Kirkuk University Journal: Humanity Studies

مجلة جامعة كركوك للدراسات الانسانية

ISSN P: 1992-1179
ISSN E: 3107-3360

Internet Gaming Addiction in the Context of Academic Research

Prof. Dr. Naoual Boudiaf[1]
Dr. Ben Kherour Kheireddine[2]
[1] University of Mohamed Boudiaf of M'sila, Algeria
Email: naoual.boudiaf@univ-msila.dz
University of Blida (Lounici Ali University), Algeria [2]

Abstract The present study aimed to explore and review the research literature on the phenomenon of violence resulting from video game addiction by presenting a critical literature review that balances theoretical propositions with empirical findings. To achieve this objective, the study adopted a descriptive-analytical approach, involving the review and analysis of a set of local, Arab, and foreign studies available in three primary databases: the Shamaa Educational Studies website, Dar Al-Manzuma, and the Google Scholar search engine.

The analysis and critique concluded that there is a steady rise in rates of violence associated with video game addiction among children and adolescents on a global scale. The results also revealed variations in the severity of this phenomenon depending on key variables, including gender, age group, and frequency of use (number of hours). The study concluded by presenting a set of procedural recommendations and educational proposals aimed at promoting responsible use of video games and mitigating their aggressive effects in family and school environments.

Keywords: digital addiction, video games, children, violence, academic research

إدمان الألعاب الإلكترونية في ميزان البحث الأكاديمي

أ.د نوال بوضياف [١] د. بن خرور خير الدين [٢]

[١] جامعة محمد بوضياف بالمسيلة ، naoual.boudiaf@univ-msila.dz

جامعة لونيس علي بليدة [٢]

الهاتف :٠٠٢١٣٦٥٥١٢٢٧٥٦

ملخص:

هدفت الدراسة الحالية إلى تقصي ورصد الأدبيات البحثية المتعلقة بظاهرة العنف الناتج عن إدمان الألعاب الإلكترونية، وذلك من خلال تقديم مراجعة مكتبية نقدية توازن بين الطروحات النظرية والنتائج التطبيقية. ولتحقيق هذا الهدف، اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي، حيث جرى استقراء وتحليل مجموعة من الدراسات المحلية والعربية والأجنبية المتوافرة في ثلاث قواعد بيانات أساسية هي :(موقع شمعة للدراسات التربوية، ودار المنظومة، ومحرك البحث*Google Scholar*.

وقد خلصت عملية التحليل والنقد إلى إثبات ارتفاع مطرد في معدلات العنف المرتبط بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى فئتي الأطفال والمراهقين على نطاق عالمي. كما أظهرت النتائج تبايناً في حدة هذه الظاهرة تبعاً لمتغيرات محورية شملت *:*النوع الاجتماعي، والمرحلة العمرية، وكثافة الاستخدام (عدد الساعات) . واختتمت الدراسة بتقديم حزمة من التوصيات الإجرائية والمقترحات التربوية التي تهدف إلى ترشيد التعامل مع الألعاب الذكية والحد من آثارها العدوانية في البيئة الأسرية والمدرسية.

.كلمات مفتاحية: الادمان الرقمي، الألعاب الالكترونية ، الأطفال ، العنف ،البحث الأكاديمي.

مقدمـة:

في ظل الانفجار المعرفي والالكتروني الحديث وتدفق التكنولوجيا الرقمية اليوم بات استخدامها امر ضروري في شتى مجالات الحياة اليومية ،لذا تطورت أساليب اللعب والترفيه في الوقت الراهن ، تزامنا مع هذا الانفجار التي تشهده بلدان العالم بأسره وخاصة دول العالم الثالث ،فتطورت الأجهزة الذكية بتطور الألعاب الالكترونية ،لذا فقد تم ترويجها في الأسواق العالمية والمحلية نتيجة لسعة انتشارها ،فسارع الإباء لاقتنائها لأبنائهم خاصة في وقت العطل

وفترات الراحة لسد وقت الفراغ دون التفكير في عواقبها أو حتى دراسة مضامينها ومدى تأثيراتها على سلوك الطفل والمراهق على حد سواء .

