مجلة الحقيقة للعلوم الاجتماعية والانسانية
EL - HAKIKA (the Truth)
Journal for Social and Human Sciences

المجلد: 22 / العدد: 02 / السنة: 2023 ص ص:201-217

التوظيف النفسي لدى الطفل المدمن على الألعاب الإلكترونية (دراسة عيادية من خلال تطبيق اختبار الرورشاخ)

Psychological Functioning of a Child Addicted To Electronic Games (Clinical Study Through the Application of the Rorschach Test)

غـزال أمــال

جامعة محمد بن احمد وهران 2 (الجزائر)، ghezal.amel@univ-oran2.dz

تاريخ الاستلام: 2022/04/15 **تاريخ القبول:** 2023 /06/09 **تاريخ النشر:**2023/06/16

ملخص:

هدفت هذه الدراسة إلى فهم التوظيف النفسي لدى الطفل المدمن على الألعاب الإلكترونية وإبراز مدى أهمية العلاقات في حياة الأبناء داخل الوسط الأسري، ومعرفة السيرورة النفسية لهذه الحالة من خلال اختبار الرورشاخ، وارتكزنا في هذه الدراسة على المقاربة النفسية التحليلية القائمة على دراسة الحالة بالاعتماد على المقابلة العيادية النصف موجهة و الملاحظة العيادية المباشرة وعلى الاختبار الاسقاطي الرورشاخ، تم التوصل في الأخير إلى وجود هشاشة في التوظيف النفسي لدى الطفل المدمن على الألعاب الإلكترونية والتي ارتبطت أساسا بعوامل أسرية ونفسية، وتبني الطفل العالم الافتراضي كبديل عن فقر في العالم الداخلي بحثا عن الاشباع والتفريغ للتنفيس عن الذات والإدمان على الألعاب الإلكترونية كان بمثابة تعويض عن النقص في العلاقة الوالدية.

كلمات مفتاحية: التوظيف النفسي؛ الطفل؛ الإدمان؛ الألعاب الإلكترونية؛ اختبار الرورشاخ.

Abstract:

this study aimed to understant the Psychological functioning of a child addicted to electronic games, and to show the importance of relation ships in the lives of children within the family environment, and to know the psychological process of this case through the rorschach test ,we based this study on the psychoanalytic approach, on a case study and semi directed clinical interview , direct clinical observation and the rorschach projective test, finally reached to the existence of fragility in the Psychological functioning of a child addicted to electronic games ,whish is mainly associated with family and psychological factors ,and the child's resort to the virtual world as an alternative to poverty in the inner world, in search of gratification and emptying of self release and addiction to electronic games was a compensation for the lack of parental relation ship.

Keywords: Psychological functioning; child; addiction; electronic games; Rorschach test.

مقدمة:

إن التغيرات التي عرفتها المجتمعات من تقدم وتطور تكنولوجي في جميع المجالات كان لها وقع على حياة الفرد حيث جعلته يعيش في مسايرة لها وهذا ما أدت به إلى من جهة محاولا اللحاق والسير مع الوضع الجديد ومن جهة جعلته يعيش في صراعات نفسية مختلفة، نظرا لتعدد الأدوار الاجتماعية وتغير المهمات. أصبح هذا التقدم يغزو معظم فكر الأسر من أجل البحث عن وسائل جيدة مساهمة في تربية وتنشئة أطفالهم خاصة في المجال الالكتروني، حيث تعددت وسائل التسلية والترفيه وتجاوزت هده الأخيرة كل الوسائل التي كانت معتمدة في السابق، مشاهدة التلفاز، اللعب بالألعاب أو الألعاب الجماعية، لكن الألعاب الإلكترونية أصبحت تشهد اقبالا كبيرا من طرف الأسر حاليا وهي متنوعة نجد البلايستيشن PlayStation، اللوحة الرقميةTablette ، Psp، إكس بوكس X box، ...وغيرها كلها أجهزة عرفت رواجا كبيرا وأصبحت هم كل أسرة في اقتناءها وتوفيرها لأطفالهم، دون معرفة خطورتها وما يمكن أن تسببه من مشاكل نفسية، جسدية، اجتماعية، تعليمية .

الإشكالية:

تعتبر مرحلة الطفولة من أهم المراحل الأكثر أهمية في حياة الفرد، حيث أنها الركيزة الأساسية للنمو السليم وما يمكن أن يتلقاه الطفل في هذه المرحلة الهامة. لما لها من خصائص نمائية سواء على المتوى الجسدي أو النفسي وكلما كان هناك توافقا كلما ساهم ذلك في توافق الطفل. وهذا ما أسفرت عنه أغلبية الدراسات السيكولوجية حول نمو الطفل حيث نجد:

جون بياجي (jean piaget)، جون بولبي(jean bowlby)، هنري فالون (Henri wallon)، روني سبيتز(René spitz) .

