الأثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال

The negative affect of electronic games for children

د. تهامي محمد
جامعة عمار ثليجي بالأغــواط ؛ الجزائر
touhami.socio@gmail.com
د. جعفورة مصعب
جامعة عمار ثليجي بالأغــواط ؛ الجزائر
djaafouramousab@gmail.com

ملخص الدراسة

حسب دراسة أجرتها مؤسسة (ICDL Arabia) سنة 2014 في دولة الإمارات العربية ، فإنه قد تزايد استخدام النشء للأجهزة الإلكترونية، حيث يستخدم 26 % منهم الهواتف الذكية ، ويستخدم 37 % أجهزة الكمبيوتر اللوحي. ولا شك ان ارتفاع نسبة استخدام هذه الأجهزة هو من أجل الولوج إلى الإنترنت أو للعب بالألعاب الالكترونية، أصبح من مظاهر الادمان. والملاحظ أن إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال يُعد موضوعا من المواضيع الخطيرة و التي حظيت باهتمام عديد من الباحثين والمختصين في كافة المجلات، خاصة من ناحية الآثار والعواقب الناجمة عنها، سواء كانت الأثار نفسية مثل سلوك العنف أو جسمية كتضرر العينيين والظهر، لهذا حاولنا في هذه الورقة البحثية التطرق لمجموعة من الأثار السلبية لإدمان الأطفال على مثل هذه الألعاب الإلكترونية.

الكلمات المفتاحية : الألعاب الالكترونية – الطفل – الإدمان – العنف – العزلة الاجتماعية الرسوب المدرسي

Abstract.

According to a study conducted by (ICDL Arabia) in 2014 in UAE, this generation's usage of electronic devices has grown up, wherein 26% of them use smartphones, and 37% use tablets. Without a doubt, the rising percentage in using these devices is due to getting access to internet or playing video games which became an addiction. Video games addiction for children is considered to be one the subject which draw the attention of many researchers, especially in the case of their effects. We have tried, in this search paper, to tackle a group of negative effects of video games addiction for children.

Keywords: Video games – child – addiction – violence – social isolation – school failure

مقدمة:

بدأت الألعاب الإلكترونية تنتشر انتشارا واسعا في الآونة الأخيرة، حيث بينت دارسة أمريكية لجونجال Gonigal (2011) بأن الأطفال الأمريكيون يمضون في ممارسة الألعاب الإلكترونية أوقاتا طويلة تتساوى مع الأوقات التي يمضونها في التعلم المدرسي. وقد أصبحت ظاهرة إدمان الألعاب الالكترونية ظاهرة عالمية تنتشر بين فئة الأطفال والمراهقين بشكل مستمر سواء في المنازل أو في مقاهي الأنترنت.

وعلى الرغم من أن هناك بعض الآراء التي ترى أن الألعاب الالكترونية تسهم بتطوير الطفل في اللعب، وتزيد من مهاراته، وتنشيط مجالات تفكيره وإثراء مخيلته وتنشيطها باتجاه أوسع، وتدفع قدراته إلى النمو و الادراك الواسع، إلا أنها بنفس الوقت تحمل الكثير من المضار على الطفل، وخاصة على صحته الجسدية و النفسية و العقلية والسلوكية، وعلى مجمل أنماط ثقافته بشكل عام، وذلك لما تفرزه الكثير من الألعاب الالكترونية من معطيات سلبية ونتائج خطيرة، إذ أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلم هذه الألعاب الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات التنمر والعدوان ونتيجتها الجريمة، وهذه القدرات مكتسبة من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب، إذ أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضررا من أفلام العنف التلفزيونية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب منه أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها، لذا الكثير من علماء علم النفس يلقون اللوم على الألعاب الإلكترونية على أنها من بين أحد الأسباب التي تؤدي إلى ظهور بعض الاضطرابات السلوكية والمشاكل عند الأطفال. وسنتحدث في هذه المقال عن بعض الأثار السلبية والمشكلات الناتجة عن ادمان الأطفال للألعاب الالكترونية، كمشكلة العنف والتنمر في الوسط المدرسي ، والعزلة الاجتماعية أو الانطواء بالإضافة إلى بعض المشاكل الصحية ومسألة التحصيل الدراسي.