إشكالية الدراسة:

إن سعة انتشار الالعاب الالكترونية وارتفاع معدل ساعات استخدامها لدى الاطفال، أحدث جدلاً واسع النطاق بين المختصين في العالم بشكل عام وفي دولنا العربية حول النواحي الايجابية والسلبية لهذه الالعاب، وحول الابعاد التي تحملها. وأخذ هذا الجدل يتصاعد ويستمر بين المختصين بعلم النفس وعلم الاجتماع وعلوم التربية المختلفة، حيث يتضمن هذا الجدل تأثيرات هذه الالعاب في النواحي المعرفية والانفعالية وايضاً النواحي السلوكية لدى الاطفال والمراهقين. أدى ذلك الى انقسام الآراء العلمية بين من يركز على الجوانب الإيجابية للألعاب الالكترونية ويرى ان تأثيراتها على الاطفال والمراهقين جيدة بشكل عام، وبين من يركز على الاثار السلبية لهذه الالعاب ويعتقد أنها تؤدي الى عواقب غير محمودة على جوانب السلوك المختلفة. (إبراهيم ،٢٠١٦ : ٠٤)

لذا كثر الحديث في الآونة الأخيرة عن مدى معانات أولياء الأمور والمعلمين من مختلف المظاهر السلوكية السلبية التي تمظهرت على أبنائهم وتلاميذهم ،حيث ركز العديد من الأباء والأمهات حول نمطية تكرار هذه السلوكيات التي بات يغلفها طابع عدائي عنيف في مختلف مؤسسات النسق الاجتماعي كالأسرة ، المدرسة ...إلخ، والتي انبثقت من خلال إدمانهم على مشاهدة مختلف برامج الألعاب والتسلية عبر العالم الافتراضي الذي احتواهم ،وهذا نتيجة لغياب رقابة كلا من الأسرة والدولة على مختلف البرامج المعروضة في مختلف الشبكات الافتراضية ، ويرجع هذا نتيجة لتعمد الغرب لتصنيع مختلف الألعاب الإلكترونية التي تدمر الشباب العربي ، ولعل هذا هو الشيء المستهدف من العولمة الذي بات يمشي بصيغة ثنائية (اللاعب والملعوب به) فأطفالنا وشبابنا اليوم أصبحوا ضحية لمصطلح الملعوب

به فهذا ما يريده منا الغرب بإضعاف وتدمير شخصية الأنسان العربي في ظل مغريات التكنولوجيا الحديثة .

وتأسيسا لما سبق وعليه فقد جاءت الدراسة الحالية للبحث في عوامل التنبؤ بالعنف الناتج عن إدمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال والمراهقين : دراسة نقدية للدراسات السابقة.

أهمية الدراسة :

تنبثق أهمية هذه الدراسة من محاولة كشفها عن عوامل التنبؤ بالعنف الناتج عن إدمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال والمراهقين

١. المساهمة في تزويد الجامعة الجزائرية بهذه الدراسة للمساهمة في البناء المعرفي
٢. .نقص الدراسات التي تناولت عوامل التنبؤ بالعنف الناتج عن إدمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال والمراهقين.
٣. مساعدة المرشدين في مجال الإرشاد وعلم النفس التربوي والصحة النفسية على اعداد برامج ارشادية للأطفال والمراهقين من أجل حل بعض المشكلات السلوكية والنفسية والصحية التي تؤدي إلى الإدمان على المحتويات الرقمية.
٤. تقديم آفاق بحثية توجه الدراسات المستقبلية في مجالي علم النفس عموما والتربية الرقمية خصوصا، من خلال تحديد الفجوات العلمية وتوفير قاعدة بيانات أولية حول المتغيرات الأكثر قدرة على التنبؤ بالإدمان الرقمي وعنف المراهقين.

وعليه تسعى الدراسة الحالية لوضع ظاهرة الإدمان الرقمي في ميزان التقييم الأكاديمي الرصين، للخروج برؤية تتجاوز الوصف إلى التنبؤ، ومن التشخيص إلى تقديم الحلول الإجرائية.

منهج الدراسة:

يمكن القول بأن طبيعة البحث تحدد المنهج المستخدم ،وبالتالي تتعدد المناهج المستخدمة في البحوث والدراسات الاقتصادية ،بل تتعدد المداخل لنفس المنهج، لذا يعتمد الباحثة على

المنهج الوصفي الذي يعتمد على جمع الحقائق والبيانات ومعالجتها للوصول إلى نتائج وتعميمات عن موضوع البحث.

حدود الدراسة:

يقتصر البحث الحالي على عرض عوامل التنبؤ بالعنف الناتج عن إدمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال والمراهقين : دراسة نقدية للدراسات السابقة.

أدوات الدراسة:

سوف يتم الاعتماد في هذه الدراسة على المصادر المعلوماتية التالية:

المصادر المكتبية : والمتمثلة في الكتب والدوريات والدراسات والأبحاث والمقالات والأبحاث النظرية التي تناولت الموضوع

المصادر الالكترونية : المتوفرة على شبكة الأنترنت العالمية ذات المصداقية العلمية.

