

إدمان الألعاب الالكترونية لدى المراهق المتمدرس كمهدد للهوية الإسلامية ودور الأسرة في الحد منه

Addiction to electronic games among school adolescents as a threat to Islamic identity and the role of the family in reducing it

لالة بوكبال^{1*}، جمعة أولادحيمودة²

¹ جامعة غرداية، مخبر السياحة الاقليمي والمؤسسات، boukabal.lalla@univ-ghardaia.edu.dz

² جامعة غرداية، مخبر السياحة الاقليمي والمؤسسات ، ouledhaimouda.djemaa@univ-ghardaia.edu.dz

النشر: 2026/06/30

القبول: 2026/06/28

الاستلام: 2025/01/26

ملخص:

إن التطور السريع الذي شهده العالم في الآونة الأخيرة، أدى إلى جلب تكنولوجيات حديثة ذات فعالية، حيث تركت ولازالت ترك بصمتها على الناشئة كالألعاب الالكترونية التي تعتبر سلاح ذو حدين، فإما أن تكون بناء تدعمهم في وضع بصمات ملحوظة على ملامح شخصياتهم بمختلف جوانبها، أو تكون هادمة للثقافة والهوية الإسلامية لديهم خاصة بالدول العربية الإسلامية، مفككة للرابط المتين الذي يجعلها قوية ومتماسكة.

والجزائر من الدول الإسلامية التي لها تاريخ معروف من حيث تعليم القرآن الكريم، والتربية الدينية عبر قرون وأجيال متعاقبة، لذا يجب على الأسرة الجزائرية كجماعة رسمية ومرجعية أولى في حياة الناشئة خاصة المراهقين باعتبارهم بمرحلة حرجية من النمو وتشكل أزمة، أن تكثف من أدوارها التربوية، وتتكاتف جهودها مع جهود المؤسسات المجتمعية الرسمية والغير رسمية في سبيل دعم التربية والتعليم وتحقيق التكامل في المناهج التربوية، وهذا كله لصد تيارات تلك التكنولوجية المتمثلة في الألعاب الالكترونية، خاصة ظاهرة الإدمان عليها باعتبارها ظاهرة ترسخ الثقافة الدخيلة الغربية في عقول وسلوكات المراهقين وتفتك بثقافتهم المبنية على أسس وقيم إسلامية حميدة.

الكلمات المفتاحية : إدمان ألعاب الكترونية- مراهقة- هوية إسلامية- أسرة.

Abstract:

The rapid development that the world has witnessed today has led to bringing effective modern technologies. These technologies have influenced young children, such as electronic games, which are considered as a double-edged sword. They can either help them construct and support their personality traits in all their aspects, or may destroy their Islamic culture and identity, especially in the Arab Islamic countries, dismantling the solid bond that makes it strong and united. Since centuries, Algeria is one of the Islamic countries that has a deep history in the teaching of the Holy Qur'an and religious education. Therefore, the Algerian family, being an official reference group in the lives of young people, especially teenagers, must intensify its educational roles along with the efforts of official and informal community institutions to support education and achieving integration in educational curricula and to repel the dangers of this technology, namely electronic games, especially in terms of addiction, as

it entrenches the Western alien culture in the minds and conducts of teenagers and destroys their culture which is built upon good Islamic foundations and values. keywords..

Keywords: electronic games addiction, adolescence, Islamic identity, family.

1. مقدمة:

السيئة التي تتركها في جميع الجوانب المتعلقة بهم خاصة إذا أدمنوا على ممارستها، فقد يؤدي بهم ذلك إلى عواقب وخيمة لها وقعها على الجانب الجسدي، النفسي، العقلي، الاجتماعي، الديني والثقافي بشهادة الكثير من الدراسات العربية، أي لهذه الآثار وقع على الهوية الإسلامية لدى هؤلاء الناشئة.

لذا يستوجب على الأسرة الجزائرية باعتبار الجزائر كباقي الدول الإسلامية تعاني من ظاهرة الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين المتمدرسين أن تسعى للقيام بأدوار متعددة، وأن تكون متشعبة الإتصال مع المؤسسات المجتمعية في سبيل الخدمة التربوية والدفع بعاصفة هذه الظاهرة من إحتياح كيان أبنائها وهويتهم الإسلامية، ولذا يمكن طرح التساؤل التالي: ما الدور الذي تلعبه الأسرة في الحد من إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهق المتمدرس والحفاظ على هويته الإسلامية؟

2- التعريف بمصطلحات البحث:

21- الألعاب الإلكترونية: تعرف الألعاب الإلكترونية في المفهوم المعلوماتي بأنها برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانيات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكانياتها في التعليم والتسلية والترفيه، ومن الناحية العلمية تمثل الألعاب الإلكترونية أداة تحد لقدرات المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من

إن العالم اليوم صار مفتوحا على جميع الأشكال الدينية والثقافية والإيديولوجية، وأصبح جدران الحدود التقليدية أمام غزو التكنولوجيات الحديثة هشا سهلا للهدم، ولا يمكن التصدي لهذا الزحف التكنولوجي بالإنطواء على الذات، وإنما بالإنفتاح البناء والحضور المتنوع قصد ترسيخ مقومات الهوية الإسلامية لدى الأجيال الصاعدة (بولعوالي، 2015، ص 43) لاسيما فئة المراهقين، فمرحلة المراهقة تعد من المراحل الحرجة في حياة الإنسان لأنها فترة إنتقالية من سن الطفولة إلى سن الرشد.

