

توظيف تقنيات الذكاء الاصطناعي في الممارسة المهنية للخدمة
الاجتماعية للحد من سلبيات إيمان الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال
فترات الحظر بالجوائح والأزمات الصحية: دراسة حالة جائحة كوفيد- ١٩

د. وفاء بنت سعيد بن مرهون المعمرية

رئيس قسم علم الاجتماع والعمل الاجتماعي

كلية الآداب والعلوم الاجتماعية

جامعة السلطان قابوس - سلطنة عمان

almamari@squ.edu.om

2025

أولاً: مدخل إلى مشكلة الدراسة

يشغل الذكاء الاصطناعي مساحة كبيرة في حياتنا اليومية باعتباره أحد المتغيرات المتسارعة في الجانب التكنولوجي، والذي سهّل بدوره العديد من المهام والمسؤوليات عنا نحن البشر، فأصبح جزءاً محورياً لا يمكن الاستغناء عنه، فيمكن لتقنيات الذكاء الاصطناعي أن تقوم بالعديد من الوظائف كأدوات مساعدة وفي شتى المجالات، وخاصة في تعاملنا مع المشكلات الاجتماعية المستحدثة.

ويمكن استخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي في معالجة المشكلات الاجتماعية المختلفة، مثل الطلاق والإدمان، وانخفاض الأداء الأكاديمي، والاستجابة للكوارث والأزمات، نتيجة الإمكانيات الكبيرة التي يتمتع بها وتحقق دورها التغيير الاجتماعي المنشود (Dwivedi, Y. K. et al. 2021)

وتعد الأزمات الصحية أحد أشكال الأزمات وأكثرها عمقاً وخطورةً وتأثيراً؛ إذ تؤثر على كافة أنساق المجتمع تأثيراً اجتماعياً ونفسياً وسلوكياً واقتصادياً، بل أنها تترك العديد من الآثار السلبية والمفجعة في شتى المجالات ومع جميع الفئات (Nicola, et al., 2020).

وتعتبر جائحة كورونا أحد أشكال هذه الأزمات الصحية، وبقدر خطورة هذا الوباء على حياة البشرية فإن آثاره الاجتماعية والاقتصادية والنفسية كانت أشد وقعاً على العالم أجمع بطريقة كبيرة، ما تسبب في شلل وتعطل مفاصل حياة المجتمع وأثر على جميع الأنساق (Micro & Macro levels)؛ لأنه أدى إلى اختلال التوازن الاجتماعي والنفسي للفرد وجعله غير قادر على التعامل معه.

وقد أدى تفشي الوباء بسرعة إلى تطبيق تدابير شديدة للحماية منه من قبل الحكومات في كل مجتمعات العالم، ومن ضمنها تدابير التباعد الجسدي والحجر الصحي الذاتي والحجر الصحي الإلزامي وقيود السفر وغيرها من التدابير الاحترازية لمنع وتقليل انتشار فيروس كورونا.

وسعيًا للحد من تفشي هذه الجائحة أو بما يسمى تسطيح منحنى الإصابات فقد فرض على معظم سكان العالم إجراءات الحجر الصحي المنزلي الصارمة، والقيود المشددة على الحركة، وأغلقت المدارس والجامعات ومنعت جميع الأنشطة والتجمعات.

ويعتبر حظر التجول بنوعيه الجزئي والشامل أحد أشكال القيود المشددة على الحركة التي تم فرضها، حيث يعتبر من أشد التدابير تأثيراً على الأسرة والمجتمع، فالشروع في حالة الحظر ينطوي عليه تغييرات جذرية في نمط حياة السكان وحالتهم الصحية، كما أنه يؤدي إلى اضطرابات نفسية شديدة مثل اضطراب ما بعد الصدمة والاكنتاب والقلق والاضطرابات السلوكية (Brooks, et al., 2020).

ويعتبر الأطفال من أهم ضحايا تداعيات فترات الحظر وكانت آثاره واضحة على حياتهم النفسية والاجتماعية والتعليمية، مما جعل المنظمات العالمية والمحلية تدق ناقوس الخطر، لا سيما منظمة الصحة العالمية ومنظمة الأمم المتحدة للطفولة (اليونيسف)، من خلال حملات التوعية وتقديم النصائح والارشادات؛ من أجل حماية الأطفال والتخفيف من الآثار التي خلفتها فترات الحظر (UNICEF, 2021).

كما تعتبر فترات الحظر بمثابة مصادر تهديد أدت إلى ظهور عدة أنماط سلوكية سلبية على هؤلاء الأطفال، هذه الأنماط السلوكية ساعدت على ظهورها عدة عوامل منها؛ الابتعاد عن الأسرة والوحدة وإدمان وسائل التواصل الاجتماعي وإدمان الألعاب الإلكترونية.

وتعد مشكلة إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية Video Game Addiction (VGA) من المشكلات الاجتماعية والتي تزايدت على الصعيد العالمي بشكل مضطرد ومخيف خلال الفترة المنصرمة مما تسببت في وجود تأثيرات سلبية متعددة (King, Delfabbro, Billieux, & Potenza, 2020).

فقد أصبحت هذه الألعاب الإلكترونية باختلاف أشكالها وأنواعها هي الرفيق الأقرب للصغار والكبار في ظل الحجر المنزلي بعد ما أجبر الوباء ملايين البشر على البقاء في منازلهم في عموم أنحاء العالم.

مجلة الخدمة الاجتماعية

وقد أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءاً لا يتجزأ من نمط حياة هؤلاء الأطفال في مختلف المستويات الاجتماعية والاقتصادية ولم يعد غريباً أن يجذب الأبناء نحوها أكثر من الألعاب التقليدية وخاصة أثناء فترات الحظر.

فقد أشارت الإحصاءات العالمية، إن الأطفال في الولايات المتحدة يقضون أوقاتاً طويلة في اللعب الإلكتروني وبشكل خاص اللذين تتراوح أعمارهم من ١٣-١٧، حيث يقضون أكثر من ٤ ساعات يومياً في الألعاب الإلكترونية وفي بريطانيا تقريباً ٨٢% من الأطفال يلعبون تلك الألعاب. هذه الإحصاءات تمثل معدلات اللعب في الحياة الطبيعية، بينما تضاعفت هذه المعدلات في الجائحة وأثناء فترات الحظر (منظمة الصحة العالمية، ٢٠٢١).

أما الإحصاءات الخليجية فقد أوضحت أن ألعاب "بلايستيشن" احتلت المرتبة الثالثة في قائمة المؤشرات لأعلى خمسة تطبيقات استهلاكاً للبيانات في الدول الخليجية بنسبة ٧.٨% كما لفتت إلى ازدياد أعداد مستخدمي الألعاب الإلكترونية ٣٣% في فترات الحظر.

ونظراً للتحويلات والتغيرات السريعة المتلاحقة والتي تشهدها المجتمعات والمتمثلة في ثورة المعلوماتية، فإن الاتجاهات الحديثة تفرض التحول الرقمي في تقديم الخدمات والتدخلات المهنية عبر الإنترنت، وهذا بدوره سينعكس إيجاباً على فاعلية استخدام حلول جديدة وأكثر فعالية كالذكاء الاصطناعي، في التخفيف من حدة هذه التأثيرات على الأطفال الذين يعانون من إدمان الألعاب.

(Vaishya, Javaid, Khan, & Haleem, 2020)

لذا تتبلور هذه الدراسة في "توظيف تقنيات الذكاء الاصطناعي في الممارسة المهنية للخدمة الاجتماعية للحد من سلبيات إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال فترات الحظر بالجوائح والأزمات الصحية"

ثانياً: أهمية الدراسة:

أ- الأهمية النظرية:

١. قد تضيف هذه الدراسة للباحثين والمنظرين، وأعضاء هيئة التدريس، والأخصائيين الاجتماعيين، وطلاب الخدمة الاجتماعية، تراثاً نظرياً يساعدهم في كيفية توظيف الخدمة الاجتماعية المستندة على الذكاء الاصطناعي.
٢. اهتمام المؤسسات الدولية للخدمات الاجتماعية مثل الجمعية الأمريكية للأخصائيين الاجتماعيين NASW في التدخلات الالكترونية والمهنية عن بعد.
٣. في ضوء التطور لجائحة كورونا عالمياً ظهرت الحاجة العلمية لمثل هذه النوعية من الدراسات للتشديد على أهمية ترابط القطاعات الاجتماعية المختلفة مثل الأسرة والأبناء، حيث أثرت القرارات والبرامج الاحترازية (الحظر الشامل) في البيئة والحياة الاجتماعية وخلفت آثاراً متباينة النوع والتأثير لابد للباحثين رصدها والبحث فيها.
٤. يسهم استخدام الذكاء الاصطناعي في تطوير نظم للتنبؤ بالمشكلات والأزمات الاجتماعية والاقتصادية وتوفير الحلول المناسبة لها، وذلك من خلال تحليل البيانات الاجتماعية والاقتصادية والبيئية.

