دراسة إكلنيكية لبعض حالات الأطفال مدمنى الألعاب الالكترونية فى مرحلة الطفولة المتوسطة

إعداد

د/هدى السيد شحاته السيد

مدرس الصحة النفسية

كلية التربية- جامعة الزقازيق

دراسة إكلنيكية لبعض حالات الأطفال مدمنى الألعاب الالكترونية فى مرحلة الطفولة المتوسطة

إعداد

د/هدى السيد شحاته السيد

مدرس الصحة النفسية

كلية التربية- جامعة الزقازيق

مستخلص البحث:

يستهدف البحث الحالى التعمق فى دراسة حالة لبعض الأطفال مدمنى الألعاب الالكترونية باستخدام المنهج الاكلنيكى للتعرف على الديناميات المميزة لشخصية الأطفال مدمنى الألعاب الالكترونية والكشف عن العوامل اللاشعورية والكامنة التى تدفع الأطفال إلى إدمان الألعاب الالكترونية والتعرف على البناء النفسى لهؤلاء الأطفال، وكذلك التعرف على بعض المشكلات النفسية المترتبة على إدمان الألعاب الالكترونية، وتكونت عينة الدراسة من أربع حالات من الأطفال مدمنى (٣ذكور، ١ إناث) متوسط العمر الزمنى لهم ٧ سنوات وخمسة أشهر، وتم استخدام استمارة المقابلة الاكلنيكية إعداد الباحثة، واستمارة تاريخ الحالة لصلاح مخيمر، واختبار تفهم الموضوع للصغار، وتوصلت نتائج الدراسة إلى التعرف على ديناميات الشخصية والعوامل اللاشعورية لهؤلاء الأطفال المدمنى للألعاب الالكترونية وقد ظهرت الصور السلبية فى البناء النفسى لديهم، وكذلك التوصل إلى أهم المشكلات النفسية المترتبة على إدمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال مثل اضطرابات النوم (الأرق)، والخوف، والشعوربالوحدة، كما أشارت النتائج إلى مجموعة من العوامل الكامنة وراء ادمان الألعاب الالكترونية هى وجود الأطفال فى بيئة تعجز عن إشباع حاجاتهم النفسية، وجود النماذج الوالدية العصبية، وتوتر المناخ الأسرى، فقدان الثقة بالنفس وفى الآخرين، وشعور الطفل بالتهديد المستمر من العالم الخارجى، تقليد سلوك الآباء فى استخدام الأجهزة الالكترونية عن طريق التعلم بالنمذجة أوالملاحظة.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الاكترونية- المشكلات النفسية-أطفال المرحلة المتوسطة.

A Clinical Study on Some Cases of Middle Childhood Stage Children Addicted to Electronic Games

By

Dr. Hoda Elsayed Shehata Elsayed
Lecturer of Mental Health
Faculty of Education–Zagazig University

Abstract:

This thesis aims to study some cases of children addicted to electronic games. It used the clinical methodology in order to manifest the children's characteristic dynamics and the subconscious features implied in electronic games addiction. Moreover, it aims to reveal their psychological structure, and the psychological problems ascribed to electronic games addiction. The sample consisted of 4 cases of children (3 males and 1 female) with mean age 7 years and 5 months. A clinical interview form (prepared by the researcher), a case history form (by Salah Mekhamer), and the children's apperception test (CAT) were used. The result disclosed the personal dynamics and the subconscious features of those children. Furthermore, it exposed the negative images of their psychological structure as well as the most important psychological problems resulted from electronic games addiction such as: sleep disorders (insomnia), fear and loneliness. Finally, the study pointed at multiple factors implicated in electronic games addiction as: an environment that is unable to satisfy the children's psychological needs, neurotic parental models, stressful family climate, loss of confidence in oneself and in others, permanent feel of threats from the outside world or imitating parents' behavior of using the electronic devices (modeling or observational learning).

Keywords: electronic games – psychological problems – middle childhood stage.

مقدمة:

مع تسارع التطورات التكنولوجية فى السنوات الأخيرة، وما رافقها من تغيرات اجتماعية وثقافية بدأت الألعاب الالكترونية تنتشرانتشارًا واسعًا، ولم يعد غريبا أن ينجذب أطفال الجيل الجديد نحو الألعاب الالكترونية على حساب الألعاب التقليدية الأخرى، وقد أدى انتشارالكمبيوتروألعاب الفيديو والانترنت فى السنوات الأخيرة إلى بروز دورها بوضوح فى حياة الأطفال، حتى باتوا يفضلونها، واعتادوا ممارستها لتطغى وتفرض نفسها عليهم، وأصبحت جزءًا من نمط حياتهم اليومية (ماجد الزيودى، ٢٠١٥ ، ١٥).

ولقد ظهرت الألعاب الالكترونية فى الولايات المتحدة الأمريكية فى فترة الستينات وأوائل السبعينات وانتشرت فى السنوات اللاحقة نتيجة التطور التكنولوجى، وآليات ووسائل العولمة، وتقدم وسائل الاتصال والانترنت، وصناعة الحاسب الآلى والهاتف المحمول، والتابلت أو الأجهزة اللوحية، وحملت العديد من المسميات منها ألعاب الفيديو Video– games، والألعاب الرقمية Digital– games، وألعاب الكمبيوتر PC– games، وألعاب الانترنت Online– games، وألعاب الهاتف المحمول Mobile– games (خالد حنفى ، ٢٠١٨، ٣١).

وأصبح الأطفال مؤخرا ينافسون الكبار فى اقتناء الأجهزة التكنولوجية الحديثة المتمثلة بالهواتف المحمولة والأجهزة اللوحية والتى باتت تشكل بالنسبة لهم ولعًا شديدًا ولا يمكنهم الاستغناء عنها ، ويجد أطفال اليوم صعوبة فى تطور حياة جميلة فى غياب بعض عناصر التكنولوجيا مثل ألعاب الفيديو(جنان هاشم ، ٢٠١٨، ٢٦٨٧).

وأشارت نتائج دراسة رايكرز، ولورانس، وحفيكوست ،وزوبريك Rikkers,Lawrence,Hafekost,&Zubrick (2016) إلى ارتفاع مستويات استخدام الألعاب الالكترونية بين الأطفال فى استراليا، وأظهرت نتائج دراسة سالشينو Salceanu (2014) أن ٥٠٪ من أولياء الأموريسمحون للطفل بقضاء ساعة إلى ساعتين فى ألعاب الكمبيوتر كل يوم، بينما يسمح ٢٨.٥٤٪ من أولياء الأمورلأطفالهم بقضاء ٣–٤ ساعات أو أكثر يوميا فى ألعاب الكمبيوتر.

وأشارت الإحصائيات والتقارير الصادرة عن المنظمات الدولية إلى أن هناك ١٧٥ ألف حالة مرضية نتيجة الإدمان على الألعاب الالكترونية فى العالم، وأن هناك ٢٨٥ ألف طفل قد أصيبوا بمشاكل فى النظر نتيجة ألعاب الفيديو عبر شاشات الكمبيوتر.

https://www.alyaum.com/articles/6068411 19/12/2018

إن الألعاب الالكترونية تؤثر على كل مراحل التطور والنمو الجسدى والنفسى لدى الطفل، ففى سن السبع سنوات إلى سن الرابعة عشرة، يحتاج الطفل إلى مشاعر حقيقية ومعايير اجتماعية أخلاقية محددة ضمن العادات والتقاليد، وبوجود الألعاب الالكترونية نجده مدفوعا إلى دائرة العنف الجسدى (محمد فتح الله ، ٢٠٢٠ ، ٢٢١).

وأشاركل من وجدى بركات، توفيق عبد المنعم (٢٠٠٩، ١٦) أن هناك مخاطر للألعاب الالكترونية على الأطفال فى ظل غياب التوجيه الأسرى، وتزداد تلك المخاطرعندما يتعامل الأطفال مع ألعاب وبرامج ذات مضامين سلبية ويستخدمونها لفترات طويلة، مما يؤثر فى كل مراحل التطوروالنمو لدى الطفل وتترك آثارًا سلبية على سلوكيات الأطفال منها تربية الطفل على سلوك العدوان والعنف، وحرمان الطفل من جو اللعب الطبيعى مع أقرانه فيميل للعزلة والعيش فى عالم تلك الألعاب، والإدمان المفرط على اللعب.

إن ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية لساعات طويلة باليوم لها آثار سلبية كثيرة منها: زيادة الوزن، وهشاشة العظام، وتشوهات بالعمود الفقرى للطفل ،وآلام باليدين ، وأضرار بالعين فضلا عن الضعف فى السلوك الاجتماعى للطفل(ماجد الزيودى، ٢٠١٥ ، ١٧).

والإدمان على الألعاب الالكترونية يشكل تهديدًا كبيرًا للأطفال ويمكن أن يؤدى إلى اضطرابات نفسية لأن الأطفال أصبحوا يقضون معظم وقتهم فى اللعب بها (عدنان المهداوى، وانسام على، ٢٠١٩، ٢١).

ولقد أكدت نتائج دراسة كاتو، ويوريفوجى، وياماكاوا، وإينوى Kato,Yorifuji,Yamakawa,&Inoue (2018) ارتباط استخدام الأجهزة الالكترونية مثل ألعاب الفيديو بمجموعة من المشاكل النفسية والجسدية مثل الاكتئاب، وتعاطى المخدرات، والسمنة ، وضعف الأداء الأكاديمى.

وفى ضوء ماسبق فقد جاءت مشكلة الدراسة الحالية بهدف التعمق فى دراسة حالات للأطفال مدمنى الألعاب الالكترونية للتعرف على ديناميات الشخصية والعوامل اللاشعورية وراء الإدمان وكذلك الآثارالنفسية السلبية لظهور بعض المشكلات النفسية لديهم.

مشكلة البحث:

نبعت مشكلة الدراسة الحالية فى ظاهرة الاستخدام المفرط للأطفال للألعاب الالكترونية وقضاء الأطفال أوقات كثيرة أمامها وانشغالهم الدائم بها، وانعكاسها السلبى على سلوكياتهم وتصرفاتهم وتسببها فى عصبيتهم وعدوانيتهم والخوف الزائد لهم ومشكلات النوم لديهم، بل تأثيرها على قلة تركيزهم وتحصيلهم الدراسى.

وقد لمست الباحثة ذلك عند أفراد كثيرين من المحيطين بها، حيث أشارت نتائج دراسة ماجد الزيودى(٢٠١٥)أن الأهالى يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر أطفالهم فى ممارسة الألعاب الالكترونية، مما يؤثر فى مجهوداتهم الدراسية، فضلاً عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم، مما تسبب فى عدة مشكلات داخل الأسر كضعف التواصل الأسرى بين أفراد الأسرة، مما استدعت الحاجة القيام بالدراسة وخاصة الدراسة الاكلنيكية، والتعمق فى دراسة شخصية هؤلاء الأطفال المدمنى للألعاب الالكترونية بالتعرف على البناء النفسى لهم.

حيث أشار وانغ، وشنغ، ووانغ (Wang,Sheng,&Wang, 2019,1) إلى أن إدمان ألعاب الموبايل مرتبط بشكل إيجابى بالقلق الاجتماعى والاكتئاب والوحدة ، وأن مدمنى ألعاب الفيديو يعانون من سوء صحتهم النفسية، وضعف الوظائف الإدراكية لهم، وزيادة الاكتئاب والقلق والعزلة الاجتماعية .

وذكر كيتجلاونسرى وشونشاى (Kietglaiwansiri,&Chonchaiya,2018,523) أن الأطفال الذين يستخدمون ألعاب الفيديو بشكل مفرط من المحتمل أن يكون لديهم مزيد من المشاكل الصحية النفسية والجسدية مثل آلام اليد والرسغ، وتدهور الأداء المدرسى، والقلق، والاكتئاب، وتقدير الذات منخفض، ومشاكل سلوكية كالعدوان، واضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه.

وقد أكدت نتائج دراسة دوراك، وشيرل، وبرونز، وسترودر Dworak,Schierl,Bruns,&Struder (2007) على أن التعرض لألعاب الكمبيوتر يؤثرسلبيًا على نوم الأطفال،وتعلمهم وذاكرتهم، ويؤدى إلى تدهور الأداء المعرفى اللفظى لديهم.

وأظهرت نتائج دراسة هاستنجز، وكاراس، ووينسلر، ووای، ومادیجان، وتايلر Hastings,Karas,Winsler,Way,Madigan,&Tyler (2009) أن الوقت الذى يقضيه الطفل فى ممارسة ألعاب الكمبيوتر وألعاب الفيديو مرتبط بشكل إيجابى بالعدوانية، ومرتبط سلبيا بالكفاءة المدرسية.

ونظرا للآثار السلبية والمخاطر المرتبطة بإدمان الألعاب الالكترونية فإن هذا الأمر دفع الباحثة إلى القيام بدراسة حالة للأطفال مدمنى الألعاب الالكترونية للتعرف على أهم الديناميات الشخصية، والعوامل الكامنة التى تدفعهم إلى الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية.

واختارت الباحثة مرحلة الطفولة المتوسطة لأنها من أهم المراحل فى حياة الفرد وفى تشكيل الشخصية، وأى خبرات سلبية أو أساليب تربية غير سوية فى مرحلة الطفولة تؤثر على حياة الفرد فى المراحل التالية وقد تؤدى إلى عواقب نفسية واجتماعية خطيرة له، مما جعل الباحثة تهتم بهذه المرحلة من أجل زيادة وعى وتثقيف الأسر لمراقبة أطفالهم والحفاظ عليهم من الاستخدام المفرط لهذه الألعاب، وتقنين وتحديد وقت معين لممارسة الألعاب لتجنب المخاطر والتأثيرات السلبية والعواقب المستقبلية لها.

وقد أكد الهيله، وإبراهيم (Al-Hileh,&Ibrahim,2018,1806) بأن الألعاب الالكترونية لها تأثيرات سلبية خاصة عندما يكون الطفل أقل من عشر سنوات.

وقد لاحظت الباحثة ندرة دراسة الحالة باستخدام المنهج الاكلنيكى لإدمان الألعاب الالكترونية، بينما أجريت العديد من الدراسات التى تناولت علاقة الألعاب الالكترونية بمتغيرات أخرى.

وبناء على ماسبق تم تحديد مشكلة الدراسة الحالية فى دراسة حالة للأطفال مدمنى الألعاب الالكترونية للتعرف على ديناميات الشخصية والعوامل الكامنة وراء الإدمان والآثار السلبية لهذا الإدمان من خلال الإجابة على التساؤلات التالية:

١- ماهى الصورة الاكلينكية التى تميز البناء النفسى وديناميات الشخصية للأطفال مدمنى الألعاب الالكترونية ؟

٢- ما هى العوامل الكامنة اللاشعورية وراء إدمان الأطفال للألعاب الالكترونية؟

٣- ما هى أهم المشكلات والاضطرابات النفسية المترتبة على ظاهرة الإدمان للألعاب الالكترونية؟

أهداف البحث:

١- التعرف على ديناميات الشخصية والعوامل اللاشعورية للأطفال مدمنى الألعاب الالكترونية.

٢- التعرف على العوامل الكامنة التى تدفع الأطفال إلى إدمان الألعاب الالكترونية.

٣- التعرف على الآثار السلبية لإدمان الألعاب الالكترونية بإصابتهم ببعض المشكلات النفسية .

أهمية البحث:

تنبع أهمية البحث الحالى مما يلى:

١- ندرة الدراسات العربية التى تناولت استخدام المنهج الاكلنيكى والتى تتعمق بدراسة حالات بعينها للأطفال مدمنى الألعاب الالكترونية للتعرف على ديناميات الشخصية لهم وذلك فى حدود علم الباحثة .

٢- الكشف عن أهم العوامل الكامنة التى تدفع الأطفال إلى الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية، وبالتالى توجيه الأباء والأمهات إلى ضرورة الانتباه إلى هذه العوامل وعلاجها.

٣- سلطت هذه الدراسة الضوء على أهمية مراقبة تعرض أطفال المدارس الابتدائية للألعاب الالكترونية نظرا لآثارها السلبية على صحتهم الجسمية والعقلية والنفسية .

٤- مما يزيد أهمية الدراسة هو أنها تجرى على فئة من أهم فئات المجتمع وهم الأطفال باعتبارهم أجيال المستقبل، وأن مرحلة الطفولة من أهم المراحل فى تشكيل الشخصية، فالطفل الذى يمر خلال طفولته دون التعرض لأى خبرات سلبية واضطرابات نفسية ينتقل إلى مراحل النمو التالية كفرد سوى، بخلاف الطفل الذى تكون طفولته مليئة بالأحداث المؤلمة والاضطرابات النفسية فينتقل إلى المراحل التالية كفرد معقد غير سوى ومضطرب ويكون ضارًا لنفسه ولمجتمعه.

مصطلحات البحث:

١-الألعاب الالكترونية Electronic games

عرف (مصطفى قويدر،٢٠٢٠، ٤٢)الألعاب الالكترونية بأنها مجموعة من الألعاب الحديثة المسلية بداخل أقراص مدمجة بالكمبيوتر، أو بمواقع الألعاب عبر الانترنت، أو ألعاب البلاى ستيشن، وألعاب الفيديو، ولهذه الألعاب مجموعة من قوانين اللعب مما يجعلها تحمل صفة التنافسية وتعتمد فى أغلبها على الخبرة، وقد تكون مصحوبة بنوع من التوتر.

٢-إدمان الألعاب الالكترونية: Addiction to electronic games

عرف كل من ليمنس، فالكنبورغ، وبيتير (Lemmens,Valkenburg,&Peter,2009,78) إدمان الألعاب الالكترونية بأنه الاستخدام المفرط والقهرى للكمبيوتر أو ألعاب الفيديو التى تؤدى إلى مشاكل اجتماعية أو عاطفية، وعلى الرغم من هذه المشاكل لايستطيع اللاعب التحكم فى هذا الاستخدام المفرط.

وعرفت الباحثة إدمان الطفل على الالعاب الالكترونية بأنه:" الاعتياد المستمر لدى الطفل على ممارسة الألعاب المتوفرة الكترونيًا سواء من خلال أجهزة كمبيوتر، أو هواتف محمولة، أو بلاى ستيشن، أو آى باد، أو تابلت بشكل دائم يجعله فى حالة اندماج شديد مع هذه الألعاب ورافضًا لممارسة أى أنشطة أخرى وغير قادر على الابتعاد عنها، ورافضا لتناول الأكل والشراب مما يؤدى إلى تدهور حالته الصحية وتؤثر على تحصيله الدراسى ".

محددات البحث:

تتحدد نتائج البحث بالمحددات التالية:

المحددات المنهجية : حيث تم استخدام المنهج الاكلنيكى لمجموعة من حالات الأطفال مدمنى الألعاب الالكترونية.

المحددات البشرية: تتحدد النتائج بالعينة المستخدمة فى البحث الحالى، وهى أربع حالات من الأطفال مدمنى الألعاب الالكترونية (٣ ذكور، ١ إناث)

المحددات الزمنية: تتحدد النتائج بالفترة الزمنية التى تم تطبيق الأدوات فيها، والتى طبقت خلال إجازة صيف العام الدراسى ٢٠٢٠.

الإطار النظرى ودراسات سابقة:

سوف تعرض الباحثة فى هذا الجزء عرضاً نظرياً لمتغيرات البحث الحالى والذى يتمثل فى إدمان الألعاب الالكترونية مع عرض لبعض الدراسات السابقة المرتبطة بإدمان الألعاب الالكترونية مدمجة فى الإطار النظرى.

تعد الألعاب الالكترونية من وسائل الاتصال الانفصال الاجتماعى التى فصلت وعزلت الطفل عن القراءة والكتابة والإبداع والإطلاع وإنماء العقل بالعلم والمعرفة واكتشاف مواهبه، حتى أنها نجحت فى إبعاده عن صلاته ودينه وأصبح يهدر وقته الثمين فى التفاهات التى ستعرضه للخطر مستقبلا فى غياب وإهمال أسرى (مصعب بلفار، ومهداوى نصر الدين، ٢٠٢٠، ٤٠٠).

صنفت منظمة الصحة العالمية رسميًا الإدمان على الألعاب الالكترونية ضمن ما سمته "الاضطراب الناجم عن اللعب " (Gaming disorder) تحت رمز (ICD-11) وعرفته بكونه نمط من سلوكيات اللعب (اللعب بالألعاب الرقمية أو اللعب بألعاب الفيديو) التى تتميز بضعف التحكم فى ممارسة اللعب، وزيادة الأولوية التى تعطى للعب على حساب الأنشطة الأخرى إلى حد يجعله يتصدر سائر الاهتمامات والأنشطة اليومية، ومواصلة ممارسة اللعب أوزيادة ممارسته برغم ما يخلفه من عواقب سلبية (مصطفى المريط ، ٢٠٢٠ ،٢٧).

أعراض إدمان الألعاب الالكترونية أو مظاهر الاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية:

من بين الأعراض التى يتم وفقا لمؤشراتها اعتبار الفرد مدمن وهى تتلخص فى أعراض سلوكية يمكن تحديدها كالتالى :

١- عدم إعطاء أهمية للوقت بالبقاء فى مكان اللعب لفترة طويلة لعدم مقدرة التحكم فى الوقت المخصص للعب قد ينتج عنه الضرر بالعين ، والعمود الفقرى، وآلام الرأس والرقبة وغيرها.

٢- عدم النوم الكافى لبقاء ذهن المدمن متعلق بصور اللعبة الالكترونية لساعات.

٣- تناول أكل غير صحى (مشروبات غازية، وأكل خفيف) مما ينتج عنه التدهور الصحى للفرد.

٤- ظهور أعراض التعب والإرهاق النفسى للمدمن لبقائه أمام الشاشة لساعات طوال اليوم، إلى جانب بعض الأمراض النفسية نظرًا للاغتراب الاجتماعى والابتعاد عن العلاقات الإنسانية كالتوتر والاكتئاب والعنف (رايس ابتسام، ٢٠٢٠ ، ١٤٦).

٥- التعلق بالأجهزة الالكترونية، والرغبة الشديدة فى الدخول للألعاب مرة ثانية عند تركها.

٦- يلجأ إلى الكذب لتبرير جلوسه الطويل على الحاسب أوالألعاب على أنه أحد أشكال المعرفة .

٧- عزوفه عن مشاركته الأسرة فى الأنشطة والاهتمامات الأسرية.

٨- حدوث مشكلات أسرية وانزعاجه الشديد إذا منع عنها، والتفكير المفرط فى الألعاب وما يحدث فيها، والشعور بالحزن والاكتئاب لعدم الاتصال بها.

٩- إهمال النظافة الشخصية (بشرى العبيدى، ٢٠١٧ ، ٤٢٩).

وذكر(بشير قويدرى، ٢٠٢٠، ١٠٦) أعراض أخرى هى:

- عدم رغبة الطفل فى اللعب مع الأطفال الآخرين، والخروج للأماكن المفتوحة.
- تمسك الطفل بالبقاء فى أماكن ألعاب الفيديو جيم.
- تغيرطباع الطفل بالعناد والتوتر والتشنجات.
- الإهمال الدراسى الواضح. - خلق حجج وأعذار طوال الوقت.
- البحث عن مصدر أموال للعب فى أندية الفيديو جيم.
- فقدان الشهيه ونقصان الوزن - العصبية والإفراط فى تبرير المواقف.

الأسباب أو الدوافع وراء إدمان الألعاب الالكترونية:

١- الاستخدام المفرط لألعاب الكمبيوترهو وسيلة الطفل لتعويض احتياجاته التى لم يتم إشباعها وتحقيقها بشكل صحيح أوعدم قدرته على التعامل مع ضغوطات الحياة بكفاءة.

٢- إدمان ألعاب الكمبيوتر أحد أعراض الفراغ العاطفى حيث ينظر المدمن إلى العالم الخيالى لألعاب الفيديو على أنه الملجأ والملاذ له (Stavroul ,2018,2440).

٣- الأطفال المدمنون لألعاب الكمبيوتريرفضون العالم الواقعى الحقيقى ويلجأون إلى ألعاب الكمبيوتر كوسيلة للهروب من ضغوط العالم الحقيقى.

