

تاريخ الاستلام ٢٠٢٢-١٢-١٣

تاريخ القبول ٢٠٢٢-١٢-٢٨

ملخص البحث

يتناول البحث الحالي (أنماط ومظاهر الإدمان الإلكتروني لدى الأطفال) موضوعاً في غاية الأهمية من حيث المشكلة التي يواجهها نتيجة التحولات الاجتماعية والسياسية والاقتصادية التي تعرض لها المجتمع العراقي بعد عام ٢٠٠٣، إذ أن تنوع الأجهزة الذكية بكافة أشكالها المختلفة والمتنوعة تبث شتى أنواع الصور والمشاهد والأفلام والأغاني والموسيقى ولللألعاب الإلكترونية التي قد تكون إيجابية أو سلبية في التأثير على سلوك الأطفال، وبيان أهم الألعاب الأساسية المتداولة بين الأطفال وأكثرها تأثيراً ومعرفة مظاهر الإدمان وكيفية الحد منها وتحجيمها، مما يتطلب التركيز على هذه الشريحة السكانية في محاولة لتحسين اوضاع الاطفال بوصفها عاملاً حيوياً أساسياً لخطط التنمية و السبيل الى تجاوز ما تواجهه هذه المجتمعات من تحديات مصيرية .

الكلمات المفتاحية: الادمان ، التحولات الاجتماعية

Patterns and manifestations of electronic addiction in children

Asst.prof.Dr. Moayed Fahim Mohsen Al-Fatlawi & Karima Mazhar Nayef

muayyad.fahim@qu.edu.iq

Receipt date: 12-13-2022

Acceptance date: 12-28-2022

Research summary

The current research (patterns and manifestations of electronic addiction in children) deals with a very important topic in terms of the problem it faces as a result of the social, political and economic transformations to which the Iraqi society was subjected after 2003, as the diversity of smart devices in all their different and varied forms broadcast various types of images, scenes, films, songs, music and electronic games that may be positive or negative in influencing children's behavior, indicating the most important basic games in circulation among children and the most influential knowledge of the manifestations of addiction and how to reduce and reduce them, which requires focusing on this demographic segment in an attempt to improve the situation of children As a vital factor for development plans and the way to overcome the crucial challenges faced by these communities .

مقدمة

اصبح الاهتمام بالطفولة في المجتمعات العربية ضرورة ملحة تتطلبها ظروف المرحلة الراهنة اذ تتميز المجتمعات العربية بتركيب سكاني شاب كما تشير لذلك الإحصاءات المتعلقة بهذا الشأن مما يعطيهم وزناً متميزاً في خريطة السياسات الاجتماعية المعنية بالشأن العام في هذه المجتمعات . هذا من ناحية ، و من ناحية اخرى تشير نتائج الكثير من الدراسات الى تفاقم عدد من الظواهر و المشكلات المتعلقة بالاستخدام المفرط للأجهزة الذكية من قبل الاطفال ، مما يتطلب التركيز على هذه الشريحة السكانية في محاولة لتحسين اوضاع الاطفال بوصفها عاملاً حيوياً أساسياً لخطط التنمية و السبيل الى تجاوز ما تواجهه هذه المجتمعات من تحديات مصيرية . فالجهود المبذولة في مجال تحسين اوضاع الاطفال في المجتمع يعد ركيزة أساسية لإعداد القاعدة البشرية التي ستقع عليها عملية بناء المجتمع و قيادته مستقبلاً .

و لقد اكتسب موضوع أنماط ومظاهر الإدمان الإلكتروني لدى الأطفال اهتماماً متزايداً على الصعيدين العالمي و العربي مع نهاية عقد التسعينيات من القرن العشرين . و لم يكن ذلك بالطبع من قبيل المصادفات ، فقد كان نتيجة لتسليط الضوء بشكل مكثف على حقوق الطفل من خلال صدور اتفاقية حقوق الطفل العالمية و ما يشوب هذه الحقوق من انتهاكات متباعدة في كثير من المجتمعات ، فضلاً عن ذلك فقد عرفت حقبة التسعينيات بعقد التنمية الضائع في العالم الثالث و ما ترتب عليه من اثار اقتصادية و اجتماعية على اغلب افراد المجتمع لا سيما الفقراء منهم و بالتالي بروز العديد من الظواهر السلبية و المشكلات الاجتماعية نتيجة لذلك . و على الرغم من تعدد الدراسات حول ظاهرة إدمان الاطفال على الأجهزة الذكية الا ان نتائج الكثير منها تؤثر قصوراً في المعلومات الخاصة بالظاهرة المدروسة ، و تكون النتيجة المنطقية تضخم الظواهر السلبية و تداعي اثارها بشكل يحول دون نجاح التصدي لعلاجها .