أهداف الدراسة و تساؤلاتها:

هدفت الدراسة الحالية التعرف على عوامل التنبؤ بالعنف الناتج عن إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين عبر مراجعة نقدية للأدبيات البحثية، ورصد اتجاهاتها العالمية، وتحليل مدى تأثير المتغيرات الديموغرافية والسلوكية في تشكيل هذه الظاهرة ،وذلك من خلال الإجابة عن الأسئلة التالية:

-ماهي طبيعة واتجاهات الأدبيات البحثية في رصد معدلات العنف الناتج عن إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين؟-"

-إلى أي مدى تتباين حدة العنف المرتبط بإدمان الألعاب الإلكترونية تبعاً لمتغيرات النوع الاجتماعي، المرحلة العمرية، وكثافة الاستخدام؟

مصطلحات الدراسة:

العنف:

ويعرفه أيضا حمادنة (٢٠١٤:٠٥) " هو الشعور بالغضب ،أو الإحباط، أو الدفاع عن النفس أو الممتلكات ،أو الرغبة في الانتقام من الأخرين ،أو الحصول على مكاسب معينة ،ويترتب عليه إلحاق أذى بدني أو مادي أو نفسي بصورة متعمدة بالطرف الأخر".

كما أشارت البدري إلى مفهوم العنف على أنه " هجوم يوجه نحو شخص أو أي شيء أو هو سلوك يقصد به المعتدي إيذاء الشخص الأخر إما لفظيا أو ماديا كتحطيم الممتلكات أو الضرب الجسدي وإما اللفظي كالتشهير أو الاستخفاف أو النكت اللاذعة أو الهجاء اللاذع ".

من خلال ما سبق، يمكننا القول أنّ مجمل التعاريف السابقة تحمل في فحواها مصطلحات : أذى ،تهديد ،خرق ...الخ ،لكن يبقى السر دائما في مصطلح العنف على أنه يرتكز حول الأنا أي ذات الفرد أي علاقة الأنا بالآخرين وهذا ما يطلق عليه سيكولوجيا بالتصادم مع الأخر .

كما أشار أيضا كل من (طلاحفة وحسونة ،٢٠١٥:٠٥) و و(العدوي،٢٠٠٨:٤٥) أن مفهوم العنف يتداخل مع بعض المصطلحات أو المفاهيم لدرجة أنه لا يمكن تفسير العنف والوقوف على أسبابه وأبعاده وعوامله ومواجهته دون التعرض إلى المفاهيم التالية :مصطلح العدوانية ،عدم الانضباط، التهديد ،الإرهاب ،القوة ،الغضب.

الألعاب الالكترونية:

يعرف (الزيودي،٢٠١٤) الألعاب الالكترونية على أنها عبارة عن جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية، والتي تشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الانترنت، وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقالة، والعاب الأجهزة الذكية المحمولة". (الزيودي،٢٠١٤: ١٢)

كما يعرفها (حيدر،٢٠٢٠) على أنها مجمل الألعاب المعروضة على الشاشات المختلفة الأنواع ، والتي تتطلب قدرا من تحكم الاعب بها لتأدية النشاط لتشغيلها وتحقيق هدف اللعب بها . (حيدر،٢٠٢٠: ٤٦٩)

وتضيف (القويدر،٢٠١٢) تعريفا آخر على أنها نشاط تروحي ذهني بالدرجة الأولي يشمل كل من : ألعاب الفيديو الخاصة، وألعاب الكمبيوتر، وألعاب الهواتف النقالة، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية.

الطفل :

هي المرحلة اليت تعقب الوالدة مباشرة وتستمر حّتى مرحلة الوعي الكامل والقدرة على اتخاذ القرار والقيام بالمسؤوليات وهي غالبا ما تكون بعد مرحلة البلوغ بسنوات قليلة. وقد عرف علماء الاجتماع مرحلة الطفولة أبهنا المرحلة التي يكون فيها الصغير وهو الطرف المستجيب دوما لعمليات التفاعل الاجتماعي، يعتمد على والديه حّتى النضج الفيزيولوجي والاقتصادي.(مير،١٩٩٩: ١٣٩).

ونقصد به إجرائيا في هذه الدراسة هو كل طفل يمارس أشكال الألعاب الالكترونية ويستخدمها بشكل مكثف فيدمن عليها

١. الخلفية النظرية للدراسة:

يشكل تبني نظرية من النظريات في العلوم النفسية والتربوية إطارا مرجعيا في دراسة الظاهرة الإنسانية سواء ما تعلق الأمر بتبني هذه المقاربة النظرية من بداية البحث إلى نهايته خاصة فيما يتعلق بتفسير النتائج المتوصل إليها في دراسة مختلف الظواهر الاجتماعية في ضوء المقاربات المتبناة أو نتائج الدراسات ذات العلاقة ، بهدف محاولة ربطها بمختلف العوامل المحيطة بالظاهرة محل الدراسة، وعليه سوف تعتمد الباحثة في هذه الدراسة على النظرية التعلم الاجتماعي في تشكيل السلوك وتعديله ، فهي تستند إلى فكرة أن الطفل يتعلم

السلوك عن طريق التقليد والمحاكاة أو القدوة أو النمذجة، وهي في حقيقة الأمر من أشهر النظريات التي حاولت الربط بين السلوك ومختلف الوظائف المعرفية ؛لافتراض واحد أن الانسان كائن اجتماعي يتعلم السلوك من خلال تأثره بالعوامل المحيطة به في البيئة التي يعيش فيها ، وبالتالي يحاول تقليد هذا السلوك المتعلم وتخزينه واسترجاعه عند الحاجة في مختلف المواقف التي يتفاعل فيها .

