أنماط ومظاهر الإدمان الإلكتروني لدى الأطفال

ا.م.د. مؤيد فاهم محسن الفتلاوي & الباحثة كريمة مزهر نايف

kmzhr2698@gmail.com muayyad.fahim@qu.edu.iq

تاريخ الاستلام 13-12-2022

تاريخ القبول 28-12-2022

الخلاصة :

يتناول البحث الحالي **(أنماط ومظاهر الإدمان الإلكتروني لدى الأطفال)** موضوعا في غاية الأهمية من حيث المشكلة التي يواجهها نتيجة التحولات الاجتماعية والسياسية والاقتصادية التي تعرض لها المجتمع العراقي بعد عام 2003، إذ أن تنوع الأجهزة الذكية بكافة أشكالها المختلفة والمتنوعة تبث شتى أنواع الصور والمشاهد والأفلام والأغاني والموسيقى وللألعاب الإلكترونية التي قد تكون إيجابية او سلبية في التأثير على سلوك الأطفال، وبيان اهم الألعاب الأساسية المتداولة بين الأطفال وأكثرها تاثيراً ومعرفة مظاهر الإدمان وكيفية الحد منها وتحجيمها ، مما يتطلب التركيز على هذه الشريحة السكانية في محاولة لتحسين اوضاع الاطفال بوصفها عاملاً حيوياً اساسياً 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

kmzhr2698@gmail.com muayyad.fahim@qu.edu.iq

Receipt date: 12-13-2022

Acceptance date: 12-28-2022

Abstract

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 .

Keywords: Patterns , manifestations

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 اساسياً 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 الاضواء بشكل مكثف على حقوق الطفل من خلال صدور اتفاقية حقوق الطفل العالمية و ما يشوب هذه الحقوق من انتهاكات متباينة 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 تؤشر 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

أولا: مشكلة الدراسة (the research Problem)

يتناول البحث الحالي **(أنماط ومظاهر الإدمان الإلكتروني لدى الأطفال)** موضوعا في غاية الأهمية من حيث المشكلة التي يواجهها إذ أن تنوع الأجهزة الذكية بكافة أشكالها المختلفة والمتنوعة تبث شتى أنواع الصور والمشاهد والأفلام والأغاني والموسيقى وللألعاب الإلكترونية 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 الأفراط 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.

ثانيا: أهمية البحث (**The Importance of the research**)

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.

ثالثا:أهداف البحث (Objectives of the research)

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

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

2- معرفة اهم الألعاب الإلكترونية التي ادمان الأطفال علها

المبحث الثاني : تحديد المفاهيم العلمية

الإدمان : Addiction

لغويـاً يقال ادمن على الشي اي لزمه وادمن الشراب وغيره اي ادامه ولم يقلع عنه ويقال :ادمن الامر وعليه واظب [1].

وفي الاصطلاح اعتياد الشخص على تناول المكيفات والمخدرات الى حد عدم تمكنه من ترك هذه العادة الضارة . [2] ويعرف ايضاً بانه استخدام محور معين بصفة منتظمة وبشكل قهري بحيث اذا توقف الشخص عن تعاطيه لسبب ما يشعر بأعراض جسمية ونفسية مؤلمة . [3] أوهو 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. [4] ويعرف ايضاً بأنه رغبة مرضية معتمدة بين الإنسان والموضوع الإدماني سواء كان حدثاً او شيئاً مادياً مثل القمار والكمبيوتر والجنس والتبغ والخمور والهيروين الخ .[5] وفي الطب يعرف الإدمان ايضاً على انه اضطراب عصبي بيلوجي مزمن يؤثر على كل من الجوانب الجينية والنفسية والاجتماعية والبيئية كما تستخدم كلمة الإدمان احياناً بالمعنى الإيجابي بين العامة للاشارة إلى شخص لديه شغف بشي مثل الكتب والانترنت والشكولاته وغيرها .[6]

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 .[7] ويقصد به ايضاً استخدام اشكالي غير وظيفي للهاتف المحمول يتسم بكثير من الخصائص والاعراض منها رغبة قوية في استخدام الهاتف الذكي وكثرة ساعات الاستخدام .[8]

