

ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية بين جيلية التأثير وحتمية المواجهة لدى الأسرة في المجتمع الجزائري.

The phenomenon of the spread of electronic games between the influential generation and its negative repercussions within the family in Algerian society.



حمودي سميرة*

جامعة أبي بكر بلقايد تلمسان

hammoudisa130@gmail.com

تاريخ الاستلام: 2026/02/16 تاريخ القبول 2026/05/24 تاريخ النشر 2026/06/08



ملخص:

تهدف هذه الدراسة إلى تشخيص الواقع وهذا باعتبار الألعاب الالكترونية حقيقة واقعية شديدة الانتشار في المجتمع، ولها صدي واسع نظرا لمختلف الفئات العمرية التي تراوحتها على اختلاف أجناسهم وأعمارهم، وهذا لما لها من شعبية كبيرة بين الجمهور حتى أصبح يطلق عليها ظاهرة اجتماعية، كما أن التطور المذهل في صناعتها جعلها تحاكي الواقع الى حد كبير مما جعلها في مقدمة وسائل التسلية التي يلجأ إليها الأطفال والمراهقين الذين فتحت آفاق العالم أمامهم، وأسهمت بمحتوياتها الموجهة في بناء شخصياتهم وتوسيع مداركهم وبناء علاقات اجتماعية بعالم من الخيال العلمي اللامحدود.

الكلمات المفتاحية: اللعب؛ الألعاب؛ الألعاب الالكترونية؛ التأثير؛ الأسرة.

Abstract:

This study aims to investigate reality, considering electronic games a genuine, harsh reality that is widely spreading in society and echoing across different age groups that vary in their types and ages. Because of

* المؤلف المراسل

that widespread appeal among audiences, it has become a social phenomenon. Also, the intervening development in its making has somewhat approached reality, which has made it in the forefront and by means of the advanced tools that reached children and adolescents whose horizons opened before the world, contributing with its directed content to building their personalities, expanding their intellectual horizons, and generating social relationships in a world of unlimited scientific imagination.

key words: game; games; electronic games; impact; family.

مقدمة:

تعتبر الألعاب الالكترونية من المراتب الأربعة الأولى عالميا وهذا بعد الأفلام والاغاني وكرة القدم، ما يدل على الانتشار الواسع الكبير لها بين أفراد المجتمع من الكبار والصغار خاصة، وقد انتشرت هذه الألعاب بسرعة كبيرة في المجتمعات العربية فأصبح في كل بيت جهاز كمبيوتر وهاتف نقال ذكي والانترنت التي تحتوي على الملايين من الألعاب الالكترونية عن طريق الدخول الى المنتديات والمواقع الالكترونية الخاصة بالألعاب، وهذا يعتبر من التحديات اليومية التي تواجهها الاسرة التي تزداد تعقيدا يوما بعد يوم وحلول الأمس غير مجدية لمشاكل اليوم، خاصة أن العالم اليوم يشهد تقدما يتبعه تغير سريع جدا، لأن البشرية عبر مسارها الإنساني عرفت طفرات عميقة نقلتها من طور حضاري لآخر، فقد مكنت الطباعة عند اختراعها المفكرين والأدباء والعلماء من نقل معلوماتهم ومعارفهم بوسيلة أكثر سرعة مما كانت عليه، وما هي البشرية اليوم تشهد سرعة قياسية في نقل المعارف والقيم وبمختلف الطرق صوتا وصورة وكتابة و تفاعلا مباشرا عن طريق وسيله هي " الانترنت " التي تعرف باسم الشبكة العنكبوتية، فهو وصف دقيق لتأثيرات الأنترنت على مستخدميه، حيث أن البعض قد يقع في شباك لا نهاية لها وبذلك يسيئ استخدامه و يفطر فيه ويعتمد عليه اعتمادا شبه تام ويشعر بالاشتياق الدائم له إذا حدث ما يمنع اتصاله بهذه الشبكة ويصبح شغله الشاغل هو كيف يعود مرة أخرى للدخول على الانترنت وبهذا يفقد استقلاليته ويصبح عبدا لها. ونجد أكثر فئة تحتذبها

هذه الشبكة هي فئة اللاعبين الأطفال والمراهقين لأنها أكثر الفئات ضعف وسريعة التأثر بما يحدث، فنجد فالمراهق يلاحق جاذبية الانترنت السريعة وإغراءاتها المستمرة، لأنه يجد فيه الملجأ المناسب لحاجياته الاستطلاعية بمختلف طرق عرضها ومضامينها.

قد لا نبالغ إذا أطلقنا على الجيل الحالي من اللاعبين الأطفال والمراهقين لقب "جيل الإنترنت"، فالأرقام العالمية تشير إلى أن استخدام المراهقين والأطفال للشبكة العنكبوتية بدأ يتزايد بسرعة شديدة على مستوى دول العالم، وهذا نتيجة التقدم التقني والالكتروني الهائل والمتسارع مما جعله متاحة للجميع خاصة في ظل وجود عامل الاثارة والتفاعل الذي صمم في هذه الألعاب، مع تساهل الاولياء والسماح لهم بممارستها من جهة أخرى دون إدراك منهم بخطورة هذه الألعاب، وما تحمله في مضامينها من آثار سلبية على شخصية الطفل والمراهق وعلى سلوكهم، فهي ليست وسيلة تسلية بريئة بل تحاول إيصال رسائل مشفرة ومبهمه غير معلنة تعمل على إعادة تشكيل حياة اللاعبين المراهقين وتغير أفكارهم وسلوكهم ونظرتهم لأنفسهم وللآخر بطرق غير متوقعة وذلك حسب اتجاهات وأفكار صانعو هذه الألعاب.