٤- الأطفال الذين ينتمون إلى أسرغير مستقرة، أوتعرضوا للإساءة من الأسرة أو ذوى الشخصيات الانطوائية هم أكثر عرضة لإدمان الكمبيوتر حيث لايمتلكون أسرة متحابة ويكونوا منفصلين عن الآخرين ويفتقدون إلى الترابط العاطفى ، ويكون آباء هؤلاء الأطفال المدمنين غير داعمين لهم ويستخدمون مع أطفالهم أساليب وممارسات أبوية قاسية غير سوية.

٥- الأطفال الذين يعانون من مشاكل عاطفية مثل الاكتئاب، والقلق، والتوترهم أكثر الأطفال إدمانًا للكمبيوتر لأنهم يميلون إلى العنف والعدوانية والاندفاع، ولديهم ثقة منخفضة بالنفس فينجذب هؤلاء الأطفال إلى ألعاب الكمبيوتر نظرا لأنهم يستخدمون العالم الخيالى لألعاب الكمبيوتر للتخلص من المشاعر غير السارة أو المواقف المؤلمة، ويشعرون بالأمان والراحة فى عالمهم الالكترونى (Lee,Morgan, 2018,12,13).

٦- تستخدم الألعاب الالكترونية لمواجهة مشاكل أساسية فى حياة الشخص كمشكلة خلل أو تدهور العلاقات، ونقص الأصدقاء، ومشكلة الإعاقة والعجز، ومشكلة التأقلم، ومشكلة عدم الرضا عن المظهر الجسدى (Alshehri,&Mohamed,2019,1).

ويمكن القول بأن إدمان الألعاب الالكترونية وسيلة للتخلص من مشاعر سلبية ورغبات مكبوتة وظروف نفسية مؤلمة يعيشها الفرد، وتعبير عن شعور الفرد بالنقص وهروب من الواقع إلى الخيال.

دور عوامل الشخصية المختلفة وارتباطها بإدمان الألعاب الالكترونية:

فيما يتعلق بسمات الشخصية فإن إدمان الألعاب الالكترونية يرتبط بالعدوانية، والعصابية، والميول الشخصية للفصام، والوحدة والانطواء، والكبت الاجتماعى، والميل للملل أوالضجر، والبحث عن المشاعروالإحساس، ونقص التوافق، ونقص ضبط الذات، وسمات الشخصية النرجسية، وانخفاض تقدير الذات، والقلق كحالة وكسمة، وانخفاض الذكاء الوجدانى (Griffithsa,Kussa,&King,2012,4).

الآثار السلبية (المخاطر) المترتبة على إدمان الألعاب الالكترونية:

لعب الأطفال الألعاب الالكترونية على المدى الطويل يؤدى إلى تأثيرات بدنية وصحية وعقلية، بجانب تأثيرات نفسية واضطرابات نفسية كالتوتر والقلق والضيق والأرق، وتجعل الجهاز العصبى أكثر حساسية وجاهز للإثارة فى أى وقت (سمير عبد الرحمن، ٢٠٢٠، ٥٧).

ويعتبرالإفراط فى الألعاب الالكترونية واحدا من أهم العوامل المؤهبة للاضطرابات السلوكية لدى التلاميذ، حيث أن هذه العملية تنقص من الوقت الذى يقضيه التلميذ فى التعامل مع الوسط المحيط به، والذى يعتبر المدخل الأول والأهم ليتعلم كيف يصبح كائنًا اجتماعيًا من خلال استشرابه لثقافة التعامل الاجتماعى فى الوسط الذى ينتمى إليه (بشرى العبيدى، ٢٠١٧ ، ٤٢١).

أولاً: الآثار الصحية الجسمية:

هدفت دراسة زسمانى، تشاشمى، هدايتى Zamani ,Chashmi, &Hedayati (2009) إلى التعرف على آثار إدمان ألعاب الكمبيوترعلى الصحة الجسدية والنفسية للطلاب.وتكونت عينة الدراسة من ٥٦٤ من طلاب الصف الثانى بمدينة أصفهان باستخدام استبيان الصحة العامة لقياس الصحة الجسدية، واستبيان إدمان ألعاب الكمبيوتر. وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود علاقة ارتباطية موجبة بين إدمان الطلاب لألعاب الكمبيوتروبين الصحة

الجسدية، وأكدت النتائج على أن إدمان ألعاب الكمبيوتر يؤثرعلى مختلف أبعاد الصحة، ويزيد من المشكلات الجسدية.

١- مشكلات البصر:

تؤثرالألعاب الالكترونية سلبًا على نظرالأطفال، إذ قد يصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية المنبعثة من شاشات الحاسب التى يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب، كما أن حركة العينين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية مما يزيد من فرص إجهادها، هذه بدورها تؤدى إلى حدوث احمرار بالعين وجفاف وحكة وزغللة (عادل المغذوى ، ٢٠١٨، ٣٢٢).

وأشار ليساك (Lissak,2018,152) إلى أن الأطفال الذين يلعبون ألعاب الفيديو لأكثر من ٣٠ دقيقة يوميا يعانون من الصداع والدوخة، وتشنجات الجفن نتيجة مباشرة للمستوى العالى من التحفيز الدماغى الذى يحدث أثناء لعب ألعاب الفيديو.

هدفت دراسة سالسينو Salceanu (2014) إلى التعرف على اتجاهات الوالدين فيما يتعلق بتأثير ألعاب الكمبيوترعلى نمو وتطور أطفالهم وعيوب ألعاب الكمبيوتر. وأجريت على عينة من ١٠٨٧ من أولياء أمور مجموعة من الأطفال. وتوصلت نتائج الدراسة إلى عيوب وأضرار ألعاب الكمبيوترهى: قلة الحركة والنشاط البدنى، ومشكلات البصر، والإثارة والهياج للطفل .

٢- الإصابة بسوء التغذية والبدانة:

تؤدى الألعاب الالكترونية إلى زيادة الوزن الناتج عن زيادة السعرات الحرارية المخزنة داخل الجسم على هيئة شحوم ودهون، لأن الطفل لايشارك أسرته فى وجبات الغذاء والعشاء فيتعود الأكل غير الصحى فى أوقات غير مناسبة للجسم، إضافة لقلة النشاط البدنى والحركى لدى الطفل (مصطفى قويدر ، ٢٠٢٠، ٤٦).

وأشار مارتن (Martin,2011,3) إلى أن الأطفال الذين يقضون وقتًا مفرطًا فى ممارسة الألعاب الالكترونية واستخدام الكمبيوترالأمرالذى يؤدى إلى زيادة معدلات الإصابة بزيادة الوزن، والسمنة، وزيادة استهلاك الأطعمة غير الصحية، وارتفاع نسبة الكوليسترول، وانخفاض النشاط البدنى.

وأكد أيضًا كالفيرت،ستاينو،بوند(Calvert,Staiano,&Bond,2013,51)أن التعرض للألعاب الالكترونية سبب رئيسى فى أزمة السمنة لأن استخدام هذه الألعاب يزيد من استهلاك الأطعمة عالية السعرات الحرارية والمشروبات ذات القيمة الغذائية المنخفضة.

استهدفت دراسة ستيتلر، سيجنير،سوتر Stettler, Signer, & Suter (2004) التعرف على العلاقة بين الألعاب الالكترونية والعوامل البيئية المرتبطة بالسمنة فى الطفولة فى سويسرا. وتكونت عينة الدراسة من ٨٧٢ طفلا فى صفوف دراسية من الأول إلى الثالث. واستخدمت الدراسة استبيان عن العوامل البيئية، واستبيان لتقدير النشاط البدنى للأطفال من قبل المعلمين. وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن استخدام الألعاب الالكترونية لكل ساعة فى اليوم، ومشاهدة التليفزيون لكل ساعة فى اليوم، ونقص النشاط البدنى، وعمل الأمهات، وتدخين الوالدين مرتبطين بشكل كبير بالسمنة، كما أكدت نتائج الدراسة على أن استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية مرتبط بشكل كبير بالسمنة لديهم .

واسهدفت دراسة شهال، فونغ، كوهلى، فيوجيليرز Chahal, Fung ,Kuhle, &Veugelers (2012) دراسة هل استخدام أجهزة الترفيه والتسلية الالكترونية ليلا مرتبط بمدة النوم ، والوزن الزائد والسمنة، وجودة النظام الغذائى، والنشاط البدنى لدى الأطفال الكنديين؟ وتكونت عينة الدراسة من ٣٣٩٨ من أطفال الصف الخامس بمدينة ألبرتا بكندا. واستخدمت الدراسة استبيانات عن أنماط حياة الأطفال، والسلوكيات الصحية، واستبيان النشاط البدنى، وقياسات الأطوال وأوزان الجسم. وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن ٦٤٪ من آباء وأمهات الأطفال ذكروا بأن أطفالهم يستخدمون واحدا أو أكثر من هذه الأجهزة الالكترونية فى غرف نومهم، كما توصلت النتائج أيضا إلى أن استخدام الأجهزة الالكترونية ليلاً ارتبط بالزيادة فى وزن الجسم ، وضعف جودة النظام الغذائى، وانخفاض مستويات النشاط البدنى بطريقة ذات دلالة إحصائية.

وقد هدفت دراسة هام، سونغ، كيم Ham,Sung,Kim (2013) إلى بحث الارتباط بين الخصائص الاجتماعية الديموغرافية والنفسية والاجتماعية والسلوكية مع وقت الشاشة (قضاء الوقت على التلفاز/ ألعاب الكمبيوتر/ ألعاب الفيديو) بين أطفال المدارس فى كوريا. وتكونت عينة الدراسة من ٣٧٠طفلا من أربع مدارس ابتدائية. واستخدمت الدراسة مجموعة من المقاييس لقياس وقت الشاشة،ومدة النوم، وسلوك الأكل، وإيجابيات وسلبيات الرياضة، وممارسة الكفاءة الذاتية.وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن ٤٥.٧٪ من الأطفال يقضون وقتًا على الشاشة (التلفاز/

ألعاب الفيديو/ ألعاب الكمبيوتر) من ١- ٢.٩ ساعة فى اليوم، ٨.٩ % من الأطفال يقضون وقتًا على الشاشة (التلفاز/ ألعاب الفيديو/ ألعاب الكمبيوتر) ٣ ساعات أو أكثر فى اليوم، كما أشارت النتائج إلى أن زيادة وقت الشاشة مرتبط بالجنس (كونه ذكرًا)، وارتفاع مؤشر كتلة الجسم، واستهلاك الوجبات السريعة، وعدم ممارسة الرياضة، ووجود أم عاملة.

كما استهدفت دراسة توريل، روماشكين، موريسون Turel,Romashkin,&Morrison (2017) بحث العلاقة بين ألعاب الفيديووجودة النوم واستهلاك المشروبات الغازية والسمنة بين الأطفال والشباب.التى أجريت على عينة من ١٢٥ طفلا ومراهقا تتراوح أعمارهم ما بين ٩-١٧ عاما يلعبون ألعاب فيديو تم اختيارهم من مستشفى كندى اكاديمى للأطفال. باستخدام مسح للوالدين والطفل وأنشطة بدنية، ومقاييس نفسية، وقائمة جودة النوم لبيتسبرغ . وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن مدة تشغيل ألعاب الفيديو فى نافذة ٤ ساعات قبل وقت النوم مرتبط بزيادة السمنة فى منطقة البطن، ويتوسط فى هذا الارتباط انخفاض جودة النوم وزيادة استهلاك المشروبات الغازية أثناء اللعب بألعاب الفيديو، وأكدت النتائج على أن مدة تشغيل ألعاب الفيديو فى نافذة ٤ ساعات قبل وقت النوم، ومدة جلسة ألعاب الفيديو، واستهلاك المشروبات الغازية أثناء اللعب بألعاب الفيديو، وعدم القدرة على النوم الهادىء ترتبط بالسمنة فى منطقة البطن.

٣-إصابات الجهاز العضلى الهيكلى والعظمى:

اشتكى العديد من الأطفال من آلام الرقبة خاصة الناحية اليسرى منها إذا كان الطفل يستخدم اليد اليمنى، وفى الجانب الأيمن إذا كان أعسرنتيجة لسرعة استخدام اليد وشد عضلات الرقبة وعظمة اللوح والجلسة غير السليمة (عادل المغذوى ، ٢٠١٨، ٣٢٢).

وقد أشار الأطباء إلى ظهور مجموعة من الإصابات الخاصة بالجهاز العظمى والعضلى نتيجة للحركة السريعة المتكررة أثناء ممارسة هذه الألعاب، وأن كثرة حركة الأصابع على لوحة ذراع اللعبة والمفاتيح تسبب أضرارًا بالغة لأصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصفة مستمرة (موساوى عبد الحفيظ ،٢٠٢٠ ، ٢٩٥).

وذكرعينيجبارا (Ayenigbara,2018,2) معاناة الأطفال من شكاوى جسدية مرتبطة بلعب ألعاب الفيديو تتراوح من ألم فى اليدين والمعصمين إلى الظهر والرقبة إلى جانب إصابات أوتار اليدين والمعصمين.

ولقد هدفت دراسة لوى، سيتو، جونز Lui, Szeto, & Jones (2011) إلى دراسة العلاقة بين نمط استخدام أجهزة الألعاب الالكترونية والتعب الجسدى بين أطفال المدرسة الابتدائية فى هونغ كونج، وأجريت على عينة من ٤٧٦ من طلاب المدارس الابتدائية ٢٥٨ ذكور ،٢٠٥ إناث تتراوح أعمارهم مابين ٨-١٣عاما. باستخدام استبيانات عن تكرار ومدة اللعب على أنواع أجهزة الالعاب الالكترونية المختلفة، واستبيانات عن التعب الجسدى المرتبط بهذه الألعاب. وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن الألعاب الالكترونية المختلفة تؤثر على أوضاع العضلات فى الجسم بطرق مختلفة، والتعرض لفترات طويلة لهذه الألعاب يؤدى إلى أعراض الجهاز العضلى الهيكلى، ومايقرب من ثلث أفراد العينة (٢٨ %) عانوا من بعض الآلام الجسدية نتيجة ممارستهم للالعاب الالكترونية، وكانت آلام الرقبة الأكثر شيوعا تليها آلام الكتفين والأصابع. وأكدت نتائج هذه الدراسة إلى أن الاستخدام اليومى لأكثر من ساعتين لأجهزة الالعاب الالكترونية أدت إلى زيادة ملحوظة فى التعرض لآلام جسدية فى أى منطقة من الجسم بنسبة احتمالات ٤.٧٥٪.كما أوصت هذه الدراسة على أهمية مراقبة تعرض أطفال المدارس الابتدائية للألعاب الالكترونية وخاصة أجهزة اللعب المحمولة الصغيرة نظرا لآثارها السلبية على صحتهم العضلية الهيكلية

٤- **كل ساعة إضافية من ألعاب الفيديو أو استخدام الكمبيوترمرتبطة بانخفاض ٥ % فى حساسية الأنسولين** وهرمون الأنسولين له دور رئيسى فى تنظيم التمثيل الغذائى وتخزين الدهون، وتسمى الحالة التى تفشل فيها الخلايا فى استخدام الأنسولين بشكل فعال مقاومة الأنسولين والتى تساهم فى الفيزيولوجيا المرضية لمرضى السكر وهى عامل خطر للإصابة بأمراض القلب والأوعية الدموية (Lissak,2018,151).

٥-مشكلات صحية أخرى:

لقد ذكرجريفيث وآخرون (Griffithsa,et al.,2012,4) أن من العواقب الصحية التى تنجم عن اللعب المفرط لألعاب الفيديو : الهلوسة السمعية، وسلس البول، وآلام الرسغ، والتهاب الأوتار، وخدر الأصابع، ومتلازمة اهتزازاليد.

كما أشارماكلين،وجريفيث (Mclean,&Griffiths,2013,122) إلى أن من بين الآثارالضارة أيضًا نوبات الصرع، والتهاب المفاصل، والمشاكل الجلدية.

تؤدى الألعاب الالكترونية إلى زيادة ضربات القلب وارتفاع ضغط الدم بسبب ما تسببه هذه الألعاب من استثارة زائدة للأطفال من خلال المباريات والمغامرات، وفيما تقدمه لهم من نتائج

لأدائهم خطوة بخطوة. وبهذه الانفعالية يبدى الطفل اندماجًا وانهماكًا كاملًا فى نشاط لعب الفيديو (آندى حجازى، ٢٠١٠، ٨٩).

ولقد توصلت نتائج دراسة إيميس (1997) Emes إلى أن ممارسة ألعاب الفيديو ترتبط بمجموعة من الآثار الجسدية المصاحبة لها منها زيادة التمثيل الغذائى (عملية الأيض) ، ومعدل ضربات القلب، والنوبات ، والتهاب الأوتار.

ثانياً: الآثار الاجتماعية:

الطفل الذى يقضى ساعات طويلة فى ممارسة الألعاب الالكترونية من دون تواصل مع الآخرين يجعل منه طفلًا غير اجتماعى منطويًا على ذاته، وإسرافه فى التعامل مع عوالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع فيفتقد بعض قيم المواطنة كاكتساب المهارة الاجتماعية فى إقامة صداقات، والتسامح وقبول الآخر(خالد حنفى، ٢٠١٨، ٣٩).

ويؤدى استخدام الألعاب الالكترونية إلى انخفاض مستوى السلوك الاجتماعى الإيجابى،وزيادة سلوك اجتماعى أكثر عدوانية (Brandtzaeg,&Heim,2009,72).

كما أن مدمنى ألعاب الفيديو يعانون من زيادة العزلة الاجتماعية (Wang,et al.,2019,1)

وأشارت نتائج دراسة زسمانى، تشاشمى، هدايتى Zamani ,Chashmi, &Hedayati (2009) التى أجريت على عينة من٥٦٤ من طلاب الصف الثانى بمدينة أصفهان إلى أن إدمان ألعاب الكمبيوتر تقلل من الأداء الاجتماعى للأطفال، ووجود علاقة سلبية بين إدمان الأطفال لألعاب الكمبيوتر وضعف الأداء الاجتماعى لديهم.

بينما استهدفت دراسة بوجول، فينول، فورنز ، هاريسون، مارتنيز ، ماسيا وآخرون (2016) Pujol, Fenoll, Forns, Harrison, Martinez- Vilavella,Macia,&et al. التعرف على العلاقة بين الاستخدام الأسبوعى لألعاب الفيديو، والقدرات المعرفية، والمشاكل المتعلقة بالسلوك لدى عينة من الأطفال. وتكونت عينة الدراسة من ٢٤٤٢ طفلا تتراوح أعمارهم ما بين ٧-١١عاما . ولقد توصلت نتائج الدراسة إلى أن الأطفال الذين يقضون ٩ ساعات أو أكثرأسبوعيا على ألعاب الفيديو يظهرون مشكلات السلوك، وصراعات الأقران، وانخفاض القدرات الاجتماعية، وأكدت النتائج على أن الاستخدام الأسبوعى المتكررلألعاب الفيديو يرتبط بمشكلات السلوك.

وتؤدى أيضا الألعاب الالكترونية بما تحمله من أخلاقيات وأفكار سلبية إلى المزيد من الانفصال الأسرى وارتباط الطفل بالقيم والأخلاقيات الغريبة التى تفصله عن مجتمعه وأصالته،

كما أنها تصنع طفلًا أنانيًا لا يفكر فى شىء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيراً ما تثار المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول من يلعب؟ (أمانى صالح، ٢٠١٧ ، ٢٤٠).

كما تزرع بعض الألعاب معتقدات وأفكار خاطئة فى عقول الأطفال وهى التى قد تتخالف مع التربية التى يربيها الآباء لأبنائهم وتختلف مع العادات الموجودة فى مجتمعنا (رنا عباس، ٢٠١٨، ٣١٦).

ثالثاً: الآثار الاكاديمية أو التعليمية:

ذكر (Al-Hileh,&Ibrahim,2018,1806) أن الألعاب الالكترونية لها عيوب اكاديمية، فالاستخدام المنتظم للألعاب الالكترونية يؤثر سلبًا على التحصيل الدراسى، ويؤدى إلى اضطرابات التعلم، وإهمال الواجبات المنزلية، والهروب من المدرسة خلال فترة الدراسة.

كماأشارباولوسكا، بوتيمبسكا، زيمانسكا (pawlowskal,Potembska,&Szymanska,2018,9) إلى أنه من بين الآثار السلبية للعب المفرط لألعاب الفيديو نقص التركيز، والمشكلات المدرسية، والتغيب عن المدرسة وأضاف (Martin,2011,3) مشاكل الانتباه ، وتقليل الخيال الإبداعى

وأكد اللزام (Allazzam,2015,25) أيضا أن ممارسة الألعاب الالكترونية تؤدى إلى تشتت الطفل وقصر مدى الانتباه لديهم.

وذكر (Kato,et al.,2018) أيضا أنه من مخاطر الأجهزة الالكترونية ضعف الأداء الأكاديمى.

هدفت دراسة سكوريك، تيو، نيو (2009) Skoric,Teo,&Neo بحث العلاقة بين ألعاب الفيديو والأداء الأكاديمى لطلاب المدارس الابتدائية. وتكونت عينة الدراسة من ٣٣٣ طفلا تتراوح أعمارهم ما بين ٨-١٢عاما من مدرستين ابتدائيتين فى سنغافورة.واستخدمت الدراسة مقياس دانفورث للمشاركة وإدمان ألعاب الفيديو وأسئلة من DSM-IV. وأشارت نتائج الدراسة إلى أن إدمان ألعاب الفيديو ترتبط سلبيا بالأداء المدرسى .

واستهدفت دراسة دوراك، شيرل، برونز، سترودر (2007) Dworak,Schierl,Bruns,&Struder بحث تأثير الاستهلاك المفرط لألعاب الكمبيوتر ومشاهدة التلفاز على أداء الذاكرة لدى الأطفال فى سن المدرسة.وتكونت عينة الدراسة من ١١ طفلا حيث تعرض الأطفال للإفراط فى استخدام التلفازوألعاب الكمبيوتر، وتم إجراء

اختبار الذاكرة اللفظية والبصرية قبل مشاهدة التلفازولعب ألعاب الكمبيوتروبعد فترة النوم اللاحقة لتحديد أداء الذاكرة اللفظية والبصرية المكانية.ولقد توصلت نتائج الدراسة إلى أن ممارسة ألعاب الكمبيوتر يؤدى إلى انخفاض كبير فى أداء الذاكرة اللفظية، وتدهور الأداء المعرفى اللفظى للأطفال ويؤثر سلبيا على تعلمهم وذاكرتهم.

بينما دراسة هاستنجز، وكاراس، ووينسلر، وواى، ومارديجان، وتايلر Hastings,Karas,Winsler,Way,Madigan,&Tyler (2009) استهدفت بحث العلاقة بين مقدار ومحتوى ألعاب الكمبيوتر وألعاب الفيديو التى يلعبها الأطفال، والنتائج السلوكية والأكاديمية. باستخدام تقرير الوالدين للحصول على البيانات عن كل من لعب الطفل بألعاب الفيديو، والسلوك، والأداء المدرسى. وأظهرت نتائج الدراسة أن الوقت الذى يقضيه الطفل فى ممارسة ألعاب الكمبيوتر وألعاب الفيديو مرتبط بشكل إيجابى بالعدوانية، ومرتبط سلبيا بالكفاءة المدرسية، كما توصلت النتائج إلى أن محتوى الألعاب العنيفة مرتبط إيجابيا بمشاكل الانتباه، ومحتوى الألعاب التعليمية مرتبط سلبيا بمشاكل الانتباه، وأشارت النتائج إلى ارتباط الألعاب التعليمية بالتحصيل الدراسى الجيد، وأكدت النتائج أخيرا على أن ألعاب العنف، وقضاء وقت كبير فى ممارسة ألعاب الفيديومرتبط بنتائج سلوكية واكاديمية سلبية فى حين أن الألعاب التعليمية ترتبط بنتائج سلوكية واكاديمية إيجابية.

ولقد وجد العلماء أن الألعاب السريعة(Games action) تسهم فعليًا فى تدمير بعض خلايا العقل خلال ثلاثة أشهر من الاستعمال، حيث أن لها تأثيرًا على ثلاث قدرات أساسية للاستيعاب لدى الطفل وهى: قدرة الانتباه، والتركيز، وقدرة التذكر(أمانى صالح، ٢٠١٧، ٢٣٨).