الطفل : Child

الطفل يقصد به لغوياً الرخص الناعم من كل شيء وجمع طفل (اطفال وطفول) ، والطِفل بالكسر : الصغير من كل شيء.[9] ويعرف الطفل في المعاجم العربية بأنه المولود ، أو الصغير من كل شئ ، وأصل لفظ الطفل من الطفولة ولا فعل له ، والجمع أطفال وإن كانت كلمة طفل ذاتها تستخدم مفرداً وجمعاً.[10]

الطفولة تشكل المرحلة الأولى في حياة الإنسان ومن ثم فإن لها بداية ونهاية. [11] فهي المرحلة التي يمر بها الإنسان منذ الولادة وتنتهي مع بداية مرحلة الشباب وقبل بلوغ سن الخامسة عشر ، وهى المرحلة الأساسية في بناء الفرد المتأثر بعاملي الوراثة والبيئة والتي تتطلب رعاية وعناية خاصة لتحقيق نموه المتكامل وإكسابه الشخصية السوية. [12]

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 الواسطة فيها الكترونية وتتضمن الحواسيب والعاب الانترنت والعاب الفيديو والهواتف النقالة .[13]

وتعرف ايضاً بأنها احدى الانشطة الترويحية والترفيهية التي يستخدم فيها جميع انواع الألعاب المتوافرة على شكل هيئات إلكترونية رقمية تحاكي الواقع عن طريق الاجهزة الذكية والتابلت والكمبيوتر وتكون على هيئة العاب فيديو بهدف المتعة والتسلية والاثارة .[14]

نبذة تاريخية عن الألعاب الإلكترونية :

يعود تاريخ الالعاب الالكترونية إلى اكثر من 30 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 اكثر من 50 لعبة جميعها هادفة تنمي مواطن الابداع والتفكير في العقل وبعد ذلك توالت الإنجازات التقنية وتطورت الألعاب والبرمجيات وحققت 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 . [15]

بدأ العمل في صناعة الالعاب الالكترونية في القرن التاسع عشر وما ان حل القرن عام 1981 حتى انتشرت الآجهزة الالكترونية التي تحتوي على الكثير من الآلعاب التي تعتمد على التركيز وسرعة الفطنه والتفكير وتكون متاحة في اي وقت ولا تحتاج الى اكثر من شخص وتكون سهلة ومسلية في الوقت نفسه .[16]

ويعرف اللعب بياجيه 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 .[17]

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 .[18] 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 .[19]

اولا/ الإدمان على الالعاب الالكترونية

تقسم الالعاب الالكترونية إلى قسمين :

– الالعاب الالكترونية الموجهة أو الهادفة :هي مجموعة الألعاب التي تم أختيارها بناءاً 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 .[20]

1- انواع الالعاب الالكترونية

1- **العـاب الحركـة** : هـي الألعـاب التـي تعتمـد فـي الاسـاس علـى مهـارة الطفـل فـي تحريـك مقـبض الـتحكم لتحقيـق الفـوز ويعتمـد هـذا النـوع مـن الالعـاب علـى التكـرار لغـرض اتقـان الطفـل لمهـارات الحركـة الخاصـة باللعبـة ثـم يـدخل فـي تحدي لاختبار اتقانه للعبة وتنقسم هذ الالعاب الى نوعين

- **العـاب التوجيـه المجـرد** : يعتمـد هـذا النـوع علـى مهـارة اللاعـب فـي توجيـه الشخصـية الرئيسـة لتحقيـق الهـدف مثـل لعبة (سباق السيارات وكرة القدم وباك – مان ....)

- **العـاب روايـة المغـامرات** : لايتطلـب هـذا النـوع التركيـز كثيـراً علـى مهـارات التوجيـه لان الغايـة الاسـاس منهـا هـي ان يسـتمتع اللاعـب بمشـاهدة العـروض الفنيـة الخاصـة باللعبـة ومتابعـة سـردها الروائـي الـذي يشـبه احـداث الفـيلم السينمائي مثل لعبة (اله الحرب ، تومب رايد ، كول اوف ديوتي) .[21]