كما يعتبر اللعب عاملا أساسيا في حياة نمو الطفل له انعكاسات إيجابية على جميع المستويات (المستوى الحسي الحركي، اللغة، الذكاء، الانفعال ...) لأن اللعب يجعل الطفل يدرك عالمه الخارجي ويساهم في بنائه المعرفي وليس العكس لكن يبقى خاضعا لأسس هامة .حيث يرى كل من (**الدربستي، سيد سليمان،1992، صفحة 29**) أن اللعب يعتبر من الحاجات العضوية الهامة

التي تساعد على النمو الجسمي للطفل وتؤدي إلى إشباع حاجات أخرى ترتبط باللعب والحركة والنشاط المختلف مثل الحاجة إلى البحث والمعرفة والاستطلاع والحاجة إلى الإنجاز والنجاح وبناء الشخصية التي تتميز بالمشاركة والمبادأة والاقدام.

واللعب بمختلف أنواعه مهم جدا ويبدأ مع مراحل النمو الأولى ابتداء من سنة إلى غاية سن التمدرس. والخلاصة أن اللعب بصورة خاصة يشكل قدرا كبيرا من الأهمية بالنسبة للنمو الاجتماعي ونمو الشخصية في سنوات ما قبل المدرسة. (**الدربستي، سيد سليمان، 1992، صفحة33**)

واللعب الإلكتروني هو الأخر له إيجابيات وسلبيات لكن يجب أن يكون تحت رقابة الأسرة لأن هناك ألعاب تثقفية تساهم في تحفيز ذكاء الطفل وتدريبه على الحفظ واستخدامها حسب الحاجة وتقتصر أيضا على وقت قصير، إلا أن الألعاب الالكترونية وممارستها بالشكل الدائم والمستمر دون الانقطاع هو الذي أصبح يشكل اليوم هاجس كبيرا ومخاوف على مصير وحياة هذا الطفل مستقبلا وما يمكن أن تخلفه من أثار وخيمة على علاقات الطفل سواء مع ذاته أو مع الأخرين.

وهذا ما يجعلنا نتسأل عن ما الذي يبحث عنه هذا الطفل في الفضاء الافتراضي؟ وما الذي يريد تحقيقه والقيام به في هذا العالم يجعله يتجنب العالم الواقعي؟

حيث نجد دراسة الألعاب الالكترونية وتشكل السلوك العدواني العنيف لدى الطفل داخل المدرسة التي كشفت لنا أن الطفل يتأثر بتلك الألعاب التي تحمل مضامين العنف حتى يتقمص شخصيات بطولية ويريد نشرها وإفراغ مكبوتاته في الوسط المدرسي أو حتى العائلي، يرجع ذلك إلى المدة الزمنية التي يقضيها مقابل اللعب أو الجلوس أمام الكمبيوتر. (**صيف، ديب، 2019**).

بالنسبة للدراسة التي تناولت علاقة الألعاب الإلكترونية بالأطفال من خلال عرض الإيجابيات والسلبيات التي تحدثها هذه الألعاب عند ممارستها توصلت نتائجها في الأخير إلى وجود عدة سلبيات أهمها العزلة والانطواء والعنف وتقديم بعض العادات لدى الأطفال، كما قد تسبب بعض الأمراض الصحية كالبدانة وإجهاد العينين والتوتر (**سعيدة، شرارة،2018، صفحة212**)

أما دراسة تأثيرات الإدمان على الألعاب الإلكترونية على التوافق النفسي للأطفال توصلت إلى أن الصحة النفسية للطفل مهددة بهذه الألعاب مع اندماج وانفصال عن واقعه الحقيقي من جهة ومع خلطه بالواقع الافتراضي الخيالي من جهة أخرى يظهر ذلك في اعتلالات نفسية عدة دالة على وجود خلل أو اضطراب عل مستوى التكوين النفسي أي للألعاب الإلكترونية أثر سلبي على حياة الأبناء. (**بوبيدي، بن تركي، عدائكة،2019، صفحة 17**)

حيث توصلت دراسة بالقاسمي إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية عند الأطفال تعود عليهم بأضرار على المستوي الصحي كضعف البصر، وضيق التنفس وضغط الدم، وأضرار أسرية كمشكلة التواصل الأسري، بالإضافة إلى الأضرار النفسية الاجتماعية والمتمثلة في جرائم العنف والقتل والأضرار التربوية المتمثلة في ضعف التحصيل الدراسي والأضرار الثقافية المتمثلة في نوعية البرامج الدخيلة على ثقافة مجتمعنا مما أثرت على تنشئة الطفل من الناحية الفكرية والثقافية والتربوية.ومن جهة أخرى فقد أسفرت الدراسة أنه بالرغم من السلبيات التي تم ذكرها في العديد من الدراسات عند ممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية إلى أن هذه الألعاب لا تخلوا من بعض الإيجابيات.(**بالقاسمي،2019، صفحة 279**)

كما تبث عن الدراسة التي تناولت موضوع الإدمان على الألعاب الإلكترونية وأثره على صحة الأطفال أن الإدمان على هذه الألعاب يؤثر على الصحة العامة للطفل أي صحته الجسدية والعقلية على المدى البعيد وتؤدي إلى إصابته بالتهابات المفاصل وقلة المرونة الحركية والاضطرابات النفسية. (**بن فرج الله، نبار، 2020، صفحة 51**)

