تاريخ استقبال المقال:2019/02/22 تاريخ قبول نشر المقال:20/ 2019/03 تاريخ نشر المقال: 25 /2019/03

تأثيرات الإدمان على الألعاب الإلكترونية على التوافق النفسي للأطفال

د. لامية بوبيدي – جامعة الوادي–الجزائر
د. أسماء بن تركي – جامعة محمد خيضر بسكرة– الجزائر
د. سامية عدائكة – جامعة الوادي–الجزائر

ملخص:

جاء هذا المقال بهدف بالتعرف على تأثيرات الإدمان على الألعاب الإلكترونية على التوافق النفسي لدى الأطفال. منطلقا من كون التكنولوجيا أصبحت تشغل حيزا هاما في حياة الإنسان المعاصر؛ في تأثيرات واضحة في نمطها ونمط سيرها، إذ تكاد لا تستقيم الحياة ومناشطها إلاّ من خلال الاعتماد عليها. إن الإدمان على العاب الفيديو يؤثر سلبا على الصحة النفسية عامة وبخاصة التوافق النفسي لدى الأطفال، فتتضارب في مضمونها مع فلسفة المجتمع وقيمه، كما أنها لا تنسجم مع متطلبات مرحلة الطفولة.

الكلمات المفتاحية: تأثيرات، الإدمان، الألعاب الإلكترونية، التوافق النفسي، الطفل.

The effects of addiction on electronic games on the psychological compatibility of children

Abstract:

This article aims to identify the effects of addiction on electronic games on psychological compatibility in children. Starting from the fact that digital technology of various types has become an important space in the life of modern man, even for the life of the child.

The dependence on electronic games negatively affects psychological health in general and in particular the psychological compatibility of children. Because of the contradiction between the content and values of these games with the requirements of the child and its values ...

Keywords: effects, addiction, electronic games, psychological compatibility, child.

مقدمة:

إن الحقيقة الثابتة التي لا اختلاف حولها أن طفل اليوم هو رجل الغد؛ والذي يعول عليه في مواصلة مشروع البناء الحضاري الذي تنشده عديد المجتمعات في مقدمتها الجزائر. هذا الطفل الذي يوجد في ظل ظروف مجتمعية مختلفة إلى حد بعيد عن تلك التي ألفناها وعشناها في مجتمع تقليدي، تحكمه شبكة علائقية تواصلية حميمية مغذاة بقيم الاحترام والولاء المجتمعي. أما طفل اليوم فهو ينتمي إلى مجتمع حضري بما تحمله اللفظة من دلالة ومعنى، فالفرد الحضري عامة والطفل خاصة أضحى منغمسا وتابعا إلى تكنولوجيا معلوماتية إلى حد الاستغراق فيها، مما يجعل الانقياد نحوها واقع حتمي لا مفر منه في تأثيرات كثيرة على ممارسته للأنشطة اليومية.

إن المشكلة ليست متعلقة بالتكنولوجيا في حد ذاتها بقدر ماهي مرتبطة بالترشيد في استخدامها. فالإدمان عليها أضحى جليا لدى فئة الأطفال ليشكل خطرا عليهم، ولعلنا نستدل في هذا المقام بحالات الانتحار التي شهدتها بعض المدن الجزائرية جراء تحميل تطبيق لعبة الحوت الأزرق، مع الانسياق نحو تنفيذ تعليماتها حرفيا دون وعي أو إدراك لمخاطرها.

إن مثل هذا المعطى الواقعي الذي يعد تحديا بالنسبة لنا جميعا؛ يدفع بنا دفعا نحو الوقوف وقفة تأمل وتعمق في هذا الواقع؛ من أجل الكشف على مختلف الآليات التي بإمكانها أن تقلل من التأثيرات السلبية لألعاب الفيديو على حياة أطفالنا، كما تقلص من احتمالية الإدمان عليها.

وبعيدا عن المبالغة الصحافية والرؤية التشاؤمية والهلع العائلي؛ جاءت هذه الورقة البحثية كمحاولة لمعرفة تأثيرات الإدمان على ألعاب الفيديو على التوافق النفسي لدى الأطفال، في استجلاء للتمظهرات النفس سلوكية لهذا النمط من الإدمان.

ولمعالجة الموضوع الموسوم" تأثيرات الإدمان على الألعاب الفيديو على التوافق النفسي لدى الأطفال"، تمت صياغة التساؤل العام على النحو الأتي:

- ما هي مختلف تأثيرات الإدمان على ألعاب الفيديو على التوافق النفسي لدى الأطفال؟

أولا: التوافق النفسي:

1-تعريف التوافق:

يعرف التوافق النفسي على أنه عملية دينامية مستمرة تتناول السلوك والبيئة (الطبيعة الاجتماعية) بالتغيير والتعديل حتى يحدث توازن بين الفرد وبيئته. وهذا التوازن يتضمن إشباع حاجات الفرد وتحقيق متطلبات البيئة[1] .

عموما ينشأ سوء التوافق عندما لا تكون الأهداف سهلة في تحقيقها، أو عندما تتحقق بطريقة لا يوافق عليها المجتمع. وعلى أي حال فإن الخفض غير المرضي للحاجة يتضمن سوء التوافق. ومنه فسوء التوافق يمثل حالة عجز من جانب الفرد في أن يحقق حلا مناسبا لمشاكله أو إرضاء موفقا لحاجاته ومن ثم يفشل في خفض توتراته بدرجة مرضية[2].