فالمراهق إنسان عاقل ومدرك للفضائل، وفي ذهنه فصل لأبأس به بين الحق والباطل والخير والشر، لكن تحكمه في نفسه ونزواته وتوافقه مع مجتمعه وإدراكه لما يصلح له، كل هذا ناقص، والواقع المعاش دليل قاطع على أن مرحلة المراهقة هي مرحلة وسط بين الطفولة والنضج (بكار، 2010، ص 7)، فالتعاليم الإسلامية لدى المراهقين تقريبا غير مجسدة على أرض الواقع، خاصة أمام تلك العاصفة السابقة الذكر والمسماة بالتكنولوجيات، وما أفرزته من وسائل إعلامية لاسيما الألعاب الإلكترونية، والتي مهما كان لها من إيجابيات كتسمية الملكات الفكرية للمراهقين، خصوصا المتمدرسين، ودعم نموهم النفسي والإنفعالي، والتسلية والترويح عن النفس، إلا أنه في المقابل نجد أن ما لها من سلبيات قد غطى على إيجابياتها وهذا للأثار

عالم آخر افتراضي يحاكيه، وذلك لأنه بالرغم من رغبتهم الشديدة في مواضيع مختلفة بعالمهم الواقعي، إلا أنهم لا يستطيعون بلوغها أو التعامل معها وذلك لعدم إكمال نضجهم. لذا يجد المراهق نفسه في ممارسة الألعاب الإلكترونية ويصرف فيها وقت أكثر لزيادة المتعة، وهذا من خلال التفاعل الذي يكون بينه وبين هذه اللعبة، وقد يؤدي به ذلك للإدمان على هذه الألعاب.

2-3 المراهقة: هي مرحلة إنتقالية من الطفولة إلى الرشد، تتصف من بدايتها بالعديد من الخصائص الهامة التي تميزها عن سنوات الطفولة وعن المراحل التي تليها، وهي بذلك مرحلة فريدة من مراحل عمر الإنسان الحافلة بالتغيرات الجسمية، الانفعالية والاجتماعية (عبد اللاوي، 2019، ص714).

II-4 الهوية الإسلامية:

الهوية: لغة: الهوية في اللغة العربية مصدر صناعي مركب من "هو" ضمير للفرد الغائب المعرف بأداة التعريف "ال" ومن الملاحقة المتمثلة في "الياء" المشددة وعلامة التأنيث "التاء" والهوية عند الفرابي هوية الشيء: عينيته وتشخيصه ووجوده المتفرد له الذي لا يقع فيه اشراك (حداد، بلاغماس، 2019، ص230).

اصطلاحا: يختلف تعريفها من علم لآخر ولكن تتفق جميع العلوم في مفهوم عام ألا وهو أنها (⊗) الخصوصية والتميز عن الغير).

الهوية الإسلامية: بصفة عامة تعني الإيمان بعقيدة هذه الأمة والاعتزاز بالانتماء إليها، واحترام قيمها الحضارية والثقافية، و إبراز الشعائر

البسطة إلى التعقيد، ومن البطء إلى السرعة، وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد إنتباهه وتنقل إليه المعلومة بيسر ومتعة (الأزهر، ذيب، 2019، ص28).

2-2 إدمان الألعاب الإلكترونية:

تشير له موسوعة الإدمان (2015) بأنه "ظاهرة تتمثل في الإعتياد الكامل والمستمر لدى الفرد على ممارسة الألعاب الالكترونية عبر وسائل وسيطة بشكل دائم، ويجعله في حالة انفصال دائم عن الحياة الطبيعية، تتملك الفرد في يقظته ونومه (سيد أحمد، 2020، ص28).

كما عرفه "راو" و"زونج" Rau&zhong (2007) على أنه إدمان تكنولوجي والذي يعتبر نوع من التبعية السلوكية التي تنطوي على التفاعل بين الإنسان والآلة (حمزة، 2021، ص15).

من التعاريف السابقة للألعاب الالكترونية وإدمان الألعاب الالكترونية، يمكن الإستنتاج أن هذه الألعاب تتصف بالمتعة والتسلية وسهولة التعلم وكلها تعتبر أمور إيجابية خاصة على الأطفال والمراهقين، لاسيما الجانب الأخير المتعلق بسهولة التعلم فهو مؤشر أو دلالة على أن هذه الألعاب تزاحم دور المؤسسات المجتمعية خصوصا الأسرة في عملية التنشئة الاجتماعية التي تعتبر عملية تعلم وتعليم وتربية، وترمي إلى إدخال ثقافة المجتمع في بناء الشخصية، ولكن ماذا لو كانت هذه الألعاب تحمل مواد ضارة خطيرة على هؤلاء الأطفال والمراهقين خاصة في ظل الإدمان عليها.

كما يمكن الالتماس من التعاريف السابقة أن هذه الألعاب تعمل على إزاحة هؤلاء الفئة خاصة المراهقين عن عالمهم الواقعي وانغماسهم في

لأبنائهم داخل المؤسسة التربوية وكذلك مراجعة الدروس معهم في البيت، يشكل الأثر الإيجابي في تنشئة وتنمية متكاملة، ولهذا الإهتمام فائدتين، الأولى هي تعويد الأولياء على الإلتزام من ناحية، وشعور الإبن بإهتمام أسرته وأهميته من ناحية أخرى، فتتخفف حينها معدلات التسرب المدرسي، كما أن الإيمان بمنظور التكامل يضع حلول للمشاكل التي يواجهها التلميذ لأن هذه الأخيرة هي نتيجة التفاعلات والعلاقات السائدة بين مختلف الأطراف.

