

آثار الإدمان الإلكتروني للألعاب الإلكترونية على مرتاديها من الأطفال

د. خاليدة حميداني

جامعة ابن خلدون، تيارت، الجزائر

hamidanikhalida14@gmail.com

الملخص:

إن مجمل التغيرات التي أحدثتها الثورة الرقمية تحت سيطرة وسائل الإعلام والاتصال الجديدة أصبحت تستقطب مختلف الشرائح العمرية لا سيما فئة الأطفال، من خلال العديد من الوسائط والتي نجد في مقدمتها الإنترنت باعتبارها تمثل أحد أبرز المعطيات التكنولوجية التي أحدثت نقلة نوعية حيث أصبح لها حضور قوي في مختلف المجالات داخل الأسر نظرا لما تقدمه مزايا متعددة في مجالات التعلم، حيث أنها أضحت معطى يُعتمد عليه ضمن المناهج الدراسية في المؤسسات التربوية، بالإضافة إلى ما توفره من وسائط ومنصات وأنشطة وتفاعلات إلكترونية. كما ساهمت التطورات الحاصلة في البيئة الرقمية في إنتاج نمط جديد من اللعب يكون عن طريق الأجهزة الإلكترونية المتطورة وهو ما يعرف بالألعاب الإلكترونية

وبالرغم من وظيفية وإيجابية هذه الألعاب الإلكترونية إلا أن الإفراط في اعتمادها من طرف الأطفال ينتج العديد من الاختلالات الوظيفية التي تؤثر على صحة الطفل النفسية وحياته الاجتماعية والأسرية، وعليه نهدف من خلال هذه الورقة البحثية معرفة آثار الإدمان الإلكتروني للألعاب الإلكترونية في أوساط الأطفال وأسبابها وطرق وميكانيزمات التصدي لهذه الظاهرة.

الكلمات المفتاحية: الإدمان، الإنترنت، الإدمان الإلكتروني، الأطفال، الألعاب الإلكترونية.

The Effects of Electronic Addiction to Electronic Games on Children's Users

Abstract

The overall changes brought about by the digital revolution under the control of the new media and communication have become attractive to various age groups, especially children, through many media, foremost of which is the internet, as it represents one of the most prominent technological data that has made a qualitative leap, as it has become a strong presence in various fields within families due to the multiple advantages it offers in the fields of learning, as it has become a reliable given within the curricula in educational institutions, in addition to the media, platforms, activities and electronic interactions it provides. The developments in the digital environment have also contributed to the production of a new style of play through advanced electronic devices, which is known as electronic games. However, despite the functionality and positivity of these electronic games, excessive adoption by children produces many dysfunctions that affect the child's mental health, social and family life, and therefore, through this research paper, we aim to find out the effects of electronic addiction to electronic games among children, their causes, methods and mechanisms to address this phenomenon. Keywords: addiction, internet, electronic addiction, children, electronic games.

مقدمة:

يمثل عنصر اللعب أحد أهم الضروريات الوظيفية لنمو الطفل الانفعالي والنفسي والاجتماعي حيث أكدت مختلف الأبحاث والدراسات الرائدة في علم النفس الاجتماعي أن اللعب يمكن من تكوين شخصية الطفل وتحديد ميولاته واتجاهاته، إلا أنه ومع التحول الرقمي الذي أحدثته التغيرات التكنولوجية الحديثة تغير نمط اللعب من اللعب التقليدي إلى اللعب الإلكتروني الذي يتم عبر الوسائط والأجهزة الإلكترونية والألواح الإلكترونية وأجهزة الكمبيوتر والهواتف المحمولة. وقد تعددت عوامل جذب واستثارة فضول الأطفال واستقطابهم للتعامل مع هذا النمط الجديد والمستحدث الذي انتشر وتطور في ظل تزايد الوسائط الإلكترونية وتسارع وتيرة التطور التكنولوجي وغياب الرقابة الأسرية، إلى أن أصبح يمثل نمط سلوكي مرضي وظاهرة باثولوجية أثرت سلباً على جودة حياة النسق الأسري للأسر العربية عامة، والأسر الجزائرية خاصة. وبالرغم من وظيفية وإيجابية هذه الألعاب الإلكترونية على المستويات التنقيفية والتعليمية التربوية للطفل، إلا أنها ساهمت في إنتاج العديد من الاختلالات الوظيفية التي أثرت سلباً على الطفل، الأسرة، المجتمع. وعليه نطرح التساؤل التالي: ما هي انعكاسات ومخاطر الإدمان الإلكتروني للأطفال على الألعاب الإلكترونية؟

تحديد المفاهيم:

الإدمان: يتضمن الاعتماد على مادة أو فعالية أو نشاط، ويتصف الاعتماد بمجموعة من الخصائص منها الإفراط في الاستمتاع، الانسحاب، الرغبة القوية فيما أدمن عليه سواء كانت المادة مثل الكحول، المخدرات، أو نشاطاً مثل القمار المرضي. وأخيراً فقدان السيطرة وعلى الرغم من أن الاعتماد - أصلاً - يرتبط فقط مع إساءة استخدام المواد، إلا أن هناك اعتراف متنامي بالإدمان السلوكي مثل القمار المرضي، الإفراط في تناول الطعام، الإدمان الجنسي، إدمان المخاطرة بالألعاب الرياضية الخطرة، الإفراط في مشاهدة التلفزيون، الإدمان على ألعاب الفيديو، إدمان العمل، إدمان التسوق، والإفراط في استخدام الحواسيب، والإدمان على الإنترنت. (مطرش، بريس، 2016، ص7)، كما يعرف على أنه المداومة على تعاطي مواد معينة أو القيام بنشاطات معينة لمدة طويلة بقصد الاستمتاع واستبعاد الحزن والاكتئاب (أميطوش، سكاي، 2020، ص310).

تعريف الإنترنت: يرى محمد عبد الحميد أن الإنترنت: "فضاء معلوماتي دائماً تمدد والانتشار وهي عبارة عن غابه كثيفة من مراكز تبادل المعلومات التي تخزن وتستقبل وتنشر جميع أنواع المعلومات" (العمراوي، حفصي، 2021، ص149).

الإدمان الإلكتروني: يعرف على أنه: "سلوك مرتبط باستخدام الإنترنت من خلال الإفراط في الوقت المنقضي على الإنترنت، واستبدال العلاقات الحقيقية الواقعية بالعلاقات السطحية الافتراضية" (ساردو، مشري، 2020، ص287)، كما يعرف عل أنه حالة من الاستخدام المرضي وغير العقلاني لأدوات التكنولوجيا مما يؤدي إلى ظهور اضطراب في السلوك العام (بولحية، عيسو، 2020، ص97).

تعريف الطفل: بالرجوع إلى التشريع الجزائري نجد أنه استعمل مصطلحات مختلفة متعددة للتعبير عن الطفل دون أن يضع تعريفا واضحا محددا له، نذكر منها مصطلح الحدث والقاصر. حيث نجد الأمر رقم 03/72 المتعلق بالطفولة والمراهقة قد ذكر مصطلح الطفولة في عنوان الأمر، في حين استبداله بمصطلح القاصر في محتواه. نفس الحال بالنسبة للأمر رقم 64/75 الملغى الذي استعمل في أغلب مواد مصطلح الحدث فهو يعرف الطفل على أنه كل شخص لم يبلغ 18 سنة كاملة، كما يفيد مصطلح الحدث نفس المعنى. (خشبية، 2022، ص64)، وتعرفه اتفاقية حقوق الطفل لسنة 1989 بكونه الإنسان الذي لم يبلغ سن 18 سنة ما لم يبلغ سن الرشد حسب القانون المطبق عليه (أوكيل، 2020، ص479).