مشكلة الدراسة:

يتناول هذا الطرح الواقع المعاش من خلال إدمان الألعاب الالكترونية لفئة كبيرة في المجتمع الجزائري، ونظرا لأهمية مرحلة الطفولة والمراهقة، باعتبار أنها تستقي أهميتها من كون المراهقين في مرحلة بناء شخصياتهم ومستقبلهم وهي مرحلة انتقالية ذات أثر فعال في تحقيق طموحاتهم، ولهذه الأسباب سنعمد إلى معالجة هذه الظاهرة من خلال مجموعة من الحقائق والمفاهيم المتعلقة بها من خلال طرح مجموعة من التساؤلات من بينها: ما هي الأسباب التي تدفع فئة الأطفال والمراهقين الى ممارسة هذه الألعاب؟ وما هي الآثار الاجتماعية والنفسية والسلوكية لممارسة الألعاب الالكترونية لدى هذه الفئة؟ وكيف تلعب الاسرة دورا في معالجة الادمان على الألعاب الالكترونية؟

هدف الدراسة:

- 1 تحديد مستوي الإدمان على الألعاب الالكترونية لدي الطفل والمراهق.
- 2 معرفة آثار الإدمان على الألعاب الالكترونية وهذا في مختلف جوانب الحياة.
- 3 التعرف على أشكال المدمنين عل هذه الألعاب الالكترونية.

أهمية الدراسة:

- التطرق الى خطر الإدمان على الألعاب الالكترونية في المجتمع.
- التطرق الى دور الاسرة في حماية أبنائها من هذه الظاهرة.
- التعرف على الاضطرابات السلوكية والنفسية التي تصيب هذه الفئة.

المنهج:

لقد تم الاعتماد في هذه الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي من خلال إبراز أهم الأطر النظرية الخاصة بالألعاب الالكترونية والادمان عليها بغية تكوين خلفية حول الموضوع وأيضاً من اجل تحليل هذه الظاهرة.

1 اللعب في حياة الاطفال والمراهقين وبعض النظريات المتعلقة به

1.1 مفهوم اللعب: يعتبر اللعب غريزة إنسانية بدأت مع الانسان وهذا منذ ولادته، فهو أول مرحلة من المراحل التي يمر بها الانسان وهذا من خلال تفاعله مع البيئة المحيطة به ويعتبر جزء لا يتجزأ من حياته اليومية، لما له من دور فعال في تنمية قدراته الجسمية والفكرية والانفعالية والاجتماعية ويمكن تقديم مفهومه هو نشاط يقوم به الأطفال للمتعة والتسلية وقد يستغله الكبار أحيانا للمساعدة في تنمية سلوكياتهم وشخصياتهم بأبعادها المختلفة العقلية والجسمية والوجدانية¹ فمن خلال اللعب يكتسب أنماط سلوكية تنعكس على المواقف التي تواجهه في حياته اليومية وذلك من خلال معرفة كيفية مواجهة مختلف الصعوبات التي تعترض طريقه، حيث أن الأفراد في فترات معينة من مراحل حياتهم في فترة الطفولة كانوا يمارسون الألعاب الشعبية التي كانت مفتوحة في الساحات وهذا بكل

عفوية وانطلاقة وتحرر، والتي كانت تعبر عن تراث ثقافي متوارث عبر الأجيال من جيل الى جيل وهنا كان يستعمل الأطفال عند خروجهم للعب بعض الأدوات البسيطة كاللعب بالكرة وهي اللعبة المفضلة لدى الأطفال الذكور أو اللعب بالحبل والحجارة وهذه الألعاب كانت تحكمها قواعد بسيطة لا حاجة للتعقيد فيها، هذا ما يجعل جميع الأطفال يتشاركون فيها ويلعبون بها.

كما يعرف أيضا أنه نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد سواء كان صغيرا أو كبيرا أجل لتلبية حاجاته المختلفة، مثل الترويح، تفريغ الطاقة الزائدة وغيرها. وتختلف أهمية اللعب باختلاف الفئات العمرية كما يمكن ان يكون اللعب فرديا أو جماعيا منظما أو تلقائيا.² وعلى هذا الأساس فان الاهتمام بألعاب الطفل في هذه المرحلة تعد من المقومات المهمة والأساسية لما تقدمه من قاعدة عريضة لبناء وتنمية العناصر والقدرات الحركية الاجتماعية التي تسهم في عملية بناء الطفل بصورة تخدم المجتمع وتساعد في ترسيخ الأسس الحضارية بما يتلاءم وثقافة المجتمع والبيئة التي يعيش فيها الطفل، فضلا عن ذلك مساهمتها الأكيدة والفعالة في عملية التفاعل الاجتماعي للطفل من خلال وجوده ضمن مجموعة يعمل معها لمواجهة الخبرات النفسية والانفعالية التي تتفاعل معه لتحقيق التوافق النفسي والاجتماعي كما يمكنه من الحكم على المواقف والصعوبات التي قد تواجهه³ فمن خلال اللعب يكتسب معرفة كبيرة عن البيئة من حوله ويتمكن من التواصل معها من خلال اثرء عالم الخيال والابتكار حيث يساعد على تنمية أسلوب حل المشكلات. كذلك يسهم اللعب في توفير فرص التفاعل الاجتماعي والنضج الانفعالي للطفل، فبدون اللعب مع الآخرين فإنه لا يتعلم الاخذ والعطاء ويتلخص من حال التمرکز حول الذات ويتعلم كيف يتبادل الأدوار، من خلال الأخذ والعطاء سيتعلم كيف يتقبل الهزيمة بنفس الروح التي يتقبل بها المكسب⁴ ويوجد عدة أشكال في المجتمع ولكل منها أهداف محددة بدقة وهي كالآتي:

- **اللعب العفوي:** هو أساس حركة الطفل ونموه النفسي، وهو الوسيلة الأولى للتعبير عن نفسه بحركات عفوية ثم يتحول اللعب الى تجربة تعلم للحياة وينقل ما يراه الكبار
- **اللعب التربوي:** يمكن أن يقوم اللعب في المدرسة الفعالة بدور تربوي عندما يكون الطفل في فترة نموه بحيث يثير الانتباه وينمي روح التعاون والملاحظة كما يمكن للعب التربوي أن ينظم سلوك الطفل ويهيئه للحياة الاجتماعية.
- **اللعب العلاجي:** يستخدم في معالجة للطفل نفسيا والذي هو تحت التشخيص، فعن طريق اللعب يمكن تحديد المشاكل التي يعاني منها الطفل مثل نشاطات الرسم.