2- **ألعـاب المحاكـات** : تتمثـل العـاب المحاكـاة علـى اعـادة انتـاج لصـور نشـاطات واقعيـة فـي اشـه مـا تكـون فـي الواقـع فهـي لاتقتصـر علـى الرسـم القريـب مـن الواقـع بـل علـى المكانـة التـي يشـعر بهـا اللاعـب ففـي الطيـران يشـعر اللاعـب بصـورة فعليـة وضـعية الطيـران فهـو يجلـس فـي اللعبـة الافتراضـية مكـان قائـد الطـائرة ويـرى عبـر الشاشـة مقدمـة طائرتـه ولوحـات الـتحكم ويـرى حولهـا طـائرات الخصـم وعلـى نظيـر الواقـع فـإن اجهـزة الضـبط والـتحكم كثيـرة وتتطلـب مـن اللاعـب المبتـدئ قـوة وصـلاحية مـن خـلال عمليـة تعـود حقيقيـة وبـدون تركيـز ومهـارة ولايمكـن للاعـب ان يحلـق وتمتلـك هـذه الالعـاب جمهـوراً وفـي مـن اللاعبـين الـذين يجـدون فـي تنـوع الخيـارات فيهـا متعـة مرتبطـة بالصـعوبات .[22]

3- **العـاب التربويـة والتعليميـة** : وهـي الالعـاب التـي تهـدف الـى التـوازن بـين التسـلية وتقـديم المعلومـة بحيـث تصـل الـى الطفـل بطريقـة سـهله وممتعـة وهـي تناسـب جميـع الاعمـار فهنـاك العـاب لتعلـيم الاحـرف والعـاب حفـظ الارقـام وقراءتهـا وكتابتهـا والعـاب تركيـب الجمـل والعـاب تثقيفيـة والعـاب تعلـيم اللغـات ، وايضـاً هـذه الالعـاب لهـا امكانيـة اجـراء الاختبـارات لتيـيم مسـتوى المـتعلم .[23] فهـذا النـوع مفيـد جـداً للاطفـال فهـو يعمـل علـى تثقـيفهم بثقافـة سـهلة وسلسـة وضـمن هـذا المجـال نجـد بعـض البـرامج باللغـة العربيـة التـي تـدعم الثقافـة العربيـة وهـذه البـرامج تكـون مناسـبة للاطفـال في سن الرابعة

4- **ألعـاب تعتمـد فقـط علـى الصـراع مـن اجـل البقـاء** : هذا النوع من الالعاب قد يكون عنيفاً وقد لايكون فهو يعتمد فقط على تجميع اكبر عدد من النقاط مثل (طائرات مركبات فضائية . [24]

ثالثا: نماذج من الالعاب الالكترونية

1- لعبة PUBG MOBILE

BUBG هي اختصار ل (Player Unknwns Battle Grounds) وتعني ساحة حرب واللاعبين مجهولين ،ظهرت في عام 2016 في شهر مارس ظهرت في بدايتها مخصصة لاجهزة الكمبوتر واجهزة اكس بوكس ، وبعدها ظهرت النسخة الجديدة (PUBG MOBILE) المخصصة للهواتف النقالة وانظمة التشغيل اندرويد ونظام (IOS) في سنة 2017 ، يكون محتوى هذه اللعبة الحفاظ على لحياة ، 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 الأخرين وقتلهم جميعاً ، عدد اللاعبين في لعبة بوبجي 100 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 صحروية والخريطة الثالثة فتكون صغيرة وهي عبارة عن ثلاث جزر خضراء متصلة مع بعضها في جسور ، فهذه اللعبة تكون على عدة انماط في اللعب فاللاعب يستطيع ان يلعب solo اي وحده ضد (99) لاعب او مع شخص اخر (duo) اومجموعة (Squad) اي من اربع لاعبين كحد اقصى حيث بامكانهم التواصل فيما بينهم سواء كانو رفقاء لعب او اعداء .[25]

2- **لعبة فري فاير** : اسم هذه اللعبة هو (غاريانا فري فاير)وهي لعبة باتل رويال من تطوير 111دوتس ستوديو ،نشرتها شركة (غارينا) تم اصدارها2017/12/4 وتحتوي اللعبة على خمسين لاعب ينزلون في مكان واحد بحثاً عن الاسلحة والموارد التي تساعدهم على قتل الاعداء الذين يعترضون طريقهم والهدف هو البقاء في الجزيرة .[26] ففي عام 2019 بلغت مرات تحميل اللعبة (500) مليون تحميل في اجهزة الاندرويد لتصبح احد اكثر ألعاب الأندرويد تحميلاً في سنة 2019 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 2021 .[27]

3- **لعبة مريم** Mariam game : تندرج 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 لالذي يؤثر على حياة الطفل ويؤدي بالطفل الى الانعزال عن العالم .