١-ماهي طبيعة واتجاهات الأدبيات البحثية في رصد معدلات العنف الناتج عن إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين؟

أكدت العديد من الدراسات أن الألعاب الالكترونية تتضمن فحواها السلوك المعنف ، إن نسبة(٤٦ %)من مستخدمي الألعاب الإلكترونية في العالم في حالة إدمان على الإنترنت وهذه نسبة لا يستهان بها، والاستخدام المتزايد يؤدي بالشخص إلى أن يصبح مدمنا، مثله مثل الإدمان على الخمور والمواد المخدرة والمقامرة، حيث يفقد السيطرة على دوافعه كما هو الحال في مختلف أنواع الإدمان، وتبعا لذلك تتزايد لديه صعوبة التكيف الاجتماعي **younge) (32: 2008.**كما أشارت أيضا دراسة **(Dill.2001)** أن نسبة (٨١ %) من الألعاب الالكترونية تحتوى على مشاهد العنف **(Dietz et Richter.2001 :12)** .

وفي السياق ذاته أشار المهندس محمد بن حمد المعسكري بمسقط أن مدونات الألعاب الإلكترونية انتشرت في جميع أنحاء العالم من أفغانستان والسعودية والولايات المتحدة وكندا ورومانيا إلى جنوب أفريقيا والبرازيل، وصار الناس جميعاً يعرفون ما هي واحة المعرفة بمسقط ، وفي السياق ذاته يرى عسكر أنها تعمل على تنمية العنف عند الأطفال وضعف الذاكرة. إلخ ، فأكدت دراسة أجرتها جامعة "ستاتفورد" الأمريكية عن أسباب مظاهر العنف عند أطفال المدارس في المرحلة الابتدائية أن مشاهدة أفلام العنف والجنس في التلفزيون والفيديو وممارسة ألعاب الفيديو الإلكترونية تُعد سبباً رئيسياً لعنف الأطفال، كما خلصت دراسة بريطانية إلى أن "الأفلام الكارتونية"و" الألعاب الإلكترونية " أودت ببعض "الأطفال والمراهقين"

إلى حد الإدمان المفرط، بل أن نسبة جرائم الأطفال ارتفعت نسبة ٤٤% ، ومنها : " جرائم أطفال يحرقون أقرأنهم. وطفل يقتل والديه. وأطفال يغتصبون فتيات صغيرات "، بعد إغراقهم بهذه الألعاب الإلكترونية . (محمد ، ٢٠٠٧)

و بالجزائر يرى ممثل عن الدرك الوطني لمقاطعة عين البنيان أن : الدراسة التي أجريت بالجزائر حول العنف، أقرت بأن اكبر معدلات العنف موجودة بالأطوار الثانوية، حيث وصل الأمر إلى استعمال بعض الأسلحة المحظورة في الاعتداء على المعلم أو التلميذ، و مرجع ذلك مشاهدة مختلف أفلام العنف التي تستقطب اهتمام شريحة كبيرة من طالب المدارس و التي ساعدت على تغذية العنف لديهم، ال سيما ما تبثه اليوم المواقع الإلكترونية على شبكات الإنترنت من العاب تقوم أساسا على العنف كقاعدة أساسية للعب في ظل غياب عنصر الرقابة) الأسرية .(محمودي ،٢٠١٣ : ٧٥)

كما أكدت أيضا دراسة (قدي ،٢٠١٨) ظهور لدى أطفال المرحلة الابتدائية أشكال مختلفة من السلوك، ويعد سلوك التنمر من السلوكيات التي تنتشر لدى التلاميذ انتشارا خفيا عن المعنيين والمختصين ،ومن أشكالها العدوان البدني أو اللفظي المتكرر، حيث تشير دراسات إلى أن التنمر المدرسي بما يمله من عدوان اتجاه الآخرين سواء أكان بصورته الجسدية، اللفظية، النفسية، الاجتماعية أو الإلكترونية، ويعد من المشكلات التي لها.