وتسبب الألعاب الالكترونية التخمة المعلوماتية لدى الأطفال، حيث تقدم هذه الألعاب سيلًا جارفًا من المعلومات يمكن أن يصيب الأطفال بما يسمى مرض "تخمة المعلومات" شخصه عدد من العلماء منهم عالم النفس البريطانى ديفيد لويس الذى أطلق على مجمل هذه الأعراض المرضية المرتبطة بضغوط المعلومات (Information fatigue syndrome) وهى التخمة التى يمكن أن تصيب لاعبى الألعاب الالكترونية من الأطفال، وتمنعهم من الإقبال على الدراسة (مصطفى المريط ، ٢٠٢٠، ١٢).

رابعاً: الآثار النفسية والسلوكية:

١- تؤدى الألعاب الالكترونية إلى اضطرابات النوم:

لقد ذكر تواينجى، هيسلر، وكريزان(Twenge,Hisler,&Krizan,2019,212,216) أن التعرض لأى نوع من الشاشات الالكترونية له تأثير ضار على النوم عند الأطفال الصغارخصوصًا الضوء المنبعث من الشاشات الالكترونية يمنع إفراز الميلاتونين المرتبط ببدء أو بداية النوم وبالتالى يتسبب فى اضطراب الساعة البيولوجية، كما ذكر أن التابلت يؤدى إلى زيادة اليقظة الليلية وتقليل النوم السريع لحركة العين وزيادة النعاس فى الصباح التالى .

ارتبط وجود جهاز الكمبيوتر والألعاب الالكترونية فى غرفة نوم الطفل بتأخرموعد وبداية النوم، وقصر إجمالى وقت النوم، وزيادة اضطرابات مقاومة النوم، والقلق أثناء النوم، واضطراب التنفس أثناء النوم(Cain,&Gradisar,2010,736).

وقد أكد أيضًا بيراتشيا، وكورسيو(Peracchia,&curcio,2018,302) بأن لعب ألعاب الفيديو لفترات طويلة خاصة فى المساء سبب هام لمشاكل النوم، ويؤدى إلى نوم غير كاف، مع إمكانية التأثير على الإدراك فى أيام اليقظة التالية.

كما أشارليساك (Lissak,2018,150) إلى أن تعرض الطفل لألعاب الفيديو يزيد الإثارة النفسية والفسيولوجية للأطفال،وتؤثر على الجهاز السمبثاوى وبالتالى الإثارة قد تعوق الاسترخاء قبل النوم، وتتسبب فى تأخر بدء النوم.

وهناك العديد من الأسباب المحتملة لتأثير استخدام الألعاب الالكترونية قبل النوم على النوم:

أ- قد يؤدى استخدام الألعاب الالكترونية إلى زيادة الاستثارة الفسيولوجية أو الإدراكية، فعندما ينخرط الطفل فى استخدام الألعاب قبل وقت النوم مباشرة فقد يؤدى ذلك إلى حالة إثارة أعلى فى وقت النوم تتعارض مع بداية النوم.

ب- قد تكون التأثيرات ناتجة عن التعرض للضوء من شاشات العرض الالكترونية مما قد يثبط الميلاتونين خلال فترة زمنية قبل النوم (Mazurek,Engelhardt,Hilgard,&Sohl,2016,529).

ولقد أشارت نتائج دراسة دوراك، شيرل، برونز، سترودر Dworak,Schierl,Bruns,&Struder (2007) إلى أن ممارسة ألعاب الكمبيوترتؤدى إلى

انخفاض فى معدلات نوم الموجات البطيئة كما لوحظ تأخر بداية النوم، والمرحلة الثانية من النوم بعد ممارسة ألعاب الكمبيوتر، بينما مشاهدة التلفاز قللت من كفاءة النوم بشكل كبير لكنها لم تؤثر على أنماط النوم، وأكدت النتائج على أن التعرض للتلفاز وألعاب الكمبيوتر يؤثرسلبيًا على نوم الأطفال.

وهدفت دراسة ناثانسون، بيينز Nathanson, & Beyens (2018) بحث العلاقة بين استخدام الأجهزة الالكترونية المحمولة لمرحلة ما قبل المدرسة واضطرابات النوم، وتكونت عينة الدراسة من ٤٠٢ من الأمهات القوقازيات الحاصلات على تعليم جامعى وأطفالهن الذين تتراوح أعمارهم من ٣-٥ سنوات، واستخدمت الدراسة استبيانات لتقييم استخدام أطفالهن فى مرحلة ما قبل المدرسة للأجهزة الالكترونية المحمولة، واستبيانات تقييم مقاومة وقت النوم، ومدة النوم، والنعاس أثناء النهار، وتوصلت نتائج الدراسة إلى ارتباط السهر لوقت متأخر والاستخدام اليومى للتابلت باضطرابات النوم، بالإضافة إلى أن ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية فى الوقت المخصص للنوم يؤدى إلى مشكلات واضطرابات فى النوم.

كما استهدفت دراسة Altintas,Karaca,Hullaert,&Tassi (2019) الكشف عن العلاقة بين جودة النوم وألعاب الفيديو والكشف عن دور العوامل المختلفة مثل الخصائص الاجتماعية الديموغرافية، ومدة ألعاب الفيديو، وشدة (كثافة) لعب ألعاب الفيديو، والصحة الجسدية والنفسية. وتكونت عينة الدراسة من ٢١٧ طفلا متوسط أعمارهم ٧ سنوات. واستخدمت الدراسة استبيانات تتكون من معلومات اجتماعية ديموغرافية، ومؤشر جودة النوم لبيتسبرغ، واستبيان للتعرف على وقت ممارسة ألعاب الفيديو أسبوعيا، وكثافة اللعب بالعاب الفيديو ، كما استخدمت الدراسة التحليل العنقودى الهرمى على أبعاد مؤشر جودة النوم لبيتسبرغ لتحديد مظاهر جودة النوم.وتوصلت نتائج الدراسة إلى مظهرين لجودة النوم: جودة نوم مرتفعة ل١٣٢طفلا (٦٠.٨٣٪)، وجودة نوم مخفضة ل٨٥طفلا (٣٩.١٧٪)، وهذان المظهران لجودة النوم ارتبطا بشكل مختلف بمدة ألعاب الفيديو أسبوعيا وكثافة (شدة) اللعب بألعاب الفيديو والصحة النفسية، كما توصلت النتائج أيضا إلى أن جودة النوم كانت مرتبطة إيجابيا بالصحة النفسية وسلبيا بكثافة ممارسة ألعاب الفيديو، كما أكدت النتائج على أن كثافة (شدة) ممارسة ألعاب الفيديو يعد عاملا بارزا للتنبؤ بعدم القدرة على النوم الهادىء ومشكلات النوم مقارنة بمدة ألعاب الفيديو.

٢-**وجود علاقة سلبية بين إدمان الألعاب والرضا عن الحياة:**

فالأشخاص الأقل رضا عن حياتهم اليومية هم أكثر عرضة للهروب من هذا الواقع من خلال الاستخدام المفرط للألعاب (Lemmens,etal.,2009,81).

لقد هدفت دراسة برزيبيلسكى (2014) Przybylski إلى بحث العلاقة بين الألعاب الالكترونية والتوافق النفسى والاجتماعى لدى الأطفال والمراهقين. وأجريت على عينة من الأطفال والمراهقين تتراوح أعمارهم ما بين ١٠-١٥عاما .واستخدمت الدراسة استبيان التوافق النفسى والاجتماعى، واستبيان الألعاب الالكترونية لتحديد عدد الساعات اليومية فى ممارسة هذه الألعاب. وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن المستويات المنخفضة (أقل من ساعة واحدة يوميا)، وكذلك المستويات المرتفعة (أكثرمن ٣ ساعات يوميا) من ممارسة الألعاب الالكترونية مرتبطة بدرجة كبيرة بالمؤشرات الرئيسية للتوافق النفسى والاجتماعى . حيث ارتبط انخفاض المشاركة فى الألعاب الالكترونية بالرضا عن الحياة بدرجة كبيرة، وبالسلوك الاجتماعى الإيجابى، وانخفاض المشاكل الداخلية والخارجية، بينما المستويات المرتفعة من ممارسة الألعاب الالكترونية ارتبطت بانخفاض الرضا عن الحياة، وبالسلوك الاجتماعى السلبى، وكثرة المشاكل الداخلية والخارجية، وأكدت النتائج على ارتباط الألعاب الالكترونية بالتوافق النفسى والاجتماعى للأطفال سواء الإيجابى أو السلبى

٣- **تسبب الألعاب الالكترونية مشكلات واضطرابات نفسية**

إدمان ألعاب الموبايل يرتبط بشكل إيجابى بالقلق الاجتماعى، والاكتئاب، والوحدة (Wang,et al.,2019,1). كما يوجد ارتباط بين الأطفال المدمنين لألعاب الكمبيوتروالخجل لديهم(Allazzam,2015,19).

وأشارت نتائج دراسة زسمانى، تشاشمى، هدايتى Zamani ,Chashmi, &Hedayati (2009) إلى وجود علاقة ارتباطية موجبة بين إدمان الطلاب لألعاب الكمبيوتر والقلق لديهم، كما أكدت النتائج على أن إدمان ألعاب الكمبيوتر يزيد من القلق، والاكتئاب.

واستهدفت دراسة ديريه (2011) Deyreh التعرف على الآثار المرضية لألعاب الكمبيوتر وألعاب الفيديو على أطفال المرحلة الابتدائية فى إيران . وتكونت عينة الدراسة من ٢٣١ طفلا منهم ١١٤ أولاد ،١١٧ بنات تم اختيارهم عشوائياً. وتوصلت نتائج الدراسة إلى انتشار القلق، والاكتئاب، والعدوان أكثر ظهورا بين الأولاد، وأن الأولاد أكثر اهتماما بممارسة هذه الألعاب

ويقضون ساعات أكثر يوميا، كما أظهرت النتائج أن أطفال المرحلة الابتدائية يعانون من أعراض نفسية نتيجة ممارسة ألعاب الكمبيوتر وألعاب الفيديو.

أما دراسة تورتوليرو، بيسكين، بوملر، كوكارو، إليوت، ديفيز وآخرون (2014) Tortolero,Peskin,Baumler,Cuccaro,Elliott,Davies,et al. استهدفت بحث ما إذا كان ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة يوميا مرتبطة بأعراض الاكتئاب بين طلاب المرحلة الابتدائية. وتكونت عينة الدراسة من ٥١٤٧ طالبا بالصف الخامس الابتدائى ومقدمى الرعاية لهم. ولقد توصلت نتائج الدراسة إلى أن الطلاب الذين يلعبون ألعاب الفيديو الأكثر عنفا لمدة ساعتين أو أكثريوميا كان لديهم أعراض اكتئابية واضحة أكثر من الطلاب الذين يلعبون ألعاب الفيديو الأقل عنفا لمدة أقل من ساعتين يوميا ، كما أكدت النتائج على وجود ارتباط بين التعرض اليومى لألعاب الفيديو العنيفة وأعراض الاكتئاب بين طلاب المرحلة الابتدائية .

كما استهدفت دراسة فورس، بارش (2019) Fors, &Barch بحث العلاقة بين استخدام الوسائط الالكترونية والقلق والاكتئاب لدى الأطفال. وأجريت على عينة من الأطفال تتراوح أعمارهم مابين ٩-١١ عاما. باستخدام استبيانات تم الإجابة عليها من قبل الآباء عن استخدام الطفل للوسائط الالكترونية، واستبيانات خاصة بالقلق والاكتئاب لدى الطفل .وأظهرت نتائج الدراسة أن استخدام الطفل للوسائط الالكترونية مرتبط بالاكتئاب أكثر من القلق، كما توصلت النتائج أيضا إلى أن الأنواع المختلفة للوسائط الالكترونية أظهرت علاقات متباينة بالقلق والاكتئاب حيث أن ألعاب الفيديوودردشة الفيديو(الدردشة المرئية) مربتطة بالقلق، فى حين أن مشاهدة الفيديو مرتبطة بالاكتئاب.

ويرتبط إدمان ألعاب الكمبيوتربالشعور بالوحدة النفسية وقد أكد ذلك دراسة إيرين، أورسا.

هدفت دراسة إيرين، أورسا Eren, &Orsal (2018) إلى بحث العلاقة بين إدمان ألعاب الكمبيوتروالشعور بالوحدة بين الأطفال. وأجريت على عينة من الأطفال فى الصف الرابع الابتدائى تتراوح أعمارهم ما بين٩-١٠ سنوات. باستخدام مقياس إدمان ألعاب الكمبيوتر، ومقياس الشعور بالوحدة UCLA. وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين إدمان الأطفال لألعاب الكمبيوتر والشعور بالوحدة لديهم.

كما يرتبط إدمان الألعاب الالكترونية بمجموعة من الاضطرابات المرضية وتشمل اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة، واضطراب القلق العام، واضطراب الهلع، ورهاب المدرسة، وأعراض نفسية جسدية (Griffithsa,et al.,2012,4).

لقد هدفت دراسة ميلانى، كاميسكا، لونيو، ميراغولى، بلاسيو (2020) Milani,Camisasca,Lonio,Miragoli,& Blasio دراسة تأثير استخدام ألعاب الفيديو فى مرحلتى الطفولة والمراهقة وعلاقتها بالرهاب الاجتماعى لديهما .وتكونت عينة الدراسة من ٣٥٩ طفلا ومراهقا من المدارس الابتدائية والثانوية والعليا فى شمال إيطاليا تتراوح أعمارهم ما بين ٦-١٨ عاما . واستخدمت الدراسة مقياسًا لقياس عادات استخدام ألعاب الفيديو، ومقياس الرهاب الاجتماعى، ومقياسًا لقياس النتائج الاكلنيكية. وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن الأطفال الذين يعانون من الرهاب الاجتماعى وأكثر استخداما لألعاب الفيديو يظهرون نموًا غير طبيعى، وأكثر عرضة لتطورنتائج سلبية مثل المشاكل الخارجية.

واستهدفت دراسة رزجويان، خادمى، دوراندیش، دافارى اشتيسن Razjouyan,Khademi,Dorandish,&Davari-Ashtiani(2020) بحث درجة إدمان ألعاب الفيديو لدى الأطفال الإيرانيين المصابين باضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه مقارنة بالأطفال العاديين. وتكونت عينة الدراسة من ٩٩ طفلا مصابا باضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه من المستشفى، ٩٩ طفلا عاديا من مدارس ابتدائية بطهران، واستخدمت الدراسة مقياس إدمان الانترنت ليونج (ألعاب الفيديو)، ومقياس كونرز لتقدير سلوك الطفل .وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن ١١٪ من الأطفال المصابين باضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه، ٤٪ من الأطفال العاديين مدمنين لألعاب الفيديو، بالإضافة إلى ٥٨ % من الأطفال المصابين باضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه، ٢٧٪ من الأطفال العاديين يتعرضون لألعاب الفيديو، كما أكدت النتائج على أن تكرار وانتشار إدمان ألعاب الفيديو كانت أعلى لدى الأطفال المصابين باضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه مقارنة بالأطفال العاديين.

كما هدفت دراسة فروليتش، ليمكول، دوبفنر Frolich,Lehmkuhl ,& Dopfner (2009) بحث العلاقة بين ألعاب الكمبيوترواضطراب فرط الحركة والنشاط ونقص الانتباه، والسلوك العدوانى لدى الأطفال. وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن الأطفال المصابين باضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة أكثرعرضة لإدمان ألعاب الكمبيوتر بسبب خصائصهم النفسية

والعصبية ، كما أشارت النتائج أيضا إلى أن الاستخدام المفرط لألعاب الكمبيوتر يعتبر عامل خطر كبير للسلوك العدوانى فى ظل وجود سمات شخصية ذات إدراك وأفكار عدوانية وسلوكيات عدوانية عند الأطفال

والأطفال الذين يستخدمون ألعاب الفيديو بشكل مفرط من المحتمل أن يكون لديهم المزيد من المشاكل النفسية مثل تقدير ذات متدنى، ومشاكل سلوكية مثل المشاركة فى الشجار والمعارك الجسدية وحتى إدمان اللعبة (Kietglaiwansiri,&Chonchaiya, 2018, 523).

لقد هدفت دراسة رايكرز، ولورانس، وحفيكوست ،وزوبريك Rikkers, Lawrence, Hafekost, & Zubrick (2016) دراسة العلاقة بين استخدام الأطفال والمراهقين للانترنت والألعاب الالكترونية والمشاكل الانفعالية فى استراليا. وأجريت على عينة من ٦٣١٠ من الآباء والأمهات ومقدمى الرعاية لأطفال ومراهقين تتراوح أعمارهم ما بين ٤- ١٧ عاما. واستخدمت الدراسة مسح منزلى لتحديد مجموعة من الاضطرابات النفسية والمشاكل الانفعالية باستخدام مجموعة متنوعة من أدوات التشخيص، كما استخدمت الدراسة استبيانات حول استخدام الانترنت والألعاب الالكترونية. وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن نسبة الإناث اللاتى يعانين من مستويات مرتفعة من الألم النفسى ضعف مثيلتها لدى الأولاد، كما أشارت النتائج أن الأفراد الذين يعانون من مشاكل انفعالية أومستويات مرتفعة من الألم والاضطراب النفسى يقضون معظم الوقت على الانترنت والألعاب الالكترونية.

وهدفت دراسة نداء الساعدى(٢٠٠٥) إلى التعرف على مستوى الأعراض العصابية لدى مستعملى الألعاب الالكترونية (القلق، العدوان، سوء التوافق الاجتماعى)، والتعرف على دلالة الفروق فى الأعراض العصابية (القلق، العدوان، سوء التوافق الاجتماعى) بين ممارسى الألعاب الالكترونية وغير الممارسين، والتعرف على دلالة الفروق فى الأعراض العصابية (القلق، العدوان، سوء التوافق الاجتماعى) بين ممارسى الألعاب الالكترونية حسب نوع اللعبة (عدوانية، غيرعدوانية).وتكونت العينة من ٤٣٢ تلميذًا ومن الذكورفقط إذ بلغ حجم عينة الممارسين (٢٤٠) تلميذًا وعينة غير الممارسين(١٩٢) تلميذًا موزعين على المراحل الدراسية الثلاث الرابع والخامس والسادس وتتراوح أعمارهم ما بين ٩-١٢ سنة. وقامت الباحثة ببناء مقياس للأعراض العصابية لدى مستعملى الألعاب الالكترونية فى ثلاثة مجالات هى: (القلق، العدوان، سوء التوافق الاجتماعى). وتوصلت النتائج إلى وجود مستوى منخفض من الأعراض العصابية لدى ممارسى

الألعاب الالكترونية، كما أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية فى الأعراض العصابية بين ممارسى الألعاب الالكترونية وغير الممارسين والفرق يعود إلى عامل الممارسة، وكذلك وجود فروق ذات دلالة إحصائية فى الأعراض العصابية بين ممارسى الألعاب الالكترونية حسب نوع اللعبة (عدوانية ، غيرعدوانية).

كما أشارت نتائج دراسة بشرى العبيدى (٢٠١٧) إلى أن تلاميذ المرحلة الابتدائية لديهم مستوى عال من العدوان والغضب ومستوى منخفض من العناد وإن لديهم استعمالًا مفرطًا للألعاب الالكترونية، ولايوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث فى درجات مقياس الاضطرابات السلوكية والانفعالية (العدوان، الغضب، العناد) كما لايوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث فى الاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية، وإن هناك علاقة طردية موجبة ذات دلالة إحصائية بين كل من (اضطراب العدوان والاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية)و(الغضب والاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية) أى كلما زاد الإفراط فى استخدام الألعاب الالكترونية زاد اضطراب العدوان والغضب لدى التلاميذ، ولاتوجد علاقة بين اضطراب العناد والاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية لدى عينة البحث.

٤- **تسبب الألعاب الالكترونية مشكلات سلوكية:**

لقد أظهرت نتائج دراسة Hastings,et al. (2009) أن الوقت الذى يقضيه الطفل فى ممارسة ألعاب الفيديو والكمبيوتر مرتبط بشكل إيجابى بالعدوانية.

هدفت دراسة موندى، كانترفورد، أولدز، ألين، باتون Mundy,Canterford, Olds, Allen, &Patton (2017) إلى دراسة العلاقة بين استخدام الوسائط الالكترونية(ألعاب الفيديو- الكمبيوتر- التليفزيون) والمشكلات السلوكية والانفعالية خلال مرحلة الطفولة المتأخرة. وتكونت عينة الدراسة من ٨٧٦ من الأطفال تتراوح أعمارهم ما بين ٨-٩ سنوات. واستخدمت الدراسة استبيانات تم الإجابة عليها من قبل الآباء للتعرف على المشكلات السلوكية والانفعالية لأطفالهم، واستبيانات للتعرف على مدة استخدام أطفالهم للوسائط الالكترونية بالساعات. وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن الأولاد الذين يلعبون ألعاب الفيديو بشكل مفرط يغلب عليهم سلوكيات حادة وشاذة بالإضافة إلى مشكلات انفعالية لكل ساعة إضافية من الاستخدام الأسبوعى. كما توصلت النتائج أيضا إلى أن مشاهدة التليفزيون مرتبطة بزيادة فرط الحركة والنشاط الزائد ونقص الانتباه لدى الأولاد.

بينما هدفت دراسة ميلانى، كاميسكا، كارافيتا، لونيو، ميراغولى، بلاسيو Milani,Camisasca, Caravita, Lonio, Miragoli, &Blasio(2015) التحقق من أن التعرض لألعاب الفيديو العنيفة مرتبطة بمشكلات العدوان لدى عينة من الأطفال الإيطاليين . وتكونت عينة الدراسة من ٣٤٦ من أطفال المدارس الابتدائية فى شمال إيطاليا تتراوح أعمارهم ما بين ٧-١٤ عاما. واستخدمت الدراسة استبيانات لقياس عدة متغيرات هى: العدوان، وجودة العلاقات الشخصية، وجودة استراتيجيات المواجهة. وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن الأطفال الذين يفضلون ألعاب العنف كانت درجاتاتهم عالية على مقياس العدوان، كما توصلت النتائج إلى أن استخدام ألعاب الفيديو العنيفة مرتبطة بمستويات عالية من العدوانية، واستراتيجيات المواجهة، والاستهلاك الأسبوعى المعتاد للأطفال لألعاب الفيديو. كما أكدت النتائج على أن ألعاب الفيديو العنيفة تعتبرعوامل خطر لمشاكل السلوك العدوانى فى مرحلة الطفولة .

وهدفت دراسة ارمسترونغ، بوش، جونز Armstrong, Bush, & Jones (2010) إلى تحديد ما إذا كان عدد الساعات التى يقضيها أطفال المدارس الابتدائية فى مشاهدة التليفزيون وممارسة ألعاب الفيديو ترتبط بتعاطى المخدرات .وتكونت عينة الدراسة من ٤٦٩١ من طلاب الصف الرابع والخامس الابتدائى بكاليفورنيا .واستخدمت الدراسة استبيانات عن تعاطى المخدرات ، وتعاطى الكحول ، ومقياس لمعرفة الوقت المستهلك فى مشاهدة التليفزيون وممارسة ألعاب الفيديو،وحياتهم المنزلية.ولقد توصلت نتائج الدراسة إلى أن ثلث الأطفال أشاروا إلى تعاطى المخدرات والتى حددت على أنها تعاطى الكحول، وتعاطى أدوية غير مشروعة، والتدخين، واستخدام التبغ، واستنشاق المذيبات، كما توصلت النتائج إلى أن عدد كبير من الأطفال حوالى ٢٨٪ ممن يشاهدون التليفزيون ويمارسون ألعاب الفيديو ثلاث ساعات أو أكثر أعلنوا تعاطيهم الكحول مقارنة ب ٢٠٪ ممن يشاهدون التليفزيون ويمارسون ألعاب الفيديو ساعتين أو أقل، ٩ % من الأطفال الذين يشاهدون التليفزيون ويمارسون ألعاب الفيديو ثلاث ساعات أو أكثر أعلنوا استنشاقهم المذيبات مقارنة ب ٤٪ ممن يشاهدون التليفزيون ويمارسون ألعاب الفيديو ساعتين أوأقل، وأكدت نتائج الانحدار اللوجستى إلى أن احتمالات شرب الكحول، واستنشاق المذيبات كانت أعلى بشكل ملحوظ لدى الأطفال الذين يشاهدون التليفزيون ويمارسون ألعاب الفيديو ثلاث ساعات أو أكثر مقارنة بالذين يشاهدون التليفزيون ويمارسون ألعاب الفيديو ساعتين أو أقل، وأخيرا

أكدت النتائج على ارتباط ساعات مشاهدة التليفزيون وممارسة ألعاب الفيديو بتعاطى الكحول واستنشاق المذيبات لدى أطفال المدارس الابتدائية.