2.1 أهداف اللعب:

إن اللعب يحاول تعليم الطفل المهارات الاجتماعية من خلال التفاعل مع أقرانه حيث يتعلم التمثيل والتقليد والمحاكاة لغرض النمو، كما ينمي القدرات العقلية واللغوية والمعرفية باعتباره انه يعدل السلوكيات السلبية من خلال التخفيف من الاكتئاب والتوتر الذي يتعرض له.

- ✓ يعمل على ترويض الجسم من خلال تمرين العضلات ويكون للطفل استعداد للتعلم كيفية مواجهة المواقف التي يتعرض لها.
- ✓ أيضا يعمل اللعب على بناء شخصية الطفل من جميع النواحي وهذا باستعداده للتعلم الأشياء الجديدة التي تعمل على نمو الذاكرة وتطورها والادراك وأيضا تنمية القيم والمثل والأخلاق مثل حب الزميل والعمل معه، والتعاون، والصدق، الثقة بالنفس.
- ✓ اشباع حاجيات الطفل داخل المجتمع من خلال اشباع ميوله ورغباته وأيضا اشباع طاقاته الحركية الزائدة ما يؤدي الى بناء توازن عاطفي وانفعالي، هو أنه من خلال اللعب مع الآخرين يكتسب الشخص الحماس والتفاعل والتبادل، بالإضافة الى احترام حقوق الآخرين
- ✓ وله خاصية التخلص من التوتر والانفعالات الضارة ومن الطاقة التي تكون ليه.

3.1 المقاربة النظرية التقليدية والحديثة للعب:

❖ **نظرية الطاقة الزائدة:** تذهب هذه النظرية بقيادة أصحابها "هربرت سبنسر" و "فريدريكشيلر" 1875 الى القول أن الكائن الحي لديه طاقة زائدة هو في غني عنها يجب تفرغها في أشياء معينة، لدي فالأطفال المراهقين يلعبون للتقليل من ضغط هذه الطاقة بمختلف الألعاب الموجودة.

❖ **نظرية التدريب على المهارات:** يري كارل غروس اللعب ناتج عن الغرائز وهو يسمح بظهور هذه الغرائز وتطويرها والتدرب عليها، وبشكل خاص يركز على ان اللعب يساعد الجسم والعقل على تعلم سلوكيات مهمة مثل الصيد والدفاع بشكل غريزي.⁵

❖ **نظرية التلخيصية:** إن صاحب هذه النظرية "ستانلي هول" الذي يري ان اللعب هو تلخيص لمجموعة من النشاطات المختلفة يمر بها الفرد، ويعتبر ان كل طفل يلخص تاريخ الجنس البشري في اللعب من خلال جميع الأدوار التي قام بها في حياته.

❖ **نظرية التحليل النفسي:** يعتبر الاب الروحي لهذه النظرية فرويد حيث استخدمت في وصف نمو الطفل من الناحية الوجدانية والاجتماعية، هذه النظرية تري ان اللعب له دور نفسي مهم في حياة الطفل فهو يساعد في تخفيف التوتر والقلق اليومي، حيث يكون اللعب تعبيرا رمزيا عن رغبات أو مخاوف داخلية مما يقلل من مستوي القلق والتوتر لدي الطفل، ولهذا تعرف أيضا بنظرية تخفيف القلق.⁶

❖ **نظرية جان بياجيه للعب:** رائدها بياجيه الذي اهتم بدراسة النمو العقلي للأفراد حيث وضع عدة مراحل للنمو المعرفي وهي:

- المرحلة الحسية الحركية وتكون فترتها منذ الولادة حتى السنة الثالثة تقريبا
- مرحلة ما قبل العمليات وتبدأ من عمر ثلاث سنوات وتستمر حتى السابعة.
- مرحلة العمليات المادية تبدأ من سن السابعة وتستمر حتى الحادية عشر.

—مرحلة العمليات المجردة هي المرحلة التي تلي ذلك.

وتعتمد هذه النظرية على عاملين أساسيين هما التمثيل والمواءمة، ويعتبر التمثيل هو نشاط يقوم به الطفل من خلال تحويل ما يتلقاه من معلومات الى أفكار وخبرات خاصة به لتصبح جزءا لا يتجزأ من شخصيته وفهمه للعالم، يتجزأ منه، اما المواءمة فهي عبارة عن نشاط يقوم به الطفل للتكيف مع المحيط الخارجي، وهذين العاملين يتماشيا معا بشكل متكامل ومستمر.

❖ **نظرية النمو الجسمي:** حيث يرى العالم كارتر cart صاحب هذه النظرية ان اللعب يساعد على نمو الأعضاء خاصة المخ والجهاز العصبي وذلك باعتبار ان اللعب يشمل على حركات تسيطر على تنفيذها كثير من المراكز المخية هذا ما يجعل تلك المراكز تكون مثيرة وبالتالي تطورها.

2. الألعاب الالكترونية وتأثيراتها السلبية على الأسرة في المجتمع الجزائري:

أصبحت الألعاب الالكترونية تفرض نفسها داخل الأسرة الجزائرية لمدي فاعليتها وتأثيراتها خاصة على الفئة العمرية الحساسة من الأطفال والمراهقين، حيث أصبح بمثابة إدمان لديهم وجزء لا يتجزأ من النظام الحياتي اليومي، حيث ظهرت هذه الألعاب مع ظهور تكنولوجيا الاعلام الآلي والتي تستخدم عبر مختلف الوسائط الحديثة كأجهزة الحاسوب وأجهزة الألعاب المختلفة والهواتف الذكية.