آثار سلبية سواء على القائم بالتنمر أو الضحية أو على البيئة المدرسية بأكملها، ويعتبر سلوك التنمر بين طالب المدارس من المشكلات الشائعة في دول العالم.

٢- أثار استخدام الألعاب الالكترونية على الأطفال والمراهقين:

أكدت دراسة **(Sandra& others. 2014)** التي هدفت الكشف عن تأثير ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية والإصابة بالسمنة في الولايات المتحدة والتي أكدت أن ٦٠ % من الأطفال معرضون بالإصابة بالسمنة نتيجة الجلوس ساعات طويلة لممارسة الألعاب الإلكترونية، وتناول الأطعمة السريعة غير الصحية والمشروبات الغازية وعد م ممارسة أي

نشاط بدنى مما يعرضهم أكثر من غيرهم للبدانة والإصابة بالأمراض.(عثمان ،٢٠١٨: ١٣٤)

وفي السياق ذاته بين (سعيد،٢٠٠٥) أن الألعاب الالكترونية التي يكون طابعها العنف تعمل على زيادة الهيجان الفسيولوجي والوظيفي وتراكم المشاعر والأفكار العدوانية مقابل التناقض الاجتماعي السوي ، حيث تعمل هذه الألعاب على تأصيل القتل لدى الأطفال والمراهقين على حد سواء.

وقد أكدت دراسات عديدة تأثير ألعاب العنف على المخ والأعصاب لدى الأطفال، كما أهنا تنمي العدوانية بداخلهم فيمارسونها في البداية على المحطين بهم، من أشقائهم، ثم على الآخر ين، إلى أن يصبح هذا السلوك عبارة عن منظومة يبني عليها الطفل طريقة تعامله مع الأخرين .(بن فرج الله ، نبار،٢٠٢٠ :٥٨)

وذهب أصحاب الاتجاه الإيجابي في نظرتهم للألعاب الإلكترونية إلى أنها تنمي المها رات الذهنية لدى الأطفال ، وهذا ما توصلت إليه الدراسة التي قام بها (الشحروري والريماوي ،٢٠١١) والتي توصلت أن للألعاب الالكترونية أثرا إيجابيا على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أفراد المجموعة غير موجهة مقارنة بين المجموعتين الموجهة والضابطة وللألعاب الإلكترونية آثارا سلبية أيضا على المهارات الاجتماعية لدى الأطفال ففي دراسة (سهير إبراهيم، ٢٠١٣)استهدف من خلالها على دراسة الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال في المرحلة العمرية من (٤ – ٦ سنوات)، حيث أسفرت نتائج الدراسة على أن (١٠٪)من عينة البحث يمارسون الألعاب الإلكترونية أقل من ساعة في اليوم، (٤٠ %) يمارسون الألعاب الإلكترونية ساعة إلى أقل من ثلاث ساعات في اليوم، (٣٥٪) يمارسون الألعاب الإلكترونية من ثلاث ساعات إلى أقل من خمس ساعات في اليوم، بينما (١٥٪) من عينة البحث يمارسون الألعاب الإلكترونية أكثر من خمس ساعات في اليوم؛ وأن هذه الممارسة تؤثر على المهارات الاجتماعية بالسلب والمتمثلة في

(التواصل مع الآخرين، التفاعل الاجتماعي، السلوك الاجتماعي والدرجة الكلية للمهارات الاجتماعية(على مستعملي الألعاب الإلكترونية ساعات طويلة) (سهير إبراهيم، ٢٠١٣ :١)

كما أكدت العديد من الدراسات والأبحاث فيما يخص الأضرار النفسية والاجتماعية ، فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي، فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة وثالثين عاما الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جر ائم 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 نوعا من أنواع التسلية والمتعة. فبالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أمالكهم والاعتداء عليهم دون وجه حق، فإنها تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها، وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان التي تقودهم في النهاية إلى ارتكاب الجرائم، وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.(تينو ، طاير ،٢٠٢١ : ٣٦)

كما دعم هذه الأخيرة دراسة (**Allen.2010**) والتي توصلت أيضا أن تعلم أساليب ارتكاب الجرمية وفنونها وحيلها، كما أنها تشجع أيضا على العنف والقتل والعدوان.,

بينما تناولت دراسات كل من جنتل (٢٠٠٩ (**Gentile**، لام (٢٠١٤**Lam**)،(الهدلق،٢٠١٤)،(الصادق ،٢٠١٥) (الزيودي ،٢٠١٥) ،(الدرعان،٢٠١٦) المخاطر الاجتماعية واوضحت أن أثر الاستخدام المكثف للألعاب مرتبط بتدني التفاعل الاجتماعي مع أفراد الأسرة، الأصدقاء، وبانخفاض المشاركة في الحياة الاجتماعية، افتقاد مهارات الاتصال الايجابي مع الذات ومع الآخرين، بالإضافة إلى التعرض إلى إدمان الانترنت، والعزلة الاجتماعية. هذا بالإضافة أن بعض هذه الألعاب تحتوي على أفكار وأدوات لا تتوافق مع القيم والمعتقدات الدينية والمجتمعية، والتواصل من خلالها يخلق العديد من المشكلات الناتجة

عن اختلاف الانتماءات الاجتماعية والثقافية والبيئية للاعبين داخل اللعبة الواحدة. (أحمد ،٢٠٢٠: ٨٨٨).