كما هدفت دراسة رايكرز، ولورانس، وحفيكوست ،وزوبريك Rikkers, Lawrence, Hafekost, & Zubrick (2016) دراسة العلاقة بين استخدام الأطفال والمراهقين للانترنت والألعاب الالكترونية والمشاكل السلوكية والانفعالية فى استراليا. وأجريت على عينة من ٦٣١٠ من الآباء والأمهات ومقدمى الرعاية لأطفال ومراهقين تتراوح أعمارهم ما بين ٤- ١٧عاما. واستخدمت الدراسة مسح منزلى لتحديد مجموعة من الاضطرابات النفسية والمشاكل الانفعالية باستخدام مجموعة متنوعة من أدوات التشخيص، كما استخدمت الدراسة استبيانات حول استخدام الانترنت والألعاب الالكترونية. وتوصلت نتائج الدراسة إلى ارتفاع مستويات استخدام الانترنت والألعاب الالكترونية بين أفراد العينة مع وجود مشاكل سلوكية لديهم، ونسبة الإناث اللاتى يعانين من مستويات مرتفعة من المشاكل السلوكية ضعف مثيلتها لدى الأولاد . وأفادت النتائج أيضا وجود ارتباط بين المشاكل السلوكية ومحاولة الانتحار، والمعاناة من شدة الألم والاضطراب النفسى، وتعاطى الكحول. وأكدت هذه النتائج على وجود علاقات بين المشاكل السلوكية المرتبطة باستخدام الانترنت والألعاب الالكترونية وبين الاضطرابات النفسية وسلوك المخاطرة.

وأثبتت دراسات حديثة علاقة هذه الألعاب الالكترونية مع ما يعرف " بالتنمر الالكترونى" Cyberbullying وهو مصطلح حديث ظهر للمرة الأولى فى عام ٢٠٠٦ ، لكنه انتشر بشدة كلون من ألوان السلوك العدوانى، والذى قد يصل بصاحبه إلى الانتحار (مصطفى قويدر، ٢٠٢٠، ٤١).

كما تعمل المضامين العنيفة فى الألعاب الالكترونية على توليد نزعة الجبن لدى الأطفال وتقوى إرادتهم فى تبنى العنف والتقليد والكسل والخمول وتقودهم إلى اكتساب نزعة الشر والجريمة (سلمى حميدان، وبدر الدين حميدان، ٢٠٢٠، ٣٢٨).

ويتضح مما سبق ترى الباحثة أن الألعاب الالكترونية تعد من وسائل الترفيه الحديثة المدمرة لعقول وأجسام أفراد المجتمع خصوصا الأطفال نظرا لتأثيرها السلبى على الناحية الجسمية وما تسببه للجسم من مشكلات صحية له ،والناحية الإكاديمية أو التعليمية، والناحية الاجتماعية، وما تسببه من مشكلات واضطرابات نفسية، والناحية السلوكية وما تسببه من مشكلات سلوكية، وبقاء الأطفال أمامها فترات طويلة فى ظل انشغال الأم والأب عنهم ووجود فراغ لديهم يصل الأمر

بالأطفال إلى إدمانها ويصبحون غير قادرين على الانسحاب والابتعاد عنها، ورافضين تناول الطعام ورافضين مشاركة الأسرة فى أى أنشطة أو مناسبات، ولايدرك الأم والأب خطورة ترك الطفل أمام هذه الألعاب فترات طويلة وتأثيرها السلبى عليهم ولا خطورة محتوى الألعاب التى يلعبها هؤلاء الأطفال.

وأصبحت الألعاب الالكترونية سلاح ذو حدين حيث بالإضافة إلى أنها وسيلة للمتعة والتسلية والترفيه فإنها على الجانب الآخرتستحوذ على جزء كبير من وقت وتفكير الطفل لدرجة لا يستطيع الاستغناء عنها ويصبح مدمنا لها عند بقائه أمامها فترات طويلة، وما تسببه من هدم للقيم والمبادىء والمعتقدات بسبب محتوى بعض الألعاب الغير مناسب لقيم والمعتقدات الدينية للمجتمع واكساب الطفل العنف والعدوان الأمر الذى يؤدى إلى جيل من الأطفال مضطرب نفسيا يعانى من مشكلات نفسية وصحية واجتماعية وسلوكية ولذلك لابد من ضرورة إعادة النظر فى الفترات التى يقضيها الطفل أمام هذه الألعاب ولابد من ضبط وتقنين أوقات ممارسة الألعاب الالكترونية وضرورة رقابة الطفل ومحتوى الألعاب التى يلعبها.

ولقد استفادت الباحثة من الدراسات السابقة النتائج التالية:

١- حدوث مجموعة من المشكلات الصحية والجسمية نتيجة الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية منها السمنة وزيادة الوزن وارتفاع مؤشر الجسم، ومشكلات البصر، وزيادة التمثيل الغذائى، وزيادة معدل ضربات القلب والنوبات والتهاب الأوتار .

٢- الألعاب الالكترونية تؤثر على أوضاع العضلات ويؤدى التعرض لفترات طويلة لهذه الألعاب إلى أعراض الجهاز العضلى الهيكلى مثل آلام الرقبة والكتفين والأصابع.

٣- تأثيرالاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية(ألعاب الفيديو، وألعاب الكمبيوتر)على نوم الأطفال وحدوث اضطرابات النوم كالأرق فى عدة صور(عدم جودة النوم أو عدم القدرة على النوم الهادىء- تأخر بداية النوم – قصرمدة النوم).

٤- إدمان ألعاب الكمبيوتر وألعاب الفيديو يؤدى إلى اضطرابات نفسية كالقلق والاكتئاب .

٥- كثرة استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية يؤدى إلى العنف والعدوان لديهم.

٦- ظهور مشكلات السلوك نتيجة الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية .

٧- وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين إدمان الأطفال لألعاب الكمبيوتر والشعور بالوحدة لديهم.

٨- الأطفال المصابون باضطراب فرط الحركة والنشاط ونقص الانتباه أكثر عرضة لإدمان ألعاب الكمبيوتر

فروض الدراسة:

١- تكشف ديناميات شخصية الأطفال مدمنى الألعاب الالكترونية عن انتشار الصور السلبية فى البناء النفسى لديهم.

٢- توجد مجموعة من العوامل الكامنة وراء إدمان الأطفال للألعاب الالكترونية.

٣- تظهر بعض المشكلات والاضطرابات النفسية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الالكترونية.

الطريقة والإجراءات:

منهج الدراسة:

اعتمدت الدراسة الحالية على المنهج الاكلينكى للكشف عن الديناميات الشخصية المميزة للأطفال مدمنى الألعاب الالكترونية، والعوامل الكامنة التى تدفعهم إلى إدمان هذه الألعاب ، وكذلك الآثار السلبية متمثلة فى بعض المشكلات النفسية لديهم.

عينة الدراسة:

تكونت عينة الدراسة من أربع حالات من الأطفال مدمنى الألعاب الالكترونية (٣ ذكور، ١ إناث) متوسط أعمارهم الزمنية ٧ سنوات وخمسة أشهر، وفى المرحلة الابتدائية، وعاديون من حيث الذكاء، ومستواهم الاجتماعى الثقافى متوسط، وتم اختيارهم بطريقة مقصودة من مدينة الزقازيق وتم التأكد من أنهم ضمن عينة الأطفال مدمنى الألعاب الالكترونية بعد المقابلة الاكلنيكية مع الأطفال والأسرة والتعرف على حالتهم بعمق وبعد تطبيق استمارة تاريخ الحالة واستمارة المقابلة الاكلنيكية تأكدت الباحثة من أنهم مدمنى للألعاب الالكترونية، حيث تصل ساعات استخدامهم للألعاب الالكترونية إلى أكثر من ثلاث ساعات يوميًا وقد تصل إلى ٦ ساعات أو طوال اليوم، وهناك حالتان من الأطفال لديهما ميول عدوانية ، وقلق، وخوف، واضطرابات نوم (أرق)، ونقص انتباه وتركيز، وشعور بالوحدة، والحالتان الأخريتان لديهما خجل، ومشكلات سلوكية، وخوف ، وأرق، ونقص انتباه، وشعور بالوحدة.

أدوات الدراسة:

١- استمارة المقابلة الاكلنيكية للأطفال مدمنى الألعاب الالكترونية (إعداد الباحثة)

وقد قامت الباحثة بإعداد استمارة المقابلة الاكلنيكية للأطفال المدمنين للألعاب الالكترونية وتشمل ما يلى :

- بيانات شخصية خاصة بالطفل تشمل (الجنس، والعمرالزمنى، وترتيب الطفل بين الإخوة).

- بيانات عن إدمان الألعاب الالكترونية (من خلال تحديد نوع الأجهزة التى يمتلكها الطفل، ونوع الألعاب الالكترونية التى يمارسها، وتحديد المدد الزمنية المستهلكة أمام هذه الألعاب، والتأكد من وجود أعراض إدمان الألعاب الالكترونية).

- بيانات عن التأثيرات النفسية لإدمان الألعاب الالكترونية على الطفل (المشكلات الجسمية المترتبة على إدمان الألعاب الالكترونية والتى قد تشمل(زيادة ضربات القلب، زيادة وزن الطفل، مشكلات البصر، أمراض الجهاز العضلى الهيكلى والتى تشمل آلام الرقبة- آلام الكتفين- آلام الأصابع ، والمشكلات والاضطرابات النفسية والتى قد تشمل(ميول عدوانية، خوف، شعور بالوحدة، إثارة وهياج ، قلق، مشكلات سلوكية، اضطرابات نوم كالأرق، نقص انتباه وفرط الحركة، أعراض اكتئابية).

- وقد حددت الباحثة أنواع المشكلات الجسمية والنفسية الموجودة فى الاستمارة بناء على نتائج الدراسات السابقة التى استفادت منها الباحثة.

- والهدف من هذه الاستمارة جمع كافة البيانات عن الحالة الخاصة بإدمان الألعاب الالكترونية من حيث (نوع الأجهزة التى يمتلكها الطفل، ونوع الألعاب الالكترونية التى يمارسها، وتحديد المدد الزمنية المستهلكة أمام هذه الألعاب، والتأكد من وجود أعراض إدمان الألعاب الالكترونية)، والتأثيرات النفسية لإدمان الألعاب الالكترونية على الطفل.

واعتمدت الباحثة على هذه الاستمارة فى تشخيص الطفل المدمن للألعاب الالكترونية والمضطرب نفسيا بجانب استمارة تاريخ الحالة .

٢- استمارة تاريخ الحالة:

وقد أعدها صلاح مخيمر لجمع معلومات تاريخ الحالة وقامت الأم وأحيانا الأب بالإجابة على هذه الاستمارة.

٣- المقابلة الشخصية:

حيث تم إجراء مقابلات مع كل حالة على حدة للاستفسارعن بعض الجوانب التى لم يتم الإجابة عنها من قبل الأم والأب، وأحيانا تم سؤال الحالة فى بعض الأمور الشخصية الخاصة به وبالأسرة باستخدام استمارة المقابلة الاكلنيكية (إعداد الباحثة) .

٤- اختبار تفهم الموضوع للصغار CAT

وضع هذا الاختبار ليوبولد بلاك وسونيا بلاك، يتكون الاختبارمن عشر بطاقات تتمثل فى صور الحيوانات يمكن للطفل من عمر(٥-١٠) سنوات التعامل معها لأنها تمثل صور الحيوانات وهى كائنات متحركة تجذب انتباه الطفل بتصرفاتها خصوصًا الحيوانات الأليفة والأصغر حجماً مثل الطيور والقطط والكلاب والدجاج وغيرها، وهو اختبار إسقاطى يعنى أساسه بمحتوى الاستجابة ويستخدم فى الكشف عن دينامية العلاقات .

إجراءات الدراسة الكلينيكية:

١- قامت الباحثة بتطبيق استمارة المقابلة الالكلنيكية وتشمل هذه الاستمارة بيانات شخصية خاصة بالطفل تشمل (الجنس، والعمرالزمنى، وترتيب الطفل بين الإخوة)، بيانات عن إدمان الألعاب الالكترونية (من خلال تحديد نوع الأجهزة التى يمتلكها الطفل، ونوع الألعاب الالكترونية التى يمارسها، وتحديد المدد الزمنية المستهلكة أمام هذه الألعاب، وأعراض إدمان الألعاب الالكترونية)، والتأثيرات النفسية لإدمان الألعاب الالكترونية على الطفل (المشكلات الجسمية المترتبة على إدمان الألعاب الالكترونية، والمشكلات والاضطرابات النفسية).

وقد حددت الباحثة الطفل المدمن للألعاب من خلال نتائج الدراسات السابقة والتى أشارت إلى أن التأثيرالسلبى للألعاب الالكترونية على الطفل يبدأ من بقاء الطفل أكثرمن ثلاث ساعات يوميًا.

٢- وقامت الباحثة بتطبيق استمارة تاريخ الحالة وطلب من الأم أو الأب الإجابة عليها .

٣- وقامت الباحثة باختيارأربعة أطفال مدمنين للألعاب الالكترونية وتم تشخيصهم بناء على استمارة المقابلة الكلنيكية إعداد الباحثة ، واستمارة المقابلة الشخصية لصلاح مخيمر، ووجدت الباحثة أن الأربع حالات من الأطفال يقضون أوقاتًا كثيرة فى ممارسة الألعاب الالكترونية قد تصل إلى ٦ ساعات يوميًا وفى بعض الأحيان قد تبقى الحالات طوال اليوم أمام هذه الألعاب، ووجدت الباحثة أن الحالة الأولى تعانى من مخاوف، وأرق، وقلق، وشعور بالوحدة، وميول عدوانية، ونقص انتباه وتركيز ، وإثارة وهياج، والحالة الثانية

تعانى من عدوان، وقلق، ونقص انتباه وتركيز ، وأرق، وخوف، ومشكلات سلوكية، وشعور بالوحدة، والحالة الثالثة تعانى من خجل، وخوف، ونقص انتباه، وشعور بالوحدة، وأرق، وإثارة وهياج، ومشكلات سلوكية، والحالة الرابعة تعانى من عدوان، ونقص انتباه وتركيز ، وأرق، وخوف، ومشكلات سلوكية، وإثارة وهياج، وشعور بالوحدة.

٤- ثم قامت الباحثة بعد تحديد الأطفال المدمنين للألعاب بإجراء مقابلة شخصية مع هؤلاء الأطفال لكسب ثقة الأطفال ولسؤالهم فى بعض الأمور الخاصة بهم وبالأسرة.

٥- وقامت الباحثة بتطبيق اختبار تفهم الموضوع للصغار CAT عليهم، وقامت بعرض البطاقات الواحدة تلو الأخرى على كل حالة منفردة وطلبت منهم سرد قصة عن كل بطاقة وملاحظة انفعالات الطفل بكل صورة .

خطوات الدراسة الكلنيكية:

تسير خطوات الدراسة الكلنيكية كما يلى:

١- عرض لتاريخ الحالات.

٢- استجابات الحالات لاختبار تفهم الموضوع للصغار (.C.A.T).

٣- تفسير القصص للأطفال

٤- استخلاص نوع الديناميات الشخصية والعوامل اللاشعورية للأطفال.

٥- استخلاص أهم العوامل الكامنة وراء إدمان الألعاب الالكترونية.

نتائج الدراسة:

أولاً: تاريخ الحالات:

الحالة الأولى :

١- بيانات الحالة :

عمرالحالة : ٧ سنوات ٨ شهور ، **الجنس:** ذكر

الطفل بالصف الثالث الابتدائى ، ونمطه : شقى وعصبى

٢- موقع الحالة من الأسرة :

الطفل (الحالة) ترتيبه الأول فى أسرة مكونة من أربعة أفراد ، الطفل وأخوه إلى جانب الأب والأم، يلى الطفل أخ عمره خمس سنوات، ويعمل الأب مدرس بجامعة الزقازيق ومن عادات الوالد

الرئيسية مشاهدة المباريات واستخدام الأجهزة الالكترونية ونمطه طيب وأحيانًا حازم، وكذلك الأم تعمل مدرس بجامعة الزقازيق وهى طيبة وعصبية .

٣- الإطار الأسرى والاجتماعى وإطار الطفولة:

يعيش الطفل (الحالة) مع أسرته ويسود الأسرة الشجار فالعلاقة بين الوالدين كما وصفها الطفل متوترة ويحدث خلافات أسرية بسبب أهل الأب وقد اكد الطفل حزنه من وجود المشكلات الأسرية ورؤية أمه حزينة، وعلاقة الطفل بالأب معتدلة طيبة ويوجد بها تعنيف وضرب للطفل أحيانا، وعلاقته بالأم أيضا طيبة فالأم عصبية وذكر الطفل حبه الشديد للأم وخوفه وقلقه عليها عند خروجها ولكن ذكر الطفل ضيقه وغضبه من ضرب أمه له وتمنى الطفل الا يوجد ضرب فى الحياة، وبالنسبة لعلاقته باخيه جيدة ولكن يشعر بغيرة من أخيه ويتصرف بعدوانية نحوه، وبالنسبة لطريقة تربيته فهو تربى باللين مع الشدة والحزم وأكد على أنه تعرض كثيرا للعقاب بسبب ضربه لأخيه، وعصبيته وعدم سماعه لتعليمات الأب والأم ،وبسبب طول مدة بقائه أمام الألعاب الالكترونية ويشعر بالحزن الشديد والضيق عند ضربه، وأكد الطفل على أن أكثر الأشخاص تدليلا له هما الأم والجدة (والدة الأم) والأب والجد (والد الأم)، وبالنسبة لعلاقته بالأصدقاء والمدرسة ذكر الطفل بأن علاقته بأصدقائه جيدة وأصدقائه من نفس سنه وجنسه وأنهم يتسمون بالشقاوة مثله، ووضح الطفل بأن رد فعله عند ذهابه المدرسة لأول مرة هو الخوف والحزن بسبب بعد الأم والأب عنه، وذكر الأب ان أهم المشكلات السلوكية لابنه فى المدرسة هو تشتت الانتباه وعدم التركيز.

ومن هوايات وميول الطفل الرسم والتلوين والقص وصناعة أشياء من النت وعمل فيديوهات بالتابلت، وذكر الطفل بأنه ينام مع الأم والأب ويتسم نوم الطفل بالأرق والكوابيس والخوف بالليل من العفاريت والحرامية بسبب الفيديوهات التى يشاهدها على اليوتيوب.ومن الذكريات الهامة فى طفولة الأب سفر وبعد الأب عنه فترة ،ونقل مكان المنزل، وبالنسبة لتكوين الطفل البدنى فهو يعانى من وزن زائد .

٤-الحوادث والأمراض التى تعرض إليها الحالة:

جرح فى الرأس بسبب زميل له فى المدرسة وذكر الطفل حالته النفسية السيئة بسبب هذا الجرح من خوف وضيق وحزن وخوف من الآخرين وكره للطفل ودوخة .

٥-المشكلات والاضطرابات النفسية:

أكد الأب على أن الطفل يعانى من ثورات غضب وأحيانا سلوكيات عدوانية نحو الآخرين بسبب استخدامه للألعاب الالكترونية، ومخاوف زائدة ويعانى من خوف بالليل من العفاريت والحرامية وغيرة من الأخ، كما يعانى من التبول الإرادى وأكد الطفل أن سبب التبول الليلى عنده هو حزنه الشديد قبل النوم عند ضربه، كما يعانى الطفل من قلق شديد ظهر من خلال حديثه عن خوفه وقلقه من فقدان عزيز لديه بسبب فيروس الكورونا، وقلقه وخوفه على الأم عند خروجها من المنزل، ويعانى من شعوره بالوحدة بسبب ذكر الطفل جلوسه فى البيت فترة طويلة بسبب الفيروس وعدم وجود أصحاب وانشغال الأم والأب عنه وعدم لعبهم معه، ووضح الطفل بانه يكون حزين جدا عندما تتحدث الام عنه وتحكى اشياء خاصة به أمام الاب او الجدة، وعبر الطفل عن رغبته وتمنيه دخول الجنة من غير اختبار.

كما ذكر الأب أن هذه الالعاب تزيد من الإثارة والهياج لابنه وتسبب له نقص الانتباه وفرط الحركة، وتسبب لابنه أرق واحيانا كوابيس، واكد الطفل كلام الاب كما أكد أنه يشعر بالضيق والحزن عند حرمانه من ممارسة هذه الألعاب.

وذكر الأب أن من بين المشكلات الجسمية التى تظهر على ابنه نتيجة استخدامه للألعاب الالكترونية التهابات ومشكلات فى العين، وآلام الرقبة ، وزيادة وزن جسمه.

ثانياً:استجابات الحالة على اختبار تفهم الموضوع .C.A.T

استجابة الحالة على البطاقة (١):

بطة وكان ولادها جعانين جابتلهم الأكل وحاطته على الترابيزة ولبستهم كرافتات يعنى مريلة عشان الأكل مش يقع عليهم وقعدتهم على الترابيزة وهيبدوا الأكل وكان كلهم مبسوطين ماعدا واحد زعلان مش قدامه أكل ومش لابس مريلة .

ثالثا: تفسيرالقصص للأطفال:

تفسير القصة (١):

تقمص الطفل دور(الولد الزعلان اللى مش قدامه أكل ومش لابس مريلة) حيث تكشف القصة عن شعور الطفل بالحزن والاكتئاب، كما تكشف القصة عن عدم إشباع فمى أى عدم إشباع الحاجات النفسية لديه، ويعانى من نقص الحب والاهتمام والرعاية، ومن إهمال الأم له وانشغالها عنه، وتظهرالأنا سلبية فهو يلجأ للوحدة والحزن، كما تعبر القصة عن شعور الطفل

بالاضطهاد والتفرقة فى المعاملة من جانب الأم من خلال قوله (جابتلهم الأكل ولبستهم كرافتات يعنى مريلة ماعدا واحد زعلان مش قدامه أكل ومش لابس مريلة)، وتعكس القصة مشاعر الإحباط التى يشعر بها الطفل وعلاقته المتوترة بأخيه وعدم توافقه معه، كما تكشف القصة عن تربيته على طقوس المحافظة والنظافة عند تناول الطعام ظهر من خلال قول الطفل (عشان الأكل مش يقع عليهم).

استجابة الحالة على البطاقة (٢):

دببة بيتخانقوا عايزين الحبل متنرفزين شايف واحد فيهم متنرفز الاب بيعملوا رياضة ويشدوا من بعض الحبل يعنى بيلعبوا الابن والأم بيلعبوا مع الأب.

تفسير القصة (٢):

تقمص الطفل دور الابن وتعكس القصة عن توتر وقلق الطفل من الخناق، وتكشف عن نظرة الطفل السلبية للبيئة من حوله وافتقاد الطفل الشعور بالأمان ، كما تظهر القصة قوة علاقة الطفل بأمه وارتباطه بها وضعف علاقته بالأب والتى ظهرت من خلال (الابن والأم بيلعبوا مع الأب)، كما تعكس شخصية الأب التى تتسم بالعصبية والنرفزة والتى ظهرت من خلال قول الطفل (شايف واحد فيهم متنرفز الأب)، وأيضا وصف الطفل بأن (الدببة بيتخانقوا متنرفزين) تكشف عن توتر الجو الأسرى والشجار بين أمه وأبيه، والأنا لديه سلبية.