أولا / المفاهيم المرتبطة بالدراسة :

1. مفهوم الألعاب الإلكترونية :

هي نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق على لعبة إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والأنترنت والتلفاز والفيديو، والهواتف النقالة. (**الزيودي، 2015، ص : 21**).

وألعاب الكمبيوتر هي نوع من ألعاب الفيديو إلا أنها تتميز عن باقي الألعاب الأخرى باعتمادها على الحاسب في ممارسته، بالإضافة إلى ذلك يمكن ممارستها عن طريق الشبكات وهي ربط الحاسبات ببعضها البعض وهو ما يسمى بالشبكة، وتتميز ألعاب الكمبيوتر بستة عناصر عندما تشترك مع بعضها البعض تصبح أكثر جاذبية وهي: (القواعد – الصراع، المنافس، التحدي، العارضة – الأهداف والغايات – التفاعل – النتائج ورجع الصدى– التمثيل والمحاكاة.) (**برتيمة، 2016–2017، ص :25**).

وخلال الأربعين سنة الماضية تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب على الأشرطة المرئية Floppy Disk إلى القرص المدمج CD إلى شبكة الانترنيت، وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة و سرعة معالجة عالية، بالإضافة إلى جودة الصورة ودرجة الواقعية، وكذا نظام معقد من الامكانات

الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي، أو اللاعب ضد الحاسوب، أو ضد أشخاص أخرين موجودين على الأنترنت.

ولقد أشار (جونز) Jones إلى أن ألعاب الحاسوب أو ألعاب الفيديو لبعض الأشخاص هي الحياة الحقيقية حيث يندمجون فيها أكثر من الواقع، وقد صنفت ألعاب الحاسوب إلى : ألعاب المغامرات وألعاب المنافسة وألعاب المحاكاة وألعاب تعاونية وألعاب البرمجة وألعاب الألغاز، وعندما نتحدث عن ألعاب الحاسوب يجب أن نتذكر أن ألعاب الفيديو ليست متشابهة، بشكل عام فهناك سبع فئات تنتظم فيها ألعاب الفيديو وهي: (ألعاب الحركة Action– ألعاب الاستراتيجية – ألعاب المغامرة –ألعاب الدور– ألعاب الرياضة– ألعاب المحاكاة – الألعاب القديمة) (**برتيمة، 2016–2017،ص ص :59–60**)

التعريف الإجرائي للألعاب الإلكترونية : ونقصد به في دراستنا جل الألعاب التي توفرها شبكة الأنترنيت .

2– الإدمان :

" يعود استعمال كلمة الإدمان Addiction إلى القرن 16م، وفي ذلك العصر كان القاضي يملك القدرة على اتخاذ تدبير جنائي ضد الشخص المدان الغير القادر على قضاء دينه، فيقوم المدين بتقديم تصريح مسمى Addictum ومعناه بالفرنسية **à dite** يعني أن هذا الشخص أصبح عبدا للشخص، الذي أدانه .

إن مفهوم العبودية هذا هو الذي قصد به عندما وضعت كلمة إدمان، باعتبار أن بعض الأشخاص قد يصبحون عبيدا باستهلاكهم لمادة منشطة نفيسة تؤثر على العقل والتفكير وعلى المعاش النفسي للشخص أو أثناء ممارسة لنشاط مرغوب فيه حيث يبقى الإدمان مفتوحا لسلوكات عديدة حيث يصبح الشخص عبدا لهذا الموضوع ولا يستطيع التحكم في ممارساته .

الإدمان لغة :

المداومة على الشيء أو الاعتماد عليه .