٣. إلى أي مدى تتباين حدة العنف المرتبط بإدمان الألعاب الإلكترونية تبعاً لمتغيرات النوع الاجتماعي، المرحلة العمرية، وكثافة الاستخدام؟.

لقد تناولت الدراسات السابقة العديد من منبئات إدمان الألعاب الالكترونية، وعليه فقد تم دراسة العديد من المتغيرات منها: الجنس، السن، عدد مرات استخدام الألعاب الالكترونية .

ومن بين الدراسات العربية التي حاولت أن تربط العنف الناتج عن إدمان على الألعاب الالكترونية ببعض المتغيرات التنبؤية نجد دراسة(عثمان ،٢٠١٨)والتي ان أغلبية مفردات عينة الدراسة يميلون إلى الألعاب الحربية والقتالية والرياضية ، وهذا يعود إلى كون أن مفردات العينة من الذكور الذين يمارسون الألعاب الرياضية والحربية بكثرة ، مما يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية نظرا لممارساتهم المتكررة لهذا النوع من الألعاب الحربية والقتالية ، كما أشارت الدراسة أن معظم الأطفال تتحدد ممارستهم للألعاب الالكترونية إلى أكثر من ٥ ساعات ، مما يدل على إدمانهم على الألعاب الالكترونية خاصة في العطل والمناسبات ، وهذا يدل على نقص الأباء لأخطار هذه الألعاب خاصة لهذه الفئة العمرية

كما أكدت دراسة(ايان، هتشاي) أن مشاعر الذكور كانت أقوى من مشاعر البنات في استخدام ألعاب الفيديو، كما سجلت أربعة أنواع في النسب المرتفعة أي أكثر من (١٠٪) من الأطفال في الدراسة (١٧من الأولاد و٣ من البنات) عبروا عن شعوره بالعنف والدونية (العنف) بعد استخدام نوع معين من الألعاب.(بوبيدي وآخرون،٢٠١٩،ص ١٤). وكما أكد (الزيودي،٢٠١٤) أن هذه الألعاب لها دور كبير في حوادث العنف بين أطفال المرحلة الابتدائية. وأسفرت دراسة (اليعقوب ، وأدبيس ،٢٠٠٩) أن ممارسة الألعاب الالكترونية لها دور في تنمية سلوك العنف لدى الأطفال ، وكذلك وجود علاقة بين عدد ساعات ممارسة هذه الألعاب المحددة بـ ٠٤ ساعات يوميا وسلوك العنف.

وعلى العموم صرحت(**McGonigal ,2011: 34**) أن الأطفال الأمريكيون يمضون في ممارسة الألعاب الالكترونية أوقاتا طويلة تتساوى مع الأوقات التي يمضونها في التعليم المدرسي، وأن بوصول الفرد الأمريكي (٢١) سنة سيكون أمضى عشرة الأف (١٠٠٠٠) ساعة على الأقل في ممارسة الألعاب الالكترونية ، وأن عدد الأمريكيين الذين يمارسون الألعاب الالكترونية يبلغ ١٧٠ مليون أمريكي .(حسن ،٢٠١٧: ٢٣٥)

وفي دراسة (قدي ،٢٠١٨) والتي توصلت وجود فروق دالة إحصائيا في الإدمان على الألعاب الالكترونية وظهور التنمر في الوسط المدرسي لدى التلاميذ المتمدرسين تبعا لمتغير الجنس ولصالح الذكور وهذا لطبيعة نوعية التربية التي يتلقاها كل من الذكور والاناث ، حيث تعطى الحرية أكثر للذكور في مجتمعنا المحلي على غرار الاناث ، كما توصلت دراسة (**Frolich, al et .2016**) التي أجريت في الولايات المتحدة الأمريكية في دراسة حول مستوى الإدمان على الألعاب الالكترونية لدى طلبة المدارس الثانوية والتي طبقت على عينة قوامها (١٨٣)والتي توصلت إلى أن مستوى الإدمان على الألعاب الالكترونية مرتفعا، وكان لدى الذكور أعلى من الإناث .(يونس ،٢٠١٧) . وفي السياق ذاته أشارت دراسة كلا من ، (**Madhulika & Akhtar** ,٢٠١٤) التي بينت وجود فروق دالة إحصائيا في مستوى استخدام الألعاب الالكترونية لدى طلبة المرحلة الثانوية تعزى لمتغير الجنس ولصالح الذكور وكما توصلت دراسة (٢٠١٤ ; **Bojikoba**) إلى وجود فروق في مستوى استخدام الألعاب الالكترونية والأقراص المدمجة وألعاب الفيديو تعزي العمر، ولصالح الفئة العمرية (١٤-١٦ سنة).