أنماط ومظاهر الإدمان الإلكتروني لدى الأطفال

المبحث الأول: عناصر البحث الأساسية

أولاً: مشكلة الدراسة (the research Problem)

يتناول البحث الحالي (أنماط ومظاهر الإدمان الإلكتروني لدى الأطفال) موضوعاً في غاية الأهمية من حيث المشكلة التي يواجهها إذ أن تنوع الأجهزة الذكية بكافة أشكالها المختلفة والمتنوعة تبتثي أنواع الصور والمشاهد والأفلام والأغاني والموسيقى ولألعاب الإلكترونيات التي قد تكون إيجابية او سلبية في التأثير على سلوك الأطفال، وهذا البحث يبين الأنماط والمظاهر التي تتركها إدمان الأجهزة الذكية على سلوك الأطفال من حيث مظاهرها وأنماطها. ويعد الإفراط على الأجهزة الذكية ادمان سلوكي بحيث يصعب على المعتاد عليها تركها ولو حاول ذلك سيشعر المدمن بالقلق والاكتئاب مما يجعل من الصعب عليهم التفاعل مع بعضهم البعض وبالتالي تدهور مهاراتهم الاجتماعية وجعلهم يقومون بسلوكيات غير مألوفة في المجتمع وقيم غير أخلاقية لا تتناسب مع قيم المجتمع.

تتأتى أهمية البحث الحالي من الآتي: -

الطفولة هي أولى مراحل الحياة و رمز المستقبل، لذلك فهي الأحق بالرعاية و العناية تحسباً للمستقبل و ضماناً لسلامة المجتمع و توازنه و الأطفال في هذه المرحلة العمرية يكونون بحاجة إلى التوجيه و الإرشاد المستمرين من اجل تحقيق مطالب نموهم بصورة سليمة من خلال وضع الأسس العلمية لرعايتهم و تربيتهم، فالاهتمام بالطفولة هو اهتمام برأس المال البشري و الذي يعد بدوره من النتائج الأساسية للتنمية فالأطفال ثروة قومية بما يمثلونه من قوة العمل المنتج و لا بد من المحافظة عليها و رعايتها للحصول على ثمارها المرجوة.

ثالثاً: أهداف البحث (Objectives of the research)

يهدف البحث إلى تحقيق عددا من الأهداف المهمة . ومن هذه الأهداف ما يلي:

١ - معرفة أنماط ومظاهر للاستخدام المفرط للأجهزة الذكية على الأطفال.

٢ - معرفة اهم الألعاب الإلكترونية التي ادمان الأطفال عليها

المبحث الثاني : تحديد المفاهيم العلمية

الإدمان : Addiction

لغويًا يقال ادمن على الشي اي لزمه وادمن الشراب وغيره اي ادامه ولم يقلع عنه ويقال :ادمن الامر وعليه واطب .^(١)

وفي الاصطلاح اعتياد الشخص على تناول المكيفات والمخدرات الى حد عدم تمكنه من ترك هذه العادة الضارة .^(٢) ويعرف ايضاً بأنه استخدام محور معين بصفة منتظمة وبشكل قهري بحيث اذا توقف الشخص عن تعاطيه لسبب ما يشعر بأعراض جسمية ونفسية مؤلمة .^(٣) وأهو ازمة في اسلوب الحياة ،كما انه قضية امن قومي وتنمية وتتطلب جهوداومساهمة من كل الجهات والمؤسسات الحكومية والدولية والشعبية لكونها ذات تأثير هدام على مرافق الحياة الإنسانية كافة .^(٤) ويعرف ايضاً بأنه رغبة مرضية معتمدة بين الإنسان والموضوع الإدماني سواء كان حدثاً او شيئاً مادياً مثل القمار والكمبيوتر والجنس والتبغ والخمر والهروين الخ .^(٥) وفي الطب يعرف الإدمان ايضاً على انه اضطراب عصبي بيولوجي مزمن يؤثر على كل من الجوانب الجينية والنفسية والاجتماعية والبيئية كما تستخدم كلمة الإدمان احياناً بالمعنى الإيجابي بين العامة للإشارة إلى شخص لديه شغف بشي مثل الكتب والانترنت والشكولاته وغيرها .^(٦)

الإدمان الإلكتروني:

يقصد بالإدمان الإلكتروني استخدام الاجهزة الذكية التي تحتوي على الانترنت ساعات طويلة بشكل يتعارض مع اداء المهام الدراسية والمهام الاجتماعية والاسرية والدينية وله اسباب عدة منها الشعور بالملل

والفراغ والقلق والاكتئاب والمشاكل الاقتصادية وتحقيق الخصوصية بسرية تامة والهروب من الواقع وتحقيق الراحة والتسلية عن طريق الالعاب الالكترونية .^(٧) ويقصد به ايضاً استخدام اشكالي غير وظيفي للهاتف المحمول يتسم بكثير من الخصائص والاعراض منها رغبة قوية في استخدام الهاتف الذكي وكثرة ساعات الاستخدام .^(٨)