ب- الأهمية التطبيقية:

١. قد تساعد نتائج هذه الدراسة متخذي القرارات في مراعاة الأبعاد والتأثيرات الاجتماعية والمخاطر النفسية للمواطنين عند تطبيق حظر التجول الشامل في المستقبل لمواجهة جائحة كورونا.
٢. يمكن استخدام الذكاء الاصطناعي من تحليل سجلات الأطفال الخاصة باللعب وتحديد الأنماط السلوكية غير المرغوب فيها. ويمكن تطوير برامج الواقع الافتراضي للمساعدة في تغيير سلوك الأطفال عن طريق تحفيزهم على ممارسة أنشطة أخرى غير اللعب.
٣. دراسة الآثار المترتبة على الإجراءات الاحترازية في التعامل مع جائحة كورونا يضع أمام صناع القرار المعرفة اللازمة والمعلومات الكافية لتطوير خطط الطوارئ والتدابير الاحترازية الجائحة كورونا خصوصاً وأي أزمات مستقبلية عموماً.
٤. مواكبة مناداة المدارس والجمعيات العالمية للخدمة الاجتماعية بضرورة تنمية القدرات التكنولوجية للأخصائيين الاجتماعيين في ممارستهم المهنية، حيث أكدت الجمعية الأمريكية للأخصائيين الاجتماعيين (NASW) على ضرورة إدماج التقنية في التدخلات المهنية والممارسات الإكلينيكية للخدمة الاجتماعية.

ثالثاً: أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة الحالية إلى:

١. التعرف على التأثيرات الناتجة عن إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال الحظر لجائحة كورونا من وجهة نظر أولياء الأمور العمانيين، والمتمثلة في:

-التأثيرات الاجتماعية والأسرية عن إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية.

-التأثيرات النفسية عن إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية.

-التأثيرات السلوكية عن إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية.

٢. توظيف الخدمة الاجتماعية المستندة على الذكاء الاصطناعي في التخفيف من حدة التأثيرات الناتجة عن إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال الأزمات عموماً.

رابعاً: تساؤلات الدراسة:

تشتمل الدراسة الحالية على:

١. ما هي التأثيرات المختلفة الناتجة عن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال فترات الحظر أثناء جائحة كورونا؟

٢. كيفية توظيف الذكاء الاصطناعي في التخفيف من حدة التأثيرات المختلفة عن إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية؟

خامساً: مفاهيم الدراسة:

**(١) الخدمة الاجتماعية المستندة على الذكاء الاصطناعي
Artificial Intelligence-based Social Work**

يشير مفهوم الخدمة الاجتماعية المستندة على الذكاء الاصطناعي إلى توظيف تقنيات الذكاء الاصطناعي (AI) في الممارسة المهنية للعمل الاجتماعي بما في ذلك التقييم والتدخل والتقييم.

ويمكن تعريف الخدمة الاجتماعية المستندة على الذكاء الاصطناعي بأنها استخدام التكنولوجيا في فهم احتياجات الأطفال ومؤشرات إدمانهم على الألعاب الالكترونية، فضلاً عن تحليل سلوكياتهم أثناء اللعب، ووضع العلاجات المناسبة مع الأطفال والآباء واقتراح التدخلات المهنية الملائمة لكل طفل على حدة.

(٢) جائحة كورونا Coronavirus pandemic

وهي أزمة ناتجة عن نوع من الفيروسات مجهول السبب، يصيب الجهاز التنفسي ويصاحبه نزلات برد التي يمكنها أن يؤدي إلى الوفاة. ظهر في مدينة "وهان" الصينية في أواخر عام ٢٠١٩. وفي ١١ فبراير ٢٠٢٠ اعتمدت منظمة الصحة العالمية رسمياً تسمية COVID 19 وأعلنته كجائحة عالمية نظره لخطورته وسرعه انتشاره فلا تخلو منطقة على مستوى العالم من التأثير المباشر له.

(٣) فترات الحظر Lockdown

هو حظر أو منع حركة الناس في منطقة ما أو مدينة أو بلد لظروف عادة ما تكون استثنائية، وتكون في الغالب ضمن مدى زمني معين.

تعرف فترات الحظر في هذه الدراسة بمنع حركة الناس نتيجة انتشار جائحة كورونا، ويشمل على الحظر الجزئي والذي يكون ضمن مدى زمني محدد، الحظر الكلي الذي يشمل اليوم أكمله.

(٤) إدمان الألعاب الالكترونية Addiction to electronic games

عرّفها (Lemmens, Valkenburg & Peter, 2009) بأنها الاستخدام المفرط والقهري للحاسوب أو ألعاب الفيديو التي تؤدي إلى مشاكل اجتماعية أو عاطفية، وعلى الرغم من هذه المشاكل لا يستطيع اللاعب التحكم في هذا الاستخدام المفرط.

وعرفت الباحثة إدمان الطفل على الألعاب الالكترونية في هذه الدراسة "الاعتیاد المستمر لدى الأبناء على ممارسة الألعاب المتوفرة الكترونياً أثناء فترات حظر جائحة كورونا سواء من خلال أجهزة كمبيوتر، أو الهواتف المحمولة الشخصية أو لدى هواتف الآباء، أو ألعاب البلاي ستيشن، أو الألعاب الموجودة في الآي

باد، أو التابلت بشكل دائم يجعله في حالة اندماج شديد مع هذه الألعاب ورفضاً لممارسة أي أنشطة أخرى خاصة في ظل تزايد وقت الفراغ بسبب الحظر الشامل وغير قادر على الابتعاد عنها، ورفضاً لتناول الأكل والشراب مما يؤدي إلى تدهور حالته الصحية وتؤثر على تحصيله الدراسي أي ينتج عنها العديد من التأثيرات السلبية عليهم".

(٥) التأثيرات الناتجة عن إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال فترات الحظر الشامل لجائحة كورونا

Effects of Video Game Addiction during COVID-19 lockdowns

تعرف إجرائياً بأنها التأثيرات السلبية الناتجة من تعرض الأبناء للألعاب الإلكترونية لفترات طويلة أثناء فترات الحظر الشامل لمواجهه جائحة كورونا، ويتم التعرف عليها من خلال الاستبيان المستخدم في هذه الدراسة.

سادساً: الموجبات النظرية للدراسة

نظرية كوبر (Cooper)

تعتبر من أكثر النظريات ارتباطاً بموضوع الدراسة، حيث يوضح كوبر أسباب وتأثير الضغوط على الفرد ويذكر كوبر أن بيئة الفرد تعتبر مصدراً للضغوط مما يؤدي إلى وجود تهديد لحاجة من حاجات الفرد أو يشكل خطراً يهدد الفرد فيشعر بحالة الضغط يحاول استخدام بعض الاستراتيجيات للتوافق مع الموقف، وإذا لم ينجح في التغلب على المشكلات واستمرت الضغوط لفترات طويلة فإنها تؤدي إلى بعض الأمراض والاضطرابات النفسية والأمراض الاجتماعية الخاصة بالعلاقات مع الآخرين.

توظيف الموجه النظري في الدراسة الحالية:

يواجه الأطفال الضغوط الناتجة عن الظروف البيئية المتمثلة في انتشار فيروس كورونا والذي يشكل تهديداً لحياة الناس وإجراءات الحظر الشامل لمنع تفشي الوباء، لذا استمرار هذه الضغوط لفترة طويلة (عدة أشهر للحظر) يؤدي إلى

وجود المشكلات التي إحداها إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية. وقد أفاد الموجه النظري الباحثة في فهم مشكلة الدراسة وفي تحليل نتائجها بشكل عميق.

سابعا: الإطار النظري والدراسات السابقة

-الذكاء الاصطناعي في الخدمة الاجتماعية والدراسات السابقة المرتبطة به

يعد الذكاء الاصطناعي (AI) تقنية مبتكرة لها القدرة على إحداث طفرة نوعية في مختلف المجالات، بما في ذلك الخدمة الاجتماعية، حيث يمكن استخدامه في الخدمة الاجتماعية لتحسين تقديم الخدمات واتخاذ القرارات وتعزيز فعالية الممارسة الاجتماعية بشكل عام.