- **الإدمان اصطلاحا :**

حظي مفهوم الإدمان باهتمام كبير من طرف الباحثين والهيئات والمنظمات الدولية، نظرا لوجود بعض الاختلافات فيما بينهم، فيما يخص التفسيرات النظرية في بعض الأحيان يستخدم مفهوم الإدمان كمرادف لمفهوم الاعتماد Dependence،وفي أحيان أخرى يخلط بينه وبين سوء الاستعمال

- **يعرف الإدمان في موسوعة علم النفس والتحليل النفسي على أنه** " : المداومة على عادة تعاطي مواد معينة أو القيام بنشاط معين لمدة طويلة، بقصد الدخول في حالة من النشوة واستبعاد ال حزن والاكتئاب "

(**حمودة، 2015، ص 214**).

التعريف الإجرائي للإدمان : ونقصد به في دراستنا القضاء وقت كبير في لعب مختلف الألعاب الإلكترونية .

3– العنف :

" في قاموس "أكسفورد " **العنف** هو ممارسة القوة البدنية لإلحاق الأذى بالأشخاص و الممتلكات كما يعتبر الفعل أو المعاملة التي تحدث ضرر جسمانيا أو التدخل في حرية الأخر. (**العقاد، 2001، ص : 100**)

وعرفه (بول روكانغ) بأنه الاستخدام غير الشرعي للقوة أو التهديد باستخدام القوة غير الشرعية للألحاق الأذى بالأذى. أما (بيير فير) فيرى أن العنف هو ضعف جسدي أو معنوي ذو طابع فردي أو جماعي ينزله الإنسان بالإنسان. كما عرفه (دينستين) فقد عرفه بأنه استخدام وسائل القوة و القهر والتهديد لألحاق الأذى و الضرر بالأشخاص و الممتلكات وذلك من أجل تحقيق أهداف غير قانونية أو المرفوضة اجتماعيا." (**برتيمة، 2016-2017،ص ص :92-93**)

التعريف الإجرائي للعنف : ونقصد به في دراستنا ممارسة الطفل لأي نوع من أنواع العنف .

4- العزلة الاجتماعية :

" يعرف كل من دي يونج - جيرفيلد وفان تيلور (**1990**) العزلة الاجتماعية بأنها مدى ما يشعر به الفرد من وحدة وانعزال عن الآخرين والابتعاد عنهم وتجنبهم وانخفاض معدل تواصله معهم وقلة عدد معارفه مما يؤدي إلى ضعف شبكة العلاقات الاجتماعية التي ينتمي إليها" (**سكر، 2006، ص : 120**).

مع احساس مزعج بعدم الراحة إذا كان بينهم. كما تعرف بأنها شكل متطرف من الاضطراب في العلاقة مع الآخرين، فالفرد يميل إلى تجنب التفاعل الاجتماعي، نتيجة لافتقاره لأساليب التواصل المجتمعي، وبذلك ينفصل عن رفاقه ويبقى منفرداً معظم الوقت ولا يشارك أقرانه بالنشاطات الاجتماعية المختلفة.

التعريف الإجرائي للعزلة الإجتماعية : ونقصد بها في موضوعنا الإنطواء والابتعاد عن الاسرة والانشغال بالألعاب الإلكترونية .

ثانيا / الآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية

1. العنف لدى مدمني الألعاب الإلكترونية:

على الرغم من أن هناك بعض الآراء التي ترى أن الألعاب الالكترونية تسهم بتطوير الطفل في اللعب، وتزيد من مهاراته، وتنشيط مجالات تفكيره وإثراء مخيلته وتنشيطها باتجاه أوسع، وتدفع قدراته إلى النمو و الادراك الواسع، إلا أنها بنفس الوقت تحمل الكثير من المضار على الطفل، وخاصة على صحته الجسدية و النفسية و العقلية والسلوكية، وعلى مجمل أنماط ثقافته بشكل عام، وذلك لما تفرزه الكثير من الألعاب الالكترونية من معطيات سلبية ونتائج خطيرة تعمل على إشاعة الثقافة السلبية المتمثلة بـ ثقافة العنف التي تحملها هذه الألعاب، في أشكالها ومضامينها وما تضخه من نزاعات عدوانية عديدة تهدد الثقافة الإيجابية وتعمل على تقويض قيمها وقدرتها ومؤثراتها في كيان الطفل وسلوكه ، لتحل محلها ثقافة العنف ونزعتها الساعية إلى تكريس قيمها و وجودها في سلوك الطفل وثقافته. خاصة بعد أن أصبح العنف ظاهرة بارزة في مجمل الألعاب الإلكترونية عبر الكومبيوتر والانترنت. (**برتيمة، 2016-2017، ص 57**).