- التشجيع على القيام بأفعال تتنافى مع الدين الاسلامي مثل ايذاء 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 .[28]

رابعا 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 واهمال 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 للاجهزة 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 منعته عن الهاتف ويفقد المتعة باي من الاشياء الاخرى وهذا يولد الاكتئاب عند الطفل .[29]

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

- الشعور بالانزعاج والقلق الشديدين في حالة البعد عن الهاتف الذكي
- الشعور بالسعادة عند استخدام الهاتف المحمول وبعض الاطفال يشعر بالسعادة مجرد النظر اليه
- المدمن يفتقد هاتفه الذكي يومياً اكثر من غير امور أو أشياء تخصه
- يميل المدمن إلى العزلة ، وكثيراً ما يترك جلسة عائلية ليخلو بأصادقائه الافتراضيين ، وليشاهد ما يُكتب على مجموعاته على الواتسأب والتلجرام والفيسبوك
- يلازمه الهاتف الذكي في اي مكان فمثلاً على طاولة الطعام ومنهم يصطحبونه إلى مكان النوم 000
- التراجع الدراسي لدى الطالب ، كما يتراجع الاهتمام لديه بالفوز بالمراكز المتقدمة بين زملائه
- يشعر المدمن على النت عامة بشيء من الاكتئاب ، كما أنه يشعر بقلة القيمة بسبب انهماكه في امور لايشك انها تافهة.[30]
- فقدان الشعور بالامن النفسي نتيجة التعلق الزائد والتفكير بالتردد على استخدام الهاتف
- ظهور مشاكل اجتماعية والخلافات المتصارعة بين الوالدين والابناء حول الممنوع والمرغوب وعدم الرغبة بالمشاركة بالمناسبات
- عدم القدرة على تحمل المسؤلية الذاتية والاجتماعية نتيجة الافراط في استخدام الهاتف وضياع الوقت .[31]
- تزداد العدوانية والعصبية لدى الطفل نتيجة لما يشاهده من المواقع التي تحتوي على مشاهد العنف وما يمارسه من الالعاب العنيفة .
- تضعف شخصية الطفل نتيجة لعدم الانتماء المجتمعي وخاصة عندما يتعرف على الثقافات الاخرى

المصادر

- ✓ ([1])ابن منظور :لسان العرب ، دار صادر ، ط3 ، بيروت ، 1414 :
- ✓ احمد بن محمد المشيع وآخرون : المشكلات الاسرية وظاهرة المخدرات جامعة الملك عبد العزيز كلية الأداب 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 فطاير : الإدمان انواعه مراحله علاجه ،دار الشروق ،القاهرة ،2001 ، .
- ✓ د. جمال علي الدهشان : ظاهرة ادمان الاطفال للشاشات الالكترونية ودور رياض الاطفال في التوعية بمخاطرها واليات موجهتها جامعة اسيوط ، 2019
- ✓ د.حنان عبد الحميد العناني : اللعب عند الاطفال الاسس النظرية والتطبيقية ، دار الفكر ناشرون وموزعون ، عمان ، 2014
- ✓ حيدر محمد الكعبي : الالعاب الالكترونية واثرها الفكري والثقافي ، مركز الاسلامي للدراسات الاستراتيجية ، النجف الاشرف ، 2017 ، ص38 .
- ✓ أ.م.د.حيدر كريم الجزائري : علم النفس الالكتروني ، مكتب نور الحسن للطباعة والتنضيد ، ط1 ، بغداد ، 2021 ،
- ✓ د. دلال ملحس استيتة ود.عمر موسى سرحان :المكلات الاجتماعية ،دار وائل للنشر والتوزيع ، ط1 الاردن ،2012،.
- ✓ سامية علي حسنين : عمالة الأطفال ، دراسة أنثروبولوجية لأحدي المجتمعات المحلية بمحافظة الدقهلية ، مجلة كلية الآداب ، جامعة المنصورة ، اللعدد 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 سطام بن عبد العزيز ، مجلة التربية الخاصة ، المجلد 4 ، العدد 16 ، 2016 ،
- ✓ قلقول تميم : الالعاب الإلكترونية ودورها في ظهور الاحباط والعدوانية لعبة PUBG MOBILE نموذجاً ، رسالة ماجستر منشورة على الانترنت ، الجزائر ، 2021 .
- ✓ علي ليلة : الطفل والمجتمع " التنشئة الاجتماعية وأبعاد الانتماء الاجتماعي " المكتبة المصرية ، القاهرة ، 2006 .