الطفل : Child

الطفل يقصد به لغوياً الرخص الناعم من كل شيء وجمع طفل (اطفال وطفول) ، والطفل بالكسر : الصغير من كل شيء.^(٩) ويعرف الطفل في المعاجم العربية بأنه المولود ، أو الصغير من كل شيء ، وأصل لفظ الطفل من الطفولة ولا فعل له ، والجمع أطفال وإن كانت كلمة طفل ذاتها تستخدم مفرداً وجمعاً.^(١٠)

الطفولة تشكل المرحلة الأولى في حياة الإنسان ومن ثم فإن لها بداية ونهاية.^(١١) فهي المرحلة التي يمر بها الإنسان منذ الولادة وتنتهي مع بداية مرحلة الشباب وقبل بلوغ سن الخامسة عشر ، وهي المرحلة الأساسية في بناء الفرد المتأثر بعوامل الوراثة والبيئة والتي تتطلب رعاية وعناية خاصة لتحقيق نموه المتكامل وإكسابه الشخصية السوية.^(١٢)

الالعاب الالكترونية

تعرف اللعبة بأنها نشاط يقوم على التفاعلية بين مجموعة من الاشخاص ضمن قواعد محددة تؤدي إلى نتيجة قابلة للقياس اما الالعاب الالكترونية هي الألعاب التي تكون الوساطة فيها الكترونية وتتضمن الحواسيب والالعاب الانترنت والالعاب الفيديو والهواتف النقالة .^(١٣)

وتعرف ايضاً بأنها احدى الانشطة الترويحية والترفيهية التي يستخدم فيها جميع انواع الألعاب المتوفرة على شكل هياكل الكترونية رقمية تحاكي الواقع عن طريق الاجهزة الذكية والتابلت والكمبيوتر وتكون على هيئة العاب فيديو بهدف المتعة والتسلية والاثارة .^(١٤)

نبذة تاريخية عن الألعاب الإلكترونية :

يعود تاريخ الالعاب الالكترونية إلى أكثر من ٣٠ سنة مضت وكانت في بدايتها الأولى عبارة عن ألعاب بسيطة وهادفة في فكرتها تحفز العقل على التحليل والاستنتاج دقة الملاحظة الخ

ومع تطور التقنية الالكترونية ارتقت الالعاب بدورها وظهرت شركة (اتاري) التي طرحت جهازاً يحتوي على أكثر من ٥٠ لعبة جميعها هادفة تنمي مواطن الابداع والتفكير في العقل ويعد ذلك تواليت الإنجازات التقنية ونظورت الألعاب والبرمجيات وحقت بعض الشركات سمعة قوية في هذا المجال (مثل شركة صخر في عالمنا العربي)حتى جاء اليوم الذي فتح باب العالم الافتراضي على مصراعيه بطرح جهاز (بلاي ستيشن) من شركة سوني اليابانية .^(١٥)

بدأ العمل في صناعة الالعاب الالكترونية في القرن التاسع عشر وما ان حل القرن عام ١٩٨١ حتى انتشرت الأجهزة الالكترونية التي تحتوي على الكثير من الألعاب التي تعتمد على التركيز وسرعة الفطنة والتفكير وتكون متاحة في اي وقت ولا تحتاج الى اكثر من شخص وتكون سهلة ومسلية في الوقت نفسهه .^(١٦)

ويعرف اللعب بباجيه بأنه عبارة عن عملية تمثيل او تعلم تعمل على تحويل المعلومة الواردة لتلائم حاجات الفرد ، واللعب كما جاء في موسوعة علم النفس هو ضرب النشاط الجسدي ينطوي على هدف رئيس هو اللذة والمتعة الناتجة من ذلك النشاط .^(١٧)

اما الالعاب الالكترونية على شبكة الانترنت هي نشاط ترفيهي يسوده انفعال وترقب ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة ويتم تشغيلها من خلال جهاز الكتروني او الهواتف النقالة يعدها اشخاص وشركات متخصصة في تقديم تنافس مع الجهاز او مع لاعب اخر موجود على شبكة الانترنت يتم فيها اشباع حاجاتهم للتسلية عن طريق الفوز والشعور بالبطولة مما يثير روح المنافسة عبر مراحل متعددة تبدأ من السهولة الى الصعوبة .^(١٨) فكثير ما تظهر لنا اعلانات عن تلك الالعاب تدعونا للعب وبما ان الاطفال بحاجة الى اللعب فيقومون بالدخول اليها وتحميلها (أون لاين) وانتشرت هذه الالعاب واصبح كثيراً من ممارسي الالعاب الالكترونية يفضلوها مع الاصدقاء المحيطين وبفضل التطور الرهيب في مجال تقنيات الهواتف النقالة اصبح هواة اللعب قادرين على الحصول على العديد من الالعاب عن طريق الهاتف ومن خلال الانترنت ومن مواقع تحتوي على العديد من الالعاب التي تكون مترجمة للمستخدم العربي .^(١٩)