استجابة الحالة على البطاقة (٣):

كان يامكان كان فيه أسد قاعد وهو زعلان مش عارف هيعمل ايه عشان ماعندوش حيوانات ياكلها ولا يبقى صاحبهم ولا يلعب معاهم قاعد على كرسى لوحده عنده شقة صغيرة يعنى بيت صغير فى الغابة هو خايف يطلع من البيت عشان بره فيه ديناصورات عملاقة واقفة على الباب لو طلع هم اللى هياكلوه مش هو اللى هياكل .

تفسير القصة (٣):

تقمص الطفل دور الأسد وتكشف القصة عن حزن الطفل وميول اكتئابية لديه وعن حيرة وضعف الطفل ظهر من خلال (أسد قاعد وهو زعلان مش عارف هيعمل ايه)، كما تكشف عن شعور الطفل بالوحدة ظهر فى (ولا يبقى صاحبهم ولا يلعب معاهم قاعد على كرسى لوحده) كما عبرت القصة عن إحباط وحرمان يعانى منه الطفل من خلال (ماعندوش حيوانات ياكلها)، كما تكشف القصة عن قلق وخوف الطفل الشديد واحساسه بالخطر وعدم إشباع الحاجة للأمن من

خلال (خايف يطلع من البيت عشان بره فيه ديناصورات عملاقة واقفة على الباب لو طلع هم اللى هياكلوه مش هو اللى هياكل)، والأنا لدى الطفل سلبية ظهرت فى شعوره بالحزن والخوف والضعف، وعدم ذكرالطفل الأم والأب فى القصة فهو استخدم ميكانزم الإنكاروالإهمال للهروب من ذكرهم وهذا يدل على كره الطفل لهم أوافتقاده لهم وإهمالهم له وتوتر علاقته بهم، والأنا لديه ضعيفة وكذلك الأنا الأعلى ضعيفة، والنظرة سلبية إلى البيئة التى لا تشبع حاجات الطفل.

استجابة الحالة على البطاقة (٤):

كان فيه كونجرو كبير وواحد صغير وكان عنده ابن صغير تانى فى الكيس وكانوا خرجين سوا وراكبين عجلة وهم ماشين لقوا تفاحة فى الارض ولقوا سبت مليان اكل قالوا نعمل ايه نوديه لملك الغابة ولا هل ناخده لينا قالوا لو خدناه لينا احنا ربنا هيزعل مننا قاموا ودوه لملك الغابة وملك الغابة هيشوف مين صاحبه ملك الغابة قالهم شطورين الحاجات ديه بتاعتى انا انا ملك الغابة حطتها هنا عشان اشوفكم هتعملوا ايه خدوهم ليكم عشان انتم كان ممكن تاخدوهم ليكم من غير ما تدوهلى برافوا عليكم.

تفسير القصة (٤)

تقمص الطفل دور الكونجرو الصغير والكبير هو الأم، والصغير التانى هو أخيه وتعبر القصة عن حيرة الطفل عندما وجدوا تفاحة فى الأرض وسبت مليان أكل، كما تكشف القصة عن تربيته الدينية المتمثلة فى أمانته وعدم أخذه حاجة ليست من حقه من خلال (قالوا لو خدناه لينا احنا ربنا هيزعل مننا قاموا ودوه لملك الغابة) والأنا العليا لديه قوية والتى تظهر فى ضميره وخوفه من الله.

استجابة الحالة على البطاقة (٥):

كان فيه مرة ولد فى بيت امه وابوه اتوفوا من فترة طويلة وكان قاعد لوحده فى البيت لغاية مايكبرويشوف شغل يشتغله عشان يجيب منه فلوس وكان نايم مرة بليل وقام حالم بكابوس والكابوس ده انه كان حرامى بيخطفه وقام صاحى من النوم كان خايف سمع صوت فى الشقة اللى فوقه افتكره فى الشقة قام خاف الشقة ديه فيها عفاريت ولا ايه قام هرب من الشقة وقعد فى الشارع

تفسير القصة (٥):

تقمص الحالة دور (الولد) وتكشف القصة عن مشاعر الحزن والاكتئاب، والقلق من فقدان عزيز ، والنظرة السوداوية السلبية للبيئة وشعور الحالة بالوحدة والإحباط، كما تعكس إحساس الحالة بالمسئولية ووعيه للدور الاجتماعى المطلوب منه (مايكبرويشوف شغل يشتغله عشان يجيب منه فلوس)، كما تعكس القصة الخوف الشديد الذى يسيطر على الحالة وظهر بوضوح فى (نايم مرة بليل وقام حالم بكابوس والكابوس ده انه كان حرامى بيخطفه وقام صاحى من النوم كان خايف سمع صوت فى الشقة اللى فوقه افتكره فى الشقة ديه قام خاف الشقة ديه فيها عفاريت ولا ايه قام هرب من الشقة وقعد فى الشارع)، كما تظهر القصة عدم شعورالحالة بالأمان ونظرته للبيئة سلبية والتى لاتشبع حاجاته النفسية، وتظهر الأنا لديه سلبية، كما تكشف القصة عن كره الطفل لأمه وأبيه وتمنيه موتهم وهذا يدل على سوء العلاقة بينه وبين والديه.

استجابة الحالة على البطاقة (٦):

كان فيه مرة فار كبير وفار صغير الفار الكبير ابوه او امه وعنده ابن وكمان كانوا قاعدين فى بيت ومش لاقين حاجة ياكلوها وقاموا وهم بيدوروا لاقوا دهب وحاجات كده وقالوا احنا مش بناكل دهب احنا ممكن نوديه لاى بيت فى المدينة اللى احنا عايشين فيها نجيبلنا عفش صغير من الالعاب نقعد عليها العاب صغيرة كده نقعد عليها عشان احنا فيران ونجيبلنا اكل كمان.

تفسير القصة (٦):

تقمص الحالة دور الفارالابن وتكشف القصة عن مشاعر النقص والحرمان المادى الذى يعانى منه الحالة (ومش لاقين حاجة ياكلوها) يكشف عن عدم إشباع الحاجات النفسية لديه والنظرة للبيئة سلبية، والانا لديه ضعيفة وكذلك الأنا الأعلى ضعيفة.

استجابة الحالة على البطاقة (٧):

كان فيه مرة قرد ماشى فى الغابة ويتسلق حول الاشجاروالاغصان والنمرهجم عليه فط عليه يعنى كان هياكله فالقرد كان بيطلع فوق الشجرة فالنمرعوره فى ظهره قام القرد البيبى جرى جرى جرى على النخلة اللى فوق النمر قام فاطط فطة كان هيمسكه فيها والقرد طلع فوق خالص على سطح الشجرة

تفسير القصة رقم (٧):

تقمص الحالة دور القرد فى ضعفه، وتكشف القصة عن العدوان المتمثل فى النمر المفترس والذى يمثل البيئة العدوانية والتى تهدد أمن الحالة، كما تكشف القصة عن الأذى البدنى والعقاب الذى يتعرض له الطفل من الوالدين (فالنمرعوره فى ظهره)، وتعكس القصة فقد الطفل للأمان، والنظرة السلبية للبيئة التى لا تشبع حاجاته النفسية، والأنا لديه سلبية وكذلك الأنا الأعلى سلبية.

استجابات الحالة على البطاقة (٨):

كان فيه مرة قرد اب وقرد ام وقرد صغير ابن وقرد جد (ابو الام) وجدهم جالهم البيت وبيشرب قهوة والام بتشرب القهوة والام كلمت ابوها (الجد) بصوت واطى وماعرفش بيتكلموا فى ايه والاب بيكلم ابنه وكان فيه صورة هى جدة الابن (ام الام) قاموا جايين يحكوا قصة خلوا بالكم اليومان دول عشان فيه اسد هيجى يفترس المدينة واحنا لازم نخزن موز كثير جدا عشان نعرف ناخد بالنا ومش نطلع كل شويه والاسد يعضعضنا قالولهم ماشى وخدوا اكل كثير.

تفسير القصة (٨):

تقمص الحالة دورالقرد الابن وتكشف القصة عن قوة العلاقة بين الحالة وبين الجد والجدة للأم ومدى ارتباطه بهم، وتعكس القصة حيرة وقلق الحالة من كلام الأم والجد (والام كلمت ابوها (الجد) بصوت واطى وماعرفش بيتكلموا فى ايه) وقلق وعدم ثقته فى الآخرين وصراع نفسى، وتكشف القصة عن مخاوف الطفل (اليومان دول عشان فيه اسد هيجى يفترس المدينة) وخوفه الواضح من العالم الخارجى، والقلق هنا ناتج من مشاعر التهديد التى يجدها الطفل فى بيئته، والنظرة السلبية للبيئة من حوله وعدم شعوره بالأمن والأمان، وتظهر القصة أيضًا العدوان الموجه للطفل من الأسرة والذى ظهر فى (والاسد يعضعضنا)، والأنا لديه ضعيفة وسلبية وكذلك الأنا الأعلى .

استجابة الحالة على البطاقة (٩):

كان فيه مرة ارنب وباب الاوضة كان مفتوح وكان خايف وزعلان مامته وباباه خرجوا وسابوه لوحده نايم وصحى زعلان قام يقفل الباب قام واقع فى الارض وقع من السرير دماغه اتعورت وبعد كده قام جاب الشاش من اللى عندهم فى البيت وحطه على دماغه من غير ما يحط مناديل

تفسير القصة (٩):

تقمص الحالة دور الأرنب، وتكشف القصة عن مشاعر حزن وميول اكتئابية وإحباط وشعور بالوحدة وخوف يعانى منها الحالة (وكان خايف وزعلان مامته وباباه خرجوا وسابوه لوحده نايم وصحى زعلان)، كما تكشف القصة عن غياب دور الأب والأم وإهمالهم له وانشغالهم عنه وتوتر العلاقة بين الطفل وبين والديه، وتكشف عن حاجة الحالة لمشاعر الحب والحنان والاهتمام، وقلق ناتج من ترك وهجر الوالدين للطفل، والأنا لديه سلبية والأنا الأعلى سلبية، والنظرة للبيئة سلبية التى لاتشبع حاجة الطفل للأمن والأمان، واستخدم الحالة ميكانزم الإسقاط حيث أسقط ما بداخله من معاناته بسبب الحادثة التى تعرض إليها من زميل له وتسبب فى جرح برأسه وقام بإسقاطها على الأرنب (دماغه اتعورت وبعد كده قام جاب الشاش من اللى عندهم فى البيت وحطه على دماغه).

استجابة الحالة على البطاقة (١٠):

كان فيه مرة كلب والكلب ده كان مزنوق اوى وبعد كده قام الاب واخده قبل ما يعمل على نفسه وحطه على التواليت وخلاه يعمل بيبى وبعد كده غسل يده ونشف فى الفوطة وحط الفوطة فى مكانها قام بعد كده باباه شايله وحطه ونيمه على السرير.

تفسير القصة (١٠):

تقمص الحالة دور الكلب، وتكشف القصة عن قوة علاقة الحالة بالأب وقيام الأب بتلبية وإشباع احتياجات الطفل، وغياب دور الأم فى القصة تعكس انشغال وإهمال الأم للحالة وعدم قيامها بواجباتها تجاه الحالة، كما تعكس الحالة وعى وإدراك الطفل بطقوس النظافة من خلال (وبعد كده غسل يده ونشف فى الفوطة وحط الفوطة فى مكانها) .

تعقيب على الحالة الأولى:

يسيطر على الحالة مشاعر الحزن والاكتئاب والقلق فهو يعانى من قلق الانفصال والبعد عن الأم، وقلق فقدان عزيز بسبب فيروس كورونا، ومن أهم سمات شخصية الحالة العصبية والخيال الواسع، ويعانى الحالة من خوف شديد ومخاوف نوعية مرتبطة(بالعفاريت والحرامية)، واضطرابات نوم (أرق)، وشعور بالوحدة، ونقص انتباه وتركيز ، كما يعانى من عدم إشباع الحاجات النفسية لديه المتمثلة فى الحب والحنان والأمن النفسى، وعدم اهتمام الوالدين به، علاقته بأخيه متوترة بسبب شعوره بالغيرة منه وتصرفاته العدوانية تجاه أخيه، وعلاقته بالأب والأم مضطربة

برغم حبه الشديد لأمه وخوفه عليها ولكن علاقته بهما متوترة بسبب استخدام الأب والأم أساليب معاملة غير سوية معه متمثلة فى الضرب والعقاب الأمر الذى جعل الحالة فى بعض البطاقات يستخدم ميكانزم الإنكار والإهمال للأم والأب للهروب من ذكرهم فى بعض البطاقات كما ظهر فى بطاقة ٣ فهو يعانى من تناقض فقد ذكرهم فى بعض البطاقات وأنكرهم فى بطاقات أخرى، والحالة لديه ذكريات مؤلمة تتمثل فى قيام زميل له فى المدرسة بإصابته بجرح فى رأسه الأمر الذى ترك أثرًا نفسيا سيئا لديه وتسببه فى غضبه وخوفه من الآخرين، كما يشعر الحالة بتهديد من العالم الخارجى المتمثل فى البيئة العدوانية المحيطة به، ولذلك تظهر الأنا لديه سلبية، وبرغم ذلك فإن الحالة يتميز بقوة الأنا الأعلى لديه المتمثلة فى تربيته والتزامه الدينى والذى ظهر فى بطاقة ٤ .

الحالة الثانية :

أولا: تاريخ الحالة

١- بيانات الحالة :

العمر: ٧ سنوات ٧ شهور ، **الجنس:** ذكر

والطفل بالصف الثانى الابتدائى ، ونمطه: شقى

٢- موقع الحالة من الأسرة :

الطفل (الحالة) ترتيبه الثانى فى أسرة مكونة من خمسة أفراد، الطفل واثنان من الإخوة إلى جانب الأب والأم، يسبق الطفل أخ عمره ١١سنة بالصف السادس الابتدائى وهو عصبى ويمارس الألعاب الالكترونية، ويلى الطفل صاحب الحالة أخت عمرها ثلاث سنوات ونصف. والأب يعمل مدرس بجامعة الزقازيق ومن عادات الأب الرئيسية العمل، والإقامة بالمنزل ونمطه أب متساهل، والأم حاصلة على بكالوريوس علوم ولا تعمل، ومن عادات الأم الرئيسية العمل المنزلى وهى طيبة.

٣- الإطار الأسرى والاجتماعى وإطار الطفولة:

يعيش الطفل (الحالة) مع أسرته ،**وعلاقة الطفل بالأب** جيدة وهو أكثر الأشخاص تدليلا له ولكن ذكر أن أبيه عصبى ومشغول وأن أخته تحظى بتفضيل الأب بينما الطفل وأخوه يحظيان بتفضيل الأم، **وعلاقته بالأم أيضا** جيدة، وذكر انشغال أمه بالكلام فى التليفون، والفيس، وبالرغم من تأكيد الطفل حبه للأب والأم لكن أكد تفضيله للأم كما عبر عن حبه لمشاركة أمه فى غسل

أوانى الطعام، وعبر عن رغبته فى مساعدة الأم فى طبخ الطعام ولكن الأم بترفض، وذكر ان الأم هى التى تذاكر للطفل وأخيه، كما أكد الطفل مشاهدة الأم والأب أفلام عنف وبها عفاريت، وبالنسبة للعلاقة بين الوالدين جيدة مع وجود بعض المشاكل الأسرية البسيطة الخاصة بالأطفال والمنزل، وبالنسبة **لعلاقته بأخواته** جيدة مع بعض الخناقات والمضايقات من أخيه حيث اشتكى الطفل من ضرب أخيه له وعصبيته عليه عند خسارته فى ألعاب الموبايل والكمبيوتر، **وبالنسبة لطريقة تربيته** فهو تربى باللين مع الشدة والحزم وأنه تعرض للعقاب عند الخطأ من الأم والأب عن طريق الضرب والحرمان من أشياء محببة بالنسبة له كالهاتف أو الكمبيوتر وعندما يتعرض للعقاب يبكى ويعتذر، **وبالنسبة لعلاقته بالأصدقاء والمدرسة** ذكر الأب بأن علاقة الطفل بأصدقائه جيدة وأصدقائه أكبروأصغر منه فى السن ومن الجنسين ومنهم المشاكسون ومنهم الهادئون ، ووضح الطفل بأن رد فعله عند ذهابه المدرسة لأول مرة هو الفرح والسرورلأنه يلعب فى المدرسة ويتعرف على أصدقاء جدد ، وذكر أن العربى هى المادة المفضلة بالنسبة له ، وأكد الأب والطفل أن من أهم المشكلات السلوكية للطفل فى المدرسة هو تعرضه لمضايقات الأصدقاء والطلبة فى الفصل حيث اشتكى الطفل من ضرب زملائه له أثناء الفسحة .

ومن هوايات الطفل الرسم والتلوين، اللعب بألعاب الموبايل والكمبيوتر، والرياضة المفضلة بالنسبة له هى الجمباز، وذكر الطفل بأنه ينام مع اخيه منذ أن كان عمره ثلاث سنوات، وأكد الطفل أنه يجد صعوبة فى النوم.

وأكد الأب أن ابنه توقف عن التبول الليلى فى الفراش عندما كان عمره ثلاث سنوات، وذكر أن التطور البدنى لابنه هو نمو طبيعى منذ الحمل ولكن ذكر الأب تأخر ابنه فى المشى، وتعرض ابنه لكسر مرتين فى الذراعين عندما كان عمره سنتين وثلاث سنوات ،وبالنسبة للتكوين البدنى للطفل أكد الأب أن الحالة الجسدية لابنه جيدة مع نمو بطىء فى الطول، ووضح الأب أن الطفل يمارس عادة قضم الأظافر لحد الآن.

٤-الحوادث والأمراض التى تعرض إليها الحالة:

بالنسبة للحوادث ذكرالاب تعرض الطفل لكسر مرتين فى الذراعين عندما كان عمر الطفل سنتان وثلاث سنوات، وأن الطفل يشعر بالحزن ويبكى بمجرد تذكر هذه الحادثة أوكلما شاهد صور شخصية له وهو فى الجبس.

كما تذكر الطفل تعرضه هو أسرته لحادثة تصادم سيارتهم بميكروباص، وتعرضه لقرصة من صرصور أثناء وقوفه فى بلكونة المنزل.

وبالنسبة للأمراض وضح الأب إصابة الطفل بمرض الجدرى وكانت أعراضه على الطفل سخونية وطفح جلدى، ومرض البرد وكانت أعراضه رشح وعطس وسخونية .

٥-المشكلات والاضطرابات النفسية:

أكد الأب على أن أهم المشكلات لدى الطفل ثورات الغضب، والخوف من العفاريت والأشباح والظلام، وميول عدوانية نحو الآخرين نتيجه ادمانه للألعاب الالكترونية، وأنها تزيد من الإثارة والهياج للطفل، وأن الألعاب الالكترونية أحيانا تسبب مشكلات سلوكية لابنه، وقلق، ونقص انتباه وفرط حركة، كما تسبب لابنه صعوبة فى النوم وأرق، وشعور بالوحدة.

وذكر الأب أنه من بين المشكلات الجسمية التى تظهرعلى ابنه نتيجة استخدامه للألعاب الالكترونية حدوث نوبات للطفل، وأحيانا زيادة فى معدل ضربات القلب، وأكد الطفل أنه يشعر بصداع، والتهابات فى العين، وآلام فى الرقبة، وآلام فى الأصابع وخاصة الإبهام بسبب استخدامه الكثير للألعاب الالكترونية.

ثانياً: استجابات الحالة على بطاقات اختبار تفهم الموضوع.

استجابة الحالة على البطاقة (١):

كان فيه كتاكيت إخوات وقاعدين على ترابيزة والأكل جوه الطبق وهم غير بعض كل واحد منهم له لون مختلف ، وفيه فرخة كبيرة وهى فى العشة بتاعتها وفيها البيض وكلهم مبسوطين ولابسين حاجة عشان مش يوقعوا الاكل على نفسهم.

ثالثا: تفسيرالقصص للأطفال:

تفسير القصة (١)

تكشف القصة عن توتر العلاقة بين الحالة وإخواته واختلافهم فى الشخصية من خلال قوله (هم غير بعض كل واحد منهم له لون مختلف)، وتكشف القصة أيضًا عن تربيته على طقوس المحافظة والحرص عند تناول الطعام من خلال (ولابسين حاجة عشان مش يوقعوا الاكل على نفسهم)، كما تعكس القصة إهمال وانشغال الأم عنهم من خلال (وفيه فرخة كبيرة وهى فى العشة بتاعتها وفيها البيض).

استجابة الحالة على البطاقة (٢):

فيه ٣ دببة مختلفين عن بعض وبيشدوا حبل وواقفين على زرع، وفيه دب كبير زعلان وقوى وواحد صغيرجنبه فرحان بيجرى وراهم ودب لوحده هياكلهم كده والدبان بيستهيفوا الصغيرعشان فاكرينه مش فاهم حاجة وأهبل.

تفسير القصة (٢):

تقمص الحالة دور الدب الصغير، وتكشف القصة عن نظرة الحالة السلبية لذاته ومفهوم ذات سلبى والشعوربالدونية والنقص (بيستهيفوا الصغيرعشان فاكرينه مش فاهم حاجة وأهبل)، وتعكس القصة عدوان موجه للطفل من الأسرة والذى ظهر فى (ودب لوحده هياكلهم كده) وقلق وخوف من العالم الخارجى، والنظرة للبيئة سلبية والتى لاتشبع حاجات الطفل النفسية ، والأنا سلبية وكذلك الأنا الأعلى سلبية.

استجابة الحالة على البطاقة (٣):

ده أسد وحش وقاعد على الكرسى والارض سيراميك وفيه عصايا جنبه والاسد بيفكر فى حاجة أو زعلان عشان الوردة اتخدت منه زى الكرتون وجنب الاسد فيه كائن فضائى وحاطط رجل على رجل وشعره مالى جسمه وماسك فى يده حاجة زى الحشيش وكل اللى بيمسكها بيقولوا عليه عيب وكمان حرام .

تفسير القصة (٣):

تقمص الحالة دور الأسد الزعلان، وتعكس القصة مشاعر الحزن والاكتئاب والحيرة التى يعانى منها الحالة (والاسد بيفكر فى حاجة أو زعلان عشان الوردة اتخدت منه زى الكرتون) وشعور الحالة بالوحدة، والنظرة للبيئة سلبية، ولم تتوافر فى القصة أى مصادر والدية وعدم ذكر الطفل لهم يدل على اشغال الوالدين عنه وإهمالهم له فهو استخدم ميكانزم الإنكاروالإهمال لهم، كما تكشف القصة عن تربية الطفل الدينية المتمثلة فى معرفته الحلال والحرام، والتزامه وتمسكه بعادات وتقاليد مجتمعه (وماسك فى يده حاجة زى الحشيش وكل اللى بيمسكها بيقولوا عليه عيب وكمان حرام) ، الأنا العليا لديه قوية.

استجابة الحالة على البطاقة (٤):

فيه اثنان غزالة واحدة راكبة عجلة والثانية ماشية قدامها والغزالة الكبيرة بنت وعندها بنت نونة صغيرة فى الكيس ماسكة تفاحة والغزالة الكبيرة معاها شنطة خرجوا من بيتهم عشان يجيبوا

الطلبات وهم ماشين على زرع وشجر كلهم زعلانين يمكن عشان اتخبطوا اتعوروا وهم مروحين بيتهم.

تفسير القصة (٤):

تقمص الحالة دور الغزالة الراكبة عجلة، وتكشف القصة عن مشاعر حزن واكتئاب وإحباط تسيطر على الحالة والأسرة وأن الحالة يعيش فى جو أسرى غير مستقر ويتسم بالخلافات الأسرية (كلهم زعلانين)، كما تعكس القصة نظرة الحالة السلبية للبيئة فى (اتخبطوا اتعوروا) وعن عدوان موجه لهم من العالم الخارجى ، والأنا لديه سلبية، واستخدم الحالة ميكانزم الإسقاط حيث أسقط ما بداخله من تأثره بحادثة تصادم السيارة التى تعرضت لها أسرته وقام بإسقاطها على الغزالة (عشان اتخبطوا اتعوروا وهم مروحين بيتهم) .