تعريف اللعب: يمكن تعريف اللعب بأنه نشاط ذهني أو بدني يؤديه الفرد صغيراً كان أم كبيراً، بهدف تلبية رغباته وحاجاته المختلفة، كالتسلية والترفيه عن النفس والتعليم والمتعة وحب الاستطلاع، وتفرغ الطاقة الزائدة، وغير ذلك من الحاجات المختلفة، وهو عند الأطفال ضرورة من ضرورات الحياة كالأكل، والنوم والأمن. وتكمن أهمية اللعب بكونه من أهم حاجات الطفل كونه يُحسّن نموه الجسدي والعقلي والانفعالي، واللغوي (رزويق، 2020، ص60).

الألعاب الإلكترونية: هي الألعاب التي يتم لعبها باستخدام الإلكترونيات المختلفة لتكوين ألعاب تفاعلية سواء كانت هذه الألعاب يتم لعبها باستخدام أجهزة خاصة لها أو باستخدام الحواسيب أو الأجهزة المختلفة الأخرى، ويخطئ الناس في العادة في الأوقات الحالية بين الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو، فالألعاب الفيديو هي جزء من الألعاب الإلكترونية وهي الأشهر بينها (غربي، حم، 2019، ص23).

الفرق بين الإفراط في استخدام الإنترنت والإدمان عليها: إن استخدام الإنترنت المفرط هو أقرب ما يكون إلى الإدمان حتى لو لم يتطابق مع إدمان المخدرات، مثلا فكلاهما يعبر عن تجربة ذاتية، ويجمع بينهما تغير المزاج والانسحاب الاجتماعي والصراع والشعور بالضيق والكدر والوحدة، والتي غالبا ما تظهر أعراضها عند توقف الفرد عن استخدام الإنترنت ويطلق على الإفراط في الاستخدام المصطلحات التالية: اضطرابات إدمان الإنترنت الاعتماد النفسي على

الإنترنت الاستخدام المرضي للإنترنت، إدمان الإنترنت الاستخدام القهري للإنترنت سوء استخدام الإنترنت والإدمان التكنولوجي (طالة، 2022، ص555).

عوامل إدمان الإنترنت للأطفال:

المشكلات الأسرية والاجتماعية: أثبت علماء الاجتماع أن التصفح الطويل للإنترنت يزيد من عزلة الفرد وانسحابه من دائرة العلاقات الاجتماعية وتعميق إحساسه بالوحدة وفقدان التواصل مع الآخرين، وإهمال الواجبات الأسرية، لقد لعب الإدمان الشبكي دورا كبيرا في التفكك والتصدع الأسري بين الآباء والأبناء، وانهيار البناء الاجتماعي، وتدمير المنظومة القيمية. (سدراته، 2018، ص29)

السرية: تضمن الإنترنت السرية التامة، فبإمكان الفرد الحصول على المعلومة من دون الحاجة إلى التعريف بنفسه، كما بإمكانه الظهور في كل مرة بشكل مختلف الأمر الذي يُعد حلما بالنسبة للكثيرين.

الملل والفراغ: مواقع الألعاب الإلكترونية مثلا تعد مقصدا مسليا لملء الفراغ والقضاء على الملل وتمضية وقت دون تبعات.

المشاكل النفسية: تعتبر المشاكل والأمراض النفسية من أكثر عوامل إدمان الإنترنت، فالأفراد الذين يعانون من حالات الاكتئاب والشعور بالخجل بسبب الشكل الخارجي وعدم القدرة على المواجهة المباشرة من أكثر عوامل إدمان الإنترنت، وتعتقد "كيمبرلي" أن توفر الإنترنت للأطفال يمثل وسيلة للهروب من مشاعر مؤلمة أو حالات مثيرة للقلق، حتى أنهم يضحون بساعات النوم اللازمة من أجل قضاء الوقت على الإنترنت والانسحاب من العائلة والأصدقاء للهروب إلى عالم مريح تم خلقه على المواقع الافتراضية.

كثرة المغريات: الإنترنت وسيلة تحقق الكثير من الراحة والكثير من الإشباع، وأداة هامة في تعلم الأطفال، بالإضافة إلى كونها وسيلة ترفيهية وغنية بالمعلومات، فإن هذه الصفات تحرض الأطفال على الهروب من الواقع، فبإمكان أي شخص أن يكون في غرفة الدردشة عبر الإنترنت، ويلعب مباريات مثيرة وصعبة ضد لاعبين آخرين من جميع أنحاء العالم. (كياس، 2018، ص210-211)

ثلاثية اللعب والطفل والألعاب الإلكترونية: يمكن تفسيرها من خلال ثلاث جوانب رئيسية:

الجانب الاجتماعي: يساهم اللعب في تنشئة الطفل اجتماعيا وتحقيق اتزانه عاطفيا وانفعاليا؛ لأن من خلال اللعب مع الآخرين، يكتسب الإثارة والأخذ والعطاء، واحترام حقوق الآخرين، بالإضافة إلى أن اللعب يؤدي دورا مهما في

تكوين النظام الأخلاقي، والجانب الاجتماعي للألعاب هو الأكثر إفادة للطفل، إذ لا يمكن اللعب منفرداً، لهذا يكون الطفل مدعواً للاندماج في مجموعة الأطفال مما يشجع لديه سلوك المشاركة.

الجانب النفسي: إن الأخصائيين النفسيين والتربويين ينظرون إلى اللعب على أن الطريق الأسمى لفهم المحاولات التي يقوم ذات الطفل للتوفيق بين الخبرات المتعارضة التي يمر بها، إذ يكتشف الطفل الذي يعاني من مشكلة خاصة عن طريق اللعب ذلك أن اللعب يعكس الحياة النفسية للطفل حيث يعتبر P.Mardoka، ويقول المسلك الوحيد الذي يتخذه الطفل من أجل التنفيس والتفريغ.

الجانب البدني: توجد فوائد عديدة للعب تعود على البدن وظيفياً، حيث يساعد على زيادة الوزن ونمو القدرات العضلية للطفل، لهذا يعتبر اللعب ضرورياً في هذه المرحلة لتهيئة الطفل لاستقبال الأعمال والمهارات التي تتطلبها المراحل المقبلة، إلى جانب هذا، فاللعب ينمي العضلات الكبرى والصغرى التي تمكن الطفل من القيام ببعض الأعمال التي تتطلب مهارة يدوية معينة وتوضح أهمية اللعب في النمو الجسمي. (ذيب، بن عمار، 2022، ص 281)

وقد لخص (فتح الله، 2013) أسباب تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية بالآتي:

السيطرة على الذات: إن الأسباب الكامنة وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية والفيديو، هي الأسباب نفسها الكامنة وراء ممارسة أية لعبة، حيث يمثل إطار اللعبة جزءاً من النشاط الاجتماعي، ويسعى الطفل من خلاله إلى السيطرة على ذاته وعلى العالم.