يشير **روجر** إلى أن الأفراد الذين يعانون من سوء التوافق يعبرون عن بعض الجوانب التي تقلقهم فيما يتعلق بسلوكاتهم غير المتسقة مع مفهومهم عن ذواتهم. ويقرر أن سوء التوافق يمكن أن يستمر إذا ما حاول الأفراد الاحتفاظ ببعض الخبرات الانفعالية بعيدا عن مجال الإدراك أو الوعي. وينتج عن ذلك استحالة تنظيم مثل هذه الخبرات أو توحيدها كجزء من الذات التي تتفكك وتتعثر نظرا لانتقاد الفرد لذاته. وهذا من شانه أن يولد مزيدا من التوتر والأسى وسوء التوافق [3].

ومما يجب تأكيده أن سوء التوافق في مجال معين يكون له صداه، و أثره في جميع المجالات الأخرى. فالإنسان وحدة نفسية جسمية اجتماعية و إن اضطراب جانب اضطربت له سائر جوانبها لذا فغالبا ما تجتمع ضروب سوء التوافق لدى الشخص الواحد[4].

2-معايير التوافق:

من الضرورة الإشارة إلى المعايير المختلفة للتوافق كما حددها الدكتور طلعت منصور[5]:

- المعيار القيمي: يستخدم للدلالة على اتفاق السلوك مع المعايير الأخلاقية وقواعد السلوك السائدة في المجتمع. ولذا فالشخص المتوافق هو الذي يتفق سلوكه مع القيم الاجتماعية السائدة في جماعته.
- المعيار الطبيعي: يشتق التوافق طبقا لهذا المفهوم من حقيقة الإنسان الطبيعية. ويستخلص مفهوم التوافق طبقا لهذا المعيار بناء على خاصيتين يتميز بهما الإنسان عن غيره من المخلوقات: قدرة الإنسان الفريدة على استخدام الرموز- طول فترة الطفولة لدى الإنسان مقارنة بالحيوان.
- المعيار الثقافي: إن المجتمع وثقافته يمثلان محددات رئيسية لبناء الشخصية، ومن هنا يعتبر الإنسان بصفة عامة انعكاسا للواقع الثقافي الذي يعيش فيه. ووفق هذا المعيار فإن الحكم على الشخص المتوافق يكون في إطار الجماعة المرجعية للفرد.
- المعيار الذاتي: هو التوافق كما يدركه الشخص ذاته، فبصرف النظر عن المسارات التي قد يبنيها الفرد على أساس المعايير السابقة، فالمحك الهام هنا هو يشعر به الشخص، وكيف يرى في نفسه الاتزان أو السعادة. فهو إحساس داخلي وخبرة ذاتية، فإذا كان الشخص وفقا لهذا المعيار يشعر بالقلق أو التعاسة ومنه فهو يعد غير متوافق.
- المعيار الاكلينيكي: يتحدد مفهوم التوافق أو الصحة النفسية في ضوء المعايير الاكلينيكية لتشخيص الأعراض المرضية. فالصحة النفسية تتحدد على أساس غياب الأعراض والخلو من مظاهر المرض.

ثانيا: إدمان ألعاب الإلكترونية:

1-تعريف الإدمان:

يعرف الإدمان على **أنه** اعتياد مرضى للإنسان على سلوك معين أو عقار معين أو مادة مخدرة، بحيث يصبح تحت تأثيرها في كل سلوكيات حياته اليومية، ولا يستطيع بل لا يتخيل أنه يستطيع الاستغناء عنها. وبمجرد غياب مفعولها أو عدم القيام بالسلوك المعتاد، تتأثر حالته النفسية والمزاجية بشكل ملحوظ. ويصبح همه وكل ما يشغله أن يتحصل عليها، لتعود له سعادته الزائفة ولو كان ذلك على حساب أسرته وأقرب الناس إليه.[6]

2-تعريف الألعاب الإلكترونية:

يعد اللعب في حياة الطفل ضرورة حياتية وحق من حقوقه، فهو ذلك النشاط الحر الذي يمارس لذاته وليس لتحقيق أي هدف عملي،[7] فهو يساعده في النمو النفس اجتماعي السليم. كما أنه من خلال يعبر عن ذاته وحاجاته من خلال أنشطة تعبيرات حركية ورمزية ايحائية عن ذاته. فضلا عن كون اللعب ترفيه وتسلية للنفس من أعباء وأعياء الحياة. بل لأهمية اللعب في حياة الطفل اقرت الباحثة "سوزان ايزاكس" إلى ان اللعب ليس هو الوسيلة الوحيدة للطفل لكي يكتشف عالمه، بل إنه يعتبر أكثر الانشطة التي تجعل الطفل متوازنا من الناحية النفسية في سنواته الأولى.[8]

وفي ظل التطور التكنولوجية عمدت العديد من الشركات الاجنبية على الاستثمار في هذا الجانب، والذي يتجلى في ظهور ظاهرة ألعاب الفيديو التي انتشرت بين الناس منذ 1981 والتي عرفت تطورا عميقا و سريعا في الآونة الاخيرة. فاستطاعت أن توجد عالما افتراضيا يعيش فيه الصغار والكبار لحظات منفصلة عن الواقع و في الوقت نفسه ذات تأثير فيه.[9]