اولاً/ الإدمان على الالعاب الالكترونية

تقسم الالعاب الالكترونية إلى قسمين :

- الالعاب الالكترونية الموجهة أو الهادفة :هي مجموعة الألعاب التي تم اختيارها بناءً على مواصفات اللعبة ذاتها كما تقدمها الشركة المصنعة وملائمتها لأعمار افراد الدراسة ، ويتوقع ان تفيد في تطوير العمليات المعرفية لهم

- الألعاب الالكترونية غير الهادفة : التي يتم اختيارها عشوائياً وبدون قواعد مسبقة لهذا الاختيار .^(٢٠)

١- انواع الالعاب الالكترونية

١- **العاب الحركة** : هي الألعاب التي تعتمد في الاساس على مهارة الطفل في تحريك مقبض التحكم لتحقيق الفوز ويعتمد هذا النوع من الالعاب على التكرار لغرض اتقان الطفل لمهارات الحركة الخاصة باللعبة ثم يدخل في تحدي لاختبار اتقانه للعبة وتنقسم هذ الالعاب الى نوعين

- **العاب التوجيه المجرد** : يعتمد هذا النوع على مهارة اللاعب في توجيه الشخصية الرئيسة لتحقيق الهدف مثل لعبة (سباق السيارات وكرة القدم وباك - مان)

- **العاب رواية المغامرات :** لايتطلب هذا النوع التركيز كثيراً على مهارات التوجيه لان الغاية الاساس منها هي ان يستمتع اللاعب بمشاهدة العروض الفنية الخاصة باللعبة ومتابعة سردها الروائي الذي يشبه احداث الفيلم السينمائي مثل لعبة (اله الحرب ، تومب رايد ، كول اوف ديوتي) .^(٢١)

٢- **ألعاب المحاكاة :** تتمثل العاب المحاكاة على اعادة انتاج لصور نشاطات واقعية في اشه ما تكون في الواقع فهي لا تقتصر على الرسم القريب من الواقع بل على المكانة التي يشعر بها اللاعب ففي الطيران يشعر اللاعب بصورة فعلية وضعية الطيران فهو يجلس في اللعبة الافتراضية مكان قائد الطائرة ويرى عبر الشاشة مقدمة طائرته ولوحات التحكم ويرى حولها طائرات الخصم وعلى نظير الواقع فإن اجهزة الضبط والتحكم كثيرة وتتطلب من اللاعب المبتدئ قوة وصلاحيه من خلال عملية تعود حقيقية وبدون تركيز ومهارة ولا يمكن للاعب ان يخلق وتمتلك هذه الالعاب جمهوراً وفي من اللاعبين الذين يجدون في تنوع الخيارات فيها متعة مرتبطة بالصعوبات .^(٢٢)

٣- **العاب التربوية والتعليمية :** وهي الالعاب التي تهدف الى التوازن بين التسلية وتقديم المعلومة بحيث تصل الى الطفل بطريقة سهلة وممتعة وهي تناسب جميع الاعمار فهناك العاب لتعليم الاحرف والعاب حفظ الارقام وقراءتها وكتابتها والعاب تركيب الجمل والعاب تنقيفية والعاب تعليم اللغات ، وايضاً هذه الالعاب لها امكانية اجراء الاختبارات لتقييم مستوى المتعلم .^(٢٣) فهذا النوع مفيد جداً للاطفال فهو يعمل على تنقيفهم بثقافة سهلة وسلسة وضمن هذا المجال نجد بعض البرامج باللغة العربية التي تدعم الثقافة العربية وهذه البرامج تكون مناسبة للاطفال في سن الرابعة

٤- **ألعاب تعتمد فقط على الصراع من اجل البقاء :** هذا النوع من الالعاب قد يكون عنيماً وقد لا يكون فهو يعتمد فقط على تجميع اكبر عدد من النقاط مثل (طائرات مركبات فضائية .^(٢٤)

ثالثاً: نماذج من الالعاب الالكترونية

١- لعبة PUBG MOBILE

BUBG هي اختصار ل (Player Unknowns Battle Grounds) وتعني ساحة حرب واللاعبين مجهولين ، ظهرت في عام ٢٠١٦ في شهر مارس ظهرت في بدايتها مخصصة لاجهزة الكمبيوتر واجهزة اكس بوكس ، وبعدها ظهرت النسخة الجديدة (PUBG MOBILE) المخصصة للهواتف النقالة وانظمة التشغيل اندرويد ونظام (IOS) في سنة ٢٠١٧ ، يكون محتوى هذه اللعبة الحفاظ على حياة ، يحاول اللاعب الحفاظ على حياته داخل اللعبة حتى النهاية ومن خلال اتباعه استراتيجية خاصة في استخدام مهاراته في تجميع الاسلحة والذخائر والدروع للمحافظة على نفسه بمواجهة اللاعبين الآخرين وقتلهم جميعاً ، عدد اللاعبين في لعبة بويجي ١٠٠ لاعب يجدون انفسهم على خريطة ثم يبحث كل لاعب عن الاسلحة والذخائر وعلب الاسعاف وحقن الأدرينالين وما إلى ذلك من أدوات اللعبة تبدأ المعركة التي يكون هدف كل لاعب فيها ان يقتل اللاعبين جميعاً ويبقى حياً حتى النهاية وفي اللعبة ثلاث خرائط تختلف الواحدة عن الاخرى من حيث