استجابة الحالة على البطاقة (٥):

فيه ام واب نايمين على السرير الكبير وطفل نايم على مخدة على سرير صغير وفيه شباك به لون ابيض الناس صاحين الصبح مش ناموا كويس وناموا بليل علطول من التعب وكان عندهم صداع والصغير كان بيعيط هم اتعصبوا عليه فسابوه لوحده وراحوا ناموا عشان عندهم صداع.

تفسير القصة (٥):

تقمص الحالة دور الطفل، وتعبر القصة عن حزن الحالة وشعوره بالوحدة من ترك والديه له وميول اكتئابية (والصغير كان بيعيط)، كما تعكس القصة إهمال وانشغال الأم والأب عنه، وتوتر علاقة الحالة بالأب والأم وعدم إشباعهما حاجاته النفسية، وتكشف القصة عن القسوة والمعاملة السيئة للوالدين للطفل وعند العدوان الموجه له من الوالدين (هم اتعصبوا عليه فسابوه لوحده وراحوا ناموا)، كما تكشف القصة عن حاجته إلى الحب والاهتمام والرعاية، وتكشف القصة عن سوء الحالة الصحية للوالدين (عشان عندهم صداع)، واستخدم الحالة ميكانزم التبريرفى نوم الأم والأب وتركهم له بمفرده يرجع إلى معاناتهم من الصداع، والنظرة للبيئة سلبية ، والأنا لديه سلبية والأنا الأعلى سلبية.

استجابة الحالة على البطاقة (٦):

فيه ٢ دببة كبيران فى كهف وواحد صغير بره زى النمر وهونايم على مخدة والكهف مصنوع من طوب واسمنت وفيه غصن والدب الصغير اللى بره شكله غريب وعنده ضوافر كبيرة

ووجهه وجه النمروالدببة كانوا تعبانين ودخلوا يناموا فرحوا والدبان الكبيران منهم واحد عنده ذيل والتانى مناخيره طويلة وودنه ذينا .

تفسير القصة (٦):

تقمص الحالة دور(الدب الصغير اللى زى النمر)، وتكشف القصة عن شعور الطفل بالوحدة وترك الأم والأب الطفل بمفرده ونومهم (والدببة كانوا تعبانين ودخلوا يناموا)، وتعكس القصة الخوف الذى يشعر به الحالة، كما تكشف القصة عن معاناة الحالة من صراعات نفسية وعدم إشباع الحاجات النفسية لديه، والنظرة للبيئة سلبية، والأنا لديه ضعيفة.

استجابة الحالة على البطاقة (٧):

كان فيه قرد ونمروزرع القرد صانع حبال عشان يتسلق الحبال وجانبه بحر والنمر عنده ضوافر طويلة وفاتح بوه وبيجرى ورا القرد عشان ياكل القرد عشان هو جعان.

تفسير القصة (٧):

تقمص الحالة دور القرد، وتكشف القصة عن مشاعر عدوانية ضد الطفل (والنمر عنده ضوافر طويلة وفاتح بوه وبيجرى ورا القرد عشان ياكل القرد عشان هو جعان)، نظرة الطفل للبيئة سلبية وأنها تمثل تهديد بالنسبة له فى العدوان الموجه نحوه، والأنا سلبية.

استجابة الحالة على البطاقة (٨):

قرود كلهم صحاب وقاعدين فى قهوة وبيقولوا لبعض اسرار كل اثنين مع بعض وودنهم زى الناس اثنان بيتكلموا وواحد حاطط ايده عشان ماحدش يسمع والاثنان الاخران بيتكلموا واحد فيهم صغير والثانى بيشاور وقافل عينه والباب من غير اوكره والكنبة ليها فرش من تحت .

تفسير القصة (٨):

تقمص الحالة دور القرد (اللى حاطط إيده عشان ماحدش يسمع) تعكس القصة شعور بالوحدة والخوف، والقلق وعدم الثقة فى الآخرين وصراع نفسى (حاطط ايده عشان ماحدش يسمع)، وعدم الشعور بالأمن (والباب من غير اوكره)،وتكشف القصة عن علاقات سلبية بالآخرين،

واستخدم الحالة ميكانزم الانسحاب (عشان ماحدش يسمع) وتدل على الانطوائية والنظرة السلبية للبيئة، والأنا ضعيفة .

استجابة الحالة على البطاقة (٩):

كان فيه سرير وباب وشباك وغطاء للشباك وغزالة سهرانة وغزالة ثانية بتنام وماماتهم وباباهم جانبهم والغزالة السهرانة مش عارفة تنام والثانية قامت مستخبية تحت غطاء السرير والغزالة السهرانة متحمسة عشان تصحى الصبح تمسك التليفون لتلعب العاب عليه.

تفسير القصة (٩):

تقمص الحالة دور الغزالة السهرانة، وتكشف القصة عن وجود قلق، وخوف، أرق لدى الحالة نتيجة الانشغال والتفكير فى أمر اللعب بالألعاب على الهاتف، ويظهر بوضوح ادمانه للألعاب الالكترونية، والأنا لديه ضعيفة، والنظرة للبيئة سلبية، وتظهر القصة عدم الشعور بالأمن النفسى.

استجابة الحالة على البطاقة (١٠):

كان فيه كلب كبير وكلبة صغيرة وهم داخلين الحمام الكلبة الصغيرة صحت باباها من النوم عشان تدخل الحمام لانها خايفة بتخاف من العفاريت وباباها زعلان عشان مانامش وهى فرحانة عشان صحت باباها

تفسير القصة (١٠):

تقمص الحالة دور الكلبة الصغيرة، وتكشف القصة عن قوة علاقة الحالة بالأب وقيامه بتلبية وإشباع حاجاته، وتعكس القصة الشعور بالخوف الشديد، والنظرة السلبية للبيئة المحبطة التى لا تشبع حاجته بالأمن النفسى، والأنا ضعيفة، وتعبرالقصة عن شعور الحالة بالوحدة والقلق وحاجته للحب والحنان والاهتمام (وهى فرحانة عشان صحت باباها).

تعقيب على الحالة الثانية:

يسيطر على الحالة مشاعر الحزن والاكتئاب والقلق، ومن أهم سمات شخصية الحالة العصبية والسلوكيات العدوانية، ويعانى الحالة من خوف شديد ومخاوف نوعية مرتبطة (بالعفاريت والأشباح والظلام)، واضطرابات نوم (أرق)، وشعور بالوحدة، ونقص انتباه وتركيز، وميول عدوانية

تجاه الآخرين، كما يعانى من عدم إشباع الحاجات النفسية لديه المتمثلة فى الحب والحنان والأمن النفسى، وعدم اهتمام الوالدين به، كما يشعر بالدونية والنقص كما ظهر فى استجابته على بطاقة ٢، علاقته بأخيه متوترة ويغلب عليها المشاحنات والمضايقات والعصبية من أخيه الأكبر وضرب أخيه له، وعلاقته بالأب والأم مضطربة الأمر الذى جعل الحالة فى بعض البطاقات يستخدم ميكانزم الإنكاروالإهمال للأم والأب للهروب من ذكرهم فى بعض البطاقات كما ظهر فى استجابته على بطاقة ٣ مما يدل على انشغال وإهمال الوالدين له وعن المعاملة الوالدية السيئة له، والحالة لديه ذكريات مؤلمة تتمثل فى تعرضه لكسر مرتين فى الذراعين عندما كان فى عمر سنتان وثلاث سنوات وأنها تركت آثارا نفسية سيئة لديه ويشعر بالحزن الشديد كلما تذكر تلك الذكريات، كما يشعر الحالة بتهديد من العالم الخارجى المتمثل فى العدوان الموجه له سواء من الوالدين أو الزملاء فى المدرسة، ولذلك تظهر الأنا لديه سلبية والنظرة للبيئة سلبية، وبرغم ذلك فإن الحالة يتميز بقوة الأنا الأعلى لديه المتمثلة فى تربيته والتزامه الدينى ومعرفته الحلال والحرام والذى ظهر فى استجابته على بطاقة ٣ .

الحالة الثالثة :

أولا: تاريخ الحالة:

١- بيانات الحالة :

العمر: ٦ سنوات ٥ شهور ، **الجنس:** أنثى

والطفلة بالصف الأول الابتدائى ، ونمط الطفلة : هادئة

٢- موقع الحالة من الأسرة :

الطفلة صاحب الحالة ترتيبها الأول فى أسرة مكونة من خمسة أفراد ، الطفلة واثنان من الإخوة إلى جانب الأب والأم، يلى الطفلة أخت عمرها أربع سنوات بالصف الأول من رياض الأطفال ومن نمط الاطفال الشقية، وأخ عمره ٨ شهور. والأب حاصل على بكالوريوس هندسة ويعمل حر والأب قوى، والأم تعمل مدرس بجامعة الزقازيق وهى حازمة.

٣- الإطار الأسرى والاجتماعى وإطار الطفولة:

تعيش الطفلة صاحبة الحالة مع أسرته ،**وعلاقة الطفلة بالأب** جيدة وانه هو اكثر الاشخاص تدليلا لها ، **وعلاقته بالأم أيضا** جيدة وأكدت الطفلة على حبها الشديد للأم وعبرت الطفلة عن ضيقها من الأم بسبب حرمان الأم لها من الموبايل الخاص بها وتخبئته فى أماكن غير معروفة

للطفلة وبسؤال الأم عن ذلك وضحت الأم ان الطفلة كانت تمارس الالعاب الالكترونية فترات طويلة يوميا مما أثر سلبيا على تركيزها وبطئها فى التحصيل الدراسى وشكوى المعلمة من ذلك مما دفع الام الى حرمانها من موبايلها ، كما ذكرت الأم أن اخت الحالة تحظى بتفضيل الاب بينما الحالة تحظى بتفضيل الام، وذكرت الطفلة بأن العلاقة بين والديها جيدة مع حدوث بعض الخلافات البسيطة وبالنسبة **لعلاقتها بأخواتها** جيدة مع بعض الخناقات والمضايقات من أختها وأكدت الطفلة بأنها كل لما تزعل من اختها تلعب بالالعاب الالكترونية على الموبايل واشتكت الحالة أن مشكلتها تكون مع اختها لانها دائما تضايقها فى البيت والحضانة ، **وبالنسبة لطريقة تربيتها** فهى تربت باللين مع الشدة والحزم وأنها تعرضت للعقاب وخاصة الضرب من الأم عند غلطها وعدم سماع كلام امها ،**وبالنسبة لعلاقتها بالأصدقاء والمدرسة** ذكرت الطفلة بأن علاقتها بأصدقائها جيدة وأصدقائها يتسمون بالهدوء مثلها، ووضحت الطفلة بأن رد فعلها عند ذهابها الحضانة لأول مرة هو الفرح والسرور بسبب لبسها الملابس الجديدة، وذكرت أن الحساب هى المادة المفضلة بالنسبة لها، ووضحت الأم ان أهم مشكلات ابنتها الدراسية السرحان والبطء فى القراءة والكتابة، ومن هوايات وميول الطفلة الرسم والتين الصلصال، وذكرت الطفلة بأنها أحيانا تنام بمفردها واحيانا أخرى تنام مع الأم، ووضحت أنها أحيانا تحلم بأحلام مفزعة (كوابيس) وذلك عند نومها وهى حزينة، وذكرت الطفلة بأنها تمارس عادة قضم الأظافر أثناء مشاهدتها للكرتون.

٤- الحوادث والأمراض التى تعرض إليها الحالة:

أكدت الأم على عدم تعرض الحالة لاى حوادث أو أمراض فى طفولتها.

٥- المشكلات والاضطرابات النفسية:

أكدت الأم على أن الطفلة تعانى من خجل وتهتهة ، وخوف من الحيوانات، كما تعانى من نقص الانتباه والتركيزوفرط حركة بسبب الألعاب الالكترونية وتؤثر على تحصيلها، وشعور بالوحدة، كما تسبب لها هذه الألعاب أرق (تأخر بداية النوم)، وبعض المشكلات السلوكية، وذكرت الأم أن هذه الألعاب تزيد من الإثارة والهياج لابنتها، كما ذكرت الطفلة بأنها ترفض تناول الطعام أثناء لعبها بالألعاب الالكترونية، وذكرت أثناء لعبها على الموبايل لا تستجيب لنداء أمها لها ولا ترد عليها، وذكرت الأم أن من بين المشكلات الجسمية التى تظهر على ابنتها نتيجة استخدامها للألعاب الالكترونية التهابات ومشكلات فى العين، واحيانا آلام الرقبة.

ثانياً: استجابات الحالة على بطاقات اختبار تفهم الموضوع.

استجابة الحالة على البطاقة (١):

اربع كتاكيت ٣ كتاكيت صغيرة وواحد كبير وترابيزة وعليها اكل فراخ وماسكين معالق فى ايدهم ولابسين بافتات وواحد مش لابس بافتة والاثنين اللى جنب بعض سرحانين وواحد رافع ايده والترابيزة عليها مفرش.

ثالثا: تفسيرالقصص للأطفال:

تفسير القصة (١):

تقمصت الحالة دور الكتكوت (وواحد مش لابس بافتة)، وتكشف القصة عن شعور الحالة بالحزن والتفرقة فى المعاملة بينها وبين إخواته، كما تعكس القصة معاناة الحالة من السرحان وصراعات نفسية وهروب من الواقع وهذا يدل على عدم شعور الحالة بالأمن النفسى، والنظرة للبيئة سلبية، والأنا لديها ضعيفة، واستخدمت الحالة ميكانزم إنكار إهمال للأم والأب فى الصورة مما يدل على كره الحالة للأم والأب أو سوء علاقتها بهم، كما استخدمت ميكانزم أحلام اليقظة ظهر فى (سرحانين) فهى تحاول الهروب من الواقع والتفكير فى أشياء لا تستطيع تحقيقها فى الواقع.

استجابة الحالة على البطاقة (٢):

٢ دبان كبيران بيشدوا الحبل ودب صغير بيشد وراهم فى الحبل وفيه اعشاب على الارض الدب الصغيرجنبه الأب وفى الناحية اللى قدامه امه وهم كلهم مبسوطين والحبل من قدام مربوط ضفيرة ومن الناحية التانية مفكوك من ناحية الاب.

تفسير القصة (٢):

تقمصت الحالة دورالدب الصغير وتكشف القصة عن قوة علاقة الحالة بالأب وارتباطها به وسوء علاقتها بالأم (الدب الصغيرجنبه الأب وفى الناحية اللى قدامه امه)، كما تعكس القصة قوة شخصية الأم وضعف شخصية الأب فالنظرة للأب سلبية ويظهر الصراع النفسى بين الحب للأب والحب للأم(ومن الناحية التانية مفكوك من ناحية الاب)، كما تكشف القصة عن عدم إشباع الحاجات النفسية لدى الحالة ، والنظرة للبيئة سلبية والأنا ضعيفة.

استجابة الحالة على البطاقة (٣):

اسد قاعد على كرسى وفى ايده حاجة زى الفقاعات وفيه حاجة نازلة من ناحية ومافيش من الناحية الاخرى وفيه عجاز متشعلق فى الكرسى وفيه ترابيزة جنبه عليها ساعة والكرسى على سجادة والاسد سرحان بيفكر فى حاجة بيفكر يقوم من الكرسى عشان هو جعان .

تفسير القصة (٣):

تقمصت الحالة دور الأسد، وتكشف القصة عن معاناة الحالة من سرحان وتوتر وصراعات نفسية وهروبها من الواقع (والاسد سرحان بيفكر فى حاجة) وتكشف القصة أيضًا عن حيرة وحزن وقلق، والأنا لديها ضعيفة، والنظرة للبيئة سلبية ولاتشبع حاجاتها النفسية، كما تعبر القصة عن حرمان تعانى منه وعدم إشباع فمى (عشان هو جعان) وشعور بالوحدة .

استجابة الحالة على البطاقة (٤):

غزالة كبيرة وغزالة صغيرة راكبة على عجلة وماسكة طبق بحبل والغزالة الكبيرة لابسة طاقية ولابسة شنطة ومعاها سبت وقدامها اشجار ورافعة رجلها وفيه غزالة نونة فى بطنها وكمان حطة ايدها على عينها وواقفة على تراب وهم فى الشتاء رايحين كريسماس او رايحين يشدوا برتقال من الشجرة والغزالة الكبيرة ديلها صغير ومناخيرها كبيرة والغزالة الصغيرة لها ديل كبير ومناخير صغيرة .

تفسير القصة (٤):

تقمصت الحالة دور الغزالة (الصغيرة راكبة على عجلة)، وتكشف القصة عن شعور بالوحدة والخوف (حطة ايدها على عينها)، والأنا لديها ضعيفة ، والنظرة للبيئة سلبية ولاتشبع حاجتها النفسية .

استجابة الحالة على البطاقة (٥):

كان يا مكان كان فيه سرير هزاز واحمد نايم عليه زعلان عشان احنا سيبينوه على السرير لوحده وانا كنت نايمة على السرير الكبير جنب ماما وفريدة كنا نايمين فرحانين عشان احمد صحى وفريدة كانت عايزة تشيله وكان جنبنا كوميدينو وفيه نورفريدة لعبت بالاباجورة راحت الاباجورة اتكسرت راحت ماما جيه زعقت ليها وكان فيه تسريحة جنبنا محطوط عليها حاجات كثيرة واحمد قعد يعيط يعيط ويعيط روحت شايلة احمد واخذته نيمته معانا.

تفسير القصة (٥):

تكشف القصة عن شعورالحالة بالوحدة (سيبينوه على السرير لوحده) وقلق الانفصال عن الأم والحاجة إلى عطف وحنان واهتمام الأم (وانا كنت نايمة على السرير الكبير جنب ماما وفريدة كنا نايمين فرحانين)، كما تكشف عن مشاعر الخوف (وفيه نور)، وتعكس أسلوب معاملة الأم القاسى فى التربية (راحت ماما جيه زعقت ليها)، وعدم الشعور بالأمن النفسى، والنظرة للبيئة سلبية التى لاتشبع الحاجات النفسية للحالة، والأنا سلبية.

استجابة الحالة على البطاقة (٦):

عشة فيها قطط قطتان وحواليهم خشب وفيه فروع شجروالقطط واحدة نايمة وواحدة صاحية وواحدة بنت وواحدة ولد والقطة الكبيرة نايمة لانها سهرانة طول النهار وفيه قطة صغيرة نايمة على الشجر زعلانة عشان عايزة تاكل الشجر.

تفسير القصة (٦):

تقمصت الحالة دور القطة الصغيرة ، وتكشف القصة عن حزن وميول اكتئابية وشعور بالوحدة وحرمان تعانى منه (قطة صغيرة نايمة على الشجر زعلانة عشان عايزة تاكل الشجر) وعدم إشباع حاجاتها النفسية، كما تعكس القصة إهمال وانشغال الأم عنها وتوتر علاقتها بالأم وترك الأم لها بمفردها (والقطة الكبيرة نايمة لانها سهرانة طول النهار) وعدم شعورها بالأمن النفسى، والنظرة للبيئة سلبية ومحبطة لها ، والأنا لديها ضعيفة.

استجابة الحالة على البطاقة (٧):

كان فيه نمر بيهجم على سلحفاة وشبكة فوقيهم وحواليهم شجر ورملة وبحر وورد والنمر بيهجم عليها عشان عايز ياكلها عشان هو جعان والسلحفاة بتتسلق الحبل.

تفسير القصة (٧):

تقمصت الحالة دور السلحفاة، وتكشف القصة عن العدوان المتمثل فى النمروالذى يمثل البيئة العدوانية المحبطة والتى تهدد أمنها (نمر بيهجم على سلحفاة)، والنظرة للبيئة سلبية التى لاتشبع حاجتها للأمن النفسى، والأنا لديها قوية (والسلحفاة بتتسلق الحبل)

استجابة الحالة على البطاقة (٨):

قردان ولدان كبار واحد قاعد على كرسى والتانى على كنبة وام القرد بتوشوش حد منهم وماسكة فنجان شاى واللى بتوشوشه ماسك فنجان شاى والولد التانى بيسال الولد الصغيرعن حاجة وبيحسس على راسه وفيه باب جنبهم وفوقيهم صورة قرد حوالينه ورد.

تفسير القصة (٨):

تقمصت الحالة دورالقرد الولد، وتكشف القصة عن قلق وحيرة الحالة من الأم (وام القرد بتوشوش حد منهم) وتفرقة الأم فى المعاملة بين أبنائها، والنظرة للبيئة سلبية، والأنا لديها سلبية.

استجابة الحالة على البطاقة (٩):

فيه سرير اطفال قرد قاعد عليه والباب مفتوح والاوضة متلونة اسود والقرد قاعد لوحده عشان زعلان عشان مش لاقى التليفون.

تفسير القصة (٩):

تقمصت الحالة دور القرد، وتكشف القصة عن حزن وميول اكتئابية وشعور بالوحدة (والقرد قاعد لوحده عشان زعلان عشان مش لاقى التليفون)، ويظهر بوضوح إدمان الحالة للألعاب الالكترونية، كما تعبر القصة عن حيرة الحالة وخوف الحالة وعدم شعورها بالأمن والأمان من خلال (والباب مفتوح والاوضة متلونة اسود)، واستخدمت الحالة ميكانزم الإنكاروالإهمال للأم والأب فى القصة مما يدل على كره الحالة لهم أو تركهم لها بمفردها وانشغالهم عنها، والنظرة للبيئة سلبية والتى لا تشبع الشعورلديها بالأمن النفسى، والأنا لديها سلبية.

استجابة الحالة على البطاقة (١٠):

كلب كبير بنت هى الام بيجرى ورا كلب صغير بنت ورايحين على الحمام يعملوا حمام للصغير والحمام فيه قاعدة وفوطة، والام قاعدة على الحوض عشان بتحاول تمسك الكلب الصغير عشان هو شقى زى احمد وفيه حديدة متشعلقة عليها الفوطة والام زعلانة عشان كانت عايزة تعمل حمام لنفسها قبل الكلب الصغير والكلب الصغير فاتح بوقه.

تفسير القصة (١٠):

تقمصت الحالة دور الكلب الصغير الرضيع التى تحاول الأم مسكه وهذا يظهررغبة الحالة فى النكوص إلى مرحلة سابقة من النمو حتى تشعر بحنان واهتمام الأم لها (والام قاعدة

على الحوض عشان بتحاول تمسك الكلب الصغير عشان هو شقى زى احمد) فهى استخدمت ميكانزم النكوص، كما تظهر القصة الغيرة من الأخ، واستخدمت الحالة ميكانزم التبريرلزعل أمها (والام زعلانة عشان كانت عايزة تعمل حمام لنفسها قبل الكلب الصغير).

تعقيب على الحالة الثالثة:

يسيطر على الحالة مشاعر الحزن والاكتئاب والقلق، ومن أهم سمات شخصية الحالة الهدوء والخجل والانطواء، وتعانى الحالة من خوف شديد ،واضطرابات نوم (أرق) وأحيانا كوابيس، وشعور بالوحدة، ونقص انتباه وتركيز، ومشكلات سلوكية، كما تعانى من عدم إشباع الحاجات النفسية لديه المتمثلة فى الحب والحنان والأمن النفسى، وعدم اهتمام الوالدين بها، علاقتها بأختها التى تليها متوترة ويغلب عليها المشاحنات والمضايقات من أختها، وعلاقته بالأب والأم مضطربة الأمر الذى جعل الحالة فى بعض البطاقات تستخدم ميكانزم الإنكار والإهمال للأم والأب للهروب من ذكرهم فى بعض البطاقات كما ظهر فى استجابتها على بطاقة ١، ٩ مما يدل على انشغال وإهمال الوالدين له وعن المعاملة الوالدية السيئة لها، كما تعانى الحالة من سرحان وصراعات نفسية متمثلة فى أسلوب المعاملة القاسى من الأم وقيام الأم بالتفرقة فى المعاملة بينها وبين إخواتها والغيرة من الأخ الصغير، ولذلك تظهر الأنا لديه سلبية والنظرة للبيئة سلبية.