دراسة "مداح" و"فتح" الله (2022): هدفت الدراسة إلى بيان أهمية التكامل بين الأسرة والمدرسة وأثره على التحصيل الدراسي، والكشف عن طبيعة العلاقة بينهما، إعتد الباحثين على المنهج الوصفي الملائم لموضوع الدراسة، واشتملت عينتها على 27 أستاذ، حيث تم إختيارهم بطريقة المسح الشامل لجميع الأساتذة بمتوسطة محمد بوضياف بولاية غرداية (الجزائر)، تمثلت أدوات الدراسة في الاستبيان الذي إحتوى على 3 محاور، وتوصلت نتائجها إلى أن التكامل بين الأسرة والمدرسة له تأثير إيجابي كبير على التحصيل الدراسي للتلميذ.

دراسة "عبد القادر" و"الصادق" (2023): تهدف الدراسة إلى الكشف عن دور التكامل التربوي بين الأسرة والمدرسة في رفع مستوى التحصيل الدراسي للأبناء، وتوضيح أدوار ووظائف كلا منهما تجاه ذلك، توصلت الدراسة إلى أن نجاح المدرسة في رفع مستوى التحصيل الدراسي للتلاميذ يبقى مرهون بتناغم وتكامل الأدوار بينها وبين الأسرة، ويكون ذلك من خلال التواصل الفعال بينهما باعتبار البرامج واللقاءات

الإسلامية والاعتزاز والتمسك بها، والشعور والتميز والاستقلالية الفردية والجماعية، والقيام بحق الرسالة وواجب البلاغ والشهادة على الناس وهي أيضا محصلة ونتاج التجربة التاريخية لأمة من الأمم وهي تحاول إثبات نجاحها في هذه الحياة (العاني، 2009، ص 45).

II-15 الأسرة: تعد الأسرة "نظام اجتماعي وهي من أهم الجماعات التي يتكون منها المجتمع خاصة، وقد اجتمعت تجارب العلماء على أهمية الأسرة في رسم شخصية أطفال الغد" (الكندري، 1993، ص 24).

وتعرف الأسرة كذلك على أنها نظام اجتماعي أساسي هام لبقاء المجتمع، يشكل نسقا هاما من الأدوار الاجتماعية المتصلة والمعايير المنظمة للعلاقات بين الزوجين مع تنشئة الأطفال وبناء العلاقات القربانية، وتعتبر الأسرة شكلا مصغرا للمجتمع حيث أنها تقوم بتوسيع معاييرها وقيمتها وتوقعاتها للأفراد الذين يعيشون فيها، وتقوم بتعديل القواعد والإجراءات لتنظيم سلوك أفرادها وفقا لتلك المعايير للإبقاء على النظام ذاته (بن حمادي، لكحل، 2016، ص 9).

3- الدراسات السابقة المتعلقة بالموضوع:

3-1 الدراسات التي تناولت تعاون الأسرة مع المدرسة في تعزيز الكفاءات:

دراسة "السكاف" و"الحسون" (2020): هدفت الدراسة إلى التعرف على العوامل المساهمة في تفعيل الدور التربوي التكاملي بين الأسرة والمدرسة، ومعرفة أهمية دور التكامل التربوي بينهما في تنمية شخصية الطفل بما يستجيب لمتطلبات التحديات والإصلاحات الحضارية. توصلت الدراسة إلى أن متابعة الأولياء

نفوس الأبناء حتى يشبوا مؤمنين مستقيمين في سلوكهم، والإجابة السليمة على تساؤلاتهم الدينية بما يتوافق مع سنهم ومستوى فهمهم، كما تزداد أهمية التربية الدينية للأبناء في الحياة المعاصرة للمجتمع الجزائري، خاصة في ظل العصر الحديث الذي تتلاشى فيه الحدود الثقافية والقيمية بين الدول، وفي خضم ثورة علمية تكنولوجية.

III-3 الدراسات التي تبين دور الأسرة في الحد من إدمان الألعاب الإلكترونية:

دراسة "وداد" وعدراء" (2020): كان الهدف من الدراسة هو التعرف على دور العائلة الجزائرية في وقاية أبنائها من مخاطر الألعاب الإلكترونية، فاستخدم الباحثان لذلك المنهج الوصفي، مطبقين الدراسة على عينة قوامها 150 ولي أمر لأطفال يمارسون الألعاب الإلكترونية، مستعملين أداة الاستبيان، وتوصلت النتائج إلى أن الأسرة تفتقر لآليات الحماية من مخاطر هذه الألعاب، واقترحا بعض الحلول الوقائية أهمها حوار وتوجيه وتحسيس الأبناء بمخاطر هذه الألعاب، تعليم الطفل العادات الحسنة وتحديد فترة زمنية للعب.

دراسة "العطري" و"ميحوي" (2021): هدفها هو التعرف على الدور التربوي لجمعيات أولياء التلاميذ في الحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ، وخلفت النتائج إلى أن لهذه الجمعيات دور في تفعيل المرافقة التربوية (الأسرية-المدرسية) كآلية تربوية حيوية من خلال تكييف وتوزيع المجال الزمني للتلاميذ بين الأدوار والأنشطة.