الحجم والطبيعة يقوم اللعب باختيار خريطة واحدة ليدخل الى المعركة والخريطة الاساسية هي الخريطة المتوسطة وتتالف من جزيرتين متصلتين وفيها الغابات اما الخريطة الثانية فانها اكبر وذات طبيعة صحراوية والخريطة الثالثة فتكون صغيرة وهي عبارة عن ثلاث جزر خضراء متصلة مع بعضها في جسر ، فهذه اللعبة تكون على عدة انماط في اللعب فاللاعب يستطيع ان يلعب solo اي وحده ضد (٩٩) لاعب او مع شخص اخر (duo) او مجموعة (Squad) اي من اربع لاعبين كحد اقصى حيث بإمكانهم التواصل فيما بينهم سواء كانوا رفقاء لعب او اعداء^(٢٥)

٢- **لعبة فري فاير** : اسم هذه اللعبة هو (غارينا فري فاير) وهي لعبة باتل رويال من تطوير 111دوتس ستوديو ،نشرتها شركة (غارينا) تم اصدارها ٢٠١٧/١٢/٤ وتحتوي اللعبة على خمسين لاعب ينزلون في مكان واحد بحثاً عن الاسلحة والموارد التي تساعد على قتل الاعداء الذين يعترضون طريقهم والهدف هو البقاء في الجزيرة^(٢٦). ففي عام ٢٠١٩ بلغت مرات تحميل اللعبة (500 مليون تحميل في اجهزة الاندرويد لتصبح احد اكثر ألعاب الأندرويد تحميلاً في سنة ٢٠١٩ وتم اصدار نسخة ثانية من فري فاير هي (فري فاير ماكس) يستطيع ان يلعبها من لديهم اجهزة متطورة او هواتف قوية اصبحت متوفرة عند منطقة الشرق الاوسط (اي المنطقة العربية) في عام ٢٠٢١^(٢٧).

٣- **لعبة مريم** Mariam game : تتدرج لعبة مريم من الالعاب الالكترونية الخطرة التي حذرت منها العديد من الدول ومنها الدول العربية (مصر ، السعودية ، الامارات العربية المتحدة ، نظراً للمخاطر التي تهدد خصوصية الطفل ، ومن جهة اخرى المخاطر النفسية والصحية ومن هذه المخاطر

- التأثير الفكري السلبي والذي يؤثر على حياة الطفل ويؤدي بالطفل الى الانعزال عن العالم .
- التشجيع على القيام بأفعال تتنافى مع الدين الاسلامي مثل اذاء النفس البشرية
- انتهاك خصوصية الاطفال من خلال هذه اللعبة وذلك من خلال الدخول الى ملفات اخرى على هاتف الطفل تحتوي على الصور والملفات وغيرها من الخصوصيات

ولا تكمن الخطورة في انتهاك خصوصية الطفل وانما تكمن في جعل الطفل مع مرور الزمن منعزل عن المجتمع متلذذ بالآم والخوف ومن هنا يأتي السؤال عن تصميم هذه اللعبة هل صممت ببراءة ام مسايرة لاجندات دولية شاذة^(٢٨).

رابعاً مظاهر الادمان الالكتروني

هناك العديد من المظاهر التي تشير الى مدى اصابة الطفل على الهواتف الذكية منها عدم مقدرة الطفل على التحكم بغضبه عند طلب احد وادية اخذ الجهاز منه واستخدامه لها في اغلب الاوقات وخاصة وقت تناول الطعام والجلسات العائلية واثباء تجمع الاصدقاء وبالتالي يفقد الطفل احساسه بالوقت وهدره في ممارسة الالعاب الالكترونية وترك اهمال الواجبات الدراسية ، ومحاولة الطفل في استخدام الهاتف بنوع من السرية قد تصل الى محاولة اخفائه عن الاسرة والمعلمة وخاصة حالة حرص الوالدين على عدم استخدامهم للجهاز

الذكية ، ومن المظاهر الاساسية التي تظهر عند الوصول الى حالة الادمان الالكتروني هي العصبية والغضب إن حاول احد منعه عنها ، ويصل الطفل الى حالة البكاء الهستيري لمجرد ان الام منعه عن الهاتف ويفقد المتعة باي من الاشياء الاخرى وهذا يولد الاكتئاب عند الطفل (٢٩).