ويمكن أن يساعد المتخصصين الاجتماعيين على اتخاذ قرارات أكثر دقة وشمولية، كما يساعد في تحديث التدخلات المهنية في الممارسة العامة وأيضاً يمكن استخدام الذكاء الاصطناعي للمساعدة في تقييم احتياجات العميل وتطوير خطط العلاج، على سبيل المثال: يمكن استخدام الردود الآلية المدعومة بالذكاء الاصطناعي Chatbots.

وفيما يلي عرض لبعض الدراسات السابقة:

في دراسة (Király, et al., 2021) تم إجراء مراجعة للأدبيات حول استخدام الذكاء الاصطناعي لتشخيص وعلاج مشكلة إدمان الألعاب الإلكترونية والإنترنت، وأظهرت النتائج أن استخدام الذكاء الاصطناعي في تشخيص وعلاج إدمان الألعاب الإلكترونية والإنترنت قد يكون فعالاً ومفيداً، لأنه يمكن من مراقبة سلوك المستخدمين وتحليله، ومن ثم توفير برامج علاجية مخصصة لهم، وقد أوصت الدراسة بضرورة إجراء دراسات أكثر شمولية وتفصيلية حول فعالية استخدام الذكاء الاصطناعي في مجال الإدمان على الألعاب الإلكترونية والإنترنت، وتحديد التقنيات الأكثر فعالية في هذا المجال.

وتناولت دراسة (Jove, et al., 2021) حول استخدام الذكاء الاصطناعي في الرعاية الاجتماعية للمسنين، هدفت إلى توظيف تقنيات الذكاء الاصطناعي في تحسين الرعاية الاجتماعية للمسنين، وأوضحت الدراسة أن الذكاء الاصطناعي

يمكن استخدامه في الرعاية الاجتماعية للمسنين بعدة طرق، منها تحسين التواصل الاجتماعي وذلك من خلال تطوير أدوات للتواصل والتفاعل الاجتماعي بين المسنين والمهنيين الصحيين المعنيين برعايتهم، وخلصت الدراسة إلى أن استخدام التقنيات الحديثة مثل الذكاء الاصطناعي يمكن أن يحسن من جودة الرعاية الاجتماعية للمسنين، وتوفير بيئة أكثر راحة وأماناً لهم.

أما الدراسة (Shang, Chen, & Zhang, 2020) فقد هدفت إلى استخدام الذكاء الاصطناعي لمساعدة الأطفال في التخفيف من استخدامهم للألعاب الإلكترونية وتقليل إدمانهم لها، استخدم فيها تقنيات التعلم الآلي والذكاء الاصطناعي لتحليل سلوك الأطفال عند استخدامهم للألعاب الإلكترونية، مثل مدى تركيزهم وتفاعلهم مع اللعبة، ومقدار الوقت الذي يقضونه في اللعبة، ومدى تأثير اللعبة على مزاجهم وصحتهم العقلية، وبناءً على تحليل السلوك، تقدم الدراسة برامج تعليمية وتدريبية شخصية للأطفال لمساعدتهم على التحكم في استخدامهم للألعاب الإلكترونية، وتحديد أوقات محددة للعب، والتحكم في المحتوى الذي يتم لعبه.

كما سلطت دراسة (Bouck, Park, & Kang, 2020) الضوء على الفوائد المحتملة للذكاء الاصطناعي في ممارسة العمل الاجتماعي، ويؤكد الباحثان على ضرورة تكاملية التدريب على استخدام الذكاء الاصطناعي وتطبيقاته في تعليم العمل الاجتماعي، وهذا يساهم في إعداد اخصائيين اجتماعيين متمكنين من التعامل مع التغييرات المختلفة، وخلصت الدراسة إلى أهمية الحاجة للتدريب المستمر للممارسين الاجتماعيين لضمان استخدام الذكاء الاصطناعي بطريقة أخلاقية ومسؤولة.

-إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية، والدراسات السابقة المرتبطة به-

تعتبر الألعاب الإلكترونية واحدة من أكثر الأنشطة الترفيهية شيوعاً بين الأطفال في العصر الحديث، وقد أصبحت هذه الألعاب جزءاً مهماً من حياتهم اليومية.

ومع ذلك، يمكن أن يؤدي اللعب الزائد لألعاب الفيديو إلى إدمانها، وهو حالة يتعلق فيها الطفل وتشعره بالحاجة الملحة للعب بشكل مستمر دون توقف.

وقد أدى ذلك إلى وجود عدة تأثيرات سلبية ناتجة من إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية يمكن أن تؤثر سلبيًا على صحتهم الجسدية والنفسية وعلى سلوكهم وأدائهم في المدرسة والحياة الاجتماعية، ومن بينها على سبيل المثال:

١. زيادة القلق والاكتئاب: قد يشعر الأطفال بالقلق والاكتئاب إذا كانوا يقضون الكثير من الوقت على الألعاب الإلكترونية، وخاصة إذا كانوا يلعبون ألعابًا عنيفة أو مفرطة في الإثارة.
٢. العدائية: قد يؤدي الإدمان على الألعاب الإلكترونية إلى زيادة مستويات العدائية والعصبية لدى الأطفال، وذلك قد يؤثر على علاقاتهم الاجتماعية.
٣. تأثيرات على الحياة الاجتماعية: قد يؤدي الإدمان على الألعاب الإلكترونية إلى انعزال الأطفال عن العائلة والأصدقاء ويتأثر التفاعل الاجتماعي الذي يمكن أن يؤثر على تطورهم الاجتماعي والعاطفي.

وقد تناولت الدراسات السابقة العديد من التأثيرات السلبية الأخرى، منها:

دراسة (خالد، ٢٠١٨) التي أوضحت أن قضاء ساعات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية من دون تواصل مع الآخرين يجعل الطفل غير اجتماعي منطويًا على ذاته. ويؤدي استخدام الألعاب الإلكترونية إلى انخفاض مستوى السلوك الاجتماعي الإيجابي، وزيادة سلوك اجتماعي أكثر عدوانية، كما أن مدمني ألعاب الفيديو يعانون من زيادة العزلة الاجتماعية.

وهدفت دراسة **(Mundy, et al, 2017)** إلى دراسة العلاقة بين استخدام الوسائط الإلكترونية (ألعاب الفيديو - الكمبيوتر - التلفزيون) والمشكلات السلوكية والانفعالية خلال مرحلة الطفولة المتأخرة. وتكونت عينة الدراسة من ٨٧٦ من الأطفال تتراوح أعمارهم ما بين ٨-٩ سنوات. واستخدمت الدراسة استبيانات للتعرف على المشكلات السلوكية والانفعالية لأطفالهم. 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 الأسبوعي.

كما هدفت دراسة (Rikkers, et al., 2016) دراسة العلاقة بين استخدام الأطفال للإنترنت والألعاب الالكترونية والمشاكل الانفعالية في استراليا. وأجريت على عينة من ٦٣١٠ من الآباء والأمهات ومقدمي الرعاية لأطفال ومراهقين تتراوح أعمارهم ما بين ٤-١٧ عاما. واستخدمت الدراسة مسح منزلي 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 وجود ارتباط بين المشاكل السلوكية ومحاولة الانتحار، والمعاناة من شدة الألم والاضطراب النفسي.

وترى الباحثة أن الألعاب الالكترونية تعد من وسائل الترفيه الحديثة المدمرة لعقول وأجسام أفراد المجتمع خصوصا الأطفال نظرا لتأثيرها السلبي على الناحية الاجتماعية والسلوكية للأطفال، وما تسببه من مشكلات، ويزداد الأمر خطورة نتيجة لزيادة وقت الفراغ بشكل كبير مثل أوقات الحظر الشامل وعدم وجود بدائل لإشباعه، الأمر الذي يصل بالأطفال إلى إدمانها ويصبحون غير قادرين على الانسحاب والابتعاد عنها، ورافضين تناول الطعام ورافضين مشاركة الأسرة في أي أنشطة.

كما تود الباحثة توضيح أنه لا توجد دراسات تمت في البيئة العربية تناولت كيفية توظيف الذكاء الاصطناعي في التخفيف من حدة التأثيرات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية خلال فترات الحظر لجائحة كورونا.

أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة

ساعدت الدراسات السابقة الباحثة على صياغة مشكلة الدراسة، وإطارها النظري، بالإضافة إلى صياغة المفاهيم الإجرائية، والحصول على معلومات تساعد في فهم متغيرات الدراسة وإعداد الإطار النظري، كذلك استفادت منها الباحثة في تصميم أدواه الدراسة الاستبيان. كما تم الاستفادة منها تدعيم نتائج الدراسة ومقارنه نتائج الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة.

