.univ-eloued.dz/bitstream/pdf (الزيارة 2021/04/04)

بوتيمة، سميحة. (2017). *الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي -دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر بلدية المرارة ولاية الوادي*. رسالة ماجستير في علم الاجتماع. تخصص علم اجتماع التربية. قسم العلوم الاجتماعية. جامعة محمد خيضر-بسكرة. الجزائر.

تهامي ، محمد، وجعفورة، مصعب. (2009). *الآثار السلبية لإدمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال*، مجلة التمكين الاجتماعي، العدد 1، ص ص 87-95،
https://www.asjp.cerist.dz/en/article/122828 (الزيارة 2021/04/06)

حسن، أماني عبد التواب صالح. (2017). تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال-دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية. مجلة العلوم التربوية وعلم النفس. المجلد 25. العدد 3. ص ص 230-253.

الزيزدي، ماجد محمد. (2015). *الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة*، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، المجلد 10، العدد 1، ص ص 15-30.
https://www.taibahu.edu.sa/Pages/AR/DownloadCenter.aspx?SiteId=2ec3c96c-f0f4-4532-ae22-456c3197d4d6&FileId=c37b9cd5-5bdd-4559-8282-1fca5f6b3d57 (الزيارة 2021/04/10)

سلطاني، عادل. (2012). *الألعاب الالكترونية وتأثيرها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة-دراسة ميدانية على عينة من طلبة جامعة تبسة*. رسالة ماجستير في علم الاجتماع. تخصص علم اجتماع الاتصال والعلاقات العامة. قسم العلوم الاجتماعية. جامعة محمد خيضر -بسكرة. الجزائر.

العنزي، إبراهيم هلال.(2020). *التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية: دراسة ميدانية على طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية بمدينة الرياض*. *المجلة العربية للدراسات الأمنية*.(3)36. ص ص 483-502

عنو، عزيزية. (2015). *آثار الألعاب الإلكترونية على الخصائص النفسية السلوكية لدى الطفل*، حوليات مجلة قالمة للعلوم الاجتماعية والإنسانية، العدد 11، ص ص 215-243.
http://dpu.univ-guelma.dz/sites/dpu.univ-guelma.dz/files/Articles_revue/article%208_3.pdf (الزيارة 2021/10/11)

فلاق، أحمد. (2008). *الطفل الجزائري وألعاب الفيديو -دراسة في القيم والتأثيرات-*. رسالة دكتوراه في علوم الإعلام والاتصال. قسم علوم الاعلام والاتصال. جامعة الجزائر.

قويدر، مريم. (2012). *أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال -دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة*. مذكرة ماجستير في علوم الاعلام والاتصال. تخصص مجتمع المعلومات. قسم علوم الاعلام والاتصال. جامعة الجزائر 3.

كنان، غنوة. *تعرف على أضرار الألعاب الإلكترونية وفوائدها. مقال منشور بتاريخ: 2020/01/15 في موقع:*
https://www.alroeya.com/172-69/2106330

نمرود، بشير. (2008). *ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (12-15 سنة) -القاع العام- دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس- الجزائر*. رسالة ماجستير في نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية. تخصص الارشاد النفسي الرياضي. معهد التربية البدنية والرياضية. جامعة الجزائر.

هال، فطيمة. (2012). *الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري -دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات مدينة باتنة*. مذكرة ماجستير تخصص الاعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة. قسم العلوم الإنسانية. جامعة الحاج لخضر باتنة. الجزائر.

Henderson , N. (2019). *Are Video Games Truly Bad for Kids' Health?*. greatergood.berkeley.edu

Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)