المدرسية ومختلف الأنشطة التي يشارك فيها أولياء الأمور، دليل على ذلك.

3-2 الدراسات المتعلقة بالمؤسسات الدينية ودورها في تعزيز الكفاءات:

دراسة "شراك" (2022): الهدف من الدراسة هو التعرف على دور المدارس القرآنية في تنمية القيم الاجتماعية لدى المتعلم، والتعرف على المنهج التعليمي لهاته المدارس وأساليب إستعماله، والدور الذي لعبته للحفاظ على الشخصية الوطنية، وخلفت نتائج الدراسة إلى أن المدارس القرآنية لها دور كبير في ترسيخ تعاليم ديننا الحنيف، وتعتبر بيئة تربوية مكتملة لدور الأسرة، إذ توفر المعلومات والخبرات اللازمة لنجاح التفاعل الاجتماعي، حيث يتفاعل أفراد المجتمع تحت تأثير العادات والتقاليد والقيم ويكتسبون من خلالها ثقافة المجتمع ومعتقداته، فيجد التلميذ الأمن النفسي والاجتماعي والطمأنينة، واكتسابه أساليب أخلاقية في تشكيل سلوكه الاجتماعي، كما تتمكن الأسرة من إستنباط أساليب تربوية مناسبة لمرحلة المتعلم، تمكنها من تنمية القيم الاجتماعية من كتاب الله وسيرة نبيه (صلعم)، وكذلك توصلت الدراسة إلى أهمية ربط هذه المدارس بالمنظومة التعليمية بهدف التحصيل الدراسي الجيد.

دراسة "الدرم" و"سمعون" (2023): تهدف هذه الدراسة إلى دراسة وتحليل أهمية التربية الدينية والطرق المتبعة من طرف الأسر في العملية التربوية وهي أيضا بمثابة دراسة وصفية تحليلية للتربية الدينية في الأسر الجزائرية. وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن الأسرة يقع على عاتقها مسؤوليات شرعية والوفاء بها يكون بزرع بذور الإيمان في

بأزمة الهوية، ويتم حل هذه الأزمة إما بتكون هوية إيجابية أو هوية مضطربة، ومن أهم عوامل نشوء هذه الأزمة هو بدء المراهق في طرح أسئلة عن هويته ومعتقداته، وقيمه، واتجاهاته، وأحاسيسه نحو مختلف المواضيع، وهذه الأسئلة الملحة لا تجد دائما جوابا مقنعا وسريعا، وهو الأمر الذي يؤدي به إلى القلق والارتباك، حيث ينخرط في بعض النوادي الرياضية أو فضاءات للتسلية والترفيه أو دور الثقافة وغيرها، لتهديئة قلقه ومساعدته على إيجاد الأجوبة المناسبة لأسئلته وتفهمها يعتبر حل لأزمة الهوية (عشوي، 2003، ص 53-54) والاعتماد على الذات وتنمية حس مستقر بها.

وقد شخص "مارسيا" أربعة أوضاع لمحاولات المراهقين الوصول إلى حس مستقر بالذات وهي:

1- وضع تحصيل الهوية: فهنا المراهقين قد اجتازوا أزمة الهوية، ونجحوا في الوصول إلى قرارات شخصية حول معتقداتهم وأهدافهم، ويكونون عادة مرتاحين إلى قراراتهم وواثقين بأن قيمهم وأفعالهم تلقى استحسان الآخرين.

2- وضع مصادرة الذات: وفيه يكون المراهقين قد استقروا من غير نضج على هوية قدمت لهم من الآخرين.

3- وضع التأجيل: من المراهقين من يكون اتخاذ قرار حاسم بخصوص هويتهم معلقا ويكتشفون في هذه الأثناء كثيرا من البدائل والخيارات.

4- وضع تشتت الهوية: هناك بعض المراهقين من يجتنبون عدم مواجهة الأزمة بالمرّة وبالرغم من عدم قناعتهم بوضعهم الحالي، هم غير قادرين على تطوير هوية جديدة لهم، والمشاهد أنهم

-دراسة "حميد" (2022): هدفت الدراسة إلى التعرف على طبيعة العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية واليقظة الوالدية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية من وجهة نظر الوالدين، فتكونت العينة من 300 ولي أمر تلميذ الصف الخامس والسادس، واستعملت الباحثة مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية ومقياس الوالدية اليقظة، وكان من أهم نتائج الدراسة أنه توجد علاقة ارتباطية عكسية بين الإدمان على هذه الألعاب واليقظة الوالدية.

4- إدمان الألعاب الإلكترونية والمراهق المتمدرس:

4-1 خصائص مرحلة المراهقة: سيتم التركيز هنا بالدرجة الأولى على أهم ما يميز هذه المرحلة في تصور إريكسون وهو شعور المراهق بأزمة هوية إلا أن هذا لا يمنع من تسليط الضوء على التغيرات البيولوجية الجسمية والتغيرات العقلية، الانفعالية والاجتماعية وهذا باعتبارها جوانب مكونة لشخصية المراهق.