3-أسباب الانجذاب نحو الألعاب الالكترونية:

تعددت أسباب انجذاب الأفراد كبارا وصغار نحو الانترنت عامة بما فيها ألعاب الفيديو خاصة حيث انها تتميز بالتشويق والاثارة والتفاعلية والخروج عن المألوف ...ولعل مرجعه إلى الفراغ القاتل المحمل بالروتين المميت في جو مقيد للحريات ومحد للقدرات...فالمدمن على ألعاب الفيديو قد يعتبرها الوسيلة لتحقيق الاشباعات، وأيضا المتنفس له من كل ما يقيده ويحبطه كما يوتره. وفي هذا الصدد يقول الدكتور حيدر محمد الكعبي: "يمكن أن نفسر سبب تفاعل الكثير...مع ألعاب شديدة الدموية أو ذات أجواء غريبة عن أجوائهم، حيث الاثارة والتشويق والفنتازيا. وذلك ما نجده يتجسد بشكل واضح جدا في الإقبال الشديد على لعبة (GTA). حيث يعيش اللاعب من خلالها نمط حياة مغايرة تماما لحياته الحقيقية حتى على صعيد من يلعبها في المجتمعات الغربية، إذ يطلق بطل اللعبة الذي ينتمي إلى عالم الجريمة غرائزه العدوانية بلا خوف من العقاب".[10]

4- محتوى الألعاب الإلكترونية:

يتنوع محتوى ألعاب الفيديو بحسب الجمهور المستدف بها-من إناث أو ذكور، من صغار وكبار-، في تسويق لهذه المنتوجات المعروضة (الألعاب) التي يتاح تحميلها مجانيا أو ماليا على الهواتف الذكية والالواح الرقمية. من بين ألعاب الفيديو التي تستقطب اهتمام الاطفال وبخاصة الذكور والاكثر انتشارا ونذكرها على النحو الاتي:

- **لعبة سرقة السيارات الكبرى** GTA: وهي لعبة فيديو تختص بعرض مغامرات، لعصابات تحترف سرقة السيارات في تصوير ثلاثي الأبعاد بألوان ملفتة للنظر، مغذى بشخصيات متميزة من حيث القوة البدنية والجمالية،. فتتيح هذه اللعبة للاعب اختيار المهمات التي يقوم بها، في مدن تحاكي المدن الامريكية، في تحد لقوانين الطبيعة مع خرق للقوانين العلمية من غوص بالسيارات في أعماق البحار، والسقوط من أعالي الجبال دون أن تضرر...، مع استباحة للفعل

الإجرامي بدءا بالسرقة وصولا إلى القتل. جدير بالتنويه إلى أن هذه اللعبة تعرف تحديثات على مستواه لجعلها أكثر تشويقا وأكثر دموية، فصدرت في خمس إصدارات منذ انشائها في سنة 1997.

- **COUNTER STRIKE**: وهي لعبة فيديو ثلاثية الأبعاد، قتالية بامتياز حيث تبيح القتل من خلال اشتباك فريقين، الفريق الأول يضم الأعداء أما الثاني فهو فريق المكافحة. وما على اللاعب إلا تصويب المنظور (الأسلحة) للقضاء على الخصم، والفائز هو الذي يحصد أكبر عدد من النقاط (عدد القتلى) .
- **SNIPER ASSASSIN**: لعبة فيديو ثلاثية الأبعاد من نوع التصويب التكتيكي، فالقناص يختار أفضل الطرق للتصويب بهدف القضاء على العدو.

وجدير بالذكر إلى أن بعض الافلام الهوليودية، قد تم تحويلها إلى نماذج من ألعاب الفيديو، من أهمها:

- **Tomb Raider**: وهي لعبة فيديو، تتناول مغامرات عالمة اثار (لارا كروفت) في بحثها عن الكنوز الأثرية في مواقع خطرة مليئة بالألغاز وشدة التحديات، لتبرز لارا كبطلة مقاتلة تتحدى هذه التحديات.
- **Resident Evil**: لعبة فيديو تجسد مغامرات البطلة (اليس) في مواجهتها لمخاطر الخصم المتمثل في الأحياء الأموات باستخدامها الأسلحة المدمرة.
- **Walking Dead**: لعبة فيديو تجسد عالما خياليا تسوده ويسيطر عليه الأحياء الأموات، حيث يمشون في كل مناطق ويقضون على البشر المتبقين على الارض، في حرب دموية من أجل البقاء.
- **Under World**: لعبة فيديو خيالية تروي صراع الوجود بين مصاصي دماء والمستذئبين، حيث احتلوا الأرض، فتحولت الكائنات البشرية إلى أحد النوعين السالفين، واللذين يسعيان إلى البقاء والوجود من خلال القضاء على الآخر. لتستخدم مختلف الأسلحة والتكتيك الحربي لتحقيق ذلك.

كما أنه تم تحويل المباريات الرياضية إلى لعبة ترفيهية رقمية (FIFA) يختار من خلالها اللاعب الفريق الذي يريده، ويسير الملعب حسب استراتيجيته وابداعاته الرياضية كأنه لاعب في وسط الميدان.

