

تأثير الألعاب الالكترونية على

سلوك الأطفال مستقبلا

(لعبة الحوت الأزرق أنموذجا)

The effect of electronic games on
children's behavior in the future
(Blue whale as a model)

تينتة كريمة *

جامعة زيان عاشور (الجلفنة)،

recherchescientifique07@gmail.com

ط.د بن غليسي سعاد

جامعة زيان عاشور (الجلفنة)،

benghlisisouad17@gmail.com

ط.د بن لقريشي نورالدين

جامعة 20 أوت

1955 (سكيكدة)،

n.benlkrichi@univ-skikda.dz

مخبر التطبيقات النفسية و

التهمة LPPE قسنطننة

ملخص:

مع التطور التكنولوجي ومع استعمال الهواتف الذكية واللوحات الرقمية التي أضحت اليوم في متناول العديد من الفئات على اختلاف أعمارهم، أين أصبح الأطفال في أعمار جد صغيرة يستعملون مختلف وسائل التكنولوجيا لساعات طويلة من الزمن بالإضافة إلى الألعاب الالكترونية، حيث أصبحت تنتشر في كل البيوت الجزائرية رغم جهل الأولياء للمخاطر التي قد تسببها على سلوكيات الطفل مستقبلا، وما لا يمكن تجاهله هو أن هذه الدراسة تكشف خبايا الفكر الغربي وهدفه من توسيع هذه الألعاب ومضمونها التي استحوذت على عقول الكثير من أطفالنا، ولهذا جاءت هذه الدراسة للكشف عن:

- مدى تأثير هذه الألعاب الالكترونية على الطفل وخصوصا لعبة الحوت الأزرق وبالأخص ضحايا مدينة الجلفة الذين سلبت أرواحهم؟
- كيف ساهمت هاته اللعبة في انتحارهم؟ وما الدور الذي تلعبه الأسر في تنشئتها الخاطئة حتى نشهد مثل هاته الجرائم في حقوق أطفالنا؟
- كلمات مفتاحية: اللعب، الألعاب الالكترونية، سلوكيات الأطفال، لعبة الحوت الأزرق، ضحايا الحوت الزرق.

Abstract:

With the technological development and with the use of smart phones and digital tablets that have become today within the reach of many groups of all ages, where have children at very young ages used various means of technology for long hours of time in addition to electronic games As it has become widespread in all Algerian homes despite the parents' ignorance of the dangers that it may cause to the child's behavior in the future, and what cannot be ignored is that this study reveals the secrets of Western thought and its goal of expanding these games and their content that captured the minds of many of our children, and this is why this study came to reveal About:

- What is the impact of these electronic games on the child, especially the blue whale game, especially the victims of the city of Djelfa, whose lives were stolen?
- How did this game contribute to their suicide? What is the role that families play in their wrong upbringing so that we witness such crimes in the rights of our children?

Keywords: Toys, electronic games, children's behavior, blue whale game, blue whale victims.

مقدمة

يميل الطفل للعب بشكلٍ فطري؛ فهو من الأنشطة المهمة في حياته التي تكشف عن مكنوناته، وعواطفه وجوانبه الخفية، وبالعب تتكوّن شخصيّة الطفل، وتظهر اتجاهاته وميوله الفكرية والعاطفية والاجتماعية. أكّد علماء النفس أنّ اللعب يُنمي شخصيّة الفرد، كما أنّه وسيلةٌ من وسائل التعليم الأساسية، وفي السابق كان إطلاق مفهوم اللعب يرتبط بالنشاط البدني أو الحركي، إلا أنّه بتطوّر العلم والتكنولوجيا التي رافقته تغيّر مفهومه عن المفهوم السابق؛ فظهرت الألعاب الإلكترونية التي سرعان ما جذبت انتباه جميع فئات المجتمع ولاقت نجاحاً فائقاً، وانحرفت بمفهوم اللعب من التعليم إلى الترفيه بالدرجة الأولى.

برزت الألعاب الإلكترونية في بداية الثمانينات مع التطور العلمي والتكنولوجي والاستخدامات المتعددة للحاسوب، فكانت نقلةً نوعيةً ومتميزةً، وأصبحت مدار بحثٍ وجدلٍ كبيرين بالنسبة لأهميّتها ودورها التربوي وتأثيرها على الكبار والصغار، وفوائدها في تنمية المهارات وخاصةً مهارة التفكير والتخطيط، وبهذا فقد أصبحت هذه الألعاب محطّ اهتمام الجميع. تُعدّ الألعاب الإلكترونية المرحلة المتقدّمة من ألعاب الفيديو؛ حيث مرّت بمراحل عديدة حتى وصلت إلى شكلها الحالي.