وتبقى الألعاب الإلكترونية تطرح لنا إشكاليتين أساسيتين الأولى المتمثلة في التبعية والثانية تمثلت في إشكالية الخلط وعدم التفريق بين ما هو واقعي وما هو افتراضي. ومن خلال الدراسات السابقة نود تسليط الضوء على الجانب النفسي من خلال معرفة التوظيف النفسي للطفل المدمن على الألعاب الإلكترونية وعليه نطرح التساؤل التالي:

هل يوجد هشاشة في التوظيف النفسي لدى الطفل المدمن على الألعاب الالكترونية؟

ومن هذا التساؤل نضع التساؤلات الفرعية التالية:

هل تبني العالم الافتراضي كبديل عن فقر في العالم الداخلي؟

هل الإدمان على الألعاب الإلكترونية يرجع إلى نقص في العلاقة الوالدية؟

1.2 فرضيات الدراسة

يوجد هشاشة في التوظيف النفسي لدى الطفل المدمن على الألعاب الالكترونية.

تبني العالم الافتراضي كبديل عن فقر في العالم الداخلي.

الإدمان على الألعاب الإلكترونية يرجع إلى نقص في العلاقات الوالدية.

3. أهداف الدراسة:

يهدف هذا البحث إلى الوقوف على النقاط التالية:

- فهم التوظيف النفسي لدى الطفل المدمن على الألعاب الإلكترونية.
- إبراز أهمية العلاقات في حياة الأبناء داخل الوسط الأسري.
- معرفة السيرورة النفسية التي سجلت فيها هذه الحالة من خلال المقابلات العيادية المكثفة وتطبيق اختبار الرورشاخ.

أهمية الدراسة:

تكمن أهمية البحث مقارنة بالدراسات السابقة في كون أنها دراسة تبحث في تاريخ الحالة من خلال العمل العيادي مع الحالة أي التركيز على الجانب النفسي والجانب العلائقي مع تطبيق الاختبار الاسقاطي لتحليل وتفسير النتائج المتحصل عليها.

تحديد مفاهيم الدراسة:

اللعب:

اللعب هو لغة الطفل الرمزية للتعبير عن الذات، فمن خلال تعامله مع اللُعب يمكن أن نفهم عنه الكثير. فالطفل يكشف عن نفسه أثناء اللعب أكثر مما يعبر بالكلمات، فهو يكشف عن مشاعره بالنسبة لنفسه وبالنسبة للأشخاص المهمين في حياته، والأحداث التي مرت به بحيث نستطيع القول أنَ اللعب هو حديث الطفل واللعب هي كلماته. (**الدربستي، سيد سليمان،1992، صفحة11**)

يعتبر فرويد اللعب أسلوبا للتنفيس ويرى أن الطفل يواجه خلال اللعب مواقف صعبة تؤدي إلى تعرفه على مثل هذه المواقف، فيلجأ في عالم الحياة إلى استبدال الكبار بنفسه ليتعلم أسلوب مواجهة مصاعب الحياة، ويتخذ اللعب وسيلة لمواجهة الأحداث العسيرة فيجابه في عالمه

الطفولي الخيالي الشدائد والصعاب، إن هذا التعرف الخيالي على المشاكل والصعاب يؤول إلى تمكن الطفل من التعرف بشكل أفضل على العناصر العاطفية الإيجابية في الحياة. (**موثقي،2004، صفحة90**)

وصف فيجوتسكي(Vygotsky) اللعب بأنه المصدر الرئيسي للنمو في سنوات ما قبل المدرسة، كما اعتبر أن الدافع الانفعالي وراء اللعب هو التحقيق الخيالي والوهمي للرغبات غير القابلة للتحقيق كما أن لهذه الرغبات نتائج معرفية قوية. بينما جون بياجي(Jean Piaget) اعتمد على نمو الأبنية المعرفية أو المخططات في عقل الطفل على عمليتي المواءمة والاستيعاب، لكن قرر أن اللعب يظهر أسبقية متفردة للاستيعاب على المواءمة. (**قاسم، 2010، صفحة64**)
وعليه يمكن تعريف اللعب إجرائيا على أنه سلوك يمارسه الطفل قصد الحصول على المتعة ويجعله في حالة سعادة ويظهر ذلك من خلال اختياره للعبة.

الألعاب الالكترونية:

هو نشاط ترويحي ظهر في أواخر الستينيات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، بصفة 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. (**قويدر، 2012،صفحة34**)

واللعبة الإلكترونية تكون على شكل برنامج بحيث هذا البرنامج إما أن يستخدم على الحاسوب الشخصي أو على جهاز ألعاب مثل البلايستيشن أو إكس بوكس ... وغيرها من الألعاب.