وفي هذا الصدد يرى الدكتور (كليفورد هيل) المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصي مشكلة الألعاب الالكترونية في بريطانية: " لقد اغتصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمساعدتنا بل وبأموالنا أيضا ..... وحتى لو صودرت جميع هذه الأشرطة فإن الأمر سيكون متأخرا للغاية في منع نمو جيل يمارس أشد أنواع العنف " تطرفا في التاريخ المعاصر" (**قويدر، 2011-2012، ص : 129**).

وممارسة هذه الألعاب يؤدي إلى السلوك العنيف وارتفاع معدل الجرائم ، وعن سبب هذه السلوكات _ القتل والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات– 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 و التفاهم و التعاون 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 ومرجعتيها 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.

2. إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي:

التنمر في الوسط المدرسي هو شكل من أشكال العنف والإساءة والإيذاء الذي يكون موجه من الطفل (المتنمر) إلى طفل آخر (الضحية)، وقد يكون هذا التنمر جسديا أو لفظيا أو اجتماعيا.

وتعد مشكلة التنمر في الوسط المدرسي من المشكلات السلوكية الخطيرة التي تهدد أمن واستقرار المحيط المدرسي، والتي قد تنتج عن إدمان الأطفال للألعاب الالكترونية العنيفة فعلى الصعيد الغربي لقيت هذه المشكلة اهتماما كبيرا من طرف الباحثين وعلماء النفس من بينهم: بدويلBidwell (2005) وكرني Kerrney حيث درسوا أسبابها ونسب انتشارها بين تلاميذ مختلف المراحل التعليمية، كما قاموا بتبين خطورتها بكافة الوسائل عن طريق الإعلام ومواقع الأنترنت، والقيام بحملات تحسيسية من قبل جمعيات خاصة بمحاربة التنمر في الوسط المدرسي، (**قدي، 2018، ص ص : 163-164**).

ففي دراسة ميدانية **لقدي سمية**، حول **"إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي"** تبين أن هناك علاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والتنمر في الوسط المدرسي، وهذه النتائج توافق نتائج عدة دراسات نذكر منها: دراسة الرميان (2007) بعنوان: العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلاي ستيشن، ودراسة اليعقوب واديبس (2009) حول دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى الطفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت، ودراسة النفيعي (2009)، ودراسة عبد الرحمن (2011) حول الانعكاسات التربوية لاستخدام الوسائط الإلكترونية على ثقافة الطفل المصري، ودراسة المولى والعبيدي(2012)، وخرجت هذه الدراسات بنتيجة مفادها أن الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية من قبل الأطفال له تأثير كبير على سلوكهم، فقد يقود إلى التنمر، كما أن استغراق الوقت الطويل في الإنترنت يؤدي إلى توقف الأطفال عن ممارسة الهوايات، كما يصاب بعض الأطفال بنوبات غضب وعنف عند محاولة وضع حدود وضوابط لاستخدام الشبكة من قبل الوالدين، وبالنظر إلى مضامين الألعاب الالكترونية

نرى بأنها تتسبب في مشكلات داخل الأسرة كضعف التواصل الأسري، وتؤثر على سلوك الأطفال من خلال بروز نزعة الذاتية والرغبة في التسلط على الأفراد الآخرين. (**قدي، 2018، ص ص : 169-170**).