ثامنا: الإجراءات المنهجية للدراسة

-نوع الدراسة:

تتنمي هذه الدراسة من الى نمط الدراسات الوصفية التحليلية والتي تقوم على دراسة وتحديد الواقع وجمع الحقائق ومعرفة واقع العلاقة بين عناصر ظاهرة معينة، أو بينها وبين الظواهر الأخرى، حيث تم استخدام هذا النوع للتعرف على التأثيرات الناتجة عن إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال فترات الحظر بسبب جائحة فيروس كورونا لدى الأطفال في سلطنة عمان.

٢- منهج الدراسة:

تعتمد الدراسة الحالية على المنهج الكمي (استخدام الاستبيان) من خلال المسح الاجتماعي بالعينة.

٣- عينة الدراسة:

تم استخدام العينة غير الاحتمالية Non Probability Sample وذلك باستخدام بالعينة المتاحة Available Sample: وهي العينة التي تكون في متناول اليد، ويمكن أن نعرفها أيضاً على أنها نوع من أنواع العينات غير العشوائية والتي من خلالها يجري الباحث عينته على الأشخاص الذين يصادفهم ويتاح له مقابلتهم أو الوصول إليهم خلال فترة زمنية محددة للحصول على المعلومات المطلوبة بحيث تفيد نتائجها لغرض الدراسة. حيث بلغت عينة الدراسة (٧٨٣) من أولياء أمور الأطفال (ممن تراوح أعمارهم بين ٦-١٨ عام) في فترات حظر جائحة كورونا.

٤- أدوات الدراسة:

استبيان التعرف على التأثيرات الناتجة عن إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال فترات الحظر الشامل لجائحة كورونا

الجزء الأول: البيانات الأولية.

الجزء الثاني: التأثيرات الناتجة عن إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية مقسمة على ٣ محاور رئيسية، هي كالتالي:

المحور الأول: التأثيرات الاجتماعية والأسرية، ويتكون من ٩ عبارات.

مجلة الخدمة الاجتماعية

المحور الثاني: التأثيرات النفسية، ويتكون من ٩ عبارات.

المحور الثالث: التأثيرات السلوكية، ويتكون من ٩ عبارات.

طريقة تصحيح الاستبيان:

تكونت عبارات الاستبيان من (٢٧) عبارة تأخذ استجابة التدرج الثلاثي (موافق، أحياناً، غير موافق)، وقد حسبت الدرجات للاستجابة كما يلي:

نعم موافق ثلاث درجات، أحياناً درجتان، غير موافق درجة واحدة

جدول رقم (١) يوضح الدرجات العظمى والوسطى والصغرى لتصحيح كل بعد من أبعاد الاستبيان المختلفة

الدرجة الصغرى	الدرجة المتوسطة	الدرجة العظمى	عدد العبارات	المحور
٩=١*٩	١٨=٢*٩	٢٧=٣*٩	٩	التأثيرات الاجتماعية والأسرية
٩=١*٩	١٨=٢*٩	٢٧=٣*٩	٩	التأثيرات النفسية
٩=١*٩	١٨=٢*٩	٢٧=٣*٩	٩	التأثيرات السلوكية

الدرجة الصغرى	الدرجة الوسطى	الدرجة العظمى	عدد العبارات
٢٧=١*٢٧	٥٤=٢*٢٧	٨١=٣*٢٧	٢٧

٥- إجراءات الصدق والثبات للاستبيان:

• صدق الاستبيان:

الصدق الظاهري Face Validity:

مجلة الخدمة الاجتماعية

قامت الباحثة بعرض الاستبيان على المحكمين، وهم مجموعة من أساتذة الخدمة الاجتماعية والعلوم الاجتماعية في كلية الآداب والعلوم الاجتماعية بقسم علم الاجتماع والعمل الاجتماعي بجامعة السلطان قابوس، فضلا عن بعض الاخصائيين الاجتماعيين الخبراء (وعددهم ٩ محكمين).

• ثبات الأداة Reliability:

• طريقة إعادة الاختبار Test-Retest :

قامت الباحثة بتطبيق الاستبيان على من عينة من أولياء الأمور الأطفال (ممن تراوح أعمارهم بين ٦-١٨ عام) قوامها عشرة (من خارج عينة البحث)، وذلك مرتين بفاصل زمني أربعة عشر يوما بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني، وقد استخدمت الباحثة معامل ارتباط بيرسون لحساب معامل الارتباط بين التطبيق الأول والثاني للاستبيان، وقد بلغت قيمة معامل الثبات (٠.٨٣)، وجميع قيم معامل الثبات دالة إحصائيا عند مستوى معنوية = (٠.٠١).

تاسعا: نتائج الدراسة وتحليلها

أولاً: وصف عينة الدراسة

• وصف عينة الأطفال:

جدول رقم (٢) يوضح خصائص عينة الدراسة (الأطفال)

المتغيرات	العدد	%
عمر الابن أو الابنة	٦-أقل من ١٠	٢٠.٢%
	١٠ – أقل من ١٤	٤٤.٨%
	١٤ - ١٨	٣٥%
النوع	النوع	%
	العدد	%

مجلة الخدمة الاجتماعية

%٦٨.٢	٥٣٤	ذكر	
%٣١.٨	٢٤٩	أنثى	
%٧٩.١	٦٢٠	موبايل	الأجهزة الالكترونية التي يستخدمها الابن للعب <u>(يمكن اختيار أكثر من جهاز)</u>
%٩.٥	٧٤	لاب توب/ ديسك توب	
%٥٦.١	٤٣٩	آي باد/ تابلت	
%٧١.٤	٥٥٩	بلاي استيشن	
%١٦.٤	١٢٩	اكس بوكس	
%٧.٥	٥٩	أقل من ساعتين	
%٣٠.٩	٢٤٢	ساعتين-أقل من ٤ ساعات	
%٦١.٦	٤٨٢	٤ ساعات فأكثر	
%٧٢	٥٦٤	نعم	السماح للابن بالشراء أثناء اللعبة الإلكتروني
%٢٨	٢١٩	لا	
%٨٠.٣	٦٢٩	ارتفع معدل اللعب بعد الحظر	اختلاف الابن في درجة ممارسة الألعاب الالكترونية قبل وبعد فرض الحظر الشامل
%٢.٢	١٧	انخفض اللعب بعد الحظر	
%١٧.٥	١٣٧	لا يوجد اختلاف	

- وصف أبناء عينة الدراسة من حيث العمر: أشارت نتائج الجدول السابق إلى أن الغالبية العظمى من أبناء عينة الدراسة كانت في الفئة العمرية (١٠-أقل من ١٤ عام) بنسبة (٤٤.٨%) بينما كانت الفئة العمرية (١٤-١٨ عام) في المركز الثاني بنسبة (٣٥%) وجاءت الفئة العمرية (٦-أقل من ١٠) في الترتيب الأخير بنسبة (٢٠.٢%).
- وصف أبناء عينة الدراسة من حيث النوع: أشارت نتائج الجدول السابق إلى أن أكثر من ثلثي أبناء العينة (٦٨.٢%) كانت من الذكور، بينما (٣١.٨%) من الإناث.
- وصف عينة الدراسة من حيث الأجهزة التي يستخدمها الابن للعب: أشارت نتائج الجدول إلى الأجهزة التي يستخدمها الابن للعب، وقد كان متاحاً للعينة اختيار أكثر من جهاز، حيث كان الموبايل مستحوذاً على الجهاز المستخدم في اللعب بنسبة (٧٩.١%)، ثم جاء البلاي ستيشن في المركز الثاني بنسبة أكثر من ثلثي الأجهزة التي اختارتها العينة (٧١.٤%) بينما جاء في المركز الأخير الكمبيوتر بنوعيه الديسك توب واللاب توب بنسبة (٩.٥%).
- وصف عينة الدراسة من حيث المدة الزمنية التي يقضيها الابن في اللعب بالألعاب الإلكترونية يومياً: أوضحت أن ما يقرب من ثلثي أبناء العينة (٦١.٦%) يقضون ٤ ساعات فأكثر على الألعاب الإلكترونية، وهذا يشير إلى الاستخدام المفرط من الأبناء على هذه الألعاب أثناء فترات الحظر، ثم جاءت الفئة ساعتين إلى أقل من ٤ ساعات بنسبة (٣١%) بينما كان الأبناء اللذين يقضون أقل من ساعتين على الألعاب الإلكترونية (٧.٥%) فقط.
- وصف عينة الدراسة من حيث السماح للابن بالشراء أثناء اللعب الإلكتروني: أشارت نتائج الجدول أن ما يقرب من ثلاثة أرباع أبناء العينة (٧٢%) يسمحون للأبناء بالشراء، وهذا يدفع إلى شعور الأبناء بمتعة أكثر أثناء اللعب وبالتالي مزيداً من الوقت في اللعب الإلكتروني.
- وصف عينة الدراسة من حيث الاختلاف في درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية قبل وبعد فرض الحظر الشامل: أشارت النتائج أن هناك شبه اتفاق على أن ممارسة الألعاب الإلكترونية بعد فرض الحظر قد زادت بدرجة كبيرة، حيث أشار (٨٠.٣%) إلى ذلك، في حين أوضح فقط (٢.٢%) إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية بعد فرض الحظر الشامل قد انخفضت وقد يرجع ذلك إلى وجود بعض الخلل في الأجهزة المستخدمة للعب والتي لم يستطع إصلاحها بسبب فرض الحظر.