عرفها (**salama, Attary ,2019**) على أنها نوع من الألعاب التي يتم تقديمها على شاشة التلفزيون (ألعاب الفيديو) التي توفر للفرد التمتع من خلال استخدام اليد مع تحدي العين (التآزر الحركي البصري)، أو تحدي الإمكانات العقلية من خلال تطوير الألعاب الإلكترونية اعتمادا على

أجهزة الكمبيوتر المحمولة والهواتف المحمولة وألعاب الفيديو المتحركة. ويمكن ممارسة هذه الألعاب بشكل جماعي أو فردي من خلال شبكة الأنترنت.(**ختاش،رحالي، 2021، صفحة 54**)

والتعريف الإجرائي للألعاب الإلكترونية هي كل الألعاب التي تتوفر حاليا سواء كانت بسيطة أو معقدة تعتمد على جهاز ألي، حاسوب، هاتف نقال، شاشة تلفاز، لوحات إلكترونية، وتلعب بصفة فردية أو جماعية على حسب خصائص اللعبة ومتطلباتها.

التوظيف النفسي :

استعمال مفهوم التوظيف النفسي حدد من طرف سجموند فرويد(Freud)مع وضع مسبق للميتاسيكولوجيا (métapsychologie) وأرجع ذلك إلى انعكاس النموذج الخيالي للجهاز النفسي، كما يتميز مصطلح التوظيف بنظاما ميكانيكيا للعمليات أو السلوكيات النفسية، ويأخذ البعد الوظيفي الأولوية لوجهة نظر البنيوية. ويبقى التوظيف النفسي يعتمد على عمل الجهاز النفسي ومختلف الأبعاد المكونة للميتاسيكولوجيا. (**Chabert**, **Louët**, **Azoulay**, **Verdon**,**2020**, **p55**)

يرتبط التوظيف النفسي بالبنية وهذا كان من اهتمام جون بارجوري(jean bergeret) حيث يرى أن " بنية الجسم ناتج عن عدة ارتباطات تطورية التي تتحول من أجل إعطاء ارتباطات الراشد". (**Bergeret**,**1996**, **p11**)

التوظيف النفسي يعكس لنا خصائص بنية الشخصية والتي يكون لها دورا فعالا في تسيير حياة الفرد، وهذا التوظيف يرتبط بعمليات نفسية مختلفة تتعلق بالتفكير، الادراك، النزوات والعاطفة.

مؤشرات التوظيف النفسي لدى الطفل أو المراهق في التعبير الاسقاطي تبرز من خلال ثلاثة مظاهر تكوّن كل واحدة منهما شكل متقطع للحياة النفسية:

- سجل تنظيمات النزوة وتعابير القلق من جهة.
- طرق الدفاعية من جهة أخرى.
- وأخيرا دينامكية العلاقة بالموضوع. (**Roman ,2015, P169**)

يعرف التوظيف النفسي إجرائيا من خلال تقييم كل من طبيعة العلاقة بالموضوع، طبيعة الصراع، طبيعة القلق والأليات الدفاعية المسيطرة المتحصل عليها من خلال نتائج اختبار الرورشاخ.

الإدمان:

ارتبط هذا المصطلح في السابق بالإدمان على المخدرات بمختلف أنواعه لكن في العصر الحالي ظهرت أشكال عديدة ومتنوعة للإدمان حيث نجد الإدمان على الانترنت، الإدمان على اللعب، الإدمان على الجنس، الإدمان على الهاتف ... وغيرها بحيث أصبحت تشكل خطر وسلبياتها تجاوزت سلبيات الإدمان على المخدرات.

ويمكننا تعريف هذه الظاهرة فيما يلي "حالة نظرية من الاستخدام المرضي لشبكة الأنترنت، تصعب مقاومتها، وتؤدي بالضرورة إلى التعَود الذي قد يتحول إلى نمط سلوكي يلبي بشكل وهمي أو حقيقي حاجات أو رغبات نفسية وحياتية، والذي قد ينتج عنه اضطرابات متعددة ومتنوعة في السلوك ". (**مختار،2019 صفحة 128**)

وهناك معايير تحدد الإدمان تمثلت أساسا في:

- عم القدرة على كبح الرغبة في الشيء.
- فقدان السيطرة على عدد مرات التعاطي (اللعب).
- زيادة الجرعة (زيادة ساعات اللعب).
- ظواهر الإحساس بالحرمان.
- إهمال الاهتمامات والالتزامات الأخرى.
- عدم التخلي عن سلوكيات المدمنين رغم العواقب الضارة. (**الغفيلي،2010، صفحة 57**)

ويعرف الإدمان اجرائيا على أنه اضطراب ناتج عن تعود على سلوك ما (اللعبة) ويتطور مع الوقت نتيجة الزيادة المفرطة في الاستعمال(التكرار) مما يجعل الفرد غير قادر على الاستغناء عنه.

الطفل:

يأخذ مفهوم الطفل في علم النفس على معنيين الأول عام ويطلق على الأفراد من الولادة حتى النضج الجنسي والثاني خاص ويطلق على الأعمار فوق من المهاد، وحتى مرحلة المراهقة.

(الملاح، 2015–2016، صفحة 06)

ويعرف الطفل إجرائيا على أنه كل فرد تجاوز مرحلة المهاد ولم يصل بعد إلى مرحلة المراهقة.