يمر المراهق في هذه المرحلة بتغيرات في جميع جوانب نموه، فمن الناحية الجسمية يزداد حجمه ووزنه ويبدأ الجهاز التناسلي في النشاط وتآدية وظيفته، أما إنفعاليا فتكون صورة المراهق كصورة الطفل الصغير، تصرفاته تمتاز بخصائص إنفعالية حادة، واجتماعيا نجده يرغب في تكوين علاقات جديدة مع من هم في مثل سنه، أما عقليا فينمو ذكاؤه، ويأخذ تفكيره طابعا آخر المتمثل في الاستدلال والنقد (محمود، 1981، ص 15-16).

• المراهق وأزمة الهوية: إن أهم ما يميز هذه المرحلة في تصور إريكسون هو شعور المراهق

يميلون إلى نشاطات هروبية كتناول المخدرات والإدمان على الألعاب الالكترونية لتهذبة مشاعر القلق (الوقفي، 2003، ص146).

ما يمكن استنتاجه من خصائص ومميزات مرحلة المراهقة أن هذه المرحلة مفعمة بالأحداث والتغيرات والمشاكل، والمراهق يتخبط في كنفها محاولاً أن يحدد هويته من خلال التساؤلات الكثيرة التي يطرحها عن ذاته، فهو بهذا سهل الوقوع في شبك التكنولوجيا والإدمان عليها كإدمان الألعاب الالكترونية ومن ثم اكتساب ثقافة غير ثقافته وهوية غير هويته الإسلامية.

4-2 إدمان الألعاب الالكترونية وأثاره على شخصية المراهق المتمدرس:

إن الانتشار الكبير للألعاب الالكترونية في ظل خصائصها التي تميزها عن غيرها من الألعاب وجاذبيتها، زاد من الساعات التي تمارس فيها من قبل المراهقين، وبدأ ذلك يثير فضول الباحثين وعلماء النفس والمربين وعلماء الاجتماع حول أثارها سواء الصحية أو النفسية أو الاجتماعية أو الأكاديمية، فهي رسائل مشفرة ورمزية، يهدف من خلالها المرسل إلى تحقيق غايات ثقافية ودينية، فذلك التفاعل الذي يحدث بين المراهق واللعبة وذلك الانغماس في الواقع الافتراضي، هو ما يجعله يحاول تطبيق مضامين اللعبة في حياته اليومية، ومن ثم تنميط السلوك كما يرغب به صانع اللعبة (ليليا، 2020، ص59)، فخصائص مرحلة المراهقة هي بمثابة أرض خصبة لنمو هذه الظاهرة المعروفة بإدمان الألعاب الالكترونية، فهي تتفاعل مع خصائص هذه الألعاب لتكوينها.

فمن الآثار الصحية التي يتسبب فيها هذا الإدمان هي اضطراب نوم المراهق بسبب حاجته المتزايدة والمستمرة لوقت ممارسة هذه الألعاب، مما يؤثر ذلك على مناعته فيصبح أكثر عرضة للأمراض، كما يؤدي إلى آلام الظهر وإرهاق العينين، وأكد خبراء التربية أن كثرة ممارسة المراهقين لهذه الألعاب إلى حد الإدمان، قد يؤدي بهم إلى الإخفاق الدراسي إلى جانب ضعفهم في التعبير عن الأفكار والحوار (بختة، ربيع، 2020، ص58). أما الآثار النفسية فتتمثل في الدخول إلى عالم وهي تقدمه هذه الألعاب، والإدمان عليها يستبدل الواقع بالوهم، ويتسبب هذا الإدمان على الصعيد الاجتماعي في انسحاب ملحوظ من التفاعل الاجتماعي، العزلة، خسارة الأصدقاء ومشكلات في العلاقات الأسرية والاجتماعية (حميد، 2022، ص201).

5- أثار إدمان الألعاب الالكترونية على الهوية الإسلامية لدى المراهق المتمدرس:

بالرجوع إلى الآثار السابقة الذكر، نجد أن الإسلام يجمع كل تلك الجوانب المتعلقة بشخصية المراهق، والتي يؤثر عليها إدمان الألعاب الالكترونية، فالإسلام دين يحافظ على وحدة الفرد ويحافظ على كيانه.

كما نجد أن الكثير من الألعاب الالكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بتعذيب الآخرين، وتتضمن مواصفات عالية من العدائية، وتدمير ممتلكات الآخرين والاعتداء عليهم دون سبب، وكذلك تشتمل على صفة اللاتسامح وأساليب ارتكاب الجريمة، والعنف والعدوان، وعند الإدمان على هذه الألعاب فإن

للوطن، كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة، والبعض الآخر يدعو إلى تفشي الفاحشة والأفكار الإباحية التي تفسد عقول المراهقين، ووجه الخطر في هذا عندما تكون مثل هذه الألعاب موجهة لمجتمع له بينته وقيمه وفكره وعاداته وتقاليدته وتاريخه كالمجتمع الجزائري، ويكون المتلقي هو فئة المراهقين (معجوز، 2022، ص102)، ومع قلة مراقبة الأسر لما يمارسه أبنائهم وإدمان هؤلاء على تلك الألعاب، يتفاقم حجم التأثيرات السلبية إلى درجة التسرب المدرسي، والتسرب الثقافي وتفكك الهوية الإسلامية لديهم، خاصة وأن المراهق يعيش أزمة هوية في هذه المرحلة من النمو كما تم الإشارة لها سابقا، وهذا ما يجعله سهل الانصياع إلى أفكار وتقاليد وقيم وعادات أخرى، من خلال إدمانه على هذه الألعاب وتفكك الروابط الإسلامية لديه، ومن ثم الذوبان في ثقافة أخرى.