نتائج أداة الاستبيان

مجلة الخدمة الاجتماعية

المحور الأول: ما هي التأثيرات الاجتماعية والأسرية الناتجة عن إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال الحظر لجائحة كورونا؟

جدول (٣) التأثيرات الاجتماعية والأسرية الناتجة عن إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال فترات الحظر

الترتيب	مستوى العبارة	القوة النسبية %	الانحراف المعياري	متوسط الأوزان	العبارة
٣	مرتفعة	٨٤,٦	١,٣١٥	٢,٥٤	أدت الألعاب الإلكترونية إلى زيادة المشاجرات والخلافات بين الابن وإخوته.
١	مرتفعة	٨٧,٩	١,٥٢٥	٢,٦٣	لا يبدي أي شكل من أشكال التعاون الأسري.
٢	مرتفعة	٨٧,٢	١,٢١٠	٢,٦٢	يفضل الابن الألعاب الإلكترونية بدلاً من الجلوس معنا.
٤	متوسطة	٧٧,١	١,٠٨٩	٢,٣١	يفضل للجلوس بمفرده عند اللعب بالألعاب الإلكترونية.
٨	متوسطة	٥٧	١,٢٢٢	١,٨٢	أصبح الابن لا يشارك في أي أعمال منزلية.
٩	منخفضة	٤٧,١	١,٣٨٨	١,٤١	قلة الحديث مع الأصدقاء (أون لاين).
٦	متوسطة	٧١,٩	١,٣٦٥	٢,١٥	عدم ممارسة الهوايات داخل البيت.
٧	متوسطة	٦٧,٦	١,٥٤٤	٢,٠٢	الحديث المفرط عن اللعب مع الأسرة بدلاً من

مجلة الخدمة الاجتماعية

					الموضوعات الأسرية.	
٥	متوسطة	٧٢,٥	١,٥٤٤	٢,١٧	قلة الحديث مع أفراد الأسرة.	٩
	متوسطة	٧٢,٥	١,٣٦	٢,١٨	المجموع	

باستقراء بيانات الجدول السابق، يتضح أن التأثيرات الاجتماعية والأسرية الناتجة عن إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال فترات الحظر أسفرت عن ظهور العديد من المشكلات تمثلت في ضعف التعاون الأسري بمتوسط (٢,٦٣) وقوة نسبية (٨٧,٩%)، حيث إنه على الرغم من كون التعاون بين أفراد الأسرة أمر في غاية الأهمية يساعد في تكوين روابط أسرية قوية، إلا أن الأطفال يفضلون اللعب باستمرار عن المشاركة في التعاون في الأنشطة الأسرية المختلفة. وقد أشار الآباء أيضاً أنهم قد يقضون أوقات الفراغ أثناء الحظر بالجلوس معاً (جميع أفراد الأسرة)، إلا أن الأبناء يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية بدلاً من الجلوس مع أفراد الأسرة مما يؤثر على الروابط الأسرية، ويتفق ذلك مع ما تم ذكره في دراسة (خالد، ٢٠١٨) ودراسة (Wang,et al.,2019).

كما أن ذلك يعود إلى انشغال الأطفال في تلك الفترة بممارسة الألعاب الإلكترونية بل وإدمانها حيث أدت فترة الحظر إلى تفضل الأطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية بدلاً من الجلوس مع الأسرة بقوة نسبية (٨٧,٢%) لأنهم يعتبرون تلك الألعاب وسيلة للقضاء على أوقات فراغهم والترويح عن أنفسهم والهروب من التهديدات البيئية (وفقاً للموجه النظري للدراسة)، كما أدت الألعاب الإلكترونية إلى زيادة المشاجرات والخلافات بين الابن وأخوته (بمتوسط ٢,٥٤) وقوة نسبية (٨٤,٦%)، ويمكن تفسير ذلك إلى أن الابن يكون في حالة تركيز عالية أثناء اللعب وأي تشويش "Distortion" عن حالة اللعب التي يحاول أن يركز فيها الابن، فإن الأمر يقابل باستثارة وشجار مع من يتسبب في التشويش عليه، وقد يؤثر هذا الجانب على الأطفال الذي يدمنون هذه الألعاب وينمو لديهم حس العدوانية وأعمال العنف وهذا ما توصلت إليه أيضاً دراسة (Wang,et al.,2019) التي أوضحت أن ممارسة الألعاب الإلكترونية بكثافة تؤدي إلى السلوك العدواني وكثرة الخلافات بين الأبناء وأخواتهم.

مجلة الخدمة الاجتماعية

كما أن تلك الألعاب الإلكترونية يفضل الأطفال ممارستها أثناء جلوسهم بمفردهم بمتوسط (٢,٣١) وقوة نسبية (٧٧,١%)، وهذا يسهم بدوره في التأثير على التفاعل مع أسرهم ويؤدي إلى قلة الحديث مع أفراد الأسرة بمتوسط (٢,١٧) مما قد يؤثر بدوره على كيان المجتمع وحدوث التفكك الأسري.

وقد أدى انشغال الأطفال بممارسة الألعاب الإلكترونية إلى عدم ممارستهم لهواياتهم بمتوسط (٢,١٥) وقوة نسبية (٧١,٩%)، وبعدهم التام عن الأسرة حيث إنهم في حال تجمعاتهم تكمن أحاديثهم عن اللعب والألعاب بدلاً من الموضوعات الأسرية بمتوسط (٢,٠٢) وقوة نسبية (٦٧,٦%).

بينما احتلت العبارة قلة الحديث مع الأصدقاء (أون لاين) الترتيب الأخير (بمتوسط ١,٤١) ويمكن تفسير ذلك أن الابن يتحدث باستمرار مع أصدقائه خلال الألعاب حيث يتشركون بعض الألعاب فضلاً عن الحديث عن إنجازاتهم ومواقفهم التي حدثت في الألعاب. ويتفق ذلك مع ما توصلت إليه دراسات مثل دراسة (مصطفى، ٢٠٢٠) ودراسة (Mundy, et al, 2017).

المحور الثاني: ما هي التأثيرات النفسية الناتجة عن إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال الحظر لجائحة كورونا؟

جدول (٤) التأثيرات النفسية الناتجة عن إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال فترات الحظر

م	العبارة	متوسط الأوزان	الانحراف المعياري	القوة النسبية %	مستوى العبارة	الترتيب
١	الشعور بالكسل والخمول.	٢,١٣	١,٥٤٧	٧١,٢	متوسطة	٥
٢	الشعور بالقلق والتوتر.	١,٩٨	١,٥٣١	٦٦	متوسطة	٧

مجلة الخدمة الاجتماعية

٣	متوسطة	٧٢,٥	١,٥٤٤	٢,١٧	أصبح الابن شديد الانفعال والاستثارة.	٣
٤	متوسطة	٧١,٩	١,٣٦٥	٢,١٥	الشعور بالضيق والتوتر عند الحرمان من اللعب.	٤
٥	مرتفعة	٩١,١	٠,٩١٣	٢,٧٣	السهر لساعات متأخرة عن المعتاد.	٥
٦	مرتفعة	٩٤,٦	١,٠٨٠	٢,٨٣	التشتت وعدم التركيز والنشاط السلبي الزائد.	٦
٨	منخفضة	٤٨,٩	١,٤٢٩	١,٤٧	فقدان القدرة على التفكير المنطقي السليم.	٧
٦	متوسطة	٦٧,٦	١,٥٤٤	٢,٠٢	زيادة نوبات الغضب.	٨
٩	منخفضة	٤٧,١	١,٣٨٨	١,٤١	فقدان الاتزان النفسي وصعوبة التعامل مع المشاعر.	٩
متوسطة		٧٠,٠١	١,٣٧	٢,١٠	المجموع	