هناك مظاهر اخرى لإدمان الاطفال على الاجهزة الذكية وتطبيقاتها والانترنت والالعاب الإلكترونية منها مايلي :

- ١- الشعور بالانزعاج والقلق الشديدين في حالة البعد عن الهاتف الذكي
- ٢- الشعور بالسعادة عند استخدام الهاتف المحمول وبعض الاطفال يشعر بالسعادة مجرد النظر اليه
- ٣- المدمن يفقد هاتفه الذكي يومياً أكثر من غير امور أو أشياء تخصه
- ٤- يميل المدمن إلى العزلة ، وكثيراً ما يترك جلسة عائلية ليخلو بأصدقائه الافتراضيين ، وليشاهد ما يكتب على مجموعاته على الواتساب والتلجرام والفيسبوك
- ٥- يلزمه الهاتف الذكي في اي مكان فمثلاً على طاولة الطعام ومنهم يصطحبونه إلى مكان النوم . . .
- ٦- التراجع الدراسي لدى الطالب ، كما يتراجع الاهتمام لديه بالفوز بالمراكز المتقدمة بين زملائه
- ٧- يشعر المدمن على النت عامة بشيء من الاكتئاب ، كما أنه يشعر بقلّة القيمة بسبب انهماكه في امور لايشك انها تافهة.(٣٠)
- ٨- فقدان الشعور بالامن النفسي نتيجة التعلق الزائد والتفكير بالتردد على استخدام الهاتف
- ٩- ظهور مشاكل اجتماعية والخلافات المتصارعة بين الوالدين والابناء حول الممنوع والمرغوب وعدم الرغبة بالمشاركة بالمناسبات
- ١٠- عدم القدرة على تحمل المسؤولية الذاتية والاجتماعية نتيجة الافراط في استخدام الهاتف وضياح الوقت .(٣١)
- ١١- تزداد العدوانية والعصبية لدى الطفل نتيجة لما يشاهده من المواقع التي تحتوي على مشاهد العنف وما يمارسه من الالعاب العنيفة .
- ١٢- تضعف شخصية الطفل نتيجة لعدم الانتماء المجتمعي وخاصة عندما يتعرف على الثقافات الاخرى

المصادر

- ✓ (١) ابن منظور :لسان العرب ، دار صادر ، ط ٣ ، بيروت ، ١٤١٤ :
- ✓ احمد بن محمد المشيع وآخرون : المشكلات الاسرية وظاهرة المخدرات جامعة الملك عبد العزيز كلية الآداب والعلوم الانسانية ، قسم علم الاجتماع والخدمة الاجتماعية ، .
- ✓ د. اسامة رجب عبد المعبود سعودي : اثر ممارسة الالعاب الإلكترونية على نزاعات طلاب جامعة بنها نحو ممارسة الانشطة الرياضية
- ✓ د. جواد فطائر : الإدمان انواعه مراحله علاجه ،دار الشروق ،القاهرة ،٢٠٠١ ، .
- ✓ د. جمال علي الدهشان : ظاهرة ادمان الاطفال للشاشات الالكترونية ودور رياض الاطفال في التوعية بمخاطرها واليات موجهتها جامعة اسبوط ، ٢٠١٩
- ✓ د.حنان عبد الحميد العناني : اللعب عند الاطفال الاسس النظرية والتطبيقية ، دار الفكر ناشرون وموزعون ، عمان ، ٢٠١٤
- ✓ حيدر محمد الكعبي : الالعاب الالكترونية واثرها الفكري والثقافي ، مركز الاسلامي للدراسات الاستراتيجية ، النجف الاشرف ، ٢٠١٧ ، ص٣٨ .
- ✓ أ.م.د.حيدر كريم الجزائري : علم النفس الالكتروني ، مكتب نور الحسن للطباعة والتضيد ، ط ١ ، بغداد ، ٢٠٢١ ،
- ✓ د. دلال ملحس استيتة ود.عمر موسى سرحان :المكلات الاجتماعية ،دار وائل للنشر والتوزيع ، ط١ الاردن ،٢٠١٢، .
- ✓ سامية علي حسنين : عمالة الأطفال ، دراسة أنثروبولوجية لأحدي المجتمعات المحلية بمحافظة الدقهلية ، مجلة كلية الآداب ، جامعة المنصورة ، العدد 341 ، يناير 2004
- ✓ د. فهد بن العزيز الغفيلي : الألعاب الالكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الاسرة والمجتمع
- ✓ د. فايزة ابراهيم عبد اللاه أحمد : الألعاب الالكترونية وعلاقتها ببعض المتغيرات السلوكية لدى الأطفال ذوي الاعاقة ، جامعة الامير سطاتم بن عبد العزيز ، مجلة التربية الخاصة ، المجلد ٤ ، العدد ١٦ ، ٢٠١٦ ،
- ✓ قلقول تميم : الالعاب الإلكترونية ودورها في ظهور الاحباط والعنوانية لعبة PUBG MOBILE نموذجاً ، رسالة ماجستر منشورة على الانترنت ، الجزائر ، 2021 .
- ✓ علي ليلة : الطفل والمجتمع " التنشئة الاجتماعية وأبعاد الانتماء الاجتماعي " المكتبة المصرية ، القاهرة ، ٢٠٠٦ .
- ✓ (١) عصام توفيق وسحر فتحي مبروك : الرعاية الاجتماعية للأسرة والطفولة ، ط ١ ، المكتبة العصرية للنشر والتوزيع ، ٢٠٠٨ .
- ✓ د. عبد الرحمن بن علي الدوسري : لعب الاطفال والعابهم بين الفوائد والمخاطر ، دار الحضارة للنشر والتوزيع ، ط١ ، الرياض ، ٢٠١٠ .
- ✓ علي بن محمد امحوس : الالعاب الالكترونية مخاطرها وطرق الوقاية منها ، .
- ✓ د. علي لطرش : مخاطر الأنترنت على حقوق الطفل في الخصوصية والنسيان في ظل التشريعات المقارنة (التشريع الأمريكي ، البريطاني الاوربي ، اجرائي)، المركز الديمقراطي العربي ،ط١ ، برلين -المانيا ،٢٠٢٢
- ✓ عبد الله بن عبد العزيز الهدلق : ايجابيات وسلبيات الالعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم بمدينة الرياض ، السعودية ، ٢٠١٣ .