وكأالية لتعديل السلوك العدواني لدى الأطفال قامت الباحثة ألعبيدي هيلانة عبد الله بدراسة حول " "أثر استخدام الألعاب والقصص في تعديل السلوك العدواني لدى أطفال الرياض " والتي هدفت إلى التعرف على اثر استخدام الألعاب والقصص في تعديل السلوك العدواني. واستخدمت الباحثة مجموعة من الألعاب التمثيلية التخيلية، ومجموعة من الألعاب التعاونية، فضلا عن مجموعة من القصص تروي عن طريق مسرح الدمى بواسطة الألعاب. واستغرق تنفيذ البرنامج مدة 8 أسابيع وبواقع ساعة واحدة يوميا. وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في متوسط درجة السلوك العدواني بين المجموعتين التجريبية والضابطة ولصالح المجموعة التجريبية. و وجود فروق ذات دلالة أخصائية في متوسط درجة السلوك العدواني بين الاختبارين القبلي والبعدي لدى أطفال المجموعة التجريبية ولصالح الاختبار البعدي. (**العبيدي ، 1997، ص :44**)

3. العزلة الاجتماعية لدى مدمني الألعاب الإلكترونية الانطواء والابتعاد عن الآخرين:

تمثل العزلة الاجتماعية Social Isolation مظهرا من مظاهر السلوك الإنساني له تأثيرات خطيرة على شخصية الفرد وعلاقته بالآخرين، إذ يشير إلى عدم قدرته على الانخراط في العلاقات الاجتماعية أو على مواصلة الانخراط فيها، وعلى تقوقعه أو تمركزه حول ذاته، فقد تنفصل ذاته في هذه الحالة عن ذوات الآخرين مما يدل على عدم كفاية جاذبية شبكة العلاقات الاجتماعية المتكاملة، وقد يرجع ذلك إلى التقدم السريع الذي شهدته الحياة في الآونة الاخيرة وهو ما ساهم إلى حد كبير في انتشار القلق والاكتئاب فضلا عن تبدد الكثير من القيم وتبدلها واضطراب العلاقات الانسانية والشعور بعدم الأمن النفسي. (**سكر، 2006، ص : 117**).

ويمكن القول أن من أسباب العزلة الاجتماعية والانطواء هو إدمان الألعاب الالكترونية، بحيث أن كثير من تلك الألعاب مصمم بطريقة اللعب المنفرد مما يتيح للطفل البعد عن العب الجماعي، بل إن العائلة تستسهل ذلك ، وتفضل عزلة طفلها بحجة الابتعاد عن المشاكل بين الأطفال من المشاجرات وغيرها وهذا ليس حلا، ولكن هنا نخطط بقصد أو بدون قصد لإبعاد ابننا عن المواقف التربوية الاجتماعية التي يتعلم فيها أسس الحوار ومتعة التفاعل وحل المشكلات وبالتالي يفقد أهم أسلوب تربوي وهو التعلم بالمحاولة والخطأ بالتجريب والاكتشاف من خلال المواقف التجريبية التربوية، فنفسد بذلك أكثر مما نصلح، بل إن هذا قد يكون سببا في ظهور سلوكيات سلبية لدى الأطفال المنعزلين اجتماعيا.

إذا فإدمان الالعاب الالكترونية يأخذ منحى خطيرا في تأثيره على المستخدم في صور وأشكال اجتماعية ونفسية مختلفة، إذ أن سوء استخدام مثل هذه الألعاب يؤدي إلى تشتت التفكير، وبالتالي يخلق إفراط واسراف في الاستخدام بسبب الادمان مما يجعل المستخدم يعيش في حلقة مفقودة بعيدا عن التواصل مع الآخرين، الأمر الذي من شأنه أن يؤدي إلى العزلة الاجتماعية والانطواء لدى الطفل المدمن على هذه الالعاب.

و يرى العلماء أن للعزلة الاجتماعية و الانطواء مخاطر على الانسان إذ أنها تؤثر على توافقهم الشخصي والاجتماعي والمدرسي، حيث يرى الدكتور عبدالحميد رزق، استشاري الطب النفسي أن خطورة إصابة المراهقين بالعزلة تكمن في عدم