1.2 نشأة وتاريخ الألعاب الالكترونية:

تعود بداية الألعاب الالكترونية للقرن 19 عندما قامت شركة يابانية وهي شركة "مارفوكو" بتصنيع آلة تقوم بتوزيع ورق الكوتشينية لتستعمل في صالات القمار وتم استخدام الآلة في العالم الغربي، ثم بدأت صناعة الألعاب الالكترونية في الانتشار، وهذا ما اذى الى بروز شركات كبرى في هذا المجال حيث كانت الألعاب في بدايتها سهلة وبسيطة لا تعتمد على خاصية التعقيد بل تتطلب وجود شاشة ومجموعة من الأزرار أو

جهاز تحكم يستخدمها اللاعب للقيام بالفعل، فوجود أي لعبة تتطلب من اللاعب إنجازا يتحول الى أرقام تكون في الأخير هي النتيجة النهائية الذي حققه اللاعب، ومع بداية عقد السبعينات وتحديدًا عام 1972 حدثت قفزة هائلة بظهور الجهاز الشهير أتاري Atari وهو جهاز منزلي يحتوي على مجموعة من الألعاب ذات الأفعال البسيطة مثال كرة التنس، ثم بعد ذلك بدأت الألعاب تبرز، فظهرت ألعاب حرب الفضاء، ثم في عام 1978 تم انتاج أول لعبة كرة قدم تمارس على جهاز الأتاري.

وبعد ذلك بدأت الألعاب الثنائية عن طريق ذراعين مرتبطين بجهاز الأتاري، كلعبة الطائرات المقاتلة ولعبة سباق السيارات ولعبة العسكري والحرامي وهذه الألعاب تنتج عن طريق أشرطة توضع بالجهاز وأصبحت تجارة الألعاب الالكترونية مرتبطة بسوق عالمي، وفي عام 1982 كان السوق العالمي مليئا بكثير من الألعاب الالكترونية منها ما هو جيد، ومنها ما هو رديء وظهر تقليد للشركات العالمية، مما أدى إلى انخفاض أسعارها⁷ وبعد ذلك ظهر جهاز جديد يدعي بلاي ستيشن انتجته شركة يابانية وكان هذا الجهاز مزود بمجموعة واسعة من الألعاب بإمكانيات عالية، من حيث الصوت والصورة والسرعة هذا ما أذى بشركات يابانية أخرى باتباع نفس المنهج وخلق تنافس جديد حول تطوير هذه الأجهزة الالكترونية وبرامجها وتسويقها.

وفي السنوات الأخيرة تطورت الألعاب الالكترونية تطورا هائلا جعلتها أكثر رواجًا من الألعاب التقليدية، وأصبح يوجد بها شخصيات ثلاثية الأبعاد مستمدة من شخصيات واقعية فيدخل اللاعب في منافسات كروية عالمية مما يجعلها أكثر متعة، إضافة الى ذلك يستطيع اللاعب ان يلعب في الهاتف الذكي ويمكن ممارسة اللعبة مع أكثر من شخص وفي أي مكان من العالم وتكوين فريق دون أن يكون أعضاء الفريق في مكان واحد، ثم ظهرت في الفترة الحالية لعبة فورت نايت fortnite وأصبحت هذه اللعبة ظاهرة عالمية جذبت انتباه ملايين اللاعبين، ومما يميزها أنها تعمل على جميع الأجهزة بما في ذلك أجهزة

الفيديو والكمبيوتر والهواتف الذكية وهي لعبة مجانية تخصصها ألعاب الممارك والحروب ومحور هذه اللعبة ان هناك مجموعة من الافراد يقفزون في جزيرة يبحثون عن الأسلحة ويحضون معركة وفي النهاية يقي شخص واحد وهو الذي يتوج بالانتصار وتتضاءل فرص البقاء ويكون القتال هو السبيل الوحيد لذلك، هذا ما ادي الى انتشار اللعبة بين فئة المراهقين وهذا باعتمادها الواقعية فالقتال والممارك تكون في بيئة تشابه بيئة الواقع تماما.

ان ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية في الوقت الحاضر هو نتيجة مجموعة من العوامل والأسباب من بينها، تطور الحواسيب وتبعياتها إذ يمكن من خلالها تخزين كم هائل من المعلومات ومعالجتها وبسرعة عالية، مما أدي إلى تمكينها من استعمال متزايد للصوت والصورة في مقابل ذلك تناقص ثمن الأقراص المدججة والرقمية التي سهلت الخزن الواسع للألعاب الالكترونية، إضافة الى ذلك هو اغراق السوق المحلية بكم هائل من هذه الأجهزة والألعاب وانتشار محلات البيع والتأجير ومختلف الفضاءات المخصصة للعب في مختلف الاحياء التي تسهم في عرض هذه الألعاب بغض النظر عن مستواها، زد على ذلك عامل التقليد الاجتماعي أو التشبه بالآخر بين أبناء المجتمع من خلال عنصر حب اكتشاف الأشياء الجديدة ، والمفاجأة، فضلا عن عنصر المتعة المصاحبة لتلك الألعاب التي يشعر بها اللاعب وكأن الامر حقيقي وليس من صنع الخيال، هذا ما دفع بالشركات الكبرى والعالمية الى انتاج ألعاب مثيرة للعقل خاصة ألعاب القتال والممارك وألعاب السباقات للأطفال، وألعاب شخصيات الكترونية المعروضة على القنوات الفضائية مما حبب هذه الألعاب لدي شريحة كبيرة من افراد المجتمع وأصبحت لا يستطيع الاستغناء عنها.