ثالثا: مظاهر تأثيرات الإدمان على الألعاب الإلكترونية على التوافق النفسي للأطفال:

يعد التوافق النفسي العام دليل على الصحة النفسية للذات الفردية في تفاعلها مع المؤثرات الخارجية، وهو مرتبط بمدى قدرتنا على التكيف والانسجام والتقبل لما لدينا (ما هو متاح) وأهدافنا وإمكانية تحقيقها. فسوء التوافق في الحقيقة ينتج عن عجز الفرد على تحقيق أهدافه كلها أو البعض منها، مما يشعره بالانزعاج وعدم الرضا، فيدفع به نحو البحث عما بإمكانه أن يشعره بالطمأنينة والرضا. وقد يكون السبيل لذلك هو الغرق في عالم افتراضي يحقق له اشباعاته وينسيه همومه في هروب مما يزعجه ويقلقه..، ليدمن عليه تدريجيا فيتعزز عند كل عقبة تواجهه. والطفل ليس بمنأى عن هذا الواقع.

إن الطفل بنية كلية متكاملة نفس جسدية اجتماعية، ووجود أي مشكلة على مستوى بنية من هذه البنيات، يحدث خللا واضطرابا على مستوى الكل، ليغرق في عالم الانترنت عامة وعالم ألعاب الفيديو خاصة. ونحن نعلم أن ما يدركه الطفل يعتمد كلية على ما يجذب انتباهه.[11]

مما لا شك فيه؛ أن لاستخدام الأنترنت تأثيرات كثيرة في السلوك الاجتماعي الطفل بحيث [12]:

- يضعف الروابط الأسرية؛ فيبعد الطفل عن الجو العائلي وتكاد تنعدم الحوارات والأحاديث المتبادلة ضمن افراد العائلة .
- يبعده عن الانشطة الثقافية والرياضية .
- يخسر الطفل الكثير من العلاقات الاجتماعية وسبل تفاعله مع محيطه وبيئته.
- يميل إلى الانعزال عن محيطه العائلي ليضع نفسه في مجتمع وهمي، ما يؤثر سلبا على طرائق التواصل عنده.
- يشوه الصورة الاخلاقية والاجتماعية للطفل عن طرق مشاهدة ضرب، ونمط اجتماعي مخالف للعادات والاعراف الاجتماعية التي تنطلق اساسا من معايير اخلاقية ثابتة.
- يؤدي إلى الوحدة والانفراد والميل إلى التوحد من خلال عدم الكشف عن النوايا أو الأسرار، وعدم النقاش أو التعبير عن الراي.
- يتأثر بثقافات غريبة وينجذب إلى عاداتها.

وفي هذا السياق يقول الدكتور عبد الجواد فطاير في كتابه" الإدمان": "أرى الناس مشدودين للشبكة أقل اهتماما بالانخراط أو الانسجام مع من حولهم في الحياة، فهم أقل اهتماما بذويهم وجيرانهم وزملائهم في العمل، وأكثر تعلقا بتلك الالة. ووجدت أن هناك من يهتم ويقضي وقتا أمام الشبكة أكثر مما يهتم أو يعتني بإصلاح علاقة متوترة بينه وبين آخر مهم في حياته. أجد أننا نفقد الإحساس بالزمان والمكان، حيث ننفصل عن واقعنا الاجتماعي أحيانا... أرى أن التفاعل الاجتماعي هو بمثابة الاكسجين للعقل.."[13]

ولعل المشكلة أخف وطأة وتأثيرا بالنسبة لفئة الكبار مقارنة بالصغار؛ حيث أن مستوى إدراكهم لمحتوى ما يتلقونه عبر الانترنت والأهم عبر العاب الفيديو منخفض. فهم يقضون ساعات بين ألعابهم الرقمية؛ في اقتصاص من هذا، وقتل لذاك والقفز على ذلك في حركات خارقة، بألوان زاهية وجذابة و موسيقى حماسية، تزيد من درجة الانسجام والإدمان عليها. كما قد لا يكتف البعض من هؤلاء الأطفال بمتابعة اللعبة عبر اللوح الذكي، بل تتحول إلى ممارسات حقيقية.

إن هذه ألعاب الفيديو أضحت بمثابة مدرسة يتزود من خلالها المتعلم (الطفل) بأرقى الفنون القتالية والحيل الاجرامية....وتدريجيا يتدرب عليها خاصة في حال وجود المحفزات والمعززات للإتيان بالأفعال العنيفة التي تلقاها في مدرسته الرقمية. وفي هذا السياق يعتبر **كلارك هل** أن التكرار لا يعتبر كافيا للتعلم وإنما يجب أن يكون التكرار مصحوبا بحالات تعزيز. [14]

وأيضا بندورا (نظرية التعلم بالملاحظة) وهو صاحب نظرية "التعلم بالملاحظة والادراك المعرفي وعمليات التنظيم الذاتي". وتدور هذه النظرية حول مناقشة عمليات التعلم بالملاحظة، أي كيف يتعلم الإنسان الاستجابات الجديدة من خلال ملاحظة الآخرين (ألعاب الفيديو قائمة على أساس تسويق تجاري من خلال صورة جذابة وصوت يتناسب والموقف المرئي). وهنا لابد من التركيز حول القضايا الرئيسية في مجال التعلم بالملاحظة وهي[15]:

- اكتساب الاستجابات الجديدة.
- العوامل المؤثرة على الطبيعة الانتقائية للتعلم بالملاحظة.
- العوامل الدافعية المحددة للجوانب الانتقائية في الاداء القائم على المحاكاة.