2. تعريف الألعاب الالكترونية:

يمكن تعريف اللعب بأنّه نشاطٌ ذهني أو بدني يؤديه الفرد صغيراً كان أم كبيراً، بهدف تلبية رغباته وحاجاته المختلفة، كالتسلية والترويح عن النفس، والتعليم والمتعة، وحب الاستطلاع، وتفريغ الطاقة الزائدة، وغير ذلك من حاجاتٍ مختلفةٍ تختلف باختلاف الفئة العمرية، وهو عند الأطفال ضرورةٌ من ضرورات الحياة، كالأكل، والنوم، والأمن. (سعادو وبن مرزوق، 2016، ص39)

3. أهمية اللعب:

تكمن أهمية اللعب بكونه من أهمّ حاجات الطفل الأساسية، وهو ضرورةٌ من ضروريّات حياته الشخصية؛ فباللعب يتعلّم الطفل أموراً عديدة تُفيدة في حياته، كما أنّه يُحسّن نموّه الجسديّ، والعقلي، والانفعالي، واللغوي لديه، فهو ليس مجرد وسيلة من وسائل قضاء وإشغال أوقات الفراغ لدى الأطفال كما يظن الكثيرون؛ بل هو ذو فائدة تعود على الطفل خصوصاً إذا كان اختيار الألعاب التي يمارسها الطفل من قبل الوالدين عن دراسةٍ وعلمٍ ومنهجية صحيحة، فإن كانت كذلك فهي تُكسب الطفل المهارات العديدة التي يحتاجها كي تنمو شخصيته، وتوضّح الألعاب أيضاً الكثير من المفاهيم العلمية والدينية واللغوية لديه. إنّ اللعب مهمٌّ وضروري للأطفال في

استخدامهم لهذه الألعاب لما فيها من وميض وذبذبات تؤثر على المخ وخصوصا الأطفال دون الأربع سنوات لأن العين والمخ في تطور مستمر في هذه المرحلة وهذه الألعاب تعرقل نموهم في طريقا آخر.

- ظهرت في بعض المدارس حالات عنف من الأطفال لزملائهم لأنهم يقلدون هذه الألعاب ويعتبرونها شيء عادي بل وقد حدث بالفعل في إحدى المدارس في ألمانيا لطفل مراهق أنه قد عمل مجزرة لأصاحبه وانحصر بعدها لأنه كان يقلد شخصية في هذه الألعاب والتأثير النفسي أخطر من التأثير الجسدي على الطفل لأن التأثير الجسدي يمكن علاجه مع الوقت لكن التأثير النفسي ممكن للأسرة ألا تلاحظه إلا بعد أن يكون الطفل دخل في مرحلة متأخرة ويمكن أن تنمو معه تأثيرات سلوكية عنيفة وسلبية وتزداد إلى أن يحدث عدم السيطرة عليها .

- هذه الألعاب تعود الطفل على الكسل وعدم الابتكار والتفكير لأن مرحلة الطفولة كلها طاقة لا بد أن نستثمرها في نشاطات وألعاب بدنية .

- هذه الألعاب تسبب الغباء للطفل لأن كل شيء عنده سهل بضغطة زر فقط ولن يتعب عقله في التفكير وكثرة الوميض تؤثر سلبا على الجهاز العصبي للطفل .

كافة مراحلهم العمرية ولللكبار أيضاً؛ إذ يُدخل الفرحة والسعادة على قلوبهم، ويُجَدِّد الحيوية والنشاط لديهم، وهو وسيلة لكسر الروتين ونمط الحياة. (الهدلق, د.ت, ص43)

4. اثر الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل وصحته :

(الزيودي, 2015, ص02)

تعكس معظم الدراسات التي أجريت على التأثير السلبي لهذه الألعاب على سلوك الطفل ونموه العقلي وصحته الجسدية لما لها أثر في ترك تأثير على تصرفاته وشخصيته وقد أجرت اليابان على سبيل المثال تغيرا جذريا في التربية المدرسية وحتى المنزلية للحفاظ على الأطفال من خطر هذه الألعاب وتأثيرها على نموهم الذهني وهذا ما اعترض عليه أصحاب شركات الألعاب لما لهم في خسارة مادية ولكن اليابان أرادت أن تحافظ على الأطفال أهم من المادة لأنهم هم المستقبل.

5. أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل وصحته من

مخاطر الألعاب على الطفل: (قويدر, 2012, ص32)

- تسبب له انعزال عن العالم الخارجي وانطواء على ألعابه وبالتالي عدم إحساسه بالمسؤولية والخوف من الاندماج مع الأشخاص.

- بعض الدراسات التي أجريت أظهرت وجود حالات تشنج وزيادة في تذبذب المخ وحالات صرع لدى بعض لأطفال لكثرة

5. تأثير الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال

المستقبلية : (عوف, 2014)

- إن الإثارة والمتعة التي توفرها العاب الفيديو هي على النقيض تماما بيوم مثالي في المدرسة ، يمكن أن يسبب تأثير الطفل بمتعة الألعاب الالكترونية تفضيله لتلك الألعاب فقط على أي شيء آخر ، وعدم اهتمامه بالمدرسة والذهاب إليها .

- قضاء الطفل الكثير من الوقت أو سهره ليلا على تلك الألعاب يسبب إرهاقه ، وعدم قدرته على الاستيقاظ صباحا للمدرسة .

يمكن للطفل أن يهمل واجباته المنزلية خارج المدرسة ولا يهتم حتى بالاختبارات ويفضل الألعاب على كل ذلك . مما يسبب سوء المستوى وضعف الأداء التعليمي .

- تحتوي بعض العاب الفيديو على عنف مفرط مما يسبب سوء سلوك الطفل وعدوانيته تأثرا بها من الأخطار الكبيرة التي قد لا يعلمها البعض وجود العاب بأفعال جنسية نابية وبدون رقابة أو تصنيف عمري بعض الألعاب تحتوي على ألفاظ خارجة بمختلف اللغات قد يكررها الطفل بدون فهم معناها ، وقد يتأثر بها الأطفال الأكبر سنا وتصبح جزءا من طريقة كلامهم، هناك الألعاب التي تحرض على العنصرية أو التطرف أو الشذوذ، وغيرها من التوجهات غير السوية التي قد لا يستوعبها الطفل، ولكنه يمكن أن يضطر لمحاكاة نفس السلوك .

- ظهر مؤخرا بعض أنواع الألعاب الخطيرة جدا ، مثل الحوت الأزرق ولعبة مومو ولعبة مريم، هذه تقوم على تهديد الطفل وإرغامه على القيام بتصرفات غريبة وعدوانية وقد ينتهي الأمر في النهاية بإصابته بالاكتئاب الحاد وانتحاره ، وقد حدث بالفعل حالات انتحار بين الأطفال والمراهقين بسبب هذه الألعاب .

6. سلبات الألعاب الإلكترونية علي الطفل : (المدلوق, مرجع سابق, ص49)

- وجد المتخصصون أن للألعاب الإلكترونية أثر في تغير سلوك الطفل للسوء حيث أنها تدفعه للأناية وحب الذات وزيادة السلوك العدواني لديه وربما تدفعه للسرقة للحصول على هذه الألعاب وتحديداتها من الأسواق أو لشراء الأجهزة التي يتمكن من ممارسه هذه الألعاب عليها حيث أنها تكون بمثابة إدمان له.

- بعض الآباء يتركون الأطفال ممارسه الألعاب فهي آمنه عن المواقع الجنسية ولكن ما لا يعلموه أنها تحمل نفس خطورة هذه المواقع وتأثيرها لذلك يتطلب الأمر المتابعة الدائمة من الآباء والأمهات.

- وضع برنامج مراقبه لمعرفة ما يفتحه الطفل من ألعاب.
- جعله يمارس هذه الألعاب مع أصدقائه حتى لا ينزل عنهم.
- تخصيص وقت لممارسه الأنشطة الرياضية.
- غرس حب القراءة في نفس الطفل.
- جعله يخرج طاقته من خلال الرسم لزيادة قدرته على التخيل والإبداع .

10. كيفية التغلب على مشكلة إدمان الطفل للألعاب الالكترونية و ما على الأسرة فعله : (العمري, 2015, ص05)

- لابد من اختيار الألعاب التي تنمي ذكاء الطفل مثل الألعاب التعليمية والألغاز.
- لابد أن يوضع الطفل تحت رقابة الأهل بدون أن يشعر حتى يمكنهم التدخل في وجود خطر.
- غير مسموح باللعب على هذه الألعاب سوى ساعتين في الأسبوع مقسمين على الأسبوع وألا يتعدى النصف ساعة في أي لعبة.
- إشراك الطفل في لعبة رياضية من صغره وعدم اللجوء إلى هذه الألعاب إلا لوقت قصير مع تجنب ألعاب العنيفة