2.2 مفهوم الألعاب الالكترونية:

عرفت السنوات الأخيرة روجا في المحلات لبيع الألعاب الالكترونية على اختلاف أحجامها وأشكالها نتيجة الطلب المتزايد من اللاعبين الأطفال والمراهقين على شراء هذه

الألعاب، والتي عرفت شهرة كبيرة وواسعة لدى الأسرة الجزائرية واستطاعت جذب من يلعبونها بألوانها والرسومات والخيال والمغامرة والتشويق وعنصر المفاجأة حتى أصبحت تستحوذ على تفكيرهم واحاسيسهم، وأضحت تأخذ كل وقتهم وهي شغلهم الشاغل لما فيها من مؤثرات سمعية وبصرية قوية، وأصبحت بمثابة إدمان لديهم ولا يمكن الاستغناء عنها وقد عُرِفَت الألعاب الالكترونية حسب **بيبي** على أنها "ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب تلعب هذه الألعاب باستخدام أجهزة خاصة موصلة بالتلفاز أو من خلال أجهزة محمولة مثل الحاسوب أو الهاتف النقال وتحتوي عادة على أداة تحكم تساعد على التحكم في اللعبة وهذا من خلال مجموعة من الأزرار للإدخال"⁸. كما تعرف أيضا "هي لعبة حاسوبية أو الكترونية تلعب بواسطة التلاعب بالصور على شاشة عرض، فهي نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل الألعاب ذات الصبغة الالكترونية، فهي برامج مخصصة تلعب على أجهزة مثل الحواسيب والهواتف وألعاب الفيديو. ويمكن ممارسة هذه الألعاب بشكل فردي أو جماعي عبر الشبكات، كما تعتمد على برامج ومعالجة للمعلومات ووسائل اخراج ويمكن أن يلعب الفرد بمفرده أو بمشاركة الآخرين"⁹، اذ تمثل الألعاب الالكترونية تفاعل بين الانسان والآلة بعد ان كان التفاعل الانسان مع الانسان وهذا من ناحية التسلية والترفيه من أجل الخروج من ضغوطات الحياة التي يواجهها الطفل والمراهق خاصة في تلك الفترة الحساسة.

❖ الإدمان على الألعاب الالكترونية:

إن مصطلح Addiction مصطلح لاتيني "Ad-diere" أي "dire a" يعني "باسم". في الحضارة الرومانية لم يكن للعبيد اسما خاصا وكانوا "باسم" أسيادهم وهذا من العصور الرومانية إلى القرون الوسطى، ثم تطور المصطلح ولكن بقي يدل على المديونية وعلى التبعية الجسدية، وفي القرون الوسطى أصبح للمصطلح قيمة قانونية حيث يلزم الرجل طبقا لقرار قضائي بدفع ديونه بواسطة جسمه أي بالعمل.

ان الاستعمال النفسي للمصطلح الإدمان تطور إلى مفهوم معنوي فالفرد المدمن على مادة يصبح عبدا لها. "فهو يعيد الفرد إلى حالة من الاستعباد أي إلى الصراع غير المتعادل للفرد مع جزء من نفسه.

كما يرى الاتجاه الاجتماعي أن الإدمان يقوم على عملية التعلم الاجتماعي، ويعتبر أي سلوك إنساني ما هو إلا نتيجة لتتابع الخبرات الاجتماعية التي من خلالها يكتسب مدركات وأحكام معينة عن المواقف التي تجعل النشاط ممكنا ومرغوبا فيه، ويرى هذا الاتجاه أنها عملية تعلم، ينشأ من خلالها الدافع إلى السلوك، ويكون تحقيق اللذة هو الدافع الذي يؤخذ من أجله المخدر¹⁰

ولعل المؤشر الفعلي هو الأثر السلبي الأكاديمي والذي يدل على عدم التوافق الاسري والمدرسي، وتزيد مدة تعاطيه مع الألعاب الالكترونية وتزيد مدة تعاطيه مع الألعاب الالكترونية في الفترة المسائية، أين يهدر وقتا طويلا تؤثر على دورة (النوم، اليقظة) والذي ينعكس على النشاطات اليومية له، فيصبح حالة مهددة اجتماعيا، فيكون سلوكه باثولوجيا مجسد للتغير الجذري في العلاقات الاسرية المبنية على الصراعات بين أفرادها¹¹

إذن الإدمان هو العملية التي يستطيع السلوك بواسطتها إنتاج اللذة والتخفيف من انزعاج داخلي وفي نفس الوقت يستعمل كأسلوب يتميز بالفشل المتكرر في التحكم في هذا السلوك (العجز) وإلحاق هذا السلوك رغم العواقب السلبية يكون فاقد للسيطرة.

3.2 تصنيف الألعاب الالكترونية: لقد اعتمد هذا التصنيف على تحقيق الهدف

منها وأيضا على شريحة مستخدميها إلى:

 **ألعاب المتعة والإثارة:** وتهدف هذه الألعاب الى ملأ الفراغ والتسلية للقضاء على الروتين الذي يمر به الشخص، حيث يعتمد صانعو هذه الألعاب جعل اللعبة تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها ومع التقدم في الأدوار تصبح معقدة وسريعة، وغالبا ما تتجاوز قدرات ومهارات اللاعب مهما كان المستوي الذي يملكه في

اللعب، وخاصة هذه الألعاب أنها مثيرة وتجذب اللاعب اليها وتجذب انتباهه من كثرة المواقف التي فيها، إضافة الى ميزة الصورة والاصوات التي تستخدمها والتي تكون قريبة من الواقع وبهذا فهي تستهوي الكثير من اللاعبين.

ألعاب الذكاء: وتعتمد هذه الألعاب على التفكير المنطقي واتخاذ القرارات بدقة، اذ تتطلب استخدام العقل والتحليل للتعامل معها. وتعد لعبة الشطرنج من أشهر الأمثلة على ذلك وأصبح اللعب ضد برامج الشطرنج الحاسوبية تحديا كبيرا تفوقت فيه الأجهزة أحيانا على أمهر اللاعبين.¹²

الألعاب التربوية والتعليمية: يوجد بعض الألعاب الالكترونية التي تهتم بالنواحي التعليمية والتربوية والتي من خلالها تدريب الطفل على مجموعة متنوعة من الموضوعات، باستخدام الألعاب وهذا لجعل التعلم ممتعا من حيث وظائف الاختبار حيث يمكننا من الإجابة على الأسئلة، وأكثر الألعاب التعليمية شيوعا هي الرياضيات والعلوم التكنولوجية وتعليم اللغات، وتعليم مبادئ الحاسوب وغيرها. إن التعليم يصبح أكثر إثارة عندما يتم من خلال الألعاب التعليمية هذا يجعل الكثير من المتعلمين، صغارا أو كبارا يواصلون التعلم بغض النظر عن المكان والزمان وعمرهم¹³ فالألعاب الالكترونية في تطور مستمر من حيث الجودة والفاعلية وهذا من خلال زيادة التشويق والتعلم والتعليم، ومن جهة أخرى نقص الثمن ما جعل الألعاب الالكترونية تأخذ مكان الكثير من الكتب المطبوعة.