ولا يفوتنا أن ننوه إلى أن تم انشاء علم متخصص يبحث في موضوع الألعاب الفيديو، وهو علم (لودولوجي)، والذي أكد حقيقتين هما:[16]

-إن ألعاب الفيديو تحولت من مجرد وسيلة ثانوية إلى ظاهرة أساسية في حياة البشر، وعلى أساس ذلك استحقت أن يكون لها علم خاص بها.

-إن ألعاب الفيديو صارت مصدر تأثير فاعل في المجتمع، فلا بد من تأسيس علم يبحث في طبيعة التأثير لاستثمار فوائده و معالجة اضراره.

عموما فيما يلي نذكر بعض التأثيرات السلبية لألعاب الفيديو على التوافق النفسي للأطفال:

1-الخوف:

في بعض الاحيان يكابد الطفل ضروبا من مشاعر الخوف، وانعدام الامن النفسي وهي ذات اثر فعال في تكوين عقد نفسية. ومن الاسباب الرئيسية في تكوين مشاعر الخوف والاضطراب ما يلي:[17]

- افتقار الطفل إلى عطف احد والديه.
- التعاسة و الشقاء العائلي.
- محاباة طفل في الاسرة، و ايثاره بالحظوة و التدليل مما يؤدي إلى تنامي الغيرة بينهم.

فبعض هذه الألعاب يروج إلى فكرة الخوف من الإسلام. وعلى سبيل المثال نجد لعبة (Call Of Duty)، Splinter Cell، حيث تشرع هذه الألعاب نشر القوات الامريكية حول العالم من أجل القضاء على الإرهابيين، حيث تشير إلى جماعة إرهابية من العرب ...تسعى إلى تدمير أمريكا في وقت محدد، مما يدفع بوكالة الدفاع الامريكية إلى تعيين فريق دفاعي متخصص...من أجل القضاء عليها[18]

2-القلق:

يعد المرض العصبي كمظهر من مظاهر سوق التوافق النفسي، فينتج بسبب عدم القدرة على الاشباع النفسي. يحتاج كل أنسان نفسيا لمطالب نفسية أساسية، تؤمن له حياته، وتعطيه الاطمئنان على السلوك اليومي في الحياة. فكل إنسان يحتاج للتقدير، للتقدير الذاتي الذي يعطيه الإحساس بأهميته، كما لتقدير الغير له. فكل واحد يريد أن يحب، و أن يكون محبوبا. فالحب المتبادل يعطي يشبع النفس ويربط الفرد بمجتمعه....والانسان يهتم بتحقيق أهدافه في الحياة. فمتى شعر بوجود معطلات تقف في طريقه سيطر عليه القلق، واحس بعدم اشباع ذاته، وقد ترتبط أهداف الإنسان بالتعليم والظروف الاقتصادية، وحالته الصحية والامكانات التي له والتي تحيط به ...[19]

إن المتابع للطفل وهو يمارس ألعاب الفيديو، يجد أنه يتفاعل معها بكل حماسة وانفعالية ومزاجية نحو أحداث اللعبة، كأنها واقعية فيندمج معها، فيصرخ ويتحاور ويتفاعل جسديا في دلالات عن قلقهم من الخسارة.

3-العنف الواقعي و الافتراضي:

يعد العنف أو السلوك العدواني من المخاطر الحقيقية الناتجة عن إدمان ألعاب الفيديو، فالطفل يكون في حالة هياج وانفعال دائمين مع انغماس واستغراق مع أحداث اللعبة، فنجده يشتم هذا ويقذف ذاك، و تتعالى أصواته في توجيه المقاتل (اضربه، اقتله، اقفز، مت..) كأنه يمارسها حقيقة. لتغمره السعادة في حالة فوزه، كما يشعر بالاستياء عند الخسارة. فنجده يتعرض لهذا الموقف مرارا وتكرارا، فتزداد الاستجابة العدوانية لديه شدة.

لقد توصلت الدراسة التي اعدها الباحثة **مريم قويدر** إلى أن لألعاب الفيديو تأثيرا على سلوك الأطفال، فهي تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل، غير مدرك لمدى خطورة هذه الألعاب على السلوك والقيم والتقاليد والدين. فهم يستهلكون كل ما يصنع من ألعاب بغض النظر عن صانعيها الذين يطمحون إلى تكوين أجيال تتميز بالعنف والعدوانية خاصة في البلدان العربية. فتتنامي السلوكات العدوانية لدى الطفل جراء الممارسة المتكررة لهذه الألعاب تجعله بميل للجريمة والقتل بطريقة لاشعورية ...كما أن هذه الممارسات المستمرة لهذا النوع من الألعاب، تبعد الطفل في تصرفاته عن الطفولة الحقيقية فينسى بذلك الطرق التقليدية، مما يجعله شخص غير متوازن في حياته.[20]

كما توصلت نتائج الدراسة التي أجراها الباحث **ماجد محمد الزيودي** إلى أن المعلمون يرون إلى أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب، من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه. كما يدركون حجم الآثار الصحية السلبية نتيجة إدمان الأطفال على هذه الألعاب، كمشكلات البصر والسمع، وعلى صعيد إنماء قدرات ومهارات الأطفال العقلية والحركية، أو مهارة تعلم اللغة الانجليزية، أو مهارة ادارة الوقت[21].