باستقراء بيانات الجدول السابق، يتضح أن التأثيرات النفسية الناتجة عن إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال فترات الحظر أسفرت عن ظهور العديد من المشكلات جاءت في مقدمتها التشتت وعدم التركيز والنشاط السلبي الزائد (بمتوسط ٢,٨٣) وقوة نسبية (٩٤,٦%)، حيث ينشئت الطفل بسهولة ولا يستطيع التركيز في التفاصيل الدقيقة، فأحيانا يجيب على أوامر الوالدين ولا يتذكر الأمر أو رد فعله ويرجع ذلك إلى عدم تركيزه إلا في اللعب، ويتفق ذلك مع دراسة (Rikkers, et al., 2016) التي أوضحت أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى التشتت. كما أن الأبناء أصبحوا يسهرون لساعات متأخرة عن المعتاد (بمتوسط ٢,٧٣) وقد يرجع ذلك إلى إدمان هذه الألعاب وأنها تجذبهم إلى مزيد من اللعب، كما نجد أن الأسرة تشكو من شدة إنفعال واستثارة الأبناء بسرعة بمتوسط (٢,١٧) وذلك لأن تلك الألعاب تعتمد دوماً على إما الربح أو الخسارة وهو ما يجعل الطفل سريع الإنفعال

مجلة الخدمة الاجتماعية

والاستثارة، في المقابل يشعر الأطفال بالضيق والتوتر عند عقاب أسرهم لهم بحرمانهم من اللعب بمتوسط (٢,١٥) وقوة نسبية (٧١,٩%) وذلك بسبب ممارستهم المستمرة وإدمانهم واعتيادهم عليها بشكل غير منقطع.

كما ظهرت سلوكيات أخرى مثل الشعور بالكسل والخمول، حيث جاءت بمتوسط (٢,١٣) وقوة نسبية (٧١,٢%) ويمكن تفسير ذلك لأنها تجعل الطفل يستغرق الكثير من الوقت أمام هذه الألعاب، وأيضاً زيادة نوبات الغضب (قوة نسبية ٦٧,٦%)، حيث إن العصبية الزائدة وسهولة استثارتهم تؤدي إلى قيام بعضهم بضرب الطاولة أو الكرسي أو ذراع اللعب عند خسارته، ويتفق ذلك مع العديد من الدراسات التي أوضحت ذلك مثل: دراسة (خالد، ٢٠١٨) ودراسة (Hastings, et al, 2009).

وأيضاً من السلوكيات التي ظهرت شعور الأبناء بالقلق والتوتر، وفقدانهم للقدرة على التفكير المنطقي السليم، وفقدانهم للاتزان النفسي وصعوبة التعامل مع ذلك لانخراط نسبة منهم وانحسار تفكيرهم على ممارسة الألعاب الإلكترونية دون أي متطلبات أخرى.

المحور الثالث: ما هي التأثيرات السلوكية الناتجة عن إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال الحظر لجائحة كورونا؟

جدول (٥) التأثيرات السلوكية الناتجة عن إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال فترات الحظر

م	العبرة	متوسط الأوزان	الانحراف المعياري	القوة النسبية %	مستوى العبرة	الترتيب
١	تحتييم أو تخريب بعض الممتلكات المنزلية.	٢,٠٢	١,٥٤٤	٦٧,٦	متوسطة	٦
٢	يقوم الابن بضرب رأسه أو يده أو أي شيء	٢,٣٣	٠,٨٦٤	٧٧,٧	متوسطة	٤

مجلة الخدمة الاجتماعية

حواله عند خسارته في اللعبة.						
٩	منخفضة	٤٨,٩	١,٤٢٩	١,٤٧	٣	يتأفف الابن عندما أطلب منه القيام بأمر ما أثناء اللعب.
١	مرتفعة	٩٤,٦	١,٠٨٠	٢,٨٣	٤	التشتت وعدم التركيز والنشاط السلبي الزائد.
٢	مرتفعة	٩١,٨	١,٢٧٦	٢,٧٥	٥	عدم اطاعة الأوامر من أول مرة.
٣	مرتفعة	٩٠,٢	٠,٧٣٨	٢,٧	٦	تناول الطعام وحده أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية.
٥	متوسطة	٧٧,١	١,٠٨٩	٢,٣١	٧	الكذب بشأن مقدار الوقت الذي يتم قضاؤه في اللعب.
٧	متوسطة	٦٦	١,٥٣١	١,٩٨	٨	صعوبة التحكم في السلوك نتيجة الحاجة الملحة إلى اللعب.
٨	منخفضة	٤٧,٨	١,٣٨٨	١,٤٣	٩	أدت الألعاب إلى التشجيع على ممارسة سلوكيات خطيرة (سرقة بطاقة الائتمان- استخدام آلات حادة في البيتالخ) .
متوسطة		73.5	١.٢٢	٢.٢	المجموع	

باستقراء بيانات الجدول السابق، يتضح أن التأثيرات السلوكية الناتجة عن إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال فترات الحظر أسفرت عن ظهور العديد من المشكلات جاءت في مقدمتها التشتت وعدم التركيز والنشاط الزائد بقوة نسبية (٩٤,٦%)، حيث يتشتت الطفل بسهولة ولا يستطيع التركيز في التفاصيل الدقيقة، ومواجهة صعوبات كبيرة في التركيز في أمر محدد، ثم عدم إطاعة الأوامر من أول مرة (بمتوسط ٢,٧٥)، فالآباء يكررون الأمر لأكثر من مرة حتى يستجيب الابن.

ويتفق ذلك مع دراسة (Rikkers, et al., 2016) التي أوضحت أن ممارسة الألعاب الالكترونية تؤدي إلى التشتت.

وقد يرجع ذلك إلى إدمان هذه الألعاب وأنها تجذبهم إلى مزيد من اللعب، وهذا ما أدى بهم إلى تفضيل تناول الطعام بمفردهم رغبة في الاستمرار في اللعب دون انقطاع (بمتوسط ٢,٧). كما أوضحت النتائج أن الابن بضرب رأسه أو يده أو أي شيء حوله عند خسارته في اللعبة (متوسط ٢,٣٣) وقوة نسبية (٧٧,٧%) وهذا يدل أن هذه الألعاب قد أخرجت الابن عن تحكمه في نفسه.

وأسفرت النتائج عن ظهور سلوكيات سلبية منها: الكذب بشأن مقدار الوقت الذي يتم قضاءه في اللعب بمتوسط (٢,٣١) وقوة نسبية (٧٧,١)، وذلك حتى يستطيعوا أن يحصلوا على أوقات اضافية لممارسة الألعاب الإلكترونية، وأيضاً تحطيم بعض الممتلكات المنزلية (بقوة نسبية ٦٧,٦%)، حيث إن العصبية الزائدة وسهولة استئثارهم تؤدي إلى قيام بعضهم بضرب الطاولة أو الكرسي أو ذراع اللعب عند خسارته، ويتفق ذلك مع العديد من الدراسات التي أوضحت ذلك مثل: دراسة (خالد، ٢٠١٨) ودراسة (Hastings, et al, 2009).

أما فيما يتعلق بالعبارات التي جاءت بمستوى منخفض (الأقل تأثيراً) فاحتلت العبارة يتأفف الابن عندما أطلب منه القيام بأمر ما أثناء اللعب المركز (بمتوسط ١,٤٧) وقوة نسبية (٤٨,٩%) وجاءت عبارة أدت الألعاب إلى التشجيع على ممارسة سلوكيات خطيرة (سرقة بطاقة الائتمان- استخدام آلات حادة في البيت.... الخ) بمتوسط (١,٤٣) وقوة نسبية (٤٧,٨%) وهذا يدل على حسن تربية الأبناء واحترام العادات والتقاليد والقيم الإسلامية لتربية الأبناء في مجتمعاتنا العربية الإسلامية وأن احترام الآباء بمثابة خط أحمر يجب أن يلتزم به الأبناء حتى في حاله استئثارهم.