الجدول ١: عوامل التنبؤ المنبئة بالعنف الناتج عن إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين

عوامل التنبؤ بالعنف الناتج عن دمان الألعاب الالكترونية	دلالة الاتجاه
النوع الاجتماعي	الذكور أكثر عرضة لخطر الألعاب الالكترونية
السن	الفئة العمرية (١٣-١٨) الأكثر ممارسة لألعاب العنف كونها فئة تمتلك هواتف ذكية
عدد ساعات الاستخدام	معدل الوقت الذي يمارسه الأطفال خلال اليوم الواحد أكثر من ٤ ساعات .

(المصدر: الباحثة)

خاتمة:

تأسيسًا على ما سلف ذكره في هذه المداخلة حول قضية الساعة المطروحة بعنوان "إدمان الألعاب الإلكترونية في ميزان البحث الأكاديمي"، وفي ظل افتقار الساحة المحلية لاستراتيجية متكاملة لرصد ومراقبة المحتوى الإلكتروني المتاح على شبكة الإنترنت وتداركًا للنقص القائم في الجهود الرسمية المبذولة في هذا الصدد؛ يقع على عاتق الأولياء مسؤولية محورية تكمن في استثمار أوقات فراغ أطفالهم ومراهقيهم بشكل أمثل. ويتحقق ذلك من خلال تعزيز أواصر القرب منهم، لاسيما عند انقضاء فترات الدراسة اليومية وخلال العطل الأسبوعية، فضلاً عن مصاحبتهم بانتظام وإبداء الاهتمام البالغ بانشغالاتهم وتنمية ميولاتهم الإيجابية. كما يستوجب على الآباء أن يرتقوا لمرتبة القدوة الصالحة لأبنائهم في كيفية التعامل واستخدام وسائل التواصل

والمحتويات الرقمية بشكل رشيد ومتزن. فكل أسرة هي في المحصلة مسؤولة مسؤولية تامة عن تربية نشئها وتنشئته على القيم والأخلاق السليمة، مستحضرين قوله صلى الله عليه وسلم: (كُلُّكُمْ رَاعٍ، وَكُلُّكُمْ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ). ومن هذا المنطلق، يتعين على أولياء الأمور توخي الحرص الشديد في انتقاء الألعاب الرقمية التي تتلاءم والمرحلة العمرية لأطفالهم، وتحديد فترات اللعب المسموح بها، والسعي الحثيث لدمجهم في أنشطة اللعب التقليدية والرياضية التي من شأنها صقل مهاراتهم الاجتماعية وتفاعلهم الإيجابي مع الآخرين. ويهدف كل ذلك إلى ضمان التوازن المطلوب بين العالم الافتراضي والواقع المعاش، وضمان نشأة صحية ومتكاملة للطفل.

واستنادًا إلى ذلك، تطرح الدراسة الحالية جملة من المقترحات على النحو التالي:

١. التأكيد على حتمية توعية الأطفال وإرشادهم بمخاطر الألعاب الإلكترونية وآثارها السلبية المتعددة الأبعاد؛ النفسية والصحية والاجتماعية والتربوية.
٢. ضرورة مشاركة الوالدين لأطفالهم ومواكبتهم في عملية شراء وممارسة الألعاب الرقمية، فضلاً عن الإشراف على محتواها.
٣. التشديد على أهمية الرقابة المشتركة لمحتوى الألعاب الرقمية من قبل الوالدين والجهات المختصة، انطلاقًا من كونها مسؤولية مجتمعية جماعية.
٤. تقنين فترات اللعب وتحديدها بدقة، على ألا تتجاوز ساعة واحدة يوميًا في التعامل مع المحتوى الرقمي الموجه لهذه الفئة.
٥. اقتراح تصميم برامج إرشادية معرفية ترمي إلى الحد من نزعة العنف التي قد تنجم عن إدمان الألعاب الإلكترونية.
٦. توعية الأسر وإرشادها إلى ضرورة مراقبة محتوى الألعاب الإلكترونية التي يقبل عليها أطفالهم.

٧. فاعلية برنامج ارشادي قائم على الذكاء الاصطناعي في تعزيز عوامل التنبؤ بالإدمان لدى المراهقين."