بل تذهب الدكتورة **كلوديا نعمة أبي حرب** (أخصائية عيادية) إلى أن لألعاب الفيديو تأثيرا على التكوين النفسي للأطفال، إذ أن الدماغ يمتص كل ما يراه، غير أن هذا لا يعني أن مشاهدة المجرم سيحوله إلى مجرم، ولكنه سيتشبع بالأفكار السلبية حتى ولو لم يقم بالفعل الإجرامي مباشرة، إلا أنه سيتقبل هذا العمل، وسيجد المبررات للأشخاص الذين قاموا بالأعمال الاجرامية[22].

كما أكدت نتائج الدراسة التي أعدها الدكتور **علي سليمان الصوالحة وآخران** وجود علاقة بين الألعاب الفيديو ونشوء السلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر الأولياء بدرجة متوسطة، ويفسر ذلك من خلال ما تتصف به ألعاب الفيديو من تفاعلية بين اللاعب وبين البيئة الافتراضية التي تتصف بها ألعاب الفيديو. إذ تتيح أمامهم الفرصة لممارسة السلوك العدواني في بيئة افتراضية شبه واقعية.[23]

بالإضافة إلى ذلك؛ أكدت نتائج الدراسة **ايان هاتشباي** إلى أن الامهات يعلن إلى عزو السلوك العدواني لأطفالهن إلى ما بعد استخدام ألعاب الفيديو أكثر من الأباء بنسبة بسيطة، وتملن إلى الشعور بأن الطفل يلعب الألعاب لنسيان مشاكله.[24]وأكدت ذات الدراسة بالرغم من أن كلا المجموعتين (ذكور، إناث) عبرا عن مشاعر معتدلة حول استخدام ألعاب الفيديو. إلاّ أن مشاعر الأولاد الذكور كانت أكثر قوة من مشاعر البنات في كل الحالات. وفي أربعة أنواع سجلت نسبا مرتفعة: الغضب أو العصبية عند توقع اللعب، الغضب عند الأمر بتوقف اللعب، التمتع باللعب كثيرا، والشعور بالعدوانية بعد اللعب بسبب اللعب بعد استخدام العاب فيديو معينة. وأكثر من (1%) من الأطفال في الدراسة (17 من الأولاد و 3 من البنات) عبروا عن شعورهم بالعدوانية بعد استخدام نوع معين من الألعاب.[25]

وفي اعتقادي أنه بالإمكان الاستفادة من نتائج التجربة التي أجراها الدكتور **فكتور كلاين** في مختبرات جامعة يوتا لمقارنة الاستجابات الانفعالية لمجموعتين من الأولاد بين سن 5 سنوات إلى 14 سنة تجاه أحد برامج العنف التلفزيوني عن طريق الرسوم البيانية- الاعتماد على الصورة في عرض العنف مثل الألعاب الفيديو-. فلم تتعرض أحد المجموعتين إلاّ قليلا لشاشة التلفزيون أو لم تشاهد شيئا بالمرة في العامين السابقين. أما المجموعة الأخرى فقد شاهدت الكثير

وبمتوسط (24 ساعة) أسبوعية لمدة عامين على الأقل. وبناء على نتائج جهاز القياس، كان الأطفال الذين قضوا طويلا للمشاهد العنيفة أقل انفعالا بما شاهدوه بصورة واضحة مقارنة بالآخرين. وعليه افترض الباحثون أن تبلد حساسيتهم كان أحد تأثيرات التعرض المستمر لمضامين العنف على شاشة التلفزيون[26].

4-العزلة الاجتماعية:

لقد أكدت نتائج دراسة **مريم قويدر** إلى أن ألعاب الفيديو تجعل الطفل يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على النفس، مما يؤثر سلبا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي..[27] وفي ذات السياق أكدت نتائج الدراسة التي أعدها "**ماجد محمد الزيودي**" على أن الأولياء يعانون من سهر الأطفال في ممارسة الألعاب، مما يؤثر على مجهوداتهم الدراسية، واستحواذها على وقت وعقول الاطفال، مما يولد مشكلات أسرية كثيرة، أهمها ضعف التواصل الاسري بين أفراد الاسرة، وبروز الأنانية.[28]

وفي ذات السياق أشارت **هالة حماد** (استشارية الطب النفسي للأطفال والمراهقين) 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 والشك في سلوك الاخرين، وضعف الشخصية أثناء محاورة الاخرين. [29] فنجد أن العزوف أو الافتقار إلى مهارة الدخول في مواقف تفاعل إيجابي مع الآخرين يمثل أحد 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 و الانزواء و تزايد احساسه بالكآبة .[30]

5- الانتحار:

لقد أصبحت ظاهرة الانتحار في المجتمع الجزائري مشكلة حقيقية، تستوجب التوقف عندها بهدف التعرف على العوامل والمسببات الدافعة نحوها، وبخاصة أنها تستهدف فئة الشباب والمراهقين وحتى الأطفال. ولعل الظاهرة التي برزت في الآونة الأخيرة والمتمثلة في إقدام عدد من المراهقين على الانتحار أو محاولة الانتحار، وذلك بعد اتباع تعليمات لعبة الفيديو "الحوت الازرق". وفي خضم تنامي عدد المنتحرين تنبه الأولياء إلى ضرورة مراقبة أبنائهم أثناء اللعب (ألعاب الفيديو)، مخافة إقدامهم على تحميلها وبالتالي الانتحار. فلقد تم تسجيل تماني (8) ضحايا بالجزائر حسب المصادر الإعلامية إلى غاية 10 جانفي 2018، فتم العثور على ضحايا لعبة الحوت الازرق من خلال شنق أنفسهم، وذلك بعد رسم الحوت على أحد الأيدي. فالمتمعن في أعمار ضحايا هذه اللعبة؛ يجد أن البعض منهم أطفالا (محمد الامين، عبد المؤمن يبلغان 9 سنوات)، وأخرون في بداية المراهقة إن جاز ذلك (هيثم، عبد الرحمن يبلغان 11 سنة) ومراهقون(أيمن 14 سنة، بلال، العمري يبلغان15 سنة، فيروز 18 سنة).[31]

6-اهمال الدراسة:

لقد أكدت نتائج الدراسة التي أجرتها **مرح مؤيد حسن** إلى أن لألعاب الفيديو بعض السلبيات التي تترك أثرها على اللاعبين، ومن أبرزها التبذير المالي في شراء الاجهزة وألعاب الفيديو وإهمال الواجبات المدرسية، وتعارض أفكار الألعاب المعروضة مع تعاليم ديننا وتقاليد مجتمعنا[32].

كما اسفرت الدراسة التي أجراها الباحث **عباس سبتي** على نتائج هامة نوردها كالآتي[33] :

- إن ممارسة اللعب من ثلاث ساعات فأكثر باليوم الواحد بنسبة (35.5%)
- عدم رضى الوالدين بانشغال الأولاد باللعب على حساب الدراسة والاستذكار بنسبة (56.3%)
- انشغال الطلبة بالحديث عن ألعاب الفيديو بالمدرسة، بدل الحديث بشئون الدراسة(78.1%) .
- سرحان الطلبة والتفكير بهذه الألعاب وهم بالصف الدراسي بنسبة (35.3%) .
- تأجيل حل الواجبات المنزلية من اجل ممارسة هذه الألعاب بنسبة (48%).
- تفضيل ممارسة الألعاب على عملية المراجعة والاستذكار بنسبة (49%) .
- انخفاض درجات المواد الدراسية بسبب ممارسة هذه الألعاب بنسبة (51.2%) .
- تفضيل اللعب الإلكتروني على قراءة الكتاب المدرسي بنسبة (63.1%) .
- الاضطرار إلى أخذ الدروس الخصوصية بسبب انخفاض المستوى التعليمي للطلبة (41.1%) .

خاتمة:

تكتسي شريحة الأطفال أهمية بالغة في المجتمع؛ على اعتبار أنهم مستقبل الفعل التنموي في المجتمع الجزائري. وعليه يجب أن نوليهم الاهتمام والرعاية من خلال توفير مختلف الإمكانات والشروط التي بإمكانها أن تجعل منهم ينمون نموا نفسيا واجتماعيا سليما. غير أنه في ظل التعبية لعالم التكنولوجيا الرقمية تضاءلت حظوظ اندماجهم واستغراهم في عالم، الذي بالرغم مما يقدمه من تسهيلات في حياة الفرد والمجتمع إلا أن الاستخدام المفرط لها إلى درجة الإدمان تستدعي التدخل العاجل لمعالجة الوضع.

إن الصحة النفسية للطفل كمؤشر دال على السواء؛ أصبحت مهددة بوجود هذه الألعاب الفيديو التي استغرق فيها واندمج معها في انفصال عن واقعه الحقيقي من جهة، ومع خلطه بالواقع الافتراضي الخيالي من جهة اخرى. في تمظهرات عدة للاعتلال النفسي الدال على وجود خلل أو اضطراب على مستوى التكوين النفسي.

إن الادمان على الألعاب الإلكترونية أثر سلبا على حياة ابنائنا. فيدفعنا نحو ضرورة اليقظة وأخذ الحيطة، مما يهدد سلامتهم وأمنهم وصحتهم. ولعل السبيل نحو تحقيق ذلك يكمن في توعية اطفالنا بمخاطرها وبأضرارها التي يمكن أن تنجر عنها نتيجة الانسياق نحوها وتقليدها. فضلا عن بناء ثقافة الاستثمار في الوقت من خلال توجهيهم الوجهة السليمة نحو الاستفادة من أشكال اللعب الأخرى التي تنمي حواسهم وقدراتهم العقلية، وتساعد على نموهم النفس اجتماعي لتجعله ينمو نموا متوازنا وسليما.