الألعاب الرياضية: وهي الخاصة بالرياضة البدنية ولكن من نوع آخر فهي تعتمد أساسا على جهاز كمبيوتر، ومن أشهرها كرة القدم.

ألعاب العنف: ويمكن تصنيف ألعاب العنف الى:

-ألعاب العنف الخيالي: تعتمد على شخصيات كرتونية تقوم بتدمير كل من يعترضها.

-ألعاب العنف الواقعي: تعتمد على شخصيات ذات ملامح إنسانية عليها ان تحارب وتقتل الأعداء.

ألعاب المغامرة: تعتمد على حل المشكلات والاستكشاف من اجل بلوغ هدف معين.

ألعاب الحركة: هي الألعاب التي تعتمد بشكل أكبر على التنسيق بين حركة اليد والعين أكثر من اعتمادها على قراءة أو فهم نصوص اللعبة.

ألعاب الرعب: وهي في الأساس تعتمد على الخوف ويكون للاعب بعض المهارات العالية لكي يتخطى العوائق والحواجز.

4.2 أسباب إدمان الأطفال والمراهقين على ممارسة الألعاب الالكترونية:

-تحتوي هذه الألعاب الالكترونية على عنصر التحدي والمنافسة والجذب وهذا من خلال الأفكار التي تغرسها في عقولهم باعتبار المعارك التي يلعبونها هي حقيقية، ويخيل إليهم عند الدخول في اللعبة أنهم انتقلوا الى الأدغال أو انتقلوا الى عصور ما قبل التاريخ مثل قتل الديناصورات والفضاء وهذا بالعمل على توظيف مختلف الألوان والحركة والخيال والموسيقى والرقص.

-الإحساس الذي يتولد لدى اللاعب المراهق من انتصار ونشوة ونجاح وإنجاز، باعتباره بطلا ينتقل ويتحرك ويغير من سلوكه حينما يشاء، هذا ما يجعله يندمج في الدور ونتيجة هذا التكامل والتداخل في الشخصية التي تعتبر في نظره حقيقية تساهم في تعلقه بهذه الألعاب وأيضا تجعله يتماثل مع الابطال والشخصيات الموجودة في اللعبة من خلال تعرضه للعقبات كالألغام المتفجرات والعوائق الطبيعية ويتوجب عليه التعامل مع كل هذه الاحداث، هذا ما تستغل عنصر التشويق الذي يجذب انتباه اللاعب.

-أيضا تعتمد على التركيز من خلال موضوعاتها المتنوعة من خلال سباق السيارات التي يتعود عليها الطفل المراهق وهذا يتطلب التركيز التام بتجنب الحواجز والقيادة الى حد ما،

كما يقدمون ألعاب للخيال العلمي في الفضاء ويتجسد اللاعب شخصية البطل الخارق الذي ينتظر الأشرار ويتغلب على المصاعب.

-وجود عالم وهمي للاعب بعيدا عن العالم الحقيقي ولكنه محدد في الزمان والمكان ويمثل موقعا ماديا وأحداث توفر له إمكانيات تمثيل ذاته في إطار ما من خلال اندماجه ببطل معين أو يحقق ذاته من خلال محاولته السيطرة على العالم الوهمي فهذا ما يخلق تشبع حب الاستطلاع لدي الطفل.

-السيطرة على الذات: إن الأسباب التي تجعلهم يتعلقون بالألعاب الالكترونية هي نفسها التي تدفعهم لممارسة أي نوع آخر من الألعاب، فتمثل اللعبة إطارا للنشاط الاجتماعي يسعى من خلاله المراهق الى السيطرة على ذاته وعلى العالم من حوله.¹⁴

5.2 الآثار السلبية للألعاب الالكترونية على الفرد والأسرة:

على الرغم من الآثار الإيجابية لبعض الألعاب الالكترونية إلى أن تأثيراتها السلبية على الفرد والأسرة بصفة عامة تكمن فيأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين لها مضامين سلبية، تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، فتأثر على نموهم الذهني والاجتماعي والحركي والتربوي على حد سواء. إضافة إلى أن الألعاب الالكترونية في أغلبها لا تؤثر فقط على من يستخدمها بل تمتد آثارها إلى كل السياق الاجتماعي حيث يمكن ملاحظة آثارها على الفرد اللاعب والاسرة والمجتمع.

وقبل ذكر الآثار السلبية على الفرد والأسرة سنحاول شرح معني التأثير هنا يعني المحصلة التي يرغب المرسل تحقيقها على المستقبل، وهذا التأثير ينحصر في ثلاث جوانب: الجانب الديني، الوجداني، السلوكي¹⁵ ويعتبر الأثر هو العلاقة بين الجمهور ووسائل الاعلام وهذه الأخيرة تحاول ان تتناسب مع مهورها لجذبهم بمحتوياتها، دون بالضرورة تغيير أفكارهم أو مشاعرهم. ومن جهة الجمهور يتفاعلون مع الاعلام لأسباب مختلفة حسب خلفياتهم وذلك بناء على ما يقدمه من قيمة واحتياجات.¹⁶