عامل جذب الأطفال: إنّ الألعاب الإلكترونية بمختلف أشكالها وأنواعها تجذب الأطفال بما توحيه من معارك حقيقية، أو توههم دخول عصور ما قبل التاريخ مثل قتال الديناصورات والفضاء، كما أن الرسوم والألوان والخيال والمغامرة تجذب الأطفال للعب.

التماثل مع الأبطال: تشكل الألعاب الإلكترونية بالنسبة للطفل إطاراً يتمثل فيه بطلاً يتحرك وينتقل، ويعدل سلوكه، والطفل يندمج مع البطل وإنّ التداخل والتكامل اللذين توفرهما لعبة الفيديو يساهمان في تعلق الأطفال بهذه الألعاب وتوفر للطفل إمكان التماثل مع الأبطال من خلال مرضها لعقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية التي يتوجب على بطل اللعبة التعامل معها.

عالم وهمي: الألعاب الإلكترونية للأطفال تخلق عالماً وهمياً بعيداً عن العالم اليومي، ولكنه محدد في الزمان والمكان، ويمثل موقعا مادياً وأحداثاً توفر له

إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما، من خلال اندماجه وتمثله لبطل معين يحقق من خلال محاولته السيطرة على هذا العالم الوهمي.

نقطة تركيز: إن أفكار الألعاب الإلكترونية وموضوعاتها متنوعة إذ تقدم أحيانا سباقا للسيارات ويتعود الطفل من خلاله على التركيز وتحتب الحواجز والقيادة إلى حد ما، أو تقدم ألعابا للخيال العلمي في القضاء أو تقدم شخصية بطل خارق على نمط السوبرمان، يقارع الأشرار ويتغلب على المصاعب. (بوخاري، شعوة، 2019، ص58)

مراحل الإدمان الإلكتروني للطفل على الألعاب الإلكترونية:

الاستخدام العادي: في البداية يكون استخدام الشخص للإنترنت عادي، يتميز بنوع من الفضول لما يتاح من خدمة في الشبكة يكون نتيجة الفضول وحب الاكتشاف.

الإفراط: بعدها يكتشف الشخص ميدان الإنترنت يبدأ بالإفراط في الاستخدام ويستمتع بما تقدمه بهدف إشباع الفضول.

الإدمان: وأخيرًا بعد الإفراط في استخدام الإنترنت يصبح هذا الشخص أسير لهذه الشبكة والإدمان على الإنترنت يتشكل عندما لا يمكن للطفل الاستغناء عنها. ويشعر ببعض الاضطرابات في حالة إدمان بعد عن الإنترنت، مثل: القلق والاكتئاب فالمرور من الإفراط إلى الإدمان هو مرور من الرغبة إلى الحاجة. (طالة، 2022، ص556-557)

محكات تشخيص الإدمان الإلكتروني:

- أن يكون السلوك سمة بارزة، بحيث يصبح أهم الأنشطة وأكثرها قيمة في حياة الفرد، ويسيطر على تفكيره، ومشاعره، الزائد والبارز بالشيء والتحريفات المعرفية، واضطراب السلوك الاجتماعي والشعور باللهفة على القيام بهذا النشاط.
- الأعراض الانسحابية: هي مشاعر عدم الراحة أو السعادة مع الآثار الفيزيولوجية التي يمكن أن تحدث عند الانقطاع عن النشاط وتقليله فجأة.
- الصراع: يشير إلى الصراعات التي تدور بين المدمن والمحيطين به.
- تغيير المزاج: ويشير إلى خبرة ذاتية يشعر بها الفرد كنتيجة للقيام بذلك السلوك، ويمكن رؤيتها الإستراتيجية للمواجهة لكي يتحاشى الآثار المترتبة عن افتقارها وقد يصاحبها تحمل أو لا يصاحبها.

- التحمل هو تلك العملية التي من خلالها يزداد مقدار النشاط أو السلوك المطلوب إنجازه للحصول على نفس الأثر الذي تحصل عليه من قبل بمقدار أو كمية أقل.
- الانتكاس: وهو الميل إلى العودة من جديد لأنواع الأنشطة التي كان يدمنها الفرد أو يمارسها. (بوكنير، بن فليس، 2023، ص37)

معايير تشخيص الإدمان على الأجهزة الالكترونية:

- اقترح (YOUNG) في البداية خمسة معايير ثم اعتمد على نموذج آخر مستخدماً فيه ثمانية المعايير التشخيصية العشرة الموجودة في الدليل التشخيصي والإحصائي للاضطرابات العقلية المقامرة المرضية تتمثل في:
- الانشغال بالسلوك أي الرغبة المفرطة في أداء السلوك والانخراط فيه على حساب الأنشطة الأخرى.
 - الحاجة إلى قضاء أكبر وقت ممكن على الجهاز للحصول على نفس الشعور الذي تحصل عليه من قبل إظهار الجهود المتكررة لتقليل وقت استخدام الجهاز أو الشبكة التهيج أو الاكتئاب البقاء على اتصال عبر الجهاز أو الإنترنت أكثر مما هو مخطط له تعرض العمل أو الدراسة أو العلاقات الاجتماعية للخطر بسبب الاستخدام المفرط، الكذب بخصوص عدد الساعات التي يقضيها المدمن على الجهاز أو الإنترنت.
 - شعور المدمن أن الجهاز أو الشبكة شكل من أشكال التنظيم العاطفي. (بوكنير، بن فليس، 2023، ص126)

مجالات الإدمان الإلكتروني:

حجرات الحوارات الحية أو غرف الدردشة: يفضل الطفل التعرف على أفراد جدد خاصة من الجنس الآخر، ويقضي وقتاً طويلاً في الحديث معهم عن مشكلاته الشخصية وميولاته وعن أسرته، ويكون الحوار في أكثر الأحيان حسب الدكتور فضيل دليو من جامعة منتوري - بقسنطينة - يدور حول العلاقات الجنسية وتعاطي المخدرات والتشجيع على الإدمان عليها وكيفية اقتنائها.

المواقع الإباحية: التي تعرض الصور الفاضحة فيقع الأطفال في هاوية الدخول إليها بدعوى الفضول ودافع الاستطلاع، ثم يقع في مصيدة الإدمان عليها. ولقد سلطت كمبرلي يونغ الضوء على موضوع الإدمان الجنسي كنوع فرعي من إدمان الإنترنت، وتؤكد أن واحدا من كل خمسة مدمنين على الإنترنت يشتركون بطريقة أو بأخرى في نشاط جنسي أثناء قضائهم الوقت على الإنترنت.