6- دور الأسرة في الحد من خطر إدمان الألعاب الإلكترونية:

إن الأسرة بعد قيامها، مطالبة بتحقيق الوظائف التي من أهمها التنشئة الاجتماعية، وما ينطوي عنها من وظيفة جسمية، خلقية، دينية واجتماعية

اتجاه الأبناء بالدرجة الأولى، كمسؤولية إلزامية، لتأتي بعد ذلك المؤسسات المجتمعية لتكمل هذه الوظائف بأدوارها ووظائفها التربوية، كي ترسخ القيم والمعايير والعادات والتقاليد لديهم، ليسلكوا السلوك السليم في شتى المجالات المتعلقة بحياتهم.

المراهق يرتكب هذه الصفات على أرض الواقع بعدما عاشها إفتراضيا(عبد العزيز، 2023، ص76)، وهذه الأفعال والسلوكيات كلها مخالفة للعقيدة الإسلامية الحميدة.

ومن جهة أخرى نجد أن ظاهرة الإنتحار بدأت تعرف انتشارا بين أوساط الأطفال والمراهقين بسبب الإدمان على الألعاب الإلكترونية، فالكثير من علماء علم النفس يلقون اللوم على هذه الألعاب كأحد الأسباب التي تؤدي إلى الإنتحار، ومن أمثلة هذه الألعاب نجد لعبة تحدي الحوت الأزرق ولعبة مريم المخيفة، وغيرها من الألعاب القاتلة خاصة وأن هذه الألعاب تجعل المراهق يتواصل مع مجهولين، وهم المسيرين لها، حيث يتم استدراجه في ظل غياب تام لرعاية الأهل، وفي هذا الصدد قال محمد زيان(2017) بالموازاة مع ظهور الظاهرة المتعلقة بالحوث الأزرق: بأن المجتمع الجزائري ومنذ 30 سنة من دخوله عالم التكنولوجيا لم يعرف ظاهرة مثل هذه (قادم، طالة، 2022، ص 307-308).

إن الدين الإسلامي يحافظ على حياة الإنسان ويكرمها، فالإنتحار إثم كبير ومن كبائر الذنوب، ولهذا جاء تحريمه بكل وسائله وكذا التحذير منه في القرآن الكريم في قول الله جلت قدرته (و لا تقتلوا أنفسكم إن الله كان بكم رحيما ومن يفعل ذلك عدوانا وظلما فسوف نصليه نارا وكان ذلك على الله يسيرا)(النساء، 29-30).

أما على صعيد الثقافة فتتجلى آثار الإدمان عليها في تسريب بعض الألعاب والبرامج، التي تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء

خوض مغامرة المستقبل من دون التعرض لخطر الضياع لأن هذا الأخير بالإضافة للاقتلاع من جذور الإلتئام والإحساس بالاستفراد هي أكبر أخطار الإدمان على الألعاب الالكترونية(حجازي، 2007، ص143).

كما أن الأسرة يجب أن تكون على علاقة مع المدارس القرآنية إذ أن هذه الأخيرة دورها مكمل لدور الأسرة من حيث ترسيخ القيم الأخلاقية والدينية والعادات والتقاليد التي من خلالها يتمكن المراهق من التفاعل الاجتماعي في إطار تحكمه ضوابط ومعايير مبنية على أسس إسلامية وثقافة موحدة هي ثقافة المجتمع الجزائري. كما أن منهاج هذه المدارس يجب أن يسير بشكل موازي مع منهاج المنظومة التعليمية، ليتم تخريج كفاءات وشخصيات تعزز هويتها الإسلامية، حيث أن المراهق المتمدرس يجد الإجابات الصحيحة والمقنعة لتساؤلاته ويحل أزمة الهوية التي تؤرقه، مما يؤدي إلى عدم ضياع هويته الإسلامية، فالتربية على القيم والتشبع بأنواعها الدينية والإنسانية والوطنية يؤدي إلى ترسيخ الثقافة الأصيلة ومن ثم الهوية الإسلامية وطبعها في شخصيات المراهقين، فالتربية على القيم الحميدة تؤدي إلى تغيير السلوك.

وبالنظر إلى الدراسات التي تناولت دور الأسرة في الحد من إدمان الألعاب الالكترونية، نجد أن النتائج المتوصل إليها متعلقة بشكل وثيق بأهمية المشاركة المجتمعية في دفع هذه الظاهرة التي استفحلت بين المراهقين من الزحف والطفغان، والأسرة هي محور عملية المشاركة باعتبارها المرجع الأول في حياة المراهق، وفعالية وظائفها المعروفة ودورها المتمثل في التعاون