وسنبدأ مع **التأثيرات الصحية** حيث بعض الدراسات أظهرت أن لاعبي الألعاب الالكترونية يقللون من مشاهدة التلفاز وقليلًا ما يطالعون الكتب، وبعض الأولياء يشتكون من إدمان أبنائهم على هذه الألعاب ممن أصيبوا بموس اقتناء الألعاب الالكترونية مما يسبب مشاكل صحية ، مثل ضعف البصر، رعشة تصيب أصابع اليدين، الصداع، الدوار، ضعف في الذاكرة¹⁷ كما أن هناك دراسات أجريت على دماغ اللاعب حيث حاولت هذه الدراسات معرفة أثر هذه الألعاب على الدماغ، وكان من نتائج هذه الدراسات أن ألعاب الكمبيوتر تتجه نحو تدمير أدمغة الأطفال المراهقين وذلك من خلال إعاقة تطور الدماغ، ويمكن لهذه الألعاب أن تساهم في تكوين أجيال أقل ذكاء وأكثر ميلا للعنف مقارنة بالأجيال السابقة كما يظهر لديهم ضعف في السيطرة على النفس. وقد أظهرت الدراسات أن نشاط الدماغ عند المراهقين الذين يمارسون أنشطة رياضية يكون أعلى من أولئك الذين يلعبون ألعاب الحاسوب¹⁸

تم تنتقل إلى **التأثيرات الاقتصادية** وهو تكلفة شراء الأجهزة الغالية من حيث الثمن وهذا باعتبار ان هذه الشركات المصنعة للأجهزة الالكترونية دائما تعمل على تطوير منتجاتها وتحديثها وتحسين من جودتها وهذا بتزويدها بمواصفات محسنة حيث يرغب الأبناء في اقتنائها واستبدال اجهزتهم بأخرى متطورة وأكثر حداثة، كما أن تنوع هذه الألعاب يجعل من الأبناء يردون شراء معظمها وهذا ما يشكل عبء مالي على الأسرة. إضافة الى ذلك تنافس شركات الإنتاج على بيع أكبر قدر من ألعاب الحاسوب وهذا من خلال استراتيجية إعلانية لمنتجاتها مما يجعلها تهتم الكم دون الاخذ بعين الاعتبار أو التركيز على النوع كل هذا ينعكس سلبا على اللاعبين الأطفال المراهقين.

وبعدها **التأثيرات العلمية والتعليمية** حيث أن ادمان اللعب على الألعاب الالكترونية من شأنه أن يؤدي إهمال الواجبات المدرسية والانشغال باللعب ومحاولة الفوز في اللعبة مع الاخوة والأصدقاء دون التركيز على الدراسة وفي نفس الوقت عدم الاجتماع مع افراد

الاسرة خاصة أوقات الطعام بل يفضل إتمام اللعبة على ان يأكل أو يتحدث مع الآخر لأن شغله الشاغل هو اللعب والفوز، هذا ما يؤثر على النظام الاسري وأصبح هذا اللعب يشكل عائقا أمام قيام الأطفال بواجباتهم المختلفة اتجاه الاسرة والمدرسة والمجتمع. فهذه الألعاب أصبحت تمثل دور الجليس الالكتروني للطفل فهي تؤنسه وتشغله ساعات طويلة، تطغي على الأوقات الأخرى المخصصة لأية أنشطة أخرى، بحيث أبعدت الأطفال عن القراءة وأنتجت أجيالا تضعيع الكثير من الوقت باللعب الالكتروني في البيوت، فهذه الألعاب التي تعرض بمؤثرات عالية الجودة من ناحية الصوت والصورة والاضاءة تجعل اللاعب يتفاعل معها فيقتل ويسرق... ولا يتأثر بحال الضحايا، فينجرف وراء عدم الإحساس بالإنسانية، ويتولد لديه مشاعر اللامبالاة.

ومن ناحية أخرى فإن الوسائل التعليمية الحديثة لا تزال نادرة في البيئات التعليمية الرسمية، ومع ذلك فإن بيئة التعلم الافتراضي أصبحت جزءا أساسيا في المجتمعات المعاصرة، وهي تشمل مجموعة من الأدوات مثل الحاسوب والانترنت التي تعزز الخبرات التعليمية وتسهل تفاعل المعلم مع التكنولوجيا بشكل بسيط وواضح.¹⁹

وأیضا التأثيرات النفسية والسلوكية التي تأثر سلبا على الأطفال المراهقين وهذا من خلال ما يشاهدونه ويلعبونه من الألعاب الفيديو والاقراص المدججة والأماكن المخصصة للعب الالكتروني لأنها لها خاصية تعمل على زرع ثقافة الكسل والجبن لديهم، وما يقابله تنزع الإرادة وتوصيل فكرة العدوانية والوسواس والتقليد والكسل والخمول. ومن بين ألعاب العنف والعدوان الالكترونية منها: -لعبة الجندي المرتزق، -لعبة مخلوقات الرعب²⁰

كما تأثر على علاقات الأطفال والمراهقين الاجتماعية بالانطواء والعزلة، ومن ممارسة أدواره الاجتماعية وهذا من خلال الذهاب عند الأقارب وتبادل الزيارات واستقبال الضيوف وفتح النقاش معهم بمجريات أحداث الساعة. كل هذا ينتج عنه اضطرابات العقلية يكون نتيجة طبيعة الألعاب الالكترونية وحقيقتها الواقعية في الحياة، وما ينجر عنه

أيضا نوع من العنف في مؤسسات التنشئة بداية من الأسرة والشارع وفي المدرسة وفي المجتمع ككل لدى الأطفال الذين يتصفون عادة بالبراءة والنزاهة وعدم الخبث والغش في معاملاتهم. وأخيرا التأثيرات الأخلاقية حيث أن الألعاب الالكترونية تحتوي على مجموعة من الرسائل الضمنية من بينها الكلام السيئ الذي يحدث بين المتسابقين، من الفاظ سوقية من سب وشتم ومشاحنات أثناء ممارسة هذه اللعبة، إضافة إلى ذلك فهي تعطي للأطفال والمراهقين نوع من الاثارة عبر الألعاب الالكترونية من خلال صور تتضمن صورا خليعة ومقاطع بذئية تكون في كثير من الألعاب هي الهدف النهائي للعبة مما يؤثر سلبا على شخصية الطفل المراهق وسلوكه، مما يؤدي في بعض الحالات الى الانحراف في سن مبكرة، ونجد أيضا من الناحية السلبية فكرة " الموقف المتحيز من الشعوب " وهي تمس هذه الألعاب الالكترونية غريبة المنشأ فهي تسوق لأفكار وقيم وسلوكيات تشوه الثقافة القيم والأخلاق الصحيحة التي نشأت عليها الأطفال العربية ومنها الطفل الجزائري، فهي تقوم بتشويه الثقافة العربية والإسلامية وتعطي لها صورة الضعف وما يقابل ذلك كل الابطال من اللاعبين الغربيين وترتقي بهم ليكونوا لهم قدرات خارقة وهذا ما يدعو الى شعور معين في نفوس الأطفال والأدهى من ذلك أنها تدمج العنف مع التحيز²¹