منهجية الدراسة :

ولإنجاز هذا البحث تبنينا المقاربة النفسية التحليلية القائمة على دراسة الحالة من أجل البحث عن السيرورة النفسية والتوظيف النفسي لدى الحالة والبحث عن سبب دخولها في وضعية إدمان على الألعاب الإلكترونية وعدم القدرة على تكوين علاقات مع الأقران ومع الأسرة. واعتمدنا في دراسة الحالة على المقابلة العيادية النصف موجهة لجمع معطيات عن ماضي وحاضر الحالة بهدف التقييم وأيضا معرفة مدى تماسك ومرونة الشخصية والملاحظة العيادية المباشرة، كما اعتمدنا على اختبار الرورشاخ ونظرا لما يملكه الاختبار من مادة غير واضحة تسهل عملية الإسقاط للعالم الداخلي بهدف الكشف عن أهم الاستثمارات النفسية والتوظيف مع مواضيع الحب الأولية دون أن يفطن إلى ما يقوم به من عملية وهو اختبار يقيس الشخصية ويسهل عملية التفريغ الانفعالي والوجداني وإظهار مدى ميول الفرد إلى العدوانية والجنسية.

وللقيام بهذه الدراسة أخذنا حالة واحدة يبلغ من العمر 10سنوات.

تقديم الحالة:

الحالة (م) يبلغ من العمر 10سنوات يعيش مع أمه بعد طلاق والديه يدرس سنة الرابعة ابتدائي، أجريت المقابلات مع الحالة على مستوى المدرسة التي يدرس فيها وذلك بمساعدة المستشار التربوي، اختيارنا لهذه الحالة كان مقصودا كونه طفل منعزل، ينتابه الملل وليس لديه الرغبة في الانخراط في اللعب مع رفقائه خاصة في المدرسة، نتائجه الدراسية ضعيفة، يظهر على سلوكه الغضب، التوتر ... يحب اللعب بالألعاب الإلكترونية سواء على جهاز الحاسوب أو الهاتف النقال، يبقى لفترة طويلة داخل غرفته يلعب دون ملل لساعات طويلة لدرجة أنه لا يستطيع البقاء جالس لمشاهدة شيء أخر ماعدا اللعب، علاقته سطحية مع الأم، لا يحب الخروج معها يفضل البقاء في البيت، حتى أن الأم في البداية كانت تعجبها الفكرة وتحفزه على القيام بذلك، لكن مع الحالة التي أصبح عليها من انعزال والانغلاق على ذاته، بدأت تحس بتدهور حالته النفسية عدم وجود تجاوب، اللامبالاة.

تحليل اختبار الرورشاخ:

أظهر لنا بروتوكول الرورشاخ صعوبة في عدم القدرة على اتباع السيرورة الدينامكية والتفكيرية حيث نجد طريقة التفكير ارتبطت بإشكاليتين الأولى تمثلت في صعوبة إدماج الذات والثانية ارتبطت بالسيرورات التقمصية(Les processus d'identifications).

كما أخذ ميزة خاصة ظهرت من خلال ارتفاع نسبة القلق بـ29 % وأكد ذلك كثرة الإجابات التي تشير إلى القلق(L'angoisse) والخوف مع رفض في اللوحة IX.

F % هي بمثابة قدرة الفرد على التكيف مع الواقع الخارجي من خلال النشاط المنظم للحقيقة وأيضا التفكير، لكن ما ظهر عند هذه الحالة هو ارتفاع في النسبة بـ90% وتشير هنا إلى خنق في الحياة العاطفية والشخصية وانقطاع الاتصال الفوري والتلقائي مع العالم الخارجي ومع الذات وهو أيضا مؤشر على وجود ميول اكتئابية(Tendances dépressives).

(Chabert,1998, p72)

بالنسبة لـ +F ظهرت منخفضة ما يعكس لنا هشاشة الأنا وعدم قدرة الحالة على التكيف وهذا ما جعلها تظهر مرتفعة في الجانب السلبي -F مرفوقة بمحددات تشير إلى القلق والخوف وعدم القدرة على مراقبة الحدود بطريقة جيدة ومحددة بطريقة صحيحة .

تشير كاترين شابير(Catherine chabert) إلى أن هذا اللاتوافق يرجع إلى اضطراب في التفكير المرتبط بلا فعالية التمايز أنا / الأخر، مما يؤدي إلى فقدان الاتصال مع مواضيع العالم الخارجي. **(Chabert,1998)**

الإشكالية التقمصية وتحليل الحركة أظهرت لنا صعوبة عدم إمكانية تقمص الصور الإنسانية بالشكل الصحيح (ذكر – أنثى) والاشارة إلى ذلك من خلال الصور الإنسانية الغير محددة والغير واقعية. سكولات (Squelette) في اللوحة III وضع مسبق للربط بين الوضعيات التقمصية و النزوية . **(Chabert,1998 p41)**

كما أظهر لنا اختبار الرورشاخ إشكالية مهيمنة وبارزة ارتبطت بصعوبات تسيير العدوانية والتي ظهرت في كل من اللوحة I أثارت قلق عند الطفل من خلال الإجابة:

" قناع شيطان، شرير ".