**توظيف الذكاء الاصطناعي في التخفيف من حده التأثيرات المختلفة لإدمان الأطفال
الألعاب الالكترونية**

مقدمة

من أجل محاربة إدمان الألعاب الإلكترونية، فإن الأمر يتطلب البحث عن حلول ابتكارية تتمشى مع الثقافة الإلكترونية للأطفال والشباب. أحد هذه الحلول هو استخدام الذكاء الاصطناعي في التخفيف من حدة التأثيرات المختلفة لهذا الإدمان؛ حيث يمثل الذكاء الاصطناعي تقنية مبتكرة لها القدرة على إحداث طفرة نوعية في التخفيف من تأثيرات هذه المشكلة.

لذا يناول هذا الجزء الإجابة على التساؤل الثاني للدراسة وهو "كيفية توظيف الذكاء الاصطناعي في التخفيف من حدة التأثيرات المختلفة لإدمان الأطفال الألعاب الإلكترونية؟"

أولاً: وسائل الذكاء الاصطناعي التي يمكن استخدامها في التعامل مع مشكلة إدمان الألعاب الإلكترونية

١- الروبوتات Chatbots

هي برامج كمبيوتر تستخدم الذكاء الاصطناعي لمحاكاة المحادثات مع الأطفال المدمنين على الألعاب، يمكن استخدام روبوتات المحادثة لتوفير المعلومات والخدمات والعلاج لهم.

٢- الاخصائيين الاجتماعيين الافتراضيين

هم الذين يقدمون خدمات العمل الاجتماعي من خلال منصات الإنترنت أو القنوات الرقمية المختلفة، حيث يمكن لهؤلاء الاخصائيين تقديم مجموعة من الخدمات، بما في ذلك الاستشارة، العلاج، إدارة الحالات، وغيرها. يستخدمون التكنولوجيا للاتصال بالعملاء والتواصل معهم. يمكن للاخصائيين الاجتماعيين الافتراضيين العمل بشكل مستقل أو كجزء من منظمة. (Freeman, 2022)

ثانياً: استخدامات الذكاء الاصطناعي في الخدمة الاجتماعية للتعامل مع مشكلة إدمان الألعاب الإلكترونية

١- تقديم الدعم العاطفي للأطفال: تقدم برامج الدردشة أو الاخصائيين الافتراضيين الدعم العاطفي للأطفال الذين يعانون من إدمان الألعاب، حيث يمكنهم توفير مساحة آمنة وغير قضائية للأطفال للتعبير عن مشاعرهم والتحدث عن صراعاتهم.

- ٢- **توفير الدافع:** يمكن لبرامج الدردشة المدعومة بالذكاء الاصطناعي أو الاخصائيين الافتراضيين تقديم رسائل تحفيزية لتشجيع الأطفال على طلب المساعدة والالتزام بخطة العلاج الخاصة بهم التي تم إعدادها من قبل الاخصائي الاجتماعي الافتراضي. على سبيل المثال، يمكنهم تقديم تذكيرا لحضور جلسات العلاج أو قضاء وقت مع أحد أفراد الأسرة.
- ٣- **مراقبة سلوك الأطفال:** حيث تقوم الروبوتات المحادثة أو الاخصائيين الافتراضيين بمراقبة سلوك الأطفال وتنبيه الوالدين إذا كانت هناك علامات انتكاس في العودة إلى إدمان اللعب.
- ٤- **تقديم خطط علاجية وإضفاء الطابع الشخصي** عليها يقوم الذكاء الاصطناعي (من خلال برامج الدردشة المدعومة بالذكاء الاصطناعي أو الاخصائيين الافتراضيين) بإجراء تحليلات لبيانات الطفل المدمن (عدد ساعات الاستخدام، نوع اللعبة، ... الخ) وذلك من أجل تقديم خطط العلاج للأطفال بناءً على احتياجاتهم الخاصة والتي يمكن أن تؤدي إلى تحسين فعالية العلاج حيث إن هذه الخطط تقدم بناء على ظروف الطفل ومشاركته في اختيارها وبالتالي الاستمرار في العلاج.
- ٥- **استخدام تطبيقات الرصد والتحكم** لتحديد الوقت الذي يمضيه الأطفال على الإنترنت وتحديد الحد الأقصى لاستخدامهم للألعاب الإلكترونية.
- ٦- **العلاج عن بعد Online Therapy** مع ظهور العلاج عن بعد أثناء الوباء، يمكن للأخصائيين الاجتماعيين استخدام مساعدين افتراضيين مدعومين بالذكاء الاصطناعي لتسهيل جلسات العلاج عن بعد مع الأطفال.
- ٧- **المراقبة** يمكن للأخصائيين الاجتماعيين استخدام أساليب الذكاء الاصطناعي لمراقبة تقدم الطفل في الخطة العلاجية، واكتشاف أي علامات للضيق أو الانتكاس. يمكن استخدام هذه المعلومات لضبط خطة علاج الطفل وتقديم الدعم والتدخل المستهدفين.
- ٨- **العلاج الاجتماعي- النفسي الرقمي Digital Socio-Psychotherapy** تشمل خيارات العلاج عبر الإنترنت والعلاجات الإلكترونية، حيث يمكن استخدام أحد هذه العلاجات في التعامل مع مشكلة إدمان الأطفال للألعاب، أحد الأمثلة على ذلك هو العلاج المعرفي السلوكي الإلكتروني.
- ٩- **أنظمة دعم القرار Decision Support Systems** وهي برامج تستخدم الذكاء الاصطناعي لمساعدة الاخصائيين الاجتماعيين في عمليات صنع أو اتخاذ قرارات أكثر استنارة حول التدخلات وخطط العلاج، من خلال توفير البيانات والتحليلات التي يمكن أن تسترشد بها هذه القرارات.

١٠- علاج الواقع الافتراضي Virtual reality therapy يمكن للأخصائيين الاجتماعيين استخدام تقنية الواقع الافتراضي لإنشاء بيئات محاكاة تساعد الأطفال المدمنين على مواجهة قلقهم النتائج عن إدمان الألعاب في بيئة آمنة وخاضعة للرقابة.

١١- بناء مجتمع الواقع الافتراضي Virtual reality community building وذلك لإنشاء مجتمعات افتراضية تعزز المشاركة الاجتماعية، حيث يمكن للأخصائيين الاجتماعيين استخدام هذه التكنولوجيا للجمع بين الأطفال الذين يشعرون بالعزلة نتيجة إدمان الألعاب الإلكترونية.

١٢- إجراء جلسات استشارية عبر الإنترنت Providing virtual counseling لتقديم خدمات استشارية افتراضية للأطفال وأبائهم وخاصة الذين قد لا يتمكنون من الوصول إلى خدمات الاستشارة التقليدية بسبب جائحة كورونا وفترات الحظر وانغلاق المدارس.

١٣- توفير بيئة آمنة للأطفال المدمنين يمكن أن يوفر الذكاء الاصطناعي مساحة آمنة وسرية للأطفال المدمنين لمشاركة أفكارهم ومشاعرهم، حيث يخلق الذكاء الاصطناعي مساحة آمنة وخاصة لمن لديه خجل أو صعوبة في التحدث أمام الآخرين مثل الأخصائيين الاجتماعيين.

ثالثاً: أساليب واستراتيجيات المستندة الخدمة الاجتماعية الذكاء الاصطناعي في علاج مشكلة إدمان الألعاب الإلكترونية

- **التعلم الآلي:** يمكن للعاملين الاجتماعيين استخدام أساليب الذكاء الاصطناعي مثل التعلم الآلي والتعلم العميق لتحليل البيانات حول عادات لعب الأطفال وتحديد الأنماط وعوامل الخطر التي تسهم في الإدمان. من خلال فهم سلوك الطفل والعوامل التي تساهم في الإدمان، يمكن للأخصائيين الاجتماعيين تطوير تدخلات شخصية تلبي احتياجات الطفل الخاصة.
- **التعلم العميق:** يتم استخدام التعلم العميق لتطوير نماذج تنبؤية يمكنها تحديد علامات الإنذار المبكر للانتكاس وتعديل خطة علاج الطفل وفقاً لذلك، حيث يمكن تحليل كميات كبيرة من البيانات لاكتشاف التغيرات الطفيفة في السلوك أو الحالة المزاجية التي قد تشير إلى الانتكاس.
- **تحليل المشاعر:** يتم استخدام تحليل المشاعر لتحليل نشاط الطفل المدمن على الألعاب على وسائل التواصل الاجتماعي واكتشاف علامات الضيق أو المشاعر السلبية. كما يستخدم أيضاً لفهم الحالة العاطفية للطفل وتعديل استجاباته وفقاً لذلك. على سبيل المثال، إذا كان الطفل يشعر بالقلق أو التوتر، يمكن أن يوفر روبوت

المحادثة أو المساعد الافتراضي تقنيات الاسترخاء أو استراتيجيات التأقلم الأخرى.