الخاتمة:

لقد أضحت الألعاب الالكترونية واقعا مفروضا داخل المجتمع الجزائري وفي تكوين الاسر في الوقت الحالي، ولا يمكن الهروب من هذه الحقيقة بأي نوع من الاشكال، فلا يمكن الاستغناء عنها في حياة الاطفال المراهقين و هذا ما يؤثر على الاسرة خاصة والمجتمع بصفة عامة، لأنها أصبحت من مكونات التنشئة الأسرية حيث غزت هذه الألعاب مختلف الأجهزة الالكترونية من تلفاز وحواשב، والهواتف الخلوية مع وجود الانترنت التي أصبحت موجودة في كل البيوت الجزائرية، إضافة الى ذلك وجود صالات اللعب ومقاهي الانترنت، هذا هو الجو العام الذي أصبح يسود كل الأسر الجزائرية من

خلال تأثر الأطفال المراهقين بهذه الألعاب وإدمانهم عليها وهذا نتيجة قوة العلاقة التي تربطهم بالألعاب التي لها دور كبير في حياة الأطفال المراهقين وسلوكياتهم ومراحل تطورهم، فقد فرضت نفسها الأطفال بفعل تقنياتها ومميزاتها ، فاصبحوا يندفعون نحوها بشكل رهيب دون الشعور بمخاطرها سواء من الناحية الصحية والاقتصادية والسلوكية أو البدنية أو التعليمية وهذا يشمل جميع الفئات خاصة فئة الأطفال المراهقين، وبالنظر الى خطورة بعض الألعاب الإلكترونية على نفسية المراهقين يصبح من الأهمية مرافقة هذه الشريحة في المجتمع وتوجيهها توجيهها ملائما يضمن من جهة حاجات الأطفال المراهقين الى اللعب وكذا السلامة النفسية والجسدية لهم من جهة اخري وهنا يظهر دور الاسرة التي تعمل على توعية أبنائها بمخاطر الألعاب الالكترونية.

قائمة المراجع

- ¹ مفيد نجيب حواشين، و زيدان نجيب حواشين. (2002). إرشاد الطفل وتوجيهه (الإصدار 1). عمان، الأردن: دار الفكر للنشر والتوزيع، ص 185
- ² مريم قويدر. (2011-2012). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال - دراسو وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتدربين في الجزائر العاصمة. رسالة ماجستير ، 32. الجزائر، قسم علوم الإعلام والاتصال: جامعة الجزائر، ص 32
- ³ وفاء محمد عبد الخالق. (2001). لعب الأدوار الاجتماعية وعلاقته بتنشئة شخصية طفل الروضة. مجلة خطوة ، 13، صفحة 24.
- ⁴ نادية محمود شريف. (2001). اللعب كنشاط مسيطر في حياة الطفل. مجلة خطوة (13)، صفحة 29
- ⁵ مريم قويدر، المرجع السابق، ص 50
- ⁶ عدنان عارف مصلح. (1990). التربية في رياض الأطفال (الإصدار 1). عمان، الأردن: دار الفكر العربي للنشر والتوزيع، ص 48
- ⁷ منال الصاعدي. (ب.س). الألعاب الإلكترونية وأحكامها الشرعية دراسة فقهية مقارنة. مجلة الجمعية الفقهية السعودية (49)، صفحة 11.
- ⁸ ميلود مراح، و مصطفى قديري. (2022). إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوكيات الانحرافية لدى المراهقين في الوسط المدرسي. مجلة دراسات في سيكولوجية الانحراف ، 07 (03)، صفحة 221.

- ⁹ محمد ذيب، و أشواق بن عمار. (2022). الجوانب التقنية للألعاب الالكترونية رؤية في المفهوم والنظريات، رؤية سوسيوتحليلية. المجلة الجزائرية للأبحاث والدراسات ، 5 (2)، صفحة 281.
- ¹⁰ محمد سلامة غباري. (2007). الإدمان خطر يهدد الأمن الاجتماعي (الإصدار 1). الإسكندرية: دار الوفاء
- لدى الطابعة والنشر، ص 61
- ¹¹ فاطمة الزهراء حاج صبري. (2022-2023). الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالتنمر المدرسي دراسة ميدانية استكشافية على عينة من طلاب الثانوية بمدينة ورقلة. مجلة بصائر نفسانية (40)، صفحة 73.
- ¹² فاطمة همال. (2012). اللعب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة. رسالة ماجستير ، 43. باتنة، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، ص 43
- ¹³ فاطمة همال، المرجع السابق، ص 42
- ¹⁴ كنزة باشوشي. (2023). تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل. مجلة الباحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية ، 15 (02)، صفحة 180
- ¹⁵ جميل صليبا. (1994). المعجم الفلسفي (الإصدار 1). بيرزت: الشبكة العالمية للكتاب، 226
- ¹⁶ إبراهيم عمر بجاوي. (2016). تأثير تكنولوجيا الإعلام والاتصال على العملية التعليمية في الجزائر. عمان، الأردن: دار اليازوني العلمية للنشر والتوزيع، ص 22
- ¹⁷ مريم قويدر، المرجع السابق، ص 138
- ¹⁸ مريم قويدر، المرجع السابق، ص 142
- ¹⁹ مها شحراوي. (2008). الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها (الإصدار 1). عمان، الأردن: دار المسيرة، ص 71
- ²⁰ مها شحراوي، المرجع السابق، ص 72
- ²¹ فاطمة همال، مرجع سابق، ص 150