- ✓ د. عبد الكريم بكار : أولادنا ووسائل التواصل الاجتماعي ، دار وجوه للنشر والتوزيع ، ط ١ ، السعودية ، ٢٠١٧ .
- ✓ د. ليلي حرر الله : تأثير وسائل الاعلام الحديثة والالعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال ، الجامعة العربية الامريكية ، فلسطين ،
- ✓ اعمال المؤتمر الدولي العلمي : الألعاب الالكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة كورونا ، المركز الديمقراطي العربي ، برلين - المانيا ، ٢٠٢٠ .
- ✓ د.مصلح الصالح : قاموس مصطلحات العلوم الاجتماعية ، دار علم الكتب للطباعة والنشر والتوزيع ، ط ١ ، الرياض ، ١٩٩٩ ،
- ✓ مها الشحروري وآخرون : اثر الألعاب الالكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الاردن ، دراسة منشورة في مجلة العلوم التربوية ، مجلد ٣٨ ، عدد ٢ ، ٢٠١١ .
- ✓ مرح مؤيد حسن : ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية في مدينة الموصل وتأثيرها على الفرد ، مجلة اضاءات موصلية ، العدد ٧٥ ، ٢٠١٣ ،
- ✓ مجد الدين بن يعقوب الفيروزآبادي : القاموس المحيط ، دار الحديث ، القاهرة ، ٢٠٠٨
- ✓ Aamna Baig ,Mobile phone Addiction Among youth ,Quaid- I-Azam University , Islamabad, p5 .

الهوامش:

-
- (١) ابن منظور : لسان العرب ، دار صادر ، ط ٣ ، بيروت ، ١٤١٤ ص ٢٩٨ .
- (٢) د.مصلح الصالح : قاموس مصطلحات العلوم الاجتماعية ، دار علم الكتب للطباعة والنشر والتوزيع ، ط ١ ، الرياض ، ١٩٩٩ ، ص ٢٧ .
- (٣) احمد بن محمد المشيع وآخرون : المشكلات الاسرية وظاهرة المخدرات جامعة الملك عبد العزيز كلية الآداب والعلوم الانسانية ، قسم علم الاجتماع والخدمة الاجتماعية ، ص ٢٢٠ .
- (٤) د. جواد فطايير : الإدمان انواعه مراحل علاجه ، دار الشروق ، القاهرة ، ٢٠٠١ ، ص ٢٨ .
- (٥) المصدر نفسه ، ص ٢٧٠ .
- (٦) د. دلال ملحد استيتة ود. عمر موسى سرحان : المشكلات الاجتماعية ، دار وائل للنشر والتوزيع ، ط ١ ، الاردن ، ٢٠١٢ ، ص ١٤١ .
- (٧) أ.م.د. حيدر كريم الجزائري : علم النفس الالكتروني ، مكتب نور الحسن للطباعة والتضيد ، ط ١ ، بغداد ، ٢٠٢١ ، ص ١١٢ .
- (٨) Aamna Baig ,Mobile phone Addiction Among youth ,Quaid- I-Azam University , Islamabad, p5 .
- (٩) مجد الدين بن يعقوب الفيروزآبادي : القاموس المحيط ، دار الحديث ، القاهرة ، ٢٠٠٨ ، ص ١٠٠٩ .
- (١٠) سامية علي حسنين : عمالة الأطفال ، دراسة أنثروبولوجية لأحدى المجتمعات المحلية بمحافظة الدقهلية ، مجلة كلية الآداب ، جامعة المنصورة ، العدد 341 ، يناير 2004 ، ص 7 .
- (١١) علي ليلة : الطفل والمجتمع " التنشئة الاجتماعية وأبعاد الانتماء الاجتماعي " المكتبة المصرية ، القاهرة ، 2006 ، ص ص 16-17 .
- (١٢) عصام توفيق وسحر فتحي مبروك : الرعاية الاجتماعية للأسرة والطفولة ، ط 1 ، المكتبة العصرية للنشر والتوزيع ، 2008 ، ص 209 .
- (١٣) د. ليلي حرر الله : تأثير وسائل الاعلام الحديثة والالعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال ، الجامعة العربية الامريكية ، فلسطين ، ص ٢٣ .