الألعاب الالكترونية: تعتبر الألعاب الالكترونية عبر الإنترنت أكثر جاذبية وشعبية في وسط الأطفال والمراهق ين، نظرا للتطور الهائل الذي تشهده هذه الألعاب، والتي توفر للمشاركة منافسة، حيث تعطي له لذة في القتل والعنف والشعور بالانتصار والإثارة، باقتناء الأسلحة والمتفجرات وركوب الدبابات وصعود الجبال واختراق التكنات، والتكتيك للاختفاء والهروب، ولعل أبرزها " Word of Warcraft" والتي حققت راجا كبيرا على الإنترنت وقالت ماريسيا هيثت أوزاك مديرة مركز خدمات إدمان الكمبيوتر في جامعة هارفرد أن الدور الاجتماعي هو عامل أساسي في حالات إدمان الألعاب الالكترونية، وأضافت: يعاني الكثير من هؤلاء الناس من الوحدة، ولم يسبق لهم أن أحسوا بالانتماء إلى شيء في حياتهم ويشعرون في هذا الشيء في هذه اللعبة وفي بعض الحالات تكون في الصديق الوحيد الذي يتعاملون معه. (حمودة، 2015، ص219-220)

طرق وأساليب جذب الطفل على شبكة الإنترنت:

يصاب الطفل بالفضول وبالانجذاب الإلكتروني و الذهول، وحتى الإدمان بسبب الكم الكبير من الإعلانات المغرية تتضمن مواقع إباحية، وماركات الخمور بشكل تحببها لهم، وتجعلهم يرغبون في تجربتها، بالإضافة إلى ألعاب العنف، وكذا المواقع الإباحية، حيث تبين بعض الإحصائيات، أن كثرتها وانتشارها لا سيما العربية منها حيث وصلت إلى 171 قائمة، ونظرا لسهولة الولوج إليها، واللغة التي تستعملها، قد شجع على دخول الأطفال إليها لا سيما زيارة المواقع الإباحية، وللعلم أن الدراسات كشفت بأنهم من أكثر زوار هذه المواقع هم من الأطفال الذين تتراوح أعمارهم ما بين 12 و 15 سنة لاسيما الفضوليين منهم ليتطور الأمر فيما بعد إلى الإدمان.

الألعاب الالكترونية كوسيلة لجذب الطفل لقد شهد مفهوم اللعب عند الأطفال في الوقت الحالي تغيرا كبيرا، فبعدها كان الأطفال يصنعون ألعابهم بأنفسهم من أشياء بسيطة، أو اقتناء ألعاب مصنوعة، ظهرت الألعاب الكرتونية كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي دخلت حياتنا من كل الجوانب، فلقد انتقل اهتمام الأطفال إلى الألعاب الإلكترونية، مثل: البلاي ستيشن، وألعاب الفيديو وغيرها، وبذلك نجحت صناعة الألعاب الإلكترونية في جذب الأطفال الصغار، إذ إنه من الناحية

الفنية للعبة أصبح اللعب أسهل من السابق، حيث أصبح الفرد لا يحتاج إلى معرفة بالحاسوب لكي يتمكن من اللعب، كما أن الحواسيب الشخصية أصبحت أسهل استخداماً، وامتلاك الهاتف المحمول وغيرها من الأجهزة الإلكترونية، الأمر الذي ساعد على الانتشار الواسع لهذه الألعاب في مختلف بيوت الأسر الجزائرية لتكون في متناول أطفالها وممارسة هذه الألعاب بدون الوعي بسلبياتها، ومخاطرها الصحية والفسية والاجتماعية. (لعزيزي، 2023، ص458)

أنواع الألعاب الإلكترونية:

قد صنفنا الألعاب الإلكترونية من حيث الهدف إلى أنواع رئيسة على النحو التالي:

اللعاب المتعة والإثارة: تهدف عموماً للتسلية وشغل الفراغ وتعتمد على تفاعل المستخدم مع اللعبة في حالات تبدأ بمستويات بسيطة لتصبح معقدة وسريعة، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وتشد الانتباه لكثرة تنالي المواقف فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع من أمثلتها ألعاب القتال وألعاب السيارات.

اللعاب الذكاء: تتطلب التفكير في التعامل معها وتكمن إمكانياتها معالجة كم هائل من الاحتمالات واختيار الحلول المثلى تبعاً لمعايير معينة وذلك في وقت قصير من أمثلتها لعبة الشطرنج.

الألعاب التربوية والتعليمية: تهدف إلى تحقيق التوازن بين المتعة ونقل المعلومة بطريقة سهلة للمستفيد وهي تغطي جميع الأعمار، فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل: قراءة الأرقام والحروف وكتابتها.

الألعاب الرياضية: وتشمل الألعاب التي تحتوي على أي نوع من الأنشطة الرياضية وألعاب البطولة مثل سباق السيارات والدراجات وألعاب الكرة والصيد، ويمكن أن تكون فردية يلعبها متسابق واحد ويمكن أن تكون جماعية يلعبها اثنان أو أكثر.

ألعاب العنف: يصنفها البعض إلى: ألعاب العنف الخيالي التي تكون الشخصية كرتونية تحارب الأعداء، وألعاب العنف الواقعي التي تكون الشخصية فيها ذات ملامح إنسانية وعليها المحاربة وقتل الأعداء. (بطير، 2022، ص147)

مجالات الألعاب الإلكترونية:

الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة: يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين وقد أظهرت عن وجود تشكيلة واسعة.

الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر: إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب.

الألعاب الإلكترونية على شبكة الإنترنت: إن محاولات الناشرين لاقتحام الإنترنت ليست كبيرة جداً، والسبب لا يتمثل في أن الإنترنت ليست مهمة، ولكن بسبب انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث، فالنشاطات غير المثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين لكن في السنوات الأخيرة رجع الاهتمام بهذه التقنية.

الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم: عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءات بالغة الجودة. يتكون من معالج processor ، مثل: المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي نستخدمها.

أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية: هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها، بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل المسدس أو الرشاش، كرسي الدراجة النارية أو السيارة. (طرافي، مسعودي، 2021، ص1088)

أسباب ودواعي ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية: هنا عدة أسباب ودواع تدعو الطفل إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية منها:

اشتمالها على عدد من عوامل الجذب: إن الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها تجذب الأطفال بما توحى لهم من معار في الأدغال أو غزو الفضاء أو توههم بدخول عصور ما قبل التاريخ مثل قتال الديناصورات وما لذلك، بالإضافة إلى توظيفها الرسوم والألوان والخيال والمغامرة.

تتطلب التأمل والتركيز: تتنوع أفكار موضوعات الألعاب الإلكترونية، فأحيانا تقدم اللعبة سباقا للسيارات تتطلب خلالها من خلال الطفل التركيز أثناء القيادة والعمل على تجنب الحوافز قدر الاستطاعة، أو تقدم ألعابا للخيال العلمي في

فضاء أو شخصية بطل على نمط "السوبر مان" يقارع الأشرار ويتغلب على المصاعب.

تمكينها من السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص: إن من الأسباب الكامنة وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية أنها تمثل جزءاً من النشاط الاجتماعي الذي يسعى الطفل من خلال إلى السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص على المستوى المحلي والعالمي.

توفيرها عوالم وهمية افتراضية: توفر الألعاب الإلكترونية عالماً وهمياً بعيداً عن العالم اليومي الحقيقي، ولكن محدد في الزمان والمكان ويمثل موقعا ماديا وأحداثاً توفر ل إمكانية تمثيل ذات في إطار ما، وذلك من خلال اندماج ببطل معين أو تحقيق رغبات في العالم الوهمي الافتراضي.