فمن خلال قراءة وتحليل للدراسات السابقة، تم التوصل إلى إلزامية تعاون الأسرة والمؤسسات المجتمعية في تحقيق نمو شخصية المراهق المتمدرس، فالمجتمع السليم يعني الأسرة السليمة، وإن الأسرة السليمة تعني الفرد السليم، ولن يكون هذا الأخير سليم إلا إذا تلقى الرعاية والتربية السليمة التي تحصنه من الآفات والمشاكل الاجتماعية، كالإدمان على الألعاب الالكترونية، ولن يتأتى ذلك إلا بقيام الأسرة بوظائفها المعروفة، باعتبارها الجماعة المرجعية الأولى في حياة المراهق الذي كان طفلاً وسيصبح راشداً، وتكاتف جهودها مع جهود المؤسسات المجتمعية الأخرى. فالأسرة لابد أن تكون على علاقة مع المدرسة، وذلك قصد الرفع من مستوى التحصيل الدراسي للمراهق وتنمية شخصيته، فالتفاعل والعلاقة بين هاتين المؤسستين والمتجسدين في متابعة الأولياء لأبنائهم داخل المدرسة، ومراجعة الدروس معهم، ومشاركتهم في الأنشطة والبرامج المدرسية والزيارات المستمرة والدائمة لأساتذتهم والإطلاع على أخبارهم، كل هذا يجعل من تكامل الأدوار بين المؤسستين ذو فعالية في مردودية التعليم والتعلم، ويضفي صفة اللتزام والمسؤولية على سلوكات الأولياء ويشعر المراهق المتمدرس باهتمام أسرته.

ويشير مصطفى حجازي(2007) في هذا الصدد أن الحوار المكثف يعد من الأدوار الجديدة والحيوية للأهل في علاقاتهم مع المراهقين، بحيث أنه يوفر لهم ذلك الإلتئام المتين إلى جو أسري آمن وهذا ما يشكل لهم قاعدة انطلاق متينة لمجابهة تحديات الحياة، وهذا يمدّه بالثقة الداخلية بقدرته على

خطر على القيم الأخلاقية الدينية، والعادات والتقاليد التي هي لب ثقافة المجتمع الجزائري، وبما أن المراهق في مرحلته من النمو يمر بأزمة هوية، ويجب عليه أن يجد إجابات مقنعة كي يحلها. فيجب على المؤسسات المجتمعية، وأولها الأسرة كجماعة أولى في حياة المراهق أن تتوحد جهودها في ظل المناهج التربوية التكاملية، التي ترسخ لديه الهوية الإسلامية ومن ثم تسهل عليه حل أزمة الهوية لديه، ويعبر مرحلة المراهقة بشكل يستطيع من خلاله مواجهة تيارات ظاهرة الإدمان على الألعاب الإلكترونية، فمن خلال تكامل المعلومات ومعرفة كيفية توظيفها في بيئته، وكذا تشبعه بالقيم الدينية وروح المواطنة، وطبع عادات وتقاليد المجتمع الجزائري والتمسك باللغة العربية كلغة قومية يتم التثبيت بالهوية الإسلامية.

ومن ما سبق يمكن سرد جملة من المقترحات، على أمل تطرق الباحثين إلى الجوانب والحيثيات المتعلقة بالموضوع، والتي تعتبر إضافة وسد لثغرات البحث الحالي وهي كالتالي:

- القيام بدراسات حول واقع الأنشطة والبرامج المدرسية في الجزائر، ومدى مشاركة الأولياء فيها، خصوصا المتعلقة بظاهرة الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

- القيام بدراسات تكشف مدى تقويم المدارس الجزائرية لمهارات وتوظيف المراهقين للمعلومات المكتسبة في بيئتهم المحيطة.

بينها وبين المؤسسات المجتمعية الأخرى هو لب الوقاية من هذه الظاهرة المتمثلة في الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها، والحد من انتشارها، فتكامل المناهج التربوية والمشاركة المجتمعية بين الأسرة والمدرسة والمدارس القرآنية وغيرها يجعل من المراهق مكونا تكويننا كيميا وكيفيا، ومن ثم التشبع بالمعلومات والمهارات والهوية الإسلامية الراسخة، وكل هذا يجعل منه شخصا مسؤولا قادرا على حل المشاكل التي تصادفه، ومقاومة الثقافة الغربية أو الدخيلة التي تأتي بها أمواج الألعاب الإلكترونية وبالتالي تشكل لديه مناعة ضد هذا النوع من الإدمان السلوكي.

لذا فإن التكامل في المناهج التربوية ينعي شخصية المراهق، إذ يعمل على أن تكون شخصيته منفتحة بوعي على محيطها، وتتفاعل إيجابيا معه وما يتكون منه من أفراد ومؤسسات وقوانين (الإنتصار، 2005، ص 94).

كما أن مراقبة الوالدين للمراهق في المدرسة ومشاركتهم في الأنشطة والبرامج المدرسية، عن طريق جمعيات أولياء التلاميذ، وكذا الدور التكميلي للمدارس القرآنية في غرس التعاليم الإسلامية، ووضع مجال زمني للمراهقين لبرمجة نشاطاتهم التعليمية والثقافية والترفيهية يمنع من انتشار ظاهرة الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

7- الخلاصة :

إن الاكتساح الرهيب للألعاب الإلكترونية بما لها من خصائص جذابة، أدى بالمراهقين إلى الإدمان عليها، وبما أن هذه الألعاب قد تحمل رسائل تهدد الهوية الإسلامية، حيث تجلب ثقافة دخيلة تشكل

العنيف لدى الطفل داخل المدرسة. مجلة المجتمع والرياضة، 2(2)، ص 26-34.