([1]) عصام توفيق وسحر فتحي مبروك : الرعاية الاجتماعية للأسرة والطفولة ، ط 1 ، المكتبة العصرية للنشر والتوزيع ، 2008 .

- ✓ د. عبد الرحمن بن علي الدوسري : لعب الاطفال والعابهم بين الفوائد والمخاطر ، دار الحضارة للنشر والتوزيع ، ط1 ، الرياض ، 2010 .
- ✓ 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 الامريكي ، البريطاني الاوربي ، اجزائري)، المركز الديمقراطي العربي ،ط1 ، برلين –المانيا ،2022
- ✓ عبد الله بن عبد العزيز الهدلق : ايجابيات وسلبيات الالعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم بمدينة الرياض ، السعودية ، 2013 .

- ✓ د. عبد الكريم بكار : أولادنا ووسائل التواصل الاجتماعي ، دار وجوه للنشر والتوزيع ، ط1 ، السعودية ، 2017 .
- ✓ د. ليلى 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 كورنا ، المركز الديمقراطي العربي ، برلين –المانيا ، 2020 .
- ✓ د.مصلح الصالح : قاموس مصطلحات العلوم الاجتماعية ، دار علم الكتب للطباعة والنر والتوزيع ، ط1 ، الرياض ، 1999،
- ✓ 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 ،مجلد38 ،عدد2 ،2011.
- ✓ مرح مؤيد حسن : ظاهرة انتشار الالعاب الالكترونية في مدينة الموصل وتأثيرها على الفرد ، مجلة اضاءات موصلية ، العدد 75 ، 2013 ،
- ✓ مجد الدين بن يعقوب الفيروزآبادي : القاموس المحيط ، دار الحديث ، القاهرة ، 2008
- ✓ Aamna Baig ,Mobile phone Addiction Among youth ,Quaid- I-Azam University , Islamabad, p5 .

الهوامش:

([1]):ابن منظور :لسان العرب ، دار صادر ، ط3 ، بيروت ، 1414 ص298 0

([2]) د.مصلح الصالح : قاموس مصطلحات العلوم الاجتماعية ، دار علم الكتب للطباعة والنر والتوزيع ، ط1 ، الرياض ، 1999، ص27 .

([3]) احمد بن محمد المشيع وآخرون : المشكلات الاسرية وظاهرة المخدرات جامعة الملك عبد العزيز كلية الأداب والعلوم الانسانية ، قسم علم الاجتماع والخدمة الاتماعية ، ص220 .

([4]) د. جواد فطاير : الإدمان انواعه مراحله علاجه ،دار الشروق ،القاهرة ،2001 ،ص28 .

([5]) المصدر نفسه ،ص270.

([6]) د. دلال ملحس استيتة ود.عمر موسى سرحان :المكلات الاجتماعية ،دار وائل للنشر والتوزيع ، ط1 الاردن ،2012، ص141 .

([7]) أ.م.د.حيدر كريم الجزائري : علم النفس الالكتروني ، مكتب نور الحسن للطباعة والتنضيد ، ط1 ، بغداد ، 2021 ، ص112 .

([8]) Aamna Baig ,Mobile phone Addiction Among youth ,Quaid- I-Azam University , Islamabad, p5 .

([9]) مجد الدين بن يعقوب الفيروزآبادي : القاموس المحيط ، دار الحديث ، القاهرة ، 2008 ص1009 .