فيها محاكاة للأبطال: تشكل الألعاب الإلكترونية بالنسبة للطفل إطاراً ومجالاً يتقمص في شخصية بطل يتحرك وينتقل ويعدل سلوكه، كما يتفاعل ويندمج الطفل في اللعبة مع غيره من أبطال اللعبة، كما أن التداخل والتكامل بين وظائف ومهام أبطال اللعبة يسهمان في تعليق الأطفال بهذه الألعاب، وذلك من خلال تعرض الأبطال لعقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية التي يتوجب على كل بطل التعامل معها بفعالية. (ذيب، بن عمار، 2022، ص283)

إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

زيادة المفاهيم والمعلومات عند الطفل، إذ إن الألعاب فعالة في التعلم؛ لأنها تتم في سياق اجتماعي ذي معنى، إذ من خلال هذا السياق يتم نمذجة أفعال النموذج ومحاكاتها.

تطوير مهارات الذكاء وسرعة التفكير بما تحتويه هذه الألعاب من الغاز تحتاج لمهارات عقلية لحلها.

تزيد نشاط وقدرة الطفل على التعامل مع التقنيات الحديثة. وتكوين النظرة الإيجابية نحو التكنولوجيا.

تشجعه على الابتكار وإيجاد الحلول الإبداعية للتكيف مع ظروف اللعب مع الأحداث التي تحدث في مواقع بعيدة عنه في العالم. (العكيدي، حامد، 2022، ص92)

سلبيات الألعاب الإلكترونية:

ضعف التحصيل الدراسي: من خلال إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي واضطرابات في التعلم.

اكتساب العادات السيئة: مما يسهم في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة أجنبية.

انتشار العنف: والناظر في تلك الألعاب الإلكترونية أنها تميل إلى جانب العطف والصراع بين فريقيين أو بين لاعبين وتتجسد عقلية الطفل أن الحياة كلها صراع وينسى الحوار والتفاهم والتعاون والتكامل كمعايير لحل المشكلات.

العزلة والانطواء: كثير من تلك الألعاب مصمم بطريقة اللعب المنفرد مما يتيح للطفل البعد عن اللعب الجماعي بل أن الأهل يستسهل ذلك ويفضل العزلة بحجة البعد عن المشاكل بين الأطفال من المشاجرات وغيرها لكن هنا نجد أنها تخطط بقصد أو بدون قصد إبعاد الطفل عن المواقف الاجتماعية والتربوية التي يتعلم فيها أسس الحوار ومتعة التفاعل وحل المشكلات وبالتالي يفقد أهم أسلوب تربوي ألا وهو التعلم بالمحاولة والخطأ والتجريب والاكتشاف عن طريق المواقف التجريبية التربوية. (قادم، طالة، 2022، ص313)

مخاطر وانعكاسات الألعاب الإلكترونية على الأطفال:

الانعكاسات الصحية:

أشارت الباحثة هندرسون (Handerson) أن الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى ظهور العديد من المشاكل الصحية كالسمنة والخمول، كما تؤثر أيضا على الصحة الجسدية والعقلية. (شينار، بولحال، 2022، ص359)،

كما يمكن أن يؤثر الإدمان على الألعاب الإلكترونية بشكل سلبي على صحة المدمنين عليها؛ وتحديدًا الأطفال منهم، حيث يُفضل الطفل أن يقضي وقته في اللعب بدلاً من الأكل أو النوم، بالإضافة إلى الكسل والخمول لدى الأطفال اللذين قد يقضون أكثر من ساعتين من وقتهم في اللعب أو مشاهدة التلفاز؛ وهذا يؤدي إلى السمنة في مرحلة عمرية مبكرة، وتشير دراسة في جامعة تكساس في دالاس إلى أن الإدمان قد يؤدي إلى عدّة مشاكل صحية مثل: الآم الظهر، والصداع، وإجهاد العينين، والألم والخدر في المعاصم واليدين والكتفين والمرفقين. - هدر الوقت يتطلب لعب الألعاب الإلكترونية إلى الكثير من التركيز والطاقة، بالإضافة إلى أنها

تستغرق الكثير من الوقت، وغالباً ما يكون على اللاعب الالتزام في اللعب بشكل منتظم لتجميع نقاط أكثر أو الفوز في مرحلة ما، لذا يُفضلُ مدمني الألعاب الإلكترونية أن يتخلوا عن نشاطات أخرى لقضاء وقت أكثر في اللعب. (بن فرج، نبار، 2020، ص58)

الانعكاسات الاجتماعية:

حيث إن الجلوس في حد ذاته أمام التلفاز والكمبيوتر لا يصنع طفلاً غير اجتماعي؛ لأنه يتعامل مع جهاز، والجهاز لا يصنع المواقف الاجتماعية والوجدانية، إنما هذا الجلوس للتسلية فقط وتنمية الخيال إذا اختير البث المناسب، أما الذي يصنع طفلاً غير اجتماعي فهو الوسط الذي يعيش فيه الطفل والتنشئة الاجتماعية، ولكن إذا جعل مزج بين التنشئة الاجتماعية الإسلامية الصحيحة وبين تنمية الخيال الواقعي لما يشاهده الأطفال فهذا هو المطلوب. يرى الكثير من الباحثين أن جلوس الطفل لمدة طويلة على أجهزة اللعب الإلكترونية يجعل من الطفل فرداً منعزلاً اجتماعياً بسبب إدمانه على هذه الألعاب وبسبب المدة التي يقضيها في ممارسة هذا النوع من الترفيه الإلكتروني. (بوسعيد، غواوي، 2019، ص42) إضافة إلى الانعكاسات التالية:

غزو ظواهر مرضية كالانتحار، المخدرات، اللواط...فتتغير القيم التي يقوم عليها مجتمعنا فتدخل عادات وتقاليد غريبة بعيدة كل البعد عن بيئتنا الاجتماعية، وتحول الأطفال إلى مخلوقات غريبة الطباع في هذا المجتمع.

ظهور اللامبالاة عند الطفل مما يؤدي إلى إهمال العلاقات الاجتماعية وفقدان الاتصال مع الأسرة والأصدقاء، والانسحاب من الأنشطة الاجتماعية والأحداث الجارية والانجذاب أكثر لإقامة علاقات عبر الإنترنت بكل حرية وبدون قيود اجتماعية.