قدرتهم على التعبير عن الحالة التي يصابون بها، مما يجعل الفرد المنعزل يشعر بحساسية مفرطة في التفاعل الاجتماعي لقلة خبرته في الحياة، فضلا عن أنه يلجأ كثيرا إلى سلوكيات وتصرّفات مضطربة، مثل الرغبة في الانتحار، أو الهرب من المدرسة، أو اللجوء إلى العدوانية في التصرّف، نظرا لأن الشخص في سن المراهقة يكون مضطربا فكريا ونفسيا، وبالتالي يكون لديه الاستعداد لممارسة سلوكيات عدوانية تجاه نفسه والآخرين. (**http://cutt.us/DkAqx**)

وهذا ما توصلت إليه دراسة Wolchik 1985 التي ضمت 133 مفحوصا ممن تتراوح أعمارهم بين 15-18إلى أن هناك ارتفاعا في معدل العدوانية بين الأطفال و المراهقين المنعزلين اجتماعيا قياسيا بأقرانهم غير المنعزلين. (**سكر، 2006، ص : 123**).

4. الألعاب الإلكترونية وأثرها على التحصي الدراسي و نقص الدافعية للتعلم :

" قدمت العديد من الدراسات أدلة قوية تثبت أن الأطفال الذين يمضون أوقات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية، لا سيما ألعاب العنف تؤدي إلى ضعف في تحصيلهم الدراسي في المدرسة، وبالتالي حصولهم على تصنيفات متدنية من قبل المعلمين، مقارنة مع الأطفال يمارسون ألعاب أقل عنفا، أو لا يمارسون الألعاب الإلكترونية على الإطلاق ويذكر أن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل الصغير (ما دون سن العاشرة) بهذه الألعاب، فإن ذلك يؤثر سلبا في درسته ونطاق تفكيره. كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية، يؤثر بشكل مباشر في مجهوداتهم الدراسية في اليوم التالي، وقد يجعل الأطفال غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وان ذهبوا فإنهم قد يستسلمون للنوم في فصولهم المدرسية" (**الزيودي ، 2015، ص : 17**) .

5. الأضرار الصحية لإدمان الألعاب الإلكترونية :

" قد يؤدى تعود وإدمان الطفل والمراهق إلى هذه الالعاب الى مخاطر واصابات صحية، قد تنتهى بإعاقات مثل إصابات الأطراف والرقبة والظهر عند الجلوس بطريقة خاطئة أمام هذه الالعاب لفترات طويلة، وعدم قيام الطفل أو المراهق بأي تماين رياضية بسيطة خلال اوقات الجلوس، لهذا فقد تكون من أهم أسباب السمنة عند الأطفال والمراهقين.

كما أن الوميض المتقطع المتباين من الإضاءة في الرسوم المتحركة، قد يؤدى إلى حدوث نوبات من الصرع لدى الطفل، كما يسبب الاستخدام المتزايد لألعاب الكمبيوتر الاهتزازية الى الإصابة بمرض ارتعاش الأذرع، كما تؤدى الى ظهور مجموعة اخرى من الامراض خاصة بالجهاز العضلي والعظمى، والأضرار البالغة لإصبع الإبهام نتيجة لكثرة حركة الأصابع أثناء اللعب وثنيهما بصورة مستمرة.كما أكد خبراء الصحة أن عين الطفل تتأثر بالسلب أيضا عند اللعب لفترات بهذه الألعاب، حيث أن حركة العينين تكون سريعة مما يؤدى إلى إجهادها وحدوث الإحمرار والجفاف والزغللة بها، ومن ثم يبدأ الطفل بالشعور بالصداع واحياناً بالإكتئاب." (**مجلة حياتك : تاريخ الزيارة: 208/11/05 (http://hayatouki.com/child/content/1817652**)

" فالأشعة الكهرومغناطيسية المنبعثة من الشاشة الإلكترونية تسبب جفاف العين وإحمرارها كما تسبب الألعاب الإلكترونية بإجهاد للعينيين وذلك نظرا للحركة السريعة والكثيفة للعينيين أثناء ممارستها " (**حمدان، 2016، ص : 36**)

التوصيات :

في نهاية هذا البحث يمكننا أن نوصي بما يلي :

- تعتبر المرافقة الأبوية أمر هام وضروري للطفل لمعرفة كل ما يمكن أن يؤثر عليه .
- منع الطفل من اللعب بالألعاب الالكترونية ذات المحتوى العنفي .
- تنظيم الوقت بمنح الطفل مدة غير طويلة في ممارسة بعض الألعاب الموصى بها والهادفة الى تنمية بعض القدرات .
- إقامة حصص تلفزيه وإذاعية توعوية لفائدة الأسر من خلال التعريف بخطورة الألعاب الإلكترونية على الطفل.
- لا يترك الطفل منغمسا في الالعاب ومنعزلا عن الواقع .
- سد فراغ الطفل في ممارسة النشاطات الرياضية .