اللوحة II " فلين راهم مدابزين والدم راه يطير ".بروز واضح للنزوات العدوانية .واللوحة IV "وحش" إعطاء إجابة شكلية غير واضحة وتأكيد لوجود قلق نشيط وظاهر مع استحضار في هوامات الصور الأمومية البيدائية عدوانية وقلق واضح، حركة نكوصية نحو هذا البعد القبل تناسلي(Prégénital) مما يعكس لنا قلق الخصاء(L'angoisse de castration) الذي ارتبط بالإشكالية الأوديبية وتقمصاتها (Problématique œdipien)

(Emmanuelli ,2004 p217)

رفض وتجنب مجابهة الصور الأمومية التي أحدثت تهديد وقلق عند الحالة تبين ذلك من خلال عدم إعطاء إجابة في اللوحة IX كتأكيد على وجود صعوبة والتي أدت إلى إظهار الهشاشة في تصور الذات.

ضعف القدرة على التصورات، مع نقص في الإجابات الحركية K عكس لنا فراغ في الفضاء النفسي، وانعدام التقمصات الإنسانية حيث نجد H % تساوي 0. يرجع ذلك إلى تصَدع في السيرورات الأولية (Les processus primaires) . (Chabert,1998)

TRI = 0/0 type coarté فقر داخلي وفقر في العلاقات، جفاف عاطفي ترجم من خلال نقص في الحركية والنشاط، إضافة إلى قلة الاستثمار في المواضيع الداخلية.

FS = 1/0 وهي تؤكد إجابة النمط التجاوب الحميمي(Type de résonance intime) .

A % ظهرت ناقصة بنسبة 29 %عكس لنا ذلك فقر في التفكير وعدم القدرة على الوصول إلى الإجابات الحيوانية والتي ظهرت مرات تعكس إجابات مخيفة وغير ملائمة ومسايرة للواقع المعاش. نقص في هذا النوع من الإجابات يشير إلى أن الفرد منسحب من عالمه المحيط به .

(Chabert,1998, p81)

مناقشة النتائج:

من خلال اختبار الرورشاخ توصلنا إلى وجود هشاشة (Fragilité) في التوظيف النفسي (Fonctionnement psychique) لدى الطفل المدمن على الألعاب الإلكترونية، حيث ظهرت نسبة القلق مرتفعة جدا مع قلة الإجابات الشكلية F+ وانعدام الإجابات ذات المحتوى الإنساني H وأيضا قلة الإجابات ذات المحتوى الحيواني A وهي كلها مؤشرات على وجود توظيف

نفسي هش، أيضا قلة الإجابات الشائعة التي تبين لنا عدم القدرة على الصمود أمام الوضعية الاسقاطية أي وجود صعوبة في مسايرة الواقع المعاش. ترى إمانويلي(Emmanuelli) أن التكيف في الوضعية الاسقاطية الرورشاخ يحدد من خلال عدة مؤشرات هامة والتي تتمثل في نسبة االمحدد الشكلي +Fونسبة المحتوى الإنسانيH ونسبة المحتوى الحيوانيA ونسبة الإجابات الشائعةBan. **(Emmanuelli, Azoulay,2001, p161)**

بالإضافة إلى الإجابات الحادة مثل "الدم" والتي كانت تشير أكثر إلى العدوانية (L'agressivité) والنزاعات والصراعات القائمة، والارتكاز على تصورات وهمية ومفزعة ظهرت في صور غير إنسانية مخيفة مقلقة وغير محددة ولا تعكس الواقع العالم الخارجي مع الإشارة إلى بعض من أجزاء جسم الإنسان دون الوصول إلى الصورة الكلية.

من خلال المقابلات العيادية التي أجريت مع الحالة تبين لنا أنه يعاني من مشاكل نفسية وعلائقية تمثلت أساسا في فقدان الحب، الأمان والدفء الأسري أي الإحساس بالوحدة، مع غياب العلاقة مع الأب التي جعلته يفتقد السلطة الأبوية الحامية والمنظمة والفعالة في تكوين سلوكيات الطفل هذا ما جعله يحس بالفراغ العاطفي والنبذ والإهمال ولجوئه للعالم الافتراضي كبديل عن فقر في العالم الداخلي. حيث برز ذلك في اختبار الروروشاخ من خلال هشاشة(Fragilité) في الصور الوالدية(Les images parentales) وعدم قدرته على بناء مواضيع داخلية على المستوى الرمزي أي تصدع(Faille) وفقر في العالم الداخلي. يبقى هذا الطفل بحاجة ماسة إلى سند (Soutien)خارجي لتعويض النقص وتحقيق اتزان ضمن عالمه الداخلي.

يرى سيغموند فرويد (Sigmund Freud) أن اللعب يوفر للأطفال متنفسا لتحقيق الرغبات والتمكن من الأحداث المؤلمة، وبالتالي أصبح هذا الفضاء كعالم خاص يوفر له أهم الحاجات الأساسية المفقودة في العالم الداخلي.