7. نصائح للسيطرة على الأمر : (نادي, 2012)

- إن للأهل تأثير كبير في هذا الموضوع حيث يتطلب منهم الأمر بالمشاركة الدائمة لأطفالهم في كل شيء و خصوصا هذه الألعاب و معرفه محتواها و اختيار الألعاب لهم المفيدة التي تحفزهم علي الإبداع و تحفز قدرتهم في اتخاذ القرارات و قضاء وقت أطول بين أفراد العائلة لتقوية الترابط بينهم.
- عدم ترك الطفل وحيدا و العمل علي البحث عن بدائل مفيدة لهذه الألعاب كمشاركه الطفل في أنشطة اجتماعيه و الرياضية و الثقافية و عدم إحساس الطفل بالملل من الجلوس معه و إعطاؤه جهاز الكتروني ليتعد عنوا مهما كانت المشاكل أو الظروف التي تعانوها لا تتجاهلوا طفلكم.

8. إيجابيات الألعاب الإلكترونية على الأطفال وحلول

لتجنب أضرار هذه الألعاب: (القاسم, 2011, ص03)

- لهذه الألعاب فوائد أيضا وليس أضرار فقط فإنها تحفز الذكاء عند الأطفال وتحسن مستوي الفهم لديهم, كما أنها تتطور المهارة الإدراكية حيث أنها تنسق العلاقة بين يده وعينه, ووجدت الدراسات أن هذه الألعاب تنمي الذاكرة وسرعه التفكير واتخاذ قرارات سليمة وسريعة وتعلمهم مهام الدفاع عن أنفسهم:

- يجب تحديد وقت معين لممارسه هذه الألعاب ولا تكون طول اليوم للسيطرة على إدمان الطفل لهذه الألعاب.

قبل اللجنة العلمية للألعاب الالكترونية والبرامج الترفيهية ، تبين فيه تعريف اللعبة والعمر الملائم لها .

- يمكنك متابعة ومراقبة مواقع والعباب الطفل الالكترونية من خلال تفعيل المراقبة التي تبيحها مواقع اللعب الالكترونية المعروفة ، كما يمكنك الاطلاع على مواقع الانترنت المفيدة للحصول على نصائح لتعامل طفلك مع تلك المواقع والألعاب بأمان .

- لابد من التحكم في الأجهزة الالكترونية بتفعيل رقم سري حتى يصعب على الطفل حفظه من اجل أن لا يتمكن من اللعب بها بدون علم الوالدين فيسهل على الوالدين التحكم في الوقت الذي يتم تحديده ومن نوعية التطبيقات والألعاب .

- إن كان طفلك يفضل لعبة معينة فبإمكانك إحضار لعبة مجسم لنفس اللعبة على سبيل المثال الرجل العنكبوت، أو توفير أقمعة وملابس تلك اللعبة حتى ينشغل بها بعيدا عن استخدام الأجهزة الالكترونية .

- ينبغي على الحياة الاجتماعية للطفل من خلال توفير بعض الأنشطة الحياتية يتم فيها دمج الطفل مع أطفال آخرين ، بدلا من الألعاب الالكترونية ليتعلم أن هناك وسائل أخرى للترفيه والتسلية .

- إشراك الطفل في ألعاب تنمي ذكاؤه مثل البازل والمكعبات والرسم وتركيب أشياء واستخدام أشياءه الغير نافعة في إعادة تدويرها.

- ينصح هنا الخبراء بنفسية الأطفال بضرورة وضع ضوابط لهذا الأمر من خلال الأب والأم ، حيث أن البعض يظن أن تلك الألعاب لا خطر منها وإنما آمنة بما أنها ليست مواقع إباحية لكن الحقيقة أن تلك الألعاب تشكل نفس المخاطر على جميع الأصعدة النفسية والبدنية والعقلية والاجتماعية للطفل ، وباليت جميع الباء تعبير أطفالهم الكثير من الانتباه حول هذا الأمر .

- يتطلب التغلب على تلك المشكلة التدخل من الآباء بالتوضيح والإصلاح عن طريق المراقبة والمتابعة لكن دون تسلط بل منحه بعض الحرية التي تناسب عمره كما ينصح بان تتحدث إلى طفلك عن اللعبة التي يحبها وتعرفي على سبب شغفه به، وحاولي أن تشاركه اللعب أنت ووالده حتى تستعيدي الثقة التي تكون العلاقة بين كتم صداقة ومصارحة .