الخاتمة :

وفي الاخير نلاحظ أنه بالرغم من ايجابيات العديدة والمتنوعة للألعاب الالكترونية للطفل خاصة مسألة تنمية الذكاء والوجدان، حيث توجد العديد من الألعاب التي أثبتت أنها تنمي حس الذكاء والتركيز لدى الطفل، كما أن بعض الألعاب تجعل من الطفل أكثر انضباطا خاصة الالعاب المتمثلة في تتبع اللفتات والاشارات وغيرها، الى ان السلبيات جمة وكبيرة وهذا ما وضحته وأثبتته العديد من الدراسات النفسية والاجتماعية وحتى الصحية وقد وجدنا أن من بين الاثار هو الاضرار الجسدية والمتمثلة في ضعف البصر وكذا الالم المتكرر للظهر وانحناءه وتضرر العمود الفقري، وأضرار نفسية وإجتماعية خاصة الانطواء والعزلة الاجتماعية عن أفراد المجتمع والأسرة سرعة لتنمر وكذا ظهور سلوك العنف خاصة أن العديد من الدراسات الحقلية قد أثبتت أن هناك علاقة بين مشاهدة وممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة يولد سلوك العنف لدى الأطفال لذلك يجب على الاسر مراقبة أبناءها وتنظيم وقت أبنائها كمنح وقت محدد للعب ووقت للدراسة حتى لا يتعرض الطفل لمثل هاته الأضرار وهذا ما يعرف بالمرافقة الايجابية للأبناء .

قائـــــــمة المراجـــــــع :

- العقاد عبد اللطيف (2001) ، **سيكولوجية العدوانية وترويضها**، القاهرة،دار غريب للطباعة والنشر والتوزيع.
- الزيودي ماجد محمد (2015) ، **الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة**، السعودية، مجلة التربوية، جامعة طيبة للعلوم.
- ماجد محمد الزيودي (2015)، **الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة**، السعودية ، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية ، المجلد 10، العدد1،قسم أصول التربية.
- حمودة سليمة، (2015)، **الإدمان على الأنترنيت اضطراب العصر**، الجزائر ، مجلة العلوم الانسانية والاجتماعية، العدد21، جامعة قاصدي مرباح بورقلة .
- سكر حيدر كريم ،(2006) ، **العزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية**، مجلة كلية التربية الأساسية، العدد الثامن والأربعون.
- قدي سمية، (2018) ، **إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي**، الجزائر، دراسة ميدانية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بولاية مستغانم، مجلة التنمية البشرية، العدد:10، مارس

العبيدي هيلانة عبد الله، (1997)، **أثر استخدام الألعاب والقصص في تعديل السلوك العدواني لدى أطفال الرياض**، بغداد ،رسالة دكتوراه، كلية التربية البدنية والرياضية جامعة الموصل.

- برتيمة سميحة، (2017/2016)، **الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي**، بسكرة ، مذكرة ماجستير في علم اجتماع التربية، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد خيضر .
- سارة محمود عبد الرحمان حمدان، (2016) ، **إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجعة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم**، رسالة ماجيستير في التربية ، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط.
- مريم قويدر ،(2011،2012) ، **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال** ، الجزائر، مذكرة ماجستير في علوم الإعلام و الاتصال ، جامعة الجزائر.

رابعا / مواقع الأنترنيت

-مجلة حياتك : 208/11/05 http://hayatouki.com/child/content/1817652

- http://cutt.us/DkAqx