يبقى الطفل بحاجة إلى عناية ورعاية واهتمام وأيضا إلى اتصال أي بحاجة إلى مثيرات خارجية (Stimulations externe) مساعدة ومساهمة في تقدمه في النمو على جميع المستويات دون وجود خلل أو نقائص، وتبقى الأسرة هي العنصر الفعال والأساسي في حياة الطفل وخاصة وجود الأم والأب إلى جانبه، وأيضا بحاجة إلى الاندماج والانخراط في جماعات من

أجل التفاعل والتعَلم واكتساب مبادئ التنشئة الاجتماعية(La socialisation) الصحيحة فيصبح فرد اجتماعي قادر على الاتصال مع الأخر وتكوين علاقات، كما يمكن أن يكون في نفس الوقت قادر على اكتساب الاستقلالية والاعتماد على الذات.

وتبقى العلاقات الأولية أساسية في حياة الطفل وعليها تبنى العلاقات المستقبلية، يرى بارجي (Berger)أن الطفل ينظر إلى العلاقة العاطفية بين والديه بشكل مغاير عن علاقته بالأخرين ما يجعله يوظف جزء من طاقته في كبث تلك التصورات(Les représentations) لوالديه بحيث تصبح لها دورا مهما في التكوين الأوديبي. **(Berger ,2003)**

الألعاب الإلكترونية كانت كوسيلة إشباع وتعويض للنقائص والثغرات الموجودة عند هذا الطفل الذي يعيش حرمان عاطفي(Carence affective) نتيجة غياب الأم بشكل مستمر وغياب الأب بشكل نهائي (طلاق) والطفل بحاجة إلى التشبث والتعلق (L'attachement) بموضوع خارجي من أجل الاشباع والتفريغ، وبهذا كانت الألعاب الإلكترونية كبديل عن الحب المفقود، أي الموضوع المفقود، واستبدال ذلك بشيء خارجي، أي انتقال إلى موضوع أخر وهو المفهوم الذي جاء به فينيكوت(Winnicott) أي أصبحت اللعبة بمثابة تعويض عن الغياب الأبوي الذي يفتقد إليه هذا الطفل. والموضوع انتقالي(Objet transitionnel) لأنه يوفر ويؤمن للطفل حاجاته ويطمئنه عن الغياب. **(Winnicott ,1982)**

وأسفرت التقنية الاسقاطية الرورشاخ عن ذلك من خلال وجود صعوبات في التقمص (Identification) ونقص في السيرورات الأولية(Les Processus primaires) ، مع فراغ في الصور الأمومية المبكرة(les images maternelles précoces) ، ورفض الإجابة وإعطاء إجابات غامضة يشير ذلك أيضا إلى تواجد إشكالية تصادم مع واقع اللوحة وما لها من تفسيرات من حيث المضمون الرمزي خاصة لوحة IV وهي تعبر عن صورة الأب(L'image de père) ولوحةIX تعبر عن المرجعية الأمومية المبكرة(les références maternelles précoces) .

عدم القدرة على التكيف في الوسط الأسري هو الذي يجعل الطفل يعيش صعوبات، كما درست (Jeanne Eunk,2001) ظاهرة الإدمان على الألعاب الفيديو واهتمت بتاريخ الفرد والمكانة التي تشغلها هذه الألعاب في تاريخه، حيث وضعت فرضية أساسها أن بعض الأطفال

يمكن أن يكون أكثر عرضة للخطر (vulnérable) من غيرهم في استهلاك الألعاب وهم نفس المجموعة " المقامرين ذوي الخطورة العالية" التفسيرات التي قدمتها حاولت توضيح إشكالية الأطفال اللذين لديهم استعداد للسلوك الإدماني(Conduites addictives)، إذن ألعاب الفيديو ممكن أن تصبح مكان للهروب عند بعض الأطفال اللذين يقدمون مشاكل في التكيف (L'adaptation). **(Seys,2005, p124-125)**

ونستنتج في الأخير أن التوظيف النفسي لدى الطفل يرتبط أساسا بعوامل أسرية ونفسية هامة تساهم في هشاشته وتجعله غير قادر على التكيف وتدفع به إلى اللجوء إلى مثل هذا السلوك كتعبير عن الصراعات والمعاناة النفسية.في هذا الصدد نجد جون بارجوري(Jean bergeret) الذي يرى أن الحالة النفسية لها علاقة ببنية الشخصية، وعند وقوع الفرد في المرضية معنى ذلك ان النفسية تلقت صعوبات داخلية ارتبطت إما بسوء التكيف، أو تغيير مفاجئ أو تعرض لصدمة .

خاتمة:

للأسرة دور أساسي يتمثل في تربية الأبناء تربية سليمة من جميع النواحي الجسمية، النفسية، الاجتماعية والثقافية، كما أن التنشئة الاجتماعية تمنحهم نشأة سوية وإعدادهم ليكونوا فئة ناجحة في مجتمعهم، وبالتالي فالتربية تكون بمثابة وقاية تمنحهم القوة لمواجهة كل المخاطر والأزمات التي يمكن أن تعترض طريقهم، والمجتمع يشهد تغيرات من وقت لأخر مما يكون لها وقع على حياة الأبناء سواء كانت إيجابية أو سلبية. كما أن الأسرة من خلال حماية أفرادها تدفع عنهم كل خطر يهدد حياتهم، سواء من التصرفات غير الاجتماعية أو غير ذلك، وهذا ما خلصت له نتائج دراستنا الحالية والتي توصلت إلى أن الطفل المدمن على الألعاب الإلكترونية يتميز بهشاشة في التوظيف النفسي والتي ارتبطت بتبني العالم الافتراضي كبديل عن فقر في العالم الداخلي والبحث عن الاشباع وسد الثغرات وملئ الفجوات كتعويض عن النقص في العلاقة الوالدية وأيضا البحث عن اثبات الذات والبحث عن السند وكانت هذه الألعاب الإلكترونية بمثابة منفذ للتنفيس ومكان للهروب من الواقع المعاش.