بسبب الاستعمال المفرط للشبكة إهمال الطفل واجباته المدرسية الأسرية ينعزل عن الأنشطة الثقافية والرياضية، ما يجعله يفقد الكثير من الروابط الاجتماعية مما يتسبب في عزلة الطفل عن أسرته مما يؤدي إلى اغترابه عن مجتمعه ويؤثر على الطفل من الناحية الأخلاقية والاجتماعية من خلال التفاعل الطويل مع الثقافات والعادات والأعراف الاجتماعية الأخرى المخالفة لبيئته الاجتماعية. (أوشن، بن مبارك، 2022، ص677-679)

الانعكاسات الأكاديمية:

إن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية حيث تجعل الطفل أنانيا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة. مما يؤدي إلى فشله الدراسي وظهور العديد من الاضطرابات في التعلم. (غربي، حم، 2019، ص29)

الانعكاسات النفسية والسلوكية:

إن الأضرار التي يخلفها الإدمان على هذه الألعاب كبيرة وخطيرة لعل أبرزها: الاضطرابات النفسية والقلق المستمر، فلعِب هذه الألعاب لمدة طويلة يجعل المدمن دائما في حالة قلق وتعصب من لا شيء، كما أن قدرته بنفسه تهتز ويصبح عدوانيا نوعا ما، مع أفراد أسرته وأصدقائه بل مع محيطه الاجتماعي ككل. وفي هذا الصدد؛ يقول الدكتور جمال فرويز استشاري الطب النفسي: «إن هذه الألعاب سببت حالة من الإدمان للأطفال والمراهقين، كما أنها تؤثر بشكل سلبي على الصحة النفسية، حيث أدت إلى زيادة حالات التوتر والقلق والاكتئاب وقلة الثقة بالنفس، بالإضافة إلى فقدان مهارة التواصل مع الآخرين والميل إلى الوحدة وضعف الانتباه والتركيز وقلة التحصيل الدراسي. (معطلوي، 2022، ص98)

الانعكاسات الثقافية:

ويتجسد هذا التأثير في تعليم الأطفال من خلال الألعاب الإلكترونية العديد من العادات والثقافات الغربية الدخيلة على ثقافتنا العربية كأنواع السب والشتم ولعب القمار والميسر، بالإضافة إل تجسيد الثقافات الجنسية كالألعاب التي تحتوي على صور خلبية تتنافى مع منظومتنا القيمية والأخلاقية الإسلامية، وهذا ما ينتج عنه أضرار نفسية كثيرة وخطيرة ويزيد من تنامي روح العزلة لدى الأطفال، حيث ينشأ لدى الطفل مرض التوحد وبقاءه وحيدا منعزل عن الأسرة وعن الإخوة، وبهذا كله يصبح الفرد المدمن على الألعاب الإلكترونية شخصا ضعيفا وثقافيا وفكريا وعلميا. (بوسعيد، غواوي، 2019، ص42)

الانعكاسات الأسرية:

يمثل التواصل والتفاعل داخل الأسرة الأساس الذي يقوي أعمدها حيث يعمل الاتصال الأسري على إيجاد آليات لتوجيه سلوك الطفل وتنقل إليه الخصائص الاجتماعية والنفسية والمعرفية للمجتمع غير أن الضغوطات والالتزامات التي أنتجتها الحياة المعاصرة ضاعفت من عبء الأسرة وتشغلها عن وظيفتها الأساسية

والأصلية ألا وهي التربية، مما قلل من فعاليتها في أداء وظيفتها. زيادة إلى بروز وسائل جديدة قللت من فرص التفاعل الأسري فقد أخذت الإنترنت حيزا كبيرا من وقت الأفراد على اختلاف فئاتهم العمرية بما في ذلك الأطفال حيث أبعدتهم عن أولياءهم وذويهم وأصبحت بذلك عائقا للاتصال الشخصي والأسري ما أثر على سلوكياتهم وأكسبهم سلوكيات سلبية، كالانطواء والعزلة وعدم الإحساس بالانتماء الاجتماعي في ظل الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية من طرف الأطفال. (ميموني، 2022، ص765)

دور مؤسسات التنشئة الاجتماعية في حماية الطفل من الإنترنت:

دور الأسرة: تعتمد الأسرة في حياتها على التكافل وحسن الخلق ونبذ الآفات الاجتماعية، لذلك يأتي دور أولياء الأمر على رأس المسؤولين على الطفل وحمايته من سلبيات الإنترنت، وذلك بمراقبة حركاته مثل مدة جلوس واستعماله شبكة الإنترنت وكذلك مراقبة المواقع التي يدخل إليها بالعودة إلى ذاكرة الكمبيوتر، وعلى الإباء كذلك التعرف على كل جديد يخص برامج المراقبة. وكانت شركة اتصالات الجزائر قد دعمت الرقابة الأبوية بإطلاق برنامج "في أمان بتاريخ 51 أوت 5151 تسمح للأولياء بحماية أطفالهم من خطر الإبحار في عالم الإنترنت. وهذه البرنامج يثبت بسهولة على الحاسوب الثابت أو المحمول وذلك بضبط الوقت، ومنع أنواع مختلفة من المواقع وحجب التطبيقات، وحجب الملفات بحيث لا يتمكن الطفل من تحميل أنواع معينة من المعلومات. (بلعباس، 2017، ص157)

دور المدرسة والأصدقاء: تلعب المدرسة دورا مهما في عملية تكوين الطفل اجتماعيا باعتبارها البيئة الثانية للطفل، بل وتحمل الجزء الأكبر في عملية التنشئة، التربية والتعليم، حيث يمثل المعلم الأداة الفاعلة القادرة على إيصال رسالة التربية والتعليم للتلميذ متى كان قدوة صالحة في سلوكه، وتصرفاته التي من خلالها يتأثر الأطفال فيقتدون به، كما يمكن للمعلم من خلال علاقته بالطفل أن يجعله قادرا على تخطي كل الحواجز، حيث يلجأ إليه في استشارته بشأن تعاملاته مع الإنترنت لتوجيهه باعتباره بمثابة القدوة التي يقتدي بها، وبذلك يساهم المعلم في وقاية الطفل من مخاطر المواقع الإلكترونية ذات البرامج الهادفة للإيقاع بالأطفال ولا يكفي هذا، بل يجب أن تكون المناهج الدراسية مكيفة مع الواقع الذي تفرضه التطورات التكنولوجية في مجال الاتصالات الحديثة، وبالأخص الإنترنت التي أصبحت مخدر لمعظم أفراد المجتمع وبالأخص الأطفال.. (لعزيزي، 2023، ص460)

دور مؤسسات المجتمع تستلزم حماية الطفل من الإنترنت تضافر الجهود من خلال تفاعل الأنساق الفرعية لمؤسسات المجتمع؛ فتكريس النظام الديمقراطي في الدستور يهدف إلى تشجيع التعاون بين المواطنين والمساهمة في صنع القرار،

وتنص المادة 10 من الدستور على أنه "تستهدف المؤسسات ضمان مساواة كل المواطنين والمواطنات في الحقوق والواجبات بإزالة العقبات التي تعوق تفتح شخصية الإنسان، وتحول دون مشاركة الجميع الفعلية في الحياة السياسية والاقتصادية والاجتماعية والثقافية". (بلعباس، 2017، ص158)

علاج الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

أسلوب الضبط الذاتي:

تعويد المدمن على أسلوب كبح نفسه.

ممارسة الرياضة أو التواصل مع الأهل والأصدقاء بدل تصفح الإنترنت من خلال تحديد وقت الدخول إلى الشبكة وبساعة واحدة كضابط خارجي الرقابة الأسرية التي تحدد ساعات استخدام الإنترنت ومجالاتها.

العلاج التبصري: يركز على اعتراف الشخص بأنه مدمن، وهذه خطوة مهمة في العلاج وبالتالي عليه أن يتحمل جزءا من مسؤوليته في العلاج.