الهوامش:

[1] - حامد عبد السلام زهران (2005). الصحة النفسية والعلاج النفسي، عالم الكتب، القاهرة ، ط4،27
[2] - فرج عبد القادر طه (2001). علم النفس الصناعي والتنظيمي، دار قباء للطباعة والنشر والتوزيع، القاهرة، ط9 ، 46
[3] - مدحت عبد الحميد عبد اللطيف (1999). الصحة النفسية والتفوق الدراسي، دار المعرفة الجامعية، الاسكندرية،89
[4] فرج عبد القادر طه، مرجع سبق ذكره، 73
[5] - عبد الحميد محمد شاذلي(2001). التوافق النفسي للمسنين: المكتبة الجامعية، الاسكندرية، 28-30
[6]-موسوعة الادمان: تعريف الادمان، تاريخ التصفح:2019/02/22. الرابط: http://www.addiction-wiki.com -
[7] - محمد عماد الدين اسماعيل (1986). الأطفال مرآة المجتمع- النمو النفسي الاجتماعي للطفل في سنواته التكوينية، عالم المعرفة، الكويت،281-282
[8] - نيفل بنيت وليز وود-وسو روجرز (2009). التعليم من خلال اللعب، ترجمة خالد العامري، دار الفاروق للنشر والتوزيع،10
[9] - حيدر محمد الكعبي (2017). الألعاب الإلكترونية وأثرها الفكري والثقافي، المركز الاسلامي للدراسات الاستراتيجية،4
[10] - حيدر محمد الكعبي: مرجع سبق ذكره، 92
[11] - محمد عماد الدين اسماعيل(1986).مرجع سبق ذكره، 44
[12] - المركز التربوي للبحوث والإنماء(دت). سلامة الاطفال على الأنترنت – دراسة وطنية حول تأثير الانترنت على الأطفال في لبنان، بيروت، 150
[13] - عبد الجواد فطاير(دت). الإدمان- انواعه، مراحله، علاجها، دار الشروق، 124
[14] - توما جورج خوري(1996). الشخصية – مفهومها – سلوكها – وعلاقتها بالتعلم، المؤسسة الجامعة للدراسات والنشر والتوزيع، بيروت، 152
[15] - توما جورج خوري. مرجع سبق ذكره، 153
[16] - حيدر محمد الكعبي(2017). مرجع سبق ذكره،24
[17] - مصطفى فهمي(1995). الصحة النفسية – دراسات في سيكولوجية التكيف، مكتبة الخانجي، القاهرة ، ط3، 28
[18] - تقرير دوري يعنى بقضايا الحرب الناعمة (2015). الألعاب الالكترونية ودورها في هدم القيم، سلسلة التقارير التحليلية، مركز الحرب الناعمة للدراسات، 15.
[19] - القس صموئيل(دت). القلق – حالة وجدانية تبنى أو تهدم، دار الثقافة، القاهرة، ط1، 17-18
[20] - مريم قويدر(2012/2011). أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال – دراسة وصفية تحليلية على عينة من الاطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علوم الاعلام و الاتصال – تخصص مجتمع المعلومات، جامعة الجزائر 3،الجزائر، 277
[21] - ماجد محمد الزيودي(2015). الانعكاسات التربوية لاستخدام الاطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو و أولياء امور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، *مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية*،10(1) ، 15
[22] - ما تأثير الألعاب الالكترونية العنيفة على المراهقين، http://www.france24.com/ar/20130918 تاريخ التصفح: 2018/1/25، التوقيت:14:34
[23] - علي سليمان الصواحة وآخران(2016). علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني لدى اطفال الروضة، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، فلسطين،4(16)،193
[24] -ايان هاتشباي وجو موران اليس(2005). الأطفال و التكنولوجيا والثقافة- تأثير الوسائل التكنولوجية على الحياة اليومية للأطفال، ترجمة دعاء محمد صلاح الدين الخطيب، المجلس الأعلى للثقافة، القاهرة، ط1،88
[25] - ايان هاتشباي و جو موران اليس: مرجع سبق ذكره، 95
[26] - ماري وين- عبد الفتاح الصبحي(1999). الأطفال والإدمان التلفزيوني، عالم المعرفة، الكويت، 119
[27] - مريم قويدر. مرجع سبق ذكره، 277
[28] ماجد محمد الزيودي: مرجع سبق ذكر، 15
[29] - مي مجدي(2017/9/3). الألعاب الالكترونية حاجز بين الطفل و اسرته- التكنولوجيا الحديثة تؤثر سلبا على عقول الناشئة ونفسياتهم، جريدة العرب، 21
[30] -عبد الستار ابراهيم(1998). الاكتئاب – اضطراب العصر الحديث فهمه وأساليب علاجه، عالم المعرفة، الكويت، 135-136
[31] - منى غانمي: الجزائر ...ضحايا لعبة الحوت الازرق في ارتفاع : تاريخ التصفح: 2018/01/29 http://www.alarabiya.net/ar/north-africa/2018/01/10/. التوقيت: 10:14
[32] - مرح مؤيد حسن(ايلول2013). ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد، *مجلة اضاءات موصلية*، العدد 75.
[33] - عباس سبتي : دراسة الألعاب الالكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة- نتائج و حلول – دراسة ميدانية بدولة الكويت، http://www.minshawi.com/content : تاريخ التصفح:2018/1/25 التوقيت: 14:11