توصيات: من خلال النتائج التي تم التوصل اليها نضع أهم التوصيات التي تمس لب الموضوع:

- ضرورة التواصل والتفاعل داخل الوسط الأسري.

– الحرص على تحفيز اللعب عند الطفل بمختلف الألعاب الترفيهية والتثقفية، والمساهمة في نموه الاجتماعي، اللغوي، الانفعالي، وزيادة أداءه الحركي.

– ضرورة الاهتمام بدمج الأطفال في مختلف الأنشطة رياضية، معرفية، وترفيهية.

– حفاظ الوالدين على العلاقة بعد الطلاق لأنها مهمة في التكوين النفسي عند الطفل.

– تشجيع الأطفال على الدراسة وعلى القراءة، مع منحهم تقديرات وتحفيزات على المجهودات المبذولة.

قائمة المراجع:

الكتب :

–الدربستي، شيخة يوسف، وسليمان، سيد عبد الرحمن، (1992)، اللعب ونمو الطفل، القاهرة، مكتبة زهراء الشرق.

الغفيلي، فهد بن عبد العزيز، (2010)، الألعاب الإلكترونية: خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع، الرياض.

–قاسم، مصطفى، (2010)، الأطفال واللعب، القاهرة، المركز القومي للترجمة، دار الكتب والوثائق العلمية.

– الملاح، تامر المغاوري محمد، (2015–2016)، الكمبيوتر في الطفولة المبكرة، كلية التربية، جامعة الإسكندرية .

– موثقي، هايدة، (2004)، علم النفس اللعب، لبنان، دار الهادي.

–مختار، وفيق صفوت، (2019)، الأطفال والشباب وادمان الأنترنت، الجيزة، أطلس للنشر والإنتاج الإعلامي.

Barger.Maurice, (2003), l'enfant et la souffrance de la séparation, paris, Dunod.

Bergeret,Jean,(1996),La personnalité normale et pathologique ,Paris, Bordas.

Chabert, Catherine,(1998), Psychanalyse et méthodes projectives, paris, Dunod.

Chabert,Catherine,Louët,Estelle,Azoulay,Catherine,Verdon,Benoît,(2020),Manuel du rorschach et du TAT interprétation psychanalytique, Paris, Dunod.
Emmanuelli, Michèle,(2004) ,L'examen psychologique en clinique situations ,méthodes et études de cas Paris, Dunod.
Emmanuelli, Michèle, Azoulay, Catherine, ,(2001),Les épreuves projectives à l'adolescence Approche psychanalytique, Paris, Dunod.
Roman, Pascal,(2015),Le rorschach en clinique de l'enfant et de l'adolescent, Paris, Dunod.
Winnicott, Donald,(1971),jeu et réalité ,Paris ,Gallimard.

الأطروحات:

-قويدر،مريم، (2011-2012)،أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، مذكرة لنيل شهادة الماجستير، قسم علوم الاعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والاتصال، جامعة الجزائر3،الجزائر.

المقالات:

-بن فرج الله، بخته، ونبار، ربيحة، (2020)، الإدمان على الألعاب الإلكترونية وأثره على صحة الأطفال، مجلة المجتمع والرياضة، 3،(1)، 51-60 .

-بوبيدي، لامية، بن تركي،أسماء، عدائكة،سامية،(2019)،تأثيرات الإدمان على الألعاب الإلكترونية على التوافق النفسي للأطفال، مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية، 7،(1)،7-18.

-بلقاسمي، محمد الأزهر، (2019). سلبيات وايجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الطفل ودور الأسرة في التعامل معها، مجلة تنوير للعلوم الاجتماعية والتربوية، (9)،266-280.

-سعيد، عبد الرزاق، وشرارة، حياة، (2018)، الألعاب الإلكترونية والأطفال"قراءة في الإيجابيات والسلبيات"، مجلة سوسيولوجيا للدراسات والبحوث الاجتماعية، 2، (1)،212-227.

-ختاش، محمد، رحالي، حليمة، (2021)، إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها التربوية والنفسية دراسة ميدانية لدى عينة من المراهقين المتمدرسين،7، (2)،51-70.

-صيف، الأزهر، ديب، محمد، (2019)، الألعاب الإلكترونية وشكل السلوك العدواني العنيف لدى الطفل داخل المدرسة، 2، (2)،26-34.

- Seys, bertrand ,(2003), Place et rôle des usages des jeux vidéo et d'internet dans la souffrance psychologique,4(2),117-134.