- ينبغي على الوالدين تحديد مدة زمنية للعب على الأجهزة الالكترونية بالاتفاق مع طفلهم ، كي لا يسرف الكثير من الوقت في اللعب وبالتالي يتطور الأمر إلى إدمانه اللعب كما يجب أن يطلع الوالدين على غلاف كل الألعاب الالكترونية عند شرائها حيث يوجد على كل غلاف تقييم إرشادي من

11. أهم ضحايا لعبة الحوت الأزرق بولاية الجلفة :

كما أن آثار هذه الألعاب على صحة وسلوك الطفل، تقع ما بين الإدمان على ممارسة هذه الألعاب، وبين الإصابات المختلفة لأعضاء الجسم إلى غير ذلك من الآثار الأخرى على شخصية الطفل، علاوة على ما تسببه هذه الألعاب الالكترونية من أضرار نتيجة ما تفرزه من إشعاعات وذبذبات على جسم الطفل، وما يصاحب ذلك لاحقا من تهيئات وأحلام مفرعة أثناء الليل لبعض الأطفال خصوصا تلك الألعاب والقصص والمشاهد المرعبة المتوفرة على الأقراص المدججة تؤدي أيضا إلى إطلاق العنان لخيال الطفل في أمور متناقضة .

وبهذا أصبحت الألعاب الالكترونية عالما يستهوي ملايين البشر حول العالم وينفق عليه في العام مليارات الدولارات وتعتبر أجهزة الألعاب الالكترونية المنزلية من أكثر أجهزة الترفيه انتشارا في العالم وعلى الرغم من كل هذا الشيوع والانتشار فلا تزال هناك فئات وقطاعات واسعة من الناس لا تعرف الحد الأدنى من المعلومات عن هذا العالم المثير ، خاصة فيما يتعلق بالأجهزة المستخدمة ونظرية عملها ونشأتها وتطورها عبر الزمن .

- أول ضحية : اسم الطفل عمر الضاوي من بلدية عين معبد شمال الجلفة يدرس في السنة الثالثة متوسط وكان من النجباء..
رسم حوت الأزرق على ذراعه قصد اجتياز المرحلة (27) وعشرون سرعان ما تفتن لخطورتها متجها نحو العيادة الصحية لتلقي العلاج رفقة صديقه بعين معبد وكانت من تصريحات الضحية انه كان هناك من يأمره داخل اللعبة بالتزام السرية في اللعب .. وانه أصبح مدمنا عليها إلى أن طلب منه إرسال رسم الحوت على ذراعه وتعرضه للتهديد من طرف أصحاب اللعبة وذلك بقتل والديه ونصح بترك لعبة الحوت الأزرق لما لها من أضرار نفسية وجسمية .

- ثاني ضحية : اسم الضحية احمد طفل يبلغ من العمر (10) سنوات .. توفي شنقا في شقتهم بينما كانت تصريحات الوالدين بأنه كان منطويا في الفترة الأخيرة ولم يعرفا السبب في ذلك إلا بعد الفاجعة الكبير التي ألمت بيتهما .

12. خاتمة:

إن معظم الأولياء لا يدركون مخاطر وتبعيات هذه الألعاب خصوصا عندما يصاحب ذلك سوء استخدام من قبل الطفل، كما أن غياب الرقابة على محلات البيع أدى وجود العاب لها آثار صحية وسلوكية سيئة على المستخدم ولقد أثبتت الإحصاءات الصادرة من بعض الجهات الدولية المتخصصة،

13. قائمة المراجع:
- عبد الرزاق بن إبراهيم القاسم (2011)، العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني. (ط1)، السعودية: جامعة الإمام محمد بن سعود.
- مريم قويدر (2012)، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال, (ط1)، الجزائر: جامعة الجزائر.
- هناء سعادو ونوال بن مرزوق (2016)، الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي, (ط1)، الجزائر: جامعة الجيلالي.
- ماجد محمد الزيودي (2015)، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، المجلد (10)، العدد (1)،
- عائشة العمري (2015)، الألعاب الإلكترونية إيجابياتها لأطفالنا وما هي الأضرار المترتبة عليها، التعليم خارج الصندوق.
- عبد الله بن عبد العزيز الهدلق (د.ت)، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها, (ط1)، الرياض - السعودية: جامعة الملك سعود.
- وليد نادي (2012)، تأثير الألعاب الإلكترونية على الجسد والعقل، موقع الدكتور وليد نادي. <http://kenanaonline.com/users/walidnady/posts/434223> (consulté le 10/01/2021)
- ميرفت عوف (2014)، بين سلبياتها وإيجابياتها تعرف على كل ما يتعلق بالألعاب الإلكترونية