العلاج الأسري: غرس في نفوس الأبناء أهمية الإنترنت في الاستكشاف وفي مجالات البحث العلمي المختلفة الذي يفيد الذات والمجتمع. بالإضافة إلى التعرف على مشكلات الأبناء من خلال زيادة مساحة الحوار في إطار الاحترام المتبادل حتى لا يسعى هذا المراهق نحو البحث عن أذان مصغية عبر الإنترنت والتي يجهل محتواها وأهدافها. (عصماني، 2023، ص885)

الإجراءات العملية للحد من مخاطر الإدمان الإلكتروني على الأطفال:

الإجراءات العملية للحد من مخاطر الشبكة العنكبوتية على الأبناء:

مصاحبة الأبناء في استعمالهم للكمبيوتر والإنترنت وتوجيههم بما يلزمهم في تعاملاتهم معها إلى الترفيه المفيد الهادف، ووضع الكمبيوتر الذي يتيح هذه الخدمة في أماكن مفتوحة للأسرة وليس خلف أبواب مغلقة.

تحديد مدة زمنية محددة لاستخدام الأطفال للإنترنت أو الألعاب الإلكترونية والتي ينبغي ألا تزيد عن الساعة يوميا قدر الإمكان وإتاحة الفرصة للأطفال لممارسة الألعاب الجسدية والحركة بعيدا عن الجلوس أمام جهاز الكمبيوتر.

استخدام الأسرة البرامج المخصصة الفعالة لحماية الطفل من التعرض للمواد والمواقع غير المناسبة أو أوامر التحكم في ذلك ببرامج تصفح الإنترنت.

مناقشة الأطفال بصفة مستمرة فيما يشاهدونه أو يلعبونه وإمدادهم بالمعلومات والمعارف التي تجعلهم يتعاملون بإيجابية فيما يشاهدونه أو يقومون باللعب والترفيه من خلاله.

مراقبة أطفالهم عند استخدام الإنترنت مع الحرص على اتباع توصيات المختصين في مجالات الأمان عبر الإنترنت. (نش، العبوزي، 2023، ص119-120)

آليات علاج إدمان الألعاب الإلكترونية للأطفال:

لكي ننجح في علاج إدمان الألعاب الإلكترونية علينا اتباع الخطوات والتوصيات التالية:

أولاً: لا بد من توعية الطفل أن هناك وقتاً محدداً يقضيه أمام اللعبة التي أدمن عليها حتى نستطيع أن نخلصه من تأثيرها الإدماني بشكل تدريجي.

ثانياً: لا بد من ملء وقت الفراغ الذي سوف يشعر به المدمن بأنشطة حياتية مفيدة كالرياضة أو العلاقات الأسرية الودية، وتشجيع تقرب الأسرة كثيراً من الطفل في تلك المرحلة.

ثالثاً: الابتعاد عن العنف والإكراه والضغط أو الشدة مع الطفل المدمن على الأنشطة الإلكترونية بما في ذلك الألعاب الإلكترونية؛ حتى لا يلجأ لأنواع أخرى من الإدمان أشد خطراً.

رابعاً: يجب التحقق قبل شراء اللعبة من الرموز السابقة قبل شرائها واستخدامها.

خامساً: عدم وضع جهاز الحاسوب في حجرة الطفل.

سادساً: تحديد الأوقات التي يقضيها الطفل في استهلاك الإعلام سواء أكان مع ألعاب الفيديو أو التلفزيون أو السينما أو الإنترنت.

سابعاً: ضرورة مناقشة ومشاركة الطفل حول مضمون اللعبة. (بوسعيد، غواوي، 2019، ص42)

خاتمة

تأسيساً لما سبق يمكن القول التقنيات الحديثة التي أنتجت الثورة الرقمية كمعطى ومتغير جديد أضحت جزءاً لا يتجزأ من حياة المجتمعات المعاصرة، حيث إنها فرضت ذاتها، واستقطبت مختلف الفئات والشرائح العمرية بفضل تقنياتها ومميزاتها، ومن بين هذه التقنيات نجد الإنترنت التي أصبحت فاعلة على مختلف المجالات الحياتية حيث يرى علماء النفس الاجتماعي أن الإدمان الإلكتروني يعتبر من بين أهم الموضوعات المهمة التي استقطبت اهتمام الباحثين والدارسين خصوصاً ما يعرف بالإدمان الإلكتروني للأطفال وأثاره العديدة على مختلف المستويات والتي أثرت بدورها على جودة حياة النسق الأسري، حيث أنتجت العديد من التأثيرات والانعكاسات على مختلف روادها خصوصاً من فئة الأطفال فسعت إلى تغيير نمط اللعب في أوساط الأطفال من لعب تقليدي قائم على التفاعل المباشر إلى اللعب الإلكتروني القائم على التفاعل الافتراضي. ذلك وأن هذا الأخير كنمط جديد أفرزته المعطيات التكنولوجية الحديثة والتحويلات الرقمية له العديد من التأثيرات الإيجابية و السلبية التي تنعكس أثارها أيضاً على مستوى مختلف الأنساق الأسرية والتربوية نتيجة الاستحواذ على معطياتها مما يؤثر على المنظومة القيمية والدينية والعقائدية حيث أنتجت مفاهيم مستحدثة سلوكية عدوانية نتيجة تشبع الطفل بقيم العنف من خلال إدمانه الألعاب الإلكترونية، ونظراً لأهمية معالجة هذا الموضوع وجب التكفل به والتصدي لآثاره ومخاطره وانعكاساته التي تؤثر على جودة حياة النسق المجتمعي للمجتمعات المعاصرة من خلال تكثيف الجهود الأمنية والقانونية والتربوية والإعلامية والأسرية والاقتصادية والسياسية.

في الأخير خلصنا إلى تقديم جملة من التوصيات التي جاءت على النحو التالي:

1. تفعيل دورات توعوية توجيحية لصالح الآباء والأمهات بمخاطر الإدمان الإلكتروني للأطفال من أجل محاربة على الأمية الإلكترونية للآباء.
2. متابعة ومراقبة الأطفال أثناء اتصالهم وتفاعلهم مع الأجهزة الإلكترونية من خلال تحديد أوقات محددة من اليوم لممارسة الألعاب الإلكترونية وتعويس الألعاب الإلكترونية بالألعاب التعليمية والتنشيفية.
3. تفعيل دور المؤسسات التربوية في توعية الأطفال بمخاطر الألعاب الإلكترونية.
4. تفعيل دور الاتصال والتفاعل الأسري بهدف التقليل من استعمال الأجهزة الإلكترونية داخل النسق الأسري.