الحالة الرابعة :

أولا: تاريخ الحالة

١- بيانات الحالة :

العمر: ٨ سنوات ٣ شهور ، **الجنس:** ذكر

والطفل بالصف الثانى الابتدائى لغات، نمطه : هادىء وخيالى وخجول

٢- موقع الحالة من الأسرة:

الطفل صاحب الحالة ترتيبه الثانى فى أسرة مكونة من خمسة أفراد ، الطفل واثنان من الإخوة إلى جانب الأب والأم، يسبق الطفل أخ عمره ١١ سنة بالصف الخامس الابتدائى لغات وهو ذكى وعصبى ويمارس الألعاب الالكترونية ، ويلى الطفل صاحب الحالة اخت عمرها ٨ شهور. والأب يعمل طبيب بيطرى ومن عادات الأب الرئيسية النوم، والقراءة، ولعب الألعاب الالكترونية وهو طيب، والأم تعمل طبيبة بيطرية ومن عاداتها القراءة، ومشاهدة التليفزيون، والأعمال المنزلية وهى طيبة.

٣- الإطار الأسرى والاجتماعى وإطار الطفولة:

يعيش الطفل صاحب الحالة مع أسرته ،**وعلاقة الطفل بالأب** جيدة وهو أكثر الأشخاص تدليلا له ، **وعلاقته بالأم أيضا** جيدة ، وذكر الطفل بأن الأم مشغولة الآن مع أخته الصغيرة الرضيعة وقبل ذلك كانت مشغولة فى العمل، كما ذكر أن الأم تنام من التعب وتتركه بمفرده، وأكد الطفل على خوفه على أمه وأنه يتركها تنام ويقوم هو وأخوه الكبير برعاية وخدمة أخته الصغيرة حتى تقوم الأم من النوم ، وذكر الطفل بأن العلاقة بين والديه جيدة وبالنسبة **لعلاقته بأخواته** جيدة مع بعض الخناقات والمضايقات من أخوه على البلاى استيشن **وبالنسبة لطريقة تربيته** فهو تربى باللين مع الشدة والحزم وأنه تعرض للعقاب من الأم والأب عن طريق الضرب والحرمان من أشياء محببة بالنسبة له وعندما يتعرض للعقاب يبكى وينطوى، كما أكد الطفل قوة علاقته بالجد والجدة للأم وقوة علاقته وحبه الشديد لخاله حيث ذكر حزنه الشديد بسبب سفر خاله وبعده عنه وانه بيوحشه ووضح ان خالهم بيشترى لهم حاجات عند عودته من السفر، **وبالنسبة لعلاقته بالأصدقاء والمدرسة** ذكر الأب بأن علاقة الطفل بأصدقائه جيدة وأصدقائه أكبر منه فى السن ومن الجنسين ويتسمون بالمشاكسة، ووضح الطفل بأن رد فعله عند ذهابه المدرسة لأول مرة هو الفرح والسرورلأنه يلعب فى المدرسة ويتعرف على أصدقاء جدد، وذكر أن الحساب هى المادة المفضلة بالنسبة له ،والطفل كان متوتر أثناء المقابلة الشخصية.

ومن هوايات الطفل اللعب على الموبايل والبلاى استيشن، وذكر الطفل بأنه أحيانا ينام بمفرده مع اخوه وأحيانا ينام مع الأم وأكد الطفل بانه يحب النوم مع أمه، وأنه يجد صعوبة فى النوم .

وأكد الأب أنه توقف عن التبول الليلى فى الفراش عندما كان فى الصف الأول الابتدائى، وذكر أن التطور البدنى لابنه هو نمو طبيعى يميل إلى النحافة .

٤- الحوادث والأمراض التى تعرض إليها الحالة:

أكد الأب على عدم تعرض الحالة لاى حوادث أو أمراض فى طفولته.

٥- المشكلات والاضطرابات النفسية:

أكد الأب على أن أهم المشكلات لدى الطفل الخجل وتبليل الفراش، وميول عدوانية نحو الآخرين نتيجه ادمانه للألعاب الالكترونية، وأن هذه الألعاب تسبب لابنه نقص الانتباه والتركيز وفرط الحركة، كما تسبب له أرق (تأخروصعوبة فى بدء النوم) وشعور بالوحدة، وذكر الأب أن

ابنه أحيانًا يشعر بالخوف بسبب هذه الالعاب، وأنها احيانًا تزيد من الإثارة والهياج، وبعض المشكلات السلوكية لديه.

وذكر الأب أنه من بين المشكلات الجسمية التى تظهرعلى ابنه نتيجة استخدامه للألعاب الالكترونية التهابات ومشكلات فى العين، واحيانا آلام الأصابع .

ثانياً:استجابات الحالة على بطاقات اختبار تفهم الموضوع.

استجابة الحالة على البطاقة (١):

فيه ٣ كتاكيت وبياكلوا شوربة ومبسوطين بس مختلفين عن بعض فى الريش ماماتهم واقفة وراهم زعلانة عشان تعبانة.

ثالثا: تفسيرالقصص للأطفال:

تفسير القصة (١):

تكشف القصة عن حزن وضيق وخوف وقلق واختلاف فى شخصية الحالة عن شخصية إخواته، والنظرة للأم سلبية والأم لاتقوم بإشباع الحاجات النفسية له، والنظرة للبيئة سلبية، والأنا ضعيفة.

استجابة الحالة على البطاقة (٢):

٣ دببة بيشدوا الحبل اثنان مش عارفين يشدوه هم الطفل وامه مش عارفين يشدوا الحبل قدام الاب الأقوى وهم زعلانين عشان مش عارفين يشدوا الحبل والاب كمان زعلان عشان الطفل والام مش عارفين يشدوا الحبل.

تفسير القصة (٢):

تقمص الحالة دور الطفل، وتكشف القصة عن قوة علاقة الحالة بالأم وارتباطه بها وضعف شخصية الأم، وسوء علاقة الحالة بالأب وقوة شخصية الأب، وتكشف القصة عن حيرة الطفل والأم فى التعامل مع الأب (الطفل وامه مش عارفين يشدوا الحبل قدام الأب)، وتكشف أيضًا عن حزن واكتئاب يسيطر على الأسرة وجو أسرى يتسم بوجود خلافات أسرية بين الأم والأب (وهم زعلانين والاب كمان زعلان)، والنظرة للبيئة سلبية ، والأنا لديه سلبية.

استجابة الحالة على البطاقة (٣)

اسد قاعد زعلان عشان مش معاه حد وهو تعبان ومش معاه حد سابوه لوحده وراحوا فى حتة ومعاه معلقة فى ايده عشان مستنى الاكل وجنبه الايد بتاعة الرجل العجوز.

تفسير القصة (٣):

تقمص الحالة دورالأسد الزعلان، وتكشف القصة عن مشاعرحزن وميول اكتئابية وشعور بالوحدة ونقص الحاجة للأمن النفسى (اسد قاعد زعلان عشان مش معاه حد)، وتكشف القصة عن غياب دور الأب والأم فى إشباع حاجاته النفسية وإهمالهم الصحى له وتركهم له بمفرده (وهو تعبان ومش معاه حد سابوه لوحده)، وتعكس القصة مشاعر الحرمان ونقص الإشباع الفمى له (ومعاه معلقة فى ايده عشان مستنى الاكل)، ونظرته للبيئة سلبية والتى لاتشبع حاجته النفسية ولاتوفر له الشعور بالأمن النفسى، والأنا لديه سلبية.

استجابة الحالة على البطاقة (٤)

كونجرو نونة ومعاه امه او ابوه وجنبه اخوه رايحين الغابة عشان ياكلوا ويتفسحوا ويلعبوا بس زعلانين عشان فيه مطر وبرق وهواء هيتكهربوا من البرق.

تفسير القصة (٤):

تقمص الحالة دور الكونجرو الأخ، وتكشف القصة عن حزن واكتئاب وقلق يسيطر على الأسرة كلها (زعلانين)، وخوف يعانوا منه خوفهم من كهربة البرق لهم واستخدم الحالة ميكانزم التبريرفى زعل الأسرة (زعلانين عشان فيه مطر وبرق وهواء هيتكهربوا من البرق)، والنظرة للبيئة سلبية ولاتشبع الحاجات النفسية لديه، والأنا لديه ضعيفة.

استجابة الحالة على البطاقة (٥)

النونة فى سرير الاطفال ونايمة والام والاب نايمين فى سريرهم والشبابيك مفتوحة واللمبة منورة وفيه سلم جانبهم وترابيزة وكلهم نايمين كويسين بس النونة كانت زعلانة عشان هى لوحدها وماماتها وباباها سايبنها لوحدها .

تفسير القصة (٥):

تقمص الحالة دور النونة، وتكشف القصة عن حزن واكتئاب وشعور بالوحدة (النونة كانت زعلانة عشان هى لوحدها)، وتعكس القصة غياب الدور الأمنى للأم والأب فى توفيرالأمن وإشباع

الحاجات النفسية للحالة وتركهم له بمفرده (وماماتها وباباها سايبنها لوحدها)، وتكشف لنا القصة عن خوف وعدم الشعور بالأمن النفسى من خلال (الشبابيك مفتوحة واللمبة منورة)، والنظرة للبيئة سلبية ، والأنا سلبية .

استجابة الحالة على البطاقة (٦)

انا مش شايف حاجة كويسة فيها ٢ دببة قاعدين فى كهف الكبير نايم والصغير صاحى عشان ياكل حاجة عشان جعان والدب الاخر الكبير هو ماماته نايمة عشان تعبانة .

تفسير القصة (٦):

تقمص الحالة دور الدب الصغير الصاحى، وتكشف القصة عن حزن وحرمان وشعور بالوحدة (والصغيرصاحى عشان ياكل حاجة عشان جعان)، وميول اكتئابية (انا مش شايف حاجة كويسة)، ووجود أرق لدى الحالة (الصغير صاحى)، وتعكس القصة إهمال الأم وعدم إشباعها لحاجات الحالة النفسية (والدب الاخر الكبير هو ماماته نايمة عشان تعبانة)، وتكشف القصة عن حاجة الحالة للحب والحنان والاهتمام من الأم، والنظرة للبيئة سلبية والتى لاتوفر له الأمن النفسى، والأنا لديه سلبية.

استجابة الحالة على البطاقة (٧)

نمر بيهجم على القرد عشان ياكله والقرد بيحاول يتسلق والنمر كان بينط عليه والنمر فجاة وقع والقرد هرب منه وتسلق.

تفسير القصة (٧):

تقمص الحالة دور القرد، وتكشف القصة عن العدوان المتمثل فى النمروالذى يمثل البيئة العدوانية المحبطة والتى تهدد أمنه، وتعبرالقصة عن محاولة الحالة الهروب من مصادر التهديد وقدرته على مواجهة البيئة العدوانية المحبطة مما يدل على قوة الأنا لديه، ولكن نظرته للبيئة سلبية التى لاتوفر له الأمن النفسى .

استجابة الحالة على البطاقة (٨)

الابن والاب قاعدين مع بعض والام والخال مع بعض بيتكلموا الاب بيكلم ابنه عشان مش يطلع بره لوحده الاب خايف على الابن عشان الابن شقى والام بتكلم الخال عن الطفوله بتاعتهم بيفتكروا ذكرياتهم عندما كانوا اشقياء والصورة ديه بتاعة الجدة يعنى ام الام .

تفسير القصة (٨):

تقمص الحالة دور الابن، وتعكس القصة قوة علاقة وارتباط الحالة بأهل الأم ، وتكشف لنا عن قلق وخوف من العالم الخارجى (الاب بيكلم ابنه عشان مش يطلع بره لوحده الاب خايف على الابن عشان الابن شقى) وقوة علاقته بالأب، وتكشف القصة عن عدم إشباع الأم للحاجات النفسية للحالة المتمثلة فى حاجته للأمن والحب والاهتمام، والنظرة سلبية للبيئة المحبطة التى لا تشبع لديه الأمن النفسى، والأنا ضعيفة.

استجابة الحالة على البطاقة (٩)

الابن اللى هو الارنب صحى ولقى نفسه لوحده مافيش حد معاه زعلان عشان لوحده ومامته وباباه راحوا فى حتة وسابوه لوحده كان نايم والشباك مفتوح هم راحوا يتفسحوا وسابوه عشان هو كان نايم مش عايزين يصحوه.

تفسير القصة (٩):

تقمص الحالة دور الأرنب، وتكشف القصة عن مشاعر الحزن والاكتئاب والشعور بالوحدة (صحى ولقى نفسه لوحده مافيش حد معاه زعلان)، وتكشف لنا عن إهمال الأم والأب للحالة وتركهم له بنفرده وعدم إشباعهم حاجته للأمن النفسى، وتعبرالقصة عن الخوف والقلق من (كان نايم والشباك مفتوح)، واستخدم الحالة ميكانزم التبريرفقد فسر ترك الأم والأب له وخرجوهم لأنه كان نايم (راحوا يتفسحوا وسابوه عشان هو كان نايم مش عايزين يصحوه)، والنظرة للبيئة سلبية والتى لاتشبع حاجته النفسية، والأنا لديه سلبية.

استجابة الحالة على البطاقة (١٠)

الام بتضرب ابنها عشان بيستحمى من غير ما بيستاذنها وهى دخلت شفته وهو بيستحمى وهو كان بينشف دخلت ضربته وكان زعلان وبيصرخ والام زعلانة منه .

تفسير القصة (١٠):

تقمص الحالة دور الابن، وتكشف القصة عن العدوان الموجه من البيئة المحيطة المتمثل فى الأم، وتوضح القصة النظرة السلبية للأم وأسلوب المعاملة القاسية فى التعامل معه فهى تقوم بالاعتداء بالضرب عليه ، وتكشف عن مشاعر حزن شديد المتمثل فى الصراخ، والنظرة سلبية للبيئة التى تمثل تهديد للحالة وتشعره بالخوف وهى سبب قلقه واضطرابه، والأنا لديه ضعيفة وسلبية.

تعقيب على الحالة الرابعة:

يسيطر على الحالة مشاعر الحزن والاكتئاب والقلق، ومن أهم سمات شخصية الحالة الهدوء والخجل والانطواء، ويعانى الحالة من خوف شديد، واضطرابات نوم (أرق)، وشعور بالوحدة، ونقص انتباه وتركيز، ومشكلات سلوكية، وميول عدوانية تجاه الآخرين، كما يعانى من عدم إشباع الحاجات النفسية لديه المتمثلة فى الحب والحنان والأمن النفسى، وعدم اهتمام الوالدين به، علاقته بأخيه الأكبرمتوترة ويغلب عليها المشاحنات والمضايقات من أخيه على البلاى استيشن، وعلاقته بالأب والأم مضطربة فهو يعانى من صراعات نفسية متمثلة فى أسلوب المعاملة القاسى من الأم والضرب والعقاب والغيرة من الأخت الصغيرة، كما يشعر الحالة بتهديد وخوف من العالم الخارجى والمتمثل فى العدوان الموجه له من الأم، ولذلك تظهر الأنا لديه سلبية والنظرة للبيئة سلبية.

وفيما يلى نستنتج النتائج الاكلنيكية التالية على الأربع حالات السابقة:

رابعا :الديناميات الشخصية والعوامل اللاشعورية للأطفال مدمنى الألعاب الالكترونية:

١- صورة الذات:

تبدو صورة الذات صورة سلبية، والأنا ضعيفة وتتسم بعدم النضج، متناقضة فى بعض الأحيان، معرضة فى أغلب الأحيان لعدوان من البيئة الخارجية يساعد على ضعفها وهزيمتها فى مواجهة العالم الخارجى، وتقدير ذات منخفض، وإدمان الأطفال للألعاب الالكترونية يرجع إلى بناء نفسى مضطرب وظروف أسرية فى حياة الطفل، ساعد على عدم نضج الأنا وضعفها مما أدى إلى قصور فى تفاعل الأنا مع البيئة الخارجية.

ولقد أشار(Kietglaiwansiri,&Chonchaiya,2018,523) أن الأطفال الذين يستخدمون ألعاب الفيديو بشكل مفرط من المحتمل أن يكون لديهم المزيد من المشاكل النفسية مثل انخفاض تقدير الذات .

٢- الدوافع والحاجات والصراعات ذات الدلالة:

أغلب حاجات الطفل النفسية غير مشبعة فهم فى حاجة شديدة للشعور بالأمن والحب والاستقلال وهذا بدوره يؤدى إلى إحباط شديد ويؤدى إلى إدمان الألعاب الالكترونية، كما تظهر القصص قلق واضح (قلق الانفصال عن الأم، والقلق من فقدان عزيز)، ووجود صراعات نفسية، ويظهر الخوف الشديد (الخوف من العفاريت، والظلام، والحيوانات) من العالم الخارجى، كما يظهر

الحزن، وميول اكتئابية، وشعوربالوحدة، وسلوكيات عدوانية ، ووجود إحباط وحرمان، وشعور بالنقص والدونية ومفهوم ذات سلبى، ويشعرون بالخطر الدائم والعدوان الموجه إليهم من البيئة الخارجية المحيطة، كما يظهرالصراع مع العالم الخارجى المهدد لأمن الصغار، وتظهر الغيرة من الإخوة، ووجود بعض الذكريات والحوادث المؤلمة التى تركت آثارنفسية سلبية عند الطفل.

ولقد أكد ذلك (Stavroul ,2018,2440) أن إدمان ألعاب الكمبيوترهو وسيلة الطفل لتعويض احتياجاته التى لم يتم إشباعها وتحقيقها بشكل صحيح أوعدم قدرته على التعامل مع ضغوطات الحياة بكفاءة، وهو أحد أعراض الفراغ العاطفى حيث ينظر المدمن إلى العالم الخيالى لألعاب الفيديو على أنه الملجأ والملاذ له.

ولقد اتفق ذلك مع نتائج دراسة (Zamani,et al,2009) التى توصلت إلى أن إدمان ألعاب الكمبيوتر يؤثر على مختلف أبعاد الصحة، ويزيد من المشكلات الجسدية، والاكتئاب، وأيضا نتائج دراسة (Rilkkers,et al.,2016) التى أشارت إلى وجود علاقات بين المشاكل السلوكية المرتبطة بالألعاب الالكترونية والاضطرابات النفسية، وكذلك نتائج دراسة (Milani,et al.,2015) التى توصلت إلى أن استخدام ألعاب الفيديو العنيفة مرتبطة بمستويات مرتفعة من العدوانية، وتعتبر عوامل خطر لمشاكل السلوك العدوانى فى مرحلة الطفولة.

٣- طبيعة القلق:

القلق ناتج من الخوف من المصادر الخارجية المؤذية، القلق ناتج من الخوف من فقدان الأم كمصدر إشباعى وفقدان الحنان المتمثل فى الأم، ويظهر القلق الناتج من الخوف من الأذى البدنى والعقاب الشديد، قلق من فقدان عزيزوقلق انفصال عن الأم.

ولقد اتفق ذلك مع نتائج دراسة (Zamani,et al,2009) التى توصلت إلى أن إدمان ألعاب الكمبيوتر يزيد من القلق، كما ذكر(Griffithsa,et al.,2012,4) أن إدمان الألعاب الالكترونية يرتبط بمجموعة من الاضطرابات المرضية وتشمل اضطراب القلق العام، واضطراب الهلع.

٤- الميكانزمات الدفاعية ضد الصراعات والمخاوف:

أهم الميكانزمات التى تسود فى قصص الأطفال المدمنين للألعاب الالكترونية ميكانزم التبريروميكانزم الإنكار لدورالأم أو الأب الإشباعى والأمنى فى الأسرة، كما تظهر بعض القصص الإحساس بالحرمان، وميكانزم الانسحاب والإسقاط والنكوص وأحلام اليقظة، وقد سيطرت مشاعر الدونية والنقص على استجابات الأطفال.

٥- صورة الأم:

تظهر القصص الأم بصورة سلبية، وتظهر القصص علاقة متوترة بالأم حيث تبدو كنموذج يهدد أمنهم وبمظهر محبط لمشاعر الطفل وذلك بتفضيلها أحد الأبناء، وبأنها لاتشبع حاجات الصغار، وأحيانًا يلغى دورها الأمنى أو يهمل ذكرها فى القصص مما يدل على كره داخلى لها وذلك لإهمالها لهم وانشغالها عنهم وعدم منحهم الحنان والحب والأمان، وأحيانا تظهر علاقة جيدة بالأم.

٦- صورة الأب:

تبدو صورة الأب فى معظم القصص بصورة سلبية، فيظهر الأب الحازم القاسى فى أسلوب تربيته لأبنائه ويعاقب أولاده، أو يظهر الأب المتساهل الذى لايهتم بأبنائه، وتتسم علاقة الأطفال بآبائهن بالتوتر والسلبية، وأحيانًا يلغى دوره الأمنى أو يهمل ذكره فى القصص مما يدل على كره داخلى له وذلك لإهماله للأولاد وانشغاله عنهم .

ولقد أشار (Lee, &Morgan, 2018,12) إلى أن آباء هؤلاء الأطفال المدمنين غير داعمين لهم ويستخدمون مع أطفالهم أساليب وممارسات أبوية قاسية غير سوية.

٧- العلاقات الأسرية:

يسودها التوتر، فالشجار دائم فى الأسرة بين الأخوة بعضهم وبعض، أو بين الآباء والأبناء، وأحيانا يحدث شجار وخلافات بين الآباء والأمهات، وكذلك يظهر أسلوب التفرقة فى المعاملة بين الأبناء، وأسلوب القسوة والتسلط والعقاب فى تربية الأبناء والإهمال مما يولد قلق وإحباط للأطفال وشعور بالوحدة والعزلة والعزوف عن مشاركة الأسرة فى أى أنشطة، ويسبب تفكك الروابط الأسرية بين الأطفال وأسرهم مما يؤدى إلى هروبهم من هذا الجو الأسرى المشحون بالتوتر وعدم الاستقرار إلى عالمهم الالكترونى وإدمانهم للألعاب.

وأكد ذلك (Lee,Morgan, 2018,12) بأن الأطفال الذين ينتمون إلى أسرغير مستقرة، أوتعرضوا للإساءة من الأسرة أو ذوى الشخصيات الانطوائية هم أكثر عرضة لإدمان الكمبيوتر حيث لايمتلكون أسرة متحابة ويكونوا منفصلين عن الآخرين ويفتقدون إلى الترابط العاطفى.

٨- العلاقة مع الآخرين:

تبدو العلاقة مع أهل الأم (الجد والجدة والخال) قوية، ولكن العلاقة مع الآخرين سلبية، وتتسم بالخوف وعدم الثقة في الآخرين ومشاعر سلبية تجاههم، فالطفل المدمن للألعاب الالكترونية يميل

إلى الخجل والوحدة والعنف والعدوانية والاندفاع وضعف الثقة بالنفس، مما يؤدى إلى توتر العلاقة بينه وبين الآخرين والعزلة الاجتماعية وضعف علاقاته الاجتماعية .

ولقد اتفق ذلك مع (Wang,et al.,2019,1) الذى أشار إلى أن مدمنى ألعاب الفيديو يعانون من زيادة العزلة الاجتماعية، وأيضا نتائج دراسة (Pujol ,et al.,2016) التى توصلت إلى أن الوقت الذى يقضيه الطفل فى ممارسة ألعاب الفيديو مرتبط بصراعات الأقران، وانخفاض القدرات الاجتماعية. وكذلك (Brandtzaeg,&Heim,2009,72) الذى وضح أن استخدام الألعاب الالكترونية يؤدى إلى انخفاض مستوى السلوك الاجتماعى الإيجابى،وزيادة سلوك اجتماعى أكثر عدوانية.

٩- النظرة للبيئة:

تبدو النظرة للبيئة سلبية، فالبيئة تمثل تهديد مستمرله لأنها دائما تشعره بالخوف والقلق والتوتر ولاتوفر له الأمان، كما تعتبر البيئة المحيطة محبطة وعدوانية بسبب أساليب المعاملة الغير سوية (العقاب والأذى البدنى) الممارس من الوالدين ضد الطفل، وبسبب التنمرمن الأصدقاء فى المدرسة.

خامسا: العوامل الكامنة وراء إدمان الأطفال للألعاب الالكترونية:

نستخلص مما سبق أن هناك مجموعة من العوامل الكامنة وراء إدمان الأطفال للألعاب الاكترونية فى مرحلة الطفولة المبكرة :

١- وجود الأطفال فى بيئة تعجز عن إشباع حاجاتهم النفسية ولاتساعدهم على التعبير عن انفعالاتهم وأفكارهم، وهذه البيئة السلبية المحبطة تساعد على إدمان الألعاب الاكترونية.