- بولعوالي، التيجاني. (2015، سبتمبر، 16-17). بين الهوية الإسلامية وقيم العولمة [بحث]. الشباب المسلم والإعلام الجديد، مكة المكرمة

- بكار، عبد الكريم. (2010). المراهق "كيف نفهمه، وكيف نوجهه؟". القاهرة: دار السلام للطباعة.

- بن حمادي، إبراهيم ولكحل، مصطفى. (2016). تقنيات الإعلام الرقمي وأثرها على التواصل داخل الأسرة الجزائرية. مجلة أنثروبولوجية الأديان، 12(2)، ص 8-45.

- بختة، بن فرج الله وربيعة، نبار. (2020). الإدمان على الألعاب الالكترونية وأثره على صحة الأطفال. مجلة الرياضة، 3(1)، ص 51-60

- حمزة، باشن. (2021). هجرة الأطفال والمراهقين إلى العالم الافتراضي ومساهمة تجربة التدفق النفسي في الإدمان على الألعاب الالكترونية. مجلة دراسات نفسية وتربوية، 37(1)، ص 8-25.

- حداد، شفيقة وبلاغماس، أسماء. (2019). تأثير العولمة في بعدها الثقافي الهوياتي على الهوية الثقافية الوطنية. المجلة الجزائرية للأمن الإنساني، 4(2)، ص 228-249.

- حميد، أميرة مزهر. (2022). إدمان الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية وعلاقتها بالوالدية اليقظة عقليا من وجهة نظر الوالدين. مجلة نسق، 33(1)، ص 195-218.

- قيام الباحثين ببرامج إرشادية وتدريبية لأولياء الأمور حول كيفية حماية أبنائهم من خطر الإدمان على الألعاب الالكترونية.

- التوصيات :

- القيام بمحاضرات وحملات توعوية للوالدين بمخاطر الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها، حتى يدركون حجم المشكل والمبادرة باستئصالها بشتى الوسائل.

- تفعيل دور الأنشطة المدرسية خاصة النوادي المدرسية، وذلك لنمذجة المعلومات وتجسيد المهارات المكتسبة والقيم والعادات والتقاليد في البيئة من خلال نادي المسرح مثلا، وهذا ما يؤدي من ناحية إلى تعبئة وقت المراهق ليبتعد عن إدمان الألعاب الالكترونية، ومن ناحية أخرى تجسيد المكتسبات في حل مشكلة الإدمان على هذه الألعاب.

- ضرورة دمج في المقرر الدراسي مادة تحت مسمى الآفات والظواهر الاجتماعية، وتدريبها للمراهق (مخاطرها وكيفية الوقاية منها ومواجهتها) في ظل المناهج التربوية التكاملية.

- زيادة وعي وإدراك الأولياء والمعلمين في المدارس التربوية بأهمية التعاون من خلال عقد محاضرات ولقاءات بينهم، ويكون الغرض من ذلك تفعيل هذا التعاون، وبالتالي صد ظاهرة الإدمان على الألعاب الالكترونية لدى المراهق.

- الاحالات والمراجع

- القرآن الكريم

- الأزهر، صيف وذيب، محمد. (2019). الألعاب الالكترونية وتشكل السلوك العدوانية

- حجازي، مصطفى.(2015). الأسرة وصحتها - الكندري، أحمد.(1992). علم النفس النفسية
المقومات، ديناميات، العمليات.المغرب:المركز الثقافي العربي
- سيد أحمد، رندا محمد.(2020). العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الالكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات (دراسة تنبؤية).مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعيةوالعلوم الإنسانية،3(51)،ص883-92.
- عبد اللاوي، سعدية.(2019). الفروق في مستوى الطمأنينة النفسية لدى المراهقين المتمدرسين في الثانوية.مجلة أفق علمية،11(4)،ص708-726.
- العاني، خليل نوري.(2009). الهوية الإسلامية في زمن العولمة الثقافية.العراق:مركز البحوث والدراسات الإسلامية.
- عشوي، مصطفى.(2003).مدخل إلى علم النفس المعاصر.الجزائر:ديوان المطبوعات الجامعية.
- عبد العزيز، الشيخ صالح.(2023).أثر الألعاب الالكترونية على قيم المراهقين دراسة ميدانية للعبتي بوبيجي وفورت نايت.غرداية-الجزائر.
- قادم، جميلة وطالة، لامية. (2022). الألعاب الالكترونية وعلاقتها بانتشار ظاهرة الإنتحار لدى الأطفال والمراهقين في المجتمع الجزائري-لعبة الحوت الأزرق نموذجاً-المجلة الجزائرية للأبحاث والدراسات،5(2)،ص305-320.
- الكندري، أحمد.(1992). علم النفس الأسري.الكويت:مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع.
- ليليا، رزيوق.(2020). إشكالية إدمان الألعاب الالكترونية لدى الطفل.مجلة الباحث للعلوم الرياضية والاجتماعية،3(2)،ص58-70.
- محمود، إبراهيم وجيه.(1981).مصر:دار المعارف.
- معجوز، صفاء.(2022).التأثير الإيجابي والسلبي للألعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع.مجلة الإسكندرية للتبادل العلمي،43(عدد خاص)،ص95-112.
- منصور، عبد الحميد.(2000).الأسرة على مشارف القرن21الأدوار-المرض النفسي-المسؤوليات.القاهرة:دار الفكر العربي
- الوقفي، راضي.(2003).مقدمة في علم النفس.الأردن:دار الشروق للنشر والتوزيع.