قائمة المصادر والمراجع:

- أوشن نادية، بن مبارك نسيم، الآثار النفس اجتماعية للاستعمال السيئ للانترنت من طرف الأطفال في ظل الآليات القانونية لحمايتهم، مجلة الباحث للدراسات الأكاديمية، المجلد 07، العدد 02، 2022، الجزائر.
- حدة نش، ربيع العيزوزي، مخاطر الإدمان الإلكتروني على الأطفال ودور الأسرة في حمايتهم، مجلة آفاق لعلم الاجتماع، المجلد 13، العدد 01، 2023، الجزائر.
- أوكيل محمد أمين، الحماية القانونية للأطفال المهاجرين بصفة غير نظامية في دول الوجهة، المجلة الجزائرية للعلوم القانونية السياسية الاقتصادية، المجلد 57، العدد 2، 2020، الجزائر.
- بلعباس أمال، حماية الطفل من استخدام الإنترنت بين الواقع والمأمول، المجلة المتوسطية للقانون والاقتصاد، المجلد 02، العدد 02، 2017، الجزائر.
- حسينة لعزيزي، الحماية القانونية للطفل من مخاطر الإنترنت، مجلة دائرة البحوث والدراسات القانونية والسياسية، المجلد 07، العدد 2، 2023، الجزائر.
- حمودة سليمة، الإدمان على الإنترنت: اضطراب العصر، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، العدد 21، 2015، الجزائر.
- خشبية حنان، الحماية القانونية للأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية، مجلة ضياء للدراسات القانونية، المجلد 04، العدد 01، 2021، الجزائر.
- بولحية هاجر، عيسو عقيلة، تأثير الإدمان الإلكتروني على الصحة النفسية المدرسية للمراهق، مجلة الحكمة للدراسات التربوية والنفسية، المجلد 08، العدد 02، 2020، الجزائر.
- زكية العمراوي، أمال حفصي، تأثير استخدام الإنترنت على الاتصالات الأسرية الشخصية دراسة ميدانية على عينة من المراهقين، مجلة الرسالة للدراسات والبحوث الإنسانية، المجلد 06، العدد 01، 2021، الجزائر.
- ساردو حسان، مشري حسان، الإدمان على الإنترنت لدى المراهقين المتمدرسين وتأثيره على توافقه النفسي والاجتماعي دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ المرحلة الثانوية بتسمسيلات، مجلة الباحث، المجلد 12، العدد 03، 2020، الجزائر.
- سهام مطرش معجل، علي عبد الحسن بريستم، الإدمان على الإنترنت وعلاقته ببعض المتغيرات لدى طلبة الجامعة، مجلة أبحاث ميسان، المجلد 12، العدد 24، 2016، الجزائر.
- عبد الرشيد كياس، إدمان الإنترنت: بعض العوامل والنتائج، المجلة الجزائرية للدراسات السوسيولوجية، العدد 06، 2018، الجزائر.
- لامية طالة، شبكات التواصل الاجتماعي والإدمان الإلكتروني: مقارنة نفسية اجتماعية، مجلة المعيار، المجلد 26، العدد 03، 2022، الجزائر.
- موسى أميطوش، سامية سكاي، حول مفهوم الإدمان، مجلة أنسنة للبحوث والدراسات، المجلد 01، العدد 2020، 11، الجزائر.

أزهار هادي فاضل العكدي، و برزان ميسر الحميد حامد، الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بانتشار العنف لدى الأطفال. مجلة الأكاديمية والدولية للعلوم النفسية والتربوية والأرطوفونيا، المجلد2، العدد01، 2022، الجزائر.

بختة بن فرج الله، و ربيعة نبار، الإدمان على الألعاب الإلكترونية وأثره على صحة الأطفال. مجلة المجتمع والرياضة، المجلد 03 العدد01، 2020، الجزائر.

جميلة قادم، و لامية طالة، الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بانتشار ظاهرة الانتحار لدى الأطفال والمراهقين في المجتمع الجزائري. المجلة الجزائرية للأبحاث والدراسات، المجلد05 العدد2022، 02، الجزائر.

سامية شينار، و أية بولحال، الآثار الصحية والنفس واجتماعية للألعاب الإلكترونية على الطفل. مجلة آفاق للعلوم، المجلد07 العدد03، 2022، الجزائر.

سلمية بوسعيد، و حنان غواوي، مخاطر تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع وطرق علاجها. مجلة المجتمع والرياضة، المجلد 02 العدد01، 2019، الجزائر.

شهرزاد ميموني، تأثير الألعاب الإلكترونية على التنشئة الثقافية للطفل - دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ولاية معسكر-. مجلة الرسالة للدراسات والبحوث الإنسانية، المجلد 07 العدد02، 2022، الجزائر.

صادق طرافي، و موالخير مسعودي، الألعاب الإلكترونية في الجزائر بين الإطار التشريعي وممارسة المراهقين للعنف والجريمة. مجلة معارف، المجلد 16 العدد02، 2021، الجزائر.

صليحة بوشيبان، وفطيمة الاشراف. (2019). انعكاسات استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي. مجلة المجتمع والرياضة، المجلد 02 العدد01، 2019، الجزائر.

كريمة بطير، أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل. مجلة ضياء للبحوث النفسية والتربوية، المجلد 03 العدد01، 2022، الجزائر.

محمد ذيب، و أشواق بن عمار. الجوانب التقنية للألعاب الإلكترونية -رواية في المفهوم والنظريات-. المجلة الجزائرية للأبحاث والدراسات، المجلد 05 العدد02، 2022، الجزائر.

عبد اللطيف غربي، حسين عيد حم، الألعاب الإلكترونية (الأضرار والمنافع)، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد 02، العدد2019، 01، الجزائر.

رزيق ليليا، إشكالية إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الطفل (دراسة ميدانية على عينة من الأطفال المتدربين بولاية قسنطينة، مجلة الباحث في العلوم الرياضية والاجتماعية، المجلد 03، العدد 02، 2020، الجزائر.

لامية طالة، شبكات التواصل الاجتماعي والإدمان الإلكتروني (مقاربة نفسية واجتماعية)، مجلة المعيار، المجلد 26، العدد03، 2022، الجزائر.

فضيلة سدراته، الإدمان الإلكتروني وعلاقته بالاضطرابات النفسية لدى المراهقين (دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية مكي مني بسكرة)، مجلة علوم الإنسان والمجتمع، المجلد03، العدد02، 2018، الجزائر.

فتحي بوخاري، على شعوة، ماهية الألعاب الإلكترونية ودواعي التعلق بها، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد02، العدد02، 2019، الجزائر.

بوكنير إلهام، بن فليس خديجة، الإدمان الإلكتروني وعلاقته بالتسويق الأكاديمي لدى تلاميذ المرحلة النهائية من التعليم الثانوي (دراسة ميدانية على عينة من جمعيات الدروس الخصوصية لولاية باتنة)، مجلة هيروdot للعلوم الإنسانية والاجتماعية، المجلد 07، العدد 04، 2023، الجزائر.

بوكنير إلهام، بن فليس خديجة، الإدمان على الأجهزة الإلكترونية وعلاقتها بالتنظيم الذاتي لدى التلاميذ المقبلين على اجتياز شهادة البكالوريا (دراسة ميدانية على عينة من التلاميذ المرحلة النهائية لولاية باتنة)، مجلة دراسات في سيكولوجية الانحراف، المجلد 08، العدد 02، 2023، الجزائر.

محمد معطلوي، آثار إدمان الأطفال والمراهقين على الألعاب الإلكترونية، مجلة دراسات في علوم الإنسان والمجتمع، المجلد 05، العدد 01، 2022، الجزائر.

عصماني رشيدة، إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية (الأسباب والآثار)، مجلة العمدة في اللسانيات وتحليل الخطاب، المجلد 07، العدد 02، 2023، الجزائر.