- (١٤) د. اسامة رجب عبد المعبود سعودي : اثر ممارسة الالعاب الإلكترونية على نزاعات طلاب جامعة بنها نحو ممارسة الأنشطة الرياضية
- (١٥) د. عبد الرحمن بن علي الدوسري : لعب الاطفال والعباهم بين الفوائد والمخاطر ، دار الحضارة للنشر والتوزيع ، ط١ ، الرياض ، ٢٠١٠ ، ص٢٧٥ .
- (16) علي بن محمد امحوس : الالعاب الإلكترونية مخاطرها وطرق الوقاية منها ، ص٥ .
- (١٧) د.حنان عبد الحميد العناني : اللعب عند الاطفال الاسس النظرية والتطبيقية ، دار الفكر ناشرون وموزعون ، عمان ، ٢٠١٤ ، ص١٥ .
- (١٨) علم النفس الإلكتروني ، مصدر سابق ، ص١٢٥ .
- (١٩) د. فهد بن العزيز الغفيلي : الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الاسرة والمجتمع
- (٢٠) مها الشحروري وآخرون : اثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الاردن ، دراسة منشورة في مجلة العلوم التربوية ، مجلد ٣٨ ، عدد ٢ ، ٢٠١١ ، ص٦٣٩ .
- (٢١) حيدر محمد الكعبي : الالعاب الإلكترونية واثرها الفكري والثقافي ، مركز الاسلامي للدراسات الاستراتيجية ، النجف الاشرف ، ٢٠١٧ ، ص٣٨ .
- (٢٢) اعمال المؤتمر الدولي العلمي : الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة كورونا ، المركز الديمقراطي العربي ، برلين - المانيا ، ٢٠٢٠ ، ص٦٠ .
- (٢٣) م. مرح مؤيد حسن : ظاهرة انتشار الالعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيرها على الفرد ، مجلة اضاءات موصلية ، العدد ٧٥ ، ٢٠١٣ ، ص٤ .
- (٢٤) د.فايزة ابراهيم عبد اللاه أحمد : الألعاب الإلكترونية وعلاقتها ببعض المتغيرات السلوكية لدى الأطفال ذوي الاعاقة ، جامعة الامير سطام بن عبد العزيز ، مجلة التربية الخاصة ، المجلد ٤ ، العدد ١٦ ، ٢٠١٦ ، ص٢٧٩ .
- (٢٥) قلقول تميم : الالعاب الإلكترونية ودورها في ظهور الاحباط والعنصرية لعبة PUBG MOBILE نموذجاً ، رسالة ماجستير منشورة على الانترنت ، الجزائر ، 2021 ص18 .
- (٢٦) الالعاب الإلكترونية وتأثيراتها الطفل في ظل جائحة فيروس Covid-19 ، مصدر سابق ، ص٤٤٦ .
- ar.m.wikipedia.org ويكيبيديا (٣)
- (٢٨) د. علي لطرش : مخاطر الانترنت على حقوق الطفل في الخصوصية والنسيان في ظل التشريعات المقارنة (التشريع الامريكي ، البريطاني الاوربي ، اجازيري) ، المركز الديمقراطي العربي ، ط١ ، برلين - المانيا ، ٢٠٢٢ ص١٤٦- ١٤٧ .
- (٢٩) أ. د. جمال علي الدهشان : ظاهرة ادمان الاطفال للشاشات الإلكترونية ودور رياض الاطفال في التوعية بمخاطرها واليات موجهتها جامعة اسيوط ، ٢٠١٩ ، ص٩ .
- (٣٠) أ.د. عبد الكريم بكار : أولادنا ووسائل التواصل الاجتماعي ، دار وجوه للنشر والتوزيع ، ط١ ، السعودية ، ٢٠١٧ ، ص٥٥- ٥٦ .