٢- وجود النماذج الوالدية العصبية والتى تفرط فى استخدام أساليب المعاملة الوالدية اللاسوية مثل (التسلط ،الإهمال، التفرقة فى المعاملة بين الأبناء).

٣- الخلافات الأسرية وتوتر المناخ الأسرى سواء بين الإخوة بعضهم وبعض أو بين الآباء والأمهات أو بين الآباء والأبناء والذى يؤدى إلى تولد الخوف والقلق ويساعد على الاستخدام المفرط للألعاب.

حيث أكد (Pawlowskal,et al.,2018,12) أنه من بين الأسباب الهامة لإدمان ألعاب الانترنت العنف الأسرى، والتصادم والاختلاف بين الأباء والأمهات فى طريقة تربية أبنائهم.

٤-الغيرة من الإخوة نتيجة التفرقة فى المعاملة وما يترتب عليه من الخوف والقلق من فقدان مكانته عند الأسرة الأمر الذى يؤدى به إلى الإدمان.

٥-الإحباطات والصراعات المتكررة التى يتعرض لها الأطفال الصغار نتيجة وجودهم فى بيئة محبطة سلبية.

٦- شعور الطفل بأنه منبوذ مهمل من قبل الوالدين يعتبر من أهم عوامل إدمان الأطفال للألعاب الالكترونية.

٧- فقدان الثقة بالنفس وفى الآخرين وشعور الطفل بالتهديد المستمر من العالم الخارجى الذى يهدد أمنه ويشعره بالخوف والقلق المستمر.

٨- رفض والهروب من ضغوط العالم الواقعى لذلك يلجأون إلى هذه الألعاب.

٩- المعاناة من مشاكل نفسية مثل التوتر، والاكتئاب، لذلك يستخدمون الألعاب الالكترونية للتخلص من هذه المشاعر الغيرسارة أو المواقف المؤلمة.

١٠- مواجهة والتغلب على بعض المشاكل كمشكلة خلل أو تدهور العلاقات، ونقص الأصدقاء، ومشكلة الإعاقة والعجز، ومشكلة عدم الرضا عن المظهر الجسدى الأمر الذى يؤدى إلى إدمان الألعاب.

١١- وجود سمات شخصية ساعدت الحالات على إدمان الألعاب الالكترونية فهناك حالتان يتسموا بالعصابية والعدوانية، والحالتان الأخريتان يتسموا بالخجل والانطواء .

ولقد اتفقت الباحثة مع(Griffithsa,Kussa,&King,2012,4) الذى أشار إلى أن إدمان الألعاب الالكترونية يرتبط بالعدوانية، والعصابية، والوحدة والانطواء، كما أكد أيضا (Allazzam,2015,19) أن هناك ارتباط بين الأطفال المدمنين لألعاب الكمبيوتروالخجل لديهم.

١٢- تقليد سلوك الآباء فى استخدام الأجهزة الالكترونية عن طريق التعلم بالنمذجة أوالملاحظة.

ولقد وضحت الدكتورة ريم الجيلي أخصائية طب نفسي بقسم الطب النفسي في مستشفى راشد بدبي أن الوالدين هما المحفز الأساسي لإدمان أطفالهما على الوسائل التكنولوجية الحديثة مثل "الآيباد" والأجهزة والألعاب الإلكترونية، كونهما هما أنفسهما منشغلان طوال الوقت بهذه الأجهزة وبوسائل التواصل الاجتماعي، فضلاً عن أن بعض المدارس تتيح الدراسة وتتطرح بعض الكتب الدراسية عبر "الآيباد"

https://www.albayan.ae/health/features/2017-04-02-1.2903566

١٣- غياب الدور الأمنى للوالدين فى مراقبة أطفالهم وضبط سلوكياتهم وتقنين أوقات جلوسهم أمام هذه الألعاب.

كل هذه العوامل السابقة هى التى أدت إلى إدمان الأطفال للألعاب الالكترونية وبالتالى تسبب إدمان الألعاب فى وجود مشكلات واضطرابات نفسية عند الأطفال.

ويمكن تلخيص نتائج الدراسة الاكلينيكية :

يسيطر على الحالات الأربعة مشاعر الحزن والقلق والاكتئاب والإحباط والشعور بالوحدة، وتبدو صورة الذات لديهم سلبية والأنا ضعيفة، كما يعانى جميع الحالات من عدم إشباع الحاجات الفسية كالحاجة إلى الحب والحنان والأمن النفسى، ويشعرون بتهديد من البيئة المحيطة والمتمثل فى العدوان الموجه لهم من الوالدين أو الأصدقاء، وتظهر صورة الأم والأب مضطربة وسلبية نتيجة إهمال الوالدين للحالات واستخدام الأم والأب أساليب معاملة غير سوية كالقسوة والعقاب والضرب والتفرقة فى المعاملة، ويشترك جميع الحالات فى وجود الصراعات النفسية اللاتى يعانين منها.

سادسا: نلخص أهم المشكلات والاضطرابات النفسية المشتركة عند الأربع حالات من الأطفال مدمنى الألعاب الالكترونية والمترتبة على إدمانهم:

١. اضطرابات النوم (الأرق):

ولقد أكد آباء وأمهات الأربع حالات وجود أرق لدى أطفالهم بسبب إدمانهم للألعاب الالكترونية،

ويمكن توضيح تأثير الألعاب الالكترونية على النوم عند الأطفال كما يلى:

لقد ذكر (Twenge,Hisler,&Krizan,2019,212,216) أن التعرض لأى نوع من الشاشات الالكترونية له تأثير ضار على النوم عند الأطفال الصغار خصوصا الضوء الأزرق المنبعث من الشاشات الالكترونية يمنع إفراز الميلاتونين المرتبط ببدء أو بداية النوم أكثر عند الأطفال، كما أن استخدام التابلت يؤدى إلى زيادة اليقظة الليلية.

كما ارتبط وجود جهاز الكمبيوتر والألعاب الالكترونية فى غرفة نوم الطفل بتأخرموعد وبداية النوم، وقصر إجمالى وقت النوم، وزيادة اضطرابات مقاومة النوم، والقلق أثناء النوم، واضطراب التنفس أثناء النوم (Cain,&Gradisar,2010,736).

وقد أكد أيضًا (Peracchia,&curcio,2018,302) بأن لعب ألعاب الفيديو لفترات طويلة خاصة فى المساء سبب هام لمشاكل النوم، ويؤدى إلى نوم غير كاف، مع إمكانية التأثير على الإدراك فى أيام اليقظة التالية.

كما أشار (Lissak,2018,150) إلى أن تعرض الطفل لألعاب الفيديو يزيد الإثارة النفسية والفسيولوجية للأطفال،وتؤثر على الجهاز السمبثاوى وبالتالى الإثارة قد تعوق الاسترخاء قبل النوم، وتتسبب فى تأخر بدء النوم.

وأكدت نتائج دراسة (Dworak,et al.,2007) على أن التعرض لألعاب الكمبيوتر يؤثرسلبيًا على نوم الأطفال، وتعلمهم وذاكرتهم، ويؤدى إلى تدهور الأداء المعرفى اللفظى لديهم.

٢. المخاوف:

يعانى كل الحالات الأربعة من خوف شديد ومخاوف نوعية (سواء الخوف من الظلام والحيوانات والأكثرالخوف من العفاريت والأشباح والحرامية).

وترى الباحثة سبب ذلك الخوف هو نتيجة ممارسة الألعاب العنيفة على الأجهزة الالكترونية ومشاهدة الفيديوهات على اليوتيوب التى تحتوى على مشاهد خوف ورعب وعنف، والبقاء فترات طويلة أمام هذه الألعاب، كما أكد بعض الحالات على مشاهدة الأم والأب لأفلام عنف ورعب وأكشن.

٣. الشعور بالوحدة:

يعانى الأطفال المدمنون للألعاب الالكترونية من الشعور بالوحدة بسبب إهمال وانشغال الأم والأب عنهم وبسبب توتر الجو الأسرى الأمر الذى جعلهم يلجأون إلى عالمهم الالكترونى لشغل أوقات فراغهم وللهروب من واقعهم المؤلم، مما أدى إلى زيادة الشعور بالوحدة نتيجة بقائهم فترات طويلة وأحيانا طوال اليوم أمام هذه الألعاب وانعزالهم عن أسرهم ورفضهم مشاركة الأسرة فى أى نشاطات، ورفضهم تناول الطعام مع الأسرة لأنهم لايستطيعون الاستغناء عن الألعاب، ورفضهم التفاعل مع أفراد الأسرة، والأصدقاء، ولقد عبركل الحالات عن شعورهم بالوحدة من خلال استجاباتهم على البطاقات.

وأشار(Wang,et al.,2019,1) إلى أن إدمان ألعاب الموبايل يرتبط بشكل إيجابى بالشعوربالوحدة، كما توصلت نتائج دراسة (Eren, &Orsal, 2018) إلى وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين إدمان الأطفال لألعاب الكمبيوتر والشعور بالوحدة لديهم.

توصيات البحث:

١- التوصية بضرورة تقنين وتحديد وقت محدد لممارسة الألعاب الالكترونية لتجنب التأثيرات السلبية لها، وتقنين محتوى الألعاب.

٢- التوصية بمراقبة الأبناء خلال اللعب.

٣- التوصية بإشباع الحاجات النفسية للطفل كالحاجة للحب والاهتمام والأمن.

٤- التوصية باستخدام الوالدين أساليب المعاملة السوية مع الطفل.

٥- التوصية بتوفير مناخ أسرى خالى من التوتر والمشاجرات الأسرية.

٦- التوصية بعدم الاستخدام المفرط للأجهزة الالكترونية من قبل الوالدين لمنع تقليد الطفل لهما.

٧- التوصية بحل مشكلات الطفل حتى لايضطرللهروب من هذه المشكلات إلى العالم الالكترونى.

٨- التوصية بإشتراك الأطفال فى أنشطة رياضية لشغل أوقات فراغهم ولتفريغ طاقتهم والمحافظة على اللياقة البدنية لهم.

المراجع:

أمانى صالح (٢٠١٧).تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوى والاجتماعى لدى الأطفال" دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية.***مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية***، ٢٥ (٣)،٢٣٠-٢٥٣.

آندى حجازى (٢٠١٠). دور الألعاب الالكترونية فى نمو الطفل وتعلمه. ***مجلة الطفولة العربية***، ١١(٤٣)، ٦٦- ١٠١.

بشرى العبيدى (٢٠١٧) .بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بالاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية لدى التلاميذ فى المرحلة الابتدائي. ***مجلة البحوث التربوية والنفسية***، (٥٣) ، ٤١٨-٤٤٤.

بشير قويدرى (٢٠٢٠).مخاطر الألعاب الالكترونية على الأطفال وبدائلها. ***مجلة المؤتمرات العلمية الدولية المركز الديمقراطى العربى*** ، **١(١)**، ٨٩- ١١٥.

جنان هاشم (٢٠١٨).إدمان أطفال الروضة على الأجهزة اللوحية وتأثيراته السلبية. ***مجلة كلية التربية للبنات***، ٢٩ (٣) ، ٢٦٨٦- ٢٦٩٧.

خالد حنفى (٢٠١٨).الطفل العربى والألعاب الالكترونية القاتلة دراسة تحليلية .***مجلة الطفولة والتنمية***، (٣٢) ،٢١- ٥٤.

رايس ابتسام (٢٠٢٠). إدمان اللعب الالكترونى واضطرابات النوم. ***مجلة المؤتمرات العلمية الدولية المركز الديمقراطى العربى*** ، **١(١)**، ١٣٦- ١٥٧.

رنا عباس (٢٠١٨) . الألعاب الالكترونية وأثرها على مستوى التحصيل الدراسى لدى طلبة المرحلة المتوسطة. ***مجلة البحوث التربوية والنفسية***، (٥٩)، ٣٠٣- ٣٢٩ .

سلمى حميدان، وبدر الدين حميدان(٢٠٢٠). الألعاب الالكترونية وعلاقتها بظاهرة العنف المدرسى لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة دراسة ميدانية. ***مجلة الدراسات الإعلامية المركز الديمقراطى العربى- برلين- ألمانيا*** ، (١٢) ، ٣٢٥-٣٣٦.

سمير عبد الرحمن (٢٠٢٠). الأنماط السلوكية غير السوية لتلاميذ المرحلة الإعدادية المرتبطة بممارسة الألعاب الالكترونية من منظور خدمة الفرد السلوكية. ***مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية جامعة الفيوم***، ١٨ ، ٥٣-٩٦.

عادل المغذوى (٢٠١٨).معايير توظيف الألعاب الالكترونية فى تنمية بعض القيم لدى أطفال

المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات فى ضوء بعض المتغيرات. ***مجلة كلية التربية جامعة الأزهر***، ٣٧(١٧٧) الجزء الثانى ، ٢٩٩-٣٤٣.

عدنان المهداوى، وانسام على (٢٠١٩). الكشف عن مستوى إدمان أطفال الرياض على الألعاب الالكترونية فى محافظة ديالى. ***مجلة الفتح***، (٧٨)، ٢١-٤٥.

ماجد الزيودى (٢٠١٥) . الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلموأولياء أمورطلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. ***مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية***، ١٠ (١) ، ١٥-٣١.

محمد فتح الله (٢٠٢٠). أثر الألعاب الالكترونية على الطفل. ***مجلة المؤتمرات العلمية الدولية المركز الديمقراطى العربى*، ١(١)**، ٢١١- ٢٣٦.

مصعب بلفار، ومهداوى نصر الدين (٢٠٢٠). الألعاب الالكترونية وأثرها على سلوكية الطفل خلال أزمة كورونا كوفيد ١٩. ***مجلة المؤتمرات العلمية الدولية المركز الديمقراطى العربى* ١(١)**، ٣٧٩- ٤٠٦ .

مصطفى المريط (٢٠٢٠).الألعاب الالكترونية والطفل: تأملات تحليلية فى أبعاد التأثير. ***مجلة المؤتمرات العلمية الدولية المركز الديمقراطى العربى*، ١(١)**، ٦- ٣٧.

مصطفى قويدر (٢٠٢٠). الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالتنمر الالكترونى لدى الأطفال. ***مجلة المؤتمرات العلمية الدولية المركز الديمقراطى العربى*، ١(١)**، ٣٨- ٦٨ .

موساوى عبد الحفيظ (٢٠٢٠). مظاهر تأثيرات الألعاب الالكترونية على الأطفال فى زمن كورونا Covid-19. ***مجلة المؤتمرات العلمية الدولية المركز الديمقراطى العربى*، ١(١)**، ٢٦٣-٢٨٦.

نداء الساعدى (٢٠١٥). بعض الأعراض العصابية لدى الأطفال من مستخدمى الألعاب الالكترونية ، ***رسالة ماجستير***،كلية الآداب الجامعة المستنصرية.

وجدى بركات، توفيق عبد المنعم (٢٠٠٩). الأطفال والعوالم الافتراضية.."آمال وأخطار". ***بحث مقدم إلى مؤتمر الطفولة فى عالم متغير***.الجمعية البحرينية لتنمية لطفولة : مملكة البحرين ، ١٨-١٩/٥ /٢٠٠٩.

Al-Hileh,M.,&Ibrahim,N.(2018). The advantages and disadvantages of electronic games played by children aged(3-6) years, from mothers and kindergarten teachers point of view. International Journal of

applied engineering research,13(4),1805-1812.

Allazzam,M.(2015).The impact on children playing computer games. International Journal of Advancements in Research&Technology, 4(8), 15-27.

Alshehri,A.,&Mohamed,A.(2019).The relationship between electronic gaming and health,social relationships,and physical activity among males in saudi Arabic.American Journal of men's health,13(4),1-6.

Altintas,E.,Karaca,Y.,Hullaert,T.,&Tassi,P.(2019).Sleep quality and video game playing:Effect of intensity of video game playing and mental health. Psychiatry Research ,273,487-492.

Armstrong,K.,Bush,H.,&Jones,J.(2010).Television and video games viewing and its association with substance use by Kentucky elementary school students . Public Health Reports,125(3),433-440.

Ayenigbara,I.(2018).Gaming disorder and effects of gaming on health:An overview. Journal Of Addiction Medicine and Therapeutic Science, 4(1),1-3.

Brandtzaeg,P.&Heim,J.(2009).Children's electronic gaming content preferences and psychosocial factors.Nordicom Review,30,69-86.

Cain,N.&Gradisar,M.(2010). Electronic media use and sleep in school-aged children and adolescents:A review. Sleep Medicine,11(8), 735-742.

Calvert,S.,Staiano,A.&Bond,B.(2013).Electronic gaming and the obesity Crisis. New Dir Child Adolesc Dev,2013(139), 51-57

Chahal,H.,Fung,C.,Kuhle,S.,&Veugelers,P.(2012).Availability and night-

Time use of electronic entertainment and communication devices are associated with short sleep duration and obesity among Canadian children. Pediatric Obesity, 8(1), 42–51.

Deyreh,E.(2011).Psychological pathology of computer and video games among elementary students. Procedia Social and behavioral Sciences,15,3095-3097.

Dworak,M.,Schierl,T.,Bruns,T.,&Struder,H.(2007).Impact of singular Excessive computer game and television exposure on sleep patterns And memory performance of school-aged children. Pediatrics, 120(5),978-985.

Emes,C.(1997).A Review of the effect of video games on children. The Canadian Journal of Psychiatry,42(4),409-414.

Eren,H.,&Orsal,O.(2018).computer game addiction and loneliness in Children. Iranian Journal of Public Health, 47(10), 1504-1510.

Fors,P.,&Barch,D.(2019).Differential relationships of child anxiety and Depression to child report and parent report of electronic media Use. Child Psychiatry & Human Development ,50,907–917.

Frölich,J.,Lehmkuhl,G.,& Döpfner,M.(2009).computer games in Childhood and adolescence :Relations to addictive behavior, ADHD,and aggression. Zeitschrift für Kinder- und Jugendpsychiatrie Und Psychotherapie, 37(5),393-402.

Kato,T.,Yorifuji,T.,Yamakawa,M.&Inoue,S.(2018).National data showed that delayed sleep in six-year-old children was associated

with excessive use of electronic devices at 12 years. Acta Paediatrica, 107(8), 1439-1448.

Kietglaiwansiri,T.,&Chonchaiya,W.(2018).Pattern of video game use in children with attention deficit hyperactivity disorder and typical development.Pediatrics International,60(6),523-528.

Lee,G.,& Morgan,H.(2018).Understanding children's attraction toward digital games and preventing their gaming addiction. Us-China Education Review A, 8(1),11-17.

Lemmens,J., Valkenburg,P.&Peter,J.(2009).Development and validation of a game addiction scale for adolescents. Media Psychology, 12,77-95.

Lissak,G.(2018).Adverse physiological and psychological effects of screen time on children and adolescents:Literature review and case study. Environmental Research,164,149-157.

Lui,D.,Szeto,G.,&Jones,A.(2011).The pattern of electronic game use and related bodily discomfort in Hong Kong primary school children. Journal of Computers & Education, 57,1665-1674.

Griffithsa,M.,Kussa,D.,&King,D.(2012).Video game addiction: Past,present and future.Current Psychiatry Reviews, 8(4),1-11.

Ham,O.,Sung,K.,&Kim,H.(2013).Factors associated with screen time among school-Age children in Korea.The Journal Of School Nursing ,29(6),425-434.

Hastings,E.,Karas,T.,Winsler,A.,Way,E.,Madigan,A.,&Tyler,S.(2009). Young childrens video/computer game use: Relations with school performance and behavior. Issues in Mental Health Nursing, 30(10),638-649.

Martin,K.(2011).Electronic overload: The impact of Excessive screen use on child and adolescent health and wellbeing.Department of sport and recreation,Perth,Western Australia.

Mazurek,M.,Engelhardt,C.,Hilgard,J.,&Sohl,K.(2016). Bedtime electronic media use and sleep in children with autism spectrum disorder. Journal of Developmental &Behavioral Pediatrics, 37(7), 525-531.

Mclean,L.&Griffiths,M.(2013).The psychological effects of videogames on young people:A review. Innovació pedagògica amb suport tecnològic, 31(1),119-133.

Milani,L.,Camisasca,E.,Caravita,S.,Lonio,C.,Miragoli,S.,&Blasio,P. (2015). Violent video games and children's aggressive behaviors: An Italian Study.Sage Open, 1-9.

Milani,L.,Camisasca,E. ,Lonio,C.,Miragoli,S.,&Blasio,P.(2020).video games use in childhood and adolescence:Social phobia and differential susceptibility to media effects.Clinical Child Psychology And Psychiatry, 25(2),456-470.

Mundy,L.,Canterford,L.,Olds,T.,Allen,N.,&Patton,G.(2017).The association between electronic media and emotional and behavioral problems in late childhood. Journal of Academic Pediatrics, 17(6),620-624.

Nathanson,A.,& Beyens,I.(2018).The relation between use of mobile Electronic devices and bedtime resistance ,sleep duration, and daytime sleepiness among preschoolers. Journal of Behavioral Sleep Medicine,16(2),202-219.

pawlowskal,B.,Potembska,E.,&Szymanska,J.(2018).Demographic and

family-related predictors of online gaming addiction in adolescents. Polish Journal Of Public Health, 128(1),9-13.

Peracchia,S.,&curcio,G.(2018).Exposure to video games: effects on sleep and on post-sleep cognitive abilities.A systematic review of experimental evidences. Sleep Science,11(4),302-314.

Przybylski,A.(2014).Electronic gaming and psychosocial adjustment.Pediatrics,134(3),716-722.

Pujol,J.,Fenoll,R.,Forns,J.,Harrison,B.,Martinez-Vilavella,G.,Macia,D.,et al.(2016).Video gaming in school children:How much is enough? Annals of Neurology, 80(3),424-433.

Razjouyan,K.,Khademi,M.,Dorandish,Z.,&Davari-Ashtiani,R.(2020).An Investigation into the frequency of addiction to video games in children with attention-deficit hyperactivity disorder. Journal of Family Medicine and Primary Care ,9(2),669-672.

Rikkers,W.,Lawrence,D.,Hafekost,J.,&Zubrick,S.(2016).Internet use and Electronic gaming by children and adolescents with emotional and Behavioral problems in Australia- results from the second child and adolescent survey of mental health and wellbeing. BMC Public Health,16,1-16.

Salceanu,C.(2014).The influence of computer games on children's Development.Exploratory study on the attitudes of parents. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 149(2014),837-841.

Skoric,M.,Teo,L.,&Neo,R.(2009).Children and video games: Addiction,Engagement,and scholastic achievement. CyperPsychology&Behavior,12(5),567-572.

Stavroul ,P-D.(2018).Addiction to video games:A case study on the

effectiveness of psychodynamic psychotherapy on a teenage addict struggling with low-esteem and aggression issues. Psychology, 9(10), 2436-2456.

Stettler,N.,Signer,T.,&Suter,P.(2004).Electronic games and Environmental factors associated with childhood obesity in Switzerland. Journal OF Obesity Research ,12(6),896-903.

Tortolero,S.,Peskin,M.,Baumler,E.,Cuccaro,P.,Elliott,M.,Davies,S.,et al.(2014).Daily violent game playing and depression in preadolescent youth. Cyperpsychology ,Behavior,And Social Networking,17(9),609- 615.

Turel,O.,Romashkin,A.,&Morrison,K.(2017).A model linking video gaming,sleep quality,sweet drinks consumption and obesity among children and youth. Clinical Obesity, 7(4),191-198.

Twenge,J.,Hisler,G.&Krizan,Z.(2019).Associations between screen time and sleep duration are primarily driven by portable electronic devices: evidence from a population -based study of U.S. children ages 0-17. Sleep Medicine,56,211-218.

Wang,J-L.,Sheng,J-R.,&Wang,H-Z.(2019).The association between mobile game addiction and depression,social anxiety,and loneliness. Frontiers in Public Health, 7(247),1-6.

Zamani,E.,Chashmi,M.,&Hedayati,N.(2009).Effect of addiction to computer games on physical and mental health of female and male students of Guidance school in city of Isfahan. Addiction And Health,1(2),98-104.

https://www.alyaum.com/articles/6068411

https://www.albayan.ae/health/features/2017-04-02-1.2903566