([10]) سامية علي حسنين : عمالة الأطفال ، دراسة أنثروبولوجية لأحدي المجتمعات المحلية بمحافظة الدقهلية ، مجلة كلية الآداب ، جامعة المنصورة ، اللعدد 341 ، يناير 2004 ، ص 7 .

([11]) علي ليلة : الطفل والمجتمع " التنشئة الاجتماعية وأبعاد الانتماء الاجتماعي " المكتبة المصرية ، القاهرة ، 2006 ، ص ص 16- 17 .

([12]) عصام توفيق وسحر فتحي مبروك : الرعاية الاجتماعية للأسرة والطفولة ، ط 1 ، المكتبة العصرية للنشر والتوزيع ، 2008 ، ص 209 .

([13]) د0 ليلى حرر الله : تأثير وسائل الاعلام الحديثة والالعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال ، الجامعة العربية الامريكية ، فلسطين ، ص23 .

([14]) د. اسامة رجب عبد المعبود سعودي : اثر ممارسة الالعاب الإلكترونية على نزاعات طلاب جامعة بنها نحو ممارسة الانشطة الرياضية

([15]) د. عبد الرحمن بن علي الدوسري : لعب الاطفال والعابهم بين الفوائد والمخاطر ، دار الحضارة للنشر والتوزيع ، ط1 ، الرياض ، 2010 ،ص275 .
([16])علي بن محمد امحوس : الالعاب الالكترونية مخاطرها وطرق الوقاية منها ، ص5 .
([17]) د.حنان عبد الحميد العناني : اللعب عند الاطفال الاسس النظرية والتطبيقية ، دار الفكر ناشرون وموزعون ، عمان ، 2014 ، ص15 .
([18]) علم النفس الالكتروني ، مصدر سابق ، ص125 .
([19]) د. فهد بن العزيز الغفيلي : الألعاب الالكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الاسرة والمجتمع
([20]) 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 ،مجلد38 ،عدد2 ،2011 ،ص639 .
([21]) حيدر محمد الكعبي : الالعاب الالكترونية واثرها الفكري والثقافي ، مركز الاسلامي للدراسات الاستراتيجية ، النجف الاشرف ، 2017 ، ص38 .
([22]) اعمال المؤتمر الدولي العلمي : الألعاب الالكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة كورنا ، المركز الديمقراطي العربي ، برلين –المانيا ، 2020 ، ص60 .
([23]) م. مرح مؤيد حسن : ظاهرة انتشار الالعاب الالكترونية في مدينة الموصل وتأثيرها على الفرد ، مجلة اضاءات موصلية ، العدد 75 ، 2013 ، ص4 .
([24]) د. فايزة ابراهيم عبد اللاه أحمد : الألعاب الالكترونية وعلاقتها ببعض المتغيرات السلوكية لدى الأطفال ذوي الاعاقة ، جامعة الامير سطام بن عبد العزيز ، مجلة التربية الخاصة ، المجلد 4 ، العدد 16 ، 2016 ، ص279 .
([25]) قلقول تميم : الالعاب الإلكترونية ودورها في ظهور الاحباط والعدوانية لعبة PUBG MOBILE نموذجاً ، رسالة ماجستر منشورة على الانترنت ، الجزائر ، 2021 ص18 .
([26]) الالعاب الالكترونية وتأثيراتها الطفل في ظل جائحة فيروس Covid-19 ، مصدر سابق ، ص446 .
ar.m.wikipedia.org ويكيبيديا (3)
([28]) د. علي لطرش : مخاطر الأنترنت على حقوق الطفل في الخصوصية والنسيان في ظل التشريعات المقارنة (التشريع الامريكي ، البريطاني الاوربي ، اجزائري)، المركز الديمقراطي العربي ،ط1 ، برلين –المانيا ،2022 ص146 -147 .
([29]) أ. د. جمال علي الدهشان : ظاهرة ادمان الاطفال للشاشات الالكترونية ودور رياض الاطفال في التوعية بمخاطرها واليات موجهتها جامعة اسيوط ، 2019 ، ص9 .
([30]) أ.د. عبد الكريم بكار : أولادنا ووسائل التواصل الاجتماعي ، دار وجوه للنشر والتوزيع ، ط1 ، السعودية ، 2017 ،ص55-56 .