٨. "أنماط التعلق بالوالدين كمنبئ للإدمان الرقمي لدى الأطفال في البيئة الرقمية الجزائرية

٩. تصور مقترح لدمج مهارات التربية الرقمية في مناهج المرحلة المتوسطة للوقاية من مخاطر التنمر الالكتروني."

١٠. نمذجة العلاقات السببية : التربية الرقمية كمتغير وسيط في العلاقة بين اليقظة العقلية والادمان الرقمي لدى الأطفال والمراهقين .

قائمة المصادر والمراجع:

١. أحمد رندا(٢٠٢٠).**العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات : دراسة تنبؤية ،** مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية ، العدد (٥١)،المجلد (٠٣)،ص.ص ٨٨٣-٩٢٦

٢. بن فرج الله بختة ،نبار ربيحة (٢٠٢٠).**الادمان على الألعاب الالكترونية وأثره على صحة الأطفال ،مجلة المجتمع والرياضة،** المجلد (٠٣)، العدد(٠١).،ص.ص ٥١-٦٠.

٣. تنيو فاطمة الزهراء، طاير مفيدة (٢٠٢١).**الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الصحة النفسية للمراهقين** ،المجلة الجزائرية للعلوم الإنسانية والاجتماعية ،المجلد (٠٥)، العدد (٠٤) ،ص.ص٢٧-٤٤.

٤. حسن أماني (٢٠١٧).**تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال" دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة**

المتوسطة، مجلة التربية والعلوم النفسية ،المجلد (٢٥)، العدد ((٠٣)،ص.ص٢٣٠-٢٥٣.

٥. حيدر فاضل (٢٠٢٠).**التأثيرات النفسية للألعاب الالكترونية لدى الأطفال والمراهقين**، مجلة البحوث التربوية والنفسية ، العدد (٦٤)،المجلد (١٧)،ص.ص ٤٦٥-٤٨٢

٦. الزيودي ماجد (٢٠١٤).**الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة بالمدينة المنورة**، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية ،المجلد (١٠)، العدد (٠١)،ص.ص ١٤٧-١٦٥

٧. سهير إبراهيم عبد ميهوب(٢٠١٣) .**دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال في المرحلة العمرية من(٤-٦ سنوات)** ،مجلة دراسات الطفولة، المجلد (١٦) ،العدد (٦٠)

٨. شايب أميرة وآخرون (٢٠٢٠).**أثر إدمان الألعاب الالكترونية على سلوك المراهقين لعبة pupge نموذجا** ، مجلة سوسيولوجيا ، المجلد (٠٤)، العدد(٠٢).ص.ص ١٩٩-٢١٨

٩. عثمان أماني (٢٠١٨) **أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا** ، المجلة العلمية لكلية التربية بجامعة أسيوط ، المجلد (٣٤)، العدد (٠١)(٠١).

١٠. قدي سومية (٢٠١٨).**إدمان الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي** ،مجلة التنمية البشرية ،العدد(٠١) ،ص.ص ١٦٢-١٧٢

١١. القودير مريم (٢٠١٢).**أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين**، رسالة ماجستير غير منشورة، الجزائر.

١٢. محمد هبة (٢٠٢٠).**إدمان الألعاب الإلكترونية عند الأطفال**، مجلة البحوث التربوية والنفسية ، العدد (٦٤)،المجلد(١٧)،ص.ص ٥٨٧-٦١١

١٣. محمد عادل (٢٠٠٧). **الالعاب الالكترونية وثقافة العنف**، مجلة الامن والحياة ،المجلد (٢٦)،العدد (٣٠٤)،

١٤. محمودي رقية (٢٠١٣).**هل تغذى العنف المدرسي من حيث السلوكيات والتصرفات من رموز العنف الافتراضي المتضمن الألعاب الالكترونية العنيفة ؟ قراءة تحليلية** ،مجلة الحكمة للدراسات النفسية والتربوية ،المجلد (٠١)، العدد(٠٢)،ص.ص ٦٦-٨١

١٥. مري منصور يوسف علي (١٩٩٩). **قضايا السكان والأسرة والطفولة** ، المكتب الجامعي الحديث ، الإسكندرية .

١٦. اليعقوب، علي، ومنى ادبيس. (٢٠٠٩). **دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدولة**، مجلة مستقبل التربية العربية، المجلد (١٦)، العدد (٥٦)،

١٧. يونس كرام (٢٠١٧).**مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الثانوية في منطقة كفر فرع**، رسالة ماجستير غير منشورة ،كلية العلوم النفسية والتربوية ، جامعة عمان العربية.

١٨. يونغ، كيمبرلي (٢٠٠٨).**الإدمان على الأنترنت**، ترجمة هاني أحمد ثلجي،ط١، عمان :بيت الأفكار الدولية.

.