■ **التلعيب Gamification:** يمكن للأخصائيين الاجتماعيين استخدام التلعيب المدعوم بالذكاء الاصطناعي لتحفيز الأطفال على طلب المساعدة والاستمرار في المشاركة في خطة العلاج الخاصة بهم، حيث يمكن للأخصائيين الاجتماعيين تطوير تدخلات محببة توفر مكافآت وحوافز لتشجيع الأطفال على إكمال جلسات العلاج.

■ **التخصيص:** يمكن للأخصائيين الاجتماعيين تخصيص تدخلات شخصية لاحتياجات وظروف الطفل الفريدة، وذلك بناءً على تحليل البيانات التي تم جمعها الذكاء الاصطناعي عن عادات لعب الطفل وسلوكه أثناء اللعب والمدة التي يستغرقها في اللعب. على سبيل المثال، يمكن لروبوت الدردشة أو المساعد الافتراضي تقديم توصيات للألعاب التي من غير المرجح أن تؤدي إلى الإدمان، بناءً على تفضيلات الألعاب الخاصة بالطفل.

■ **مجموعات الدعم الافتراضية: Virtual support groups:** يمكن للأخصائيين الاجتماعيين إنشاء مجموعات دعم افتراضية باستخدام تقنية الواقع الافتراضي لربط الأطفال الذين يعانون من إدمان الألعاب الإلكترونية، حيث توفر هذه المجموعات الافتراضية بيئة آمنة وداعمة لهم لمشاركة تجاربهم والتواصل مع الآخرين.

رابعاً: الطرق التي يمكن للأخصائيين الاجتماعيين من خلالها استخدام الذكاء الاصطناعي لدعم ومساعدة الآباء

يمكن للأخصائيين الاجتماعيين استخدام الذكاء الاصطناعي لمساعدة آباء الأطفال في التعامل مع إدمان أطفالهم للألعاب الإلكترونية أثناء الوفاء. فيما يلي بعض الطرق التي يمكن للأخصائيين الاجتماعيين من خلالها استخدام الذكاء الاصطناعي لدعم الآباء:

١. **التعليم المدعوم بالذكاء الاصطناعي:** يمكن للأخصائيين الاجتماعيين استخدام أدوات تعليمية مدعومة بالذكاء الاصطناعي لتثقيف الآباء حول مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية وكيفية التعرف على علامات وأعراض الإدمان لدى أطفالهم. يمكن من خلال هذه الأدوات شرح المفاهيم المعقدة بعبارة بسيطة، والتدخلات المخصصة لتلبية الاحتياجات المحددة لكل ولي أمر.

٢. مجموعات الدعم المدعومة بالذكاء الاصطناعي: يمكن للأخصائيين الاجتماعيين استخدام مجموعات الدعم المدعومة بالذكاء الاصطناعي لربط الآباء بأولياء الأمور الآخرين الذين يتعاملون مع مشكلات مماثلة. يمكن لمجموعات الدعم هذه توفير مساحة آمنة للآباء لمشاركة تجاربهم وتلقي الدعم العاطفي والتعلم من بعضهم البعض.

٣. المراقبة المدعومة بالذكاء الاصطناعي: يمكن للأخصائيين الاجتماعيين استخدام أدوات المراقبة التي تعمل بالذكاء الاصطناعي لمساعدة الآباء على مراقبة استخدام أطفالهم للألعاب الإلكترونية واكتشاف علامات الإدمان في وقت مبكر (التدخل المبكر).

٤. التدخل المدعوم بالذكاء الاصطناعي: يمكن للأخصائيين الاجتماعيين استخدام أدوات التدخل المهني المدعومة بالذكاء الاصطناعي لمساعدة الآباء على التدخل عندما يعاني طفلهم من الإدمان.

المراجع

أولاً: المراجع العربية

١. إحسان كامل، السوسي. (٢٠٢١). الخدمة الاجتماعية المعاصرة، دار الأكاديميون للنشر والتوزيع.
٢. عباس، رنا فاضل (٢٠١٨). الألعاب الالكترونية وأثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة، مجلة البحوث التربوية والنفسية، ع(٥٩)، ص٣٠٣-٣٢٩.
٣. سالم بن راشد، البوصافي (٢٠٢١). الآثار النفسية لإرهاق العزلة الناجم عن الحجر المنزلي بسبب جائحة فيروس كورونا "COVID -19" لدى المواطنين في سلطنة عمان، مجلة العلوم التربوية والنفسية، المركز القومي للبحوث غزة، مج٥، ع١٩٤، ١٣٥-١٥٨.

٤. صحيفة الخليج. (٢٠٢١). تم الاسترجاع من الرابط

[/https://www.alkhaleej.ae](https://www.alkhaleej.ae)

٥. صابر، فاطمة عوض، خفاجة، وميرفت على (٢٠٠٢). أسس ومبادئ البحث العلمي. الاسكندرية: مكتبة ومطبعة الاشعاع الفنية.
٦. مصطفى المريط (٢٠٢٠). الألعاب الالكترونية والطفل: تأملات تحليلية في أبعاد التأثير، مجلة المؤتمرات العلمية الدولية المركز الديمقراطي العربي، (١) ٦-٣٧.
٧. مصعب، بلفار ومهداوي، نصر الدين. (٢٠٢٠). الألعاب الالكترونية وأثرها على سلوكية الطفل خلال أزمة كورونا ١٩، المؤتمر الدولي العلمي: الألعاب الالكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس Covid-19، المركز الديمقراطي العربي، ألمانيا، برلين، ٧-٨ يوليو ٢٠٢٠، ٤٤١-٤٥٩.
٨. منظمة الأمم المتحدة للتنمية الصناعية (يونيو ٢٠٢٠). تعافي الأعمال واستمرارها أثناء جائحة كورونا، (في):

https://www.unido.org/sites/default/files/files/202012/AR_MSME_Recovery.pdf

٩. منظمة الصحة العالمية. (٢٠٢١). تم الاسترجاع من <https://www.who.int/ar> الرابط

١٠. هيئة اليونسيف (٢٠٢٠). توجيهات فنية حديثة تهدف لمساعدة السلطات على تعزيز إجراءات الحماية للأطفال أثناء جائحة فيروس كورونا، مارس ٢٠٢٠ (في):

<https://www.unicef.org/ar/>

ثانياً: المراجع الأجنبية

1. Bastawrous, M., Armstrong, K., Kunkel, D., & Chaffin, A. (2019). Addicaid: An AI-powered addiction recovery app. *Journal of Medical Systems*, 43(3), p. 60.
2. Bouck, E., Park, S., & Kang, J. (2020). Artificial Intelligence in Social Work Practice: Implications for Social Work Education. *Journal of Social Work Education*, 56(3), pp. 466-476.

3. Brooks, S. K., et al. (2020). The psychological impact of quarantine and how to reduce it: rapid review of the evidence. *The Lancet*, 395(10227), 912-920. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(20\)30460-8](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(20)30460-8)
4. Dwivedi, Y. K. et al. (2021). Artificial Intelligence (AI): Multidisciplinary perspectives on emerging challenges, opportunities, and agenda for research, practice and policy. *International Journal of Information Management*, 57, 101994. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2019.08.002>
5. Dishad, M. A. & Latif, M. A. (2013). Focus Group Discussion: An Effective Tool for Qualitative Data Collection. *Bangladesh Journal of Medical Science*, 12(3), 282-286.
6. Farooq, S., Mukhtar, S., & Ashraf, S. (2019). Disaster Management and Role of Artificial Intelligence. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering*, 8(8S), pp. 60-63.
7. Freeman, L. (2022). Virtual social work. In K. M. Sowers & C. N. Dulmus (Eds.), *Social Work Practice with Clients with Substance Use Disorders: Evidence-Based Practice* (pp. 471-484). Springer.
8. Holm, J. G. (2019). The ethics of social work and artificial intelligence. *Journal of social work ethics*, 16(1), 19-33.
9. Jove, J., Miralles, F., Pifarré, M., Rifa-Ros, X., Almirall, M., & Solsona, B. (2021). Artificial Intelligence for Social Care of the Elderly: A Survey. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(3), p. 1203.

10. King, D., Delfabbro, P., & Griffiths, M. (2012). Clinical interventions for technology-based problems: excessive Internet and video game use. *Journal of cognitive psychotherapy*, 26(1), pp. 43-56.
11. King, D. L., Delfabbro, P. H., Billieux, J., & Potenza, M. N. (2020). Problematic online gaming and the COVID-19 pandemic. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(2), 184–186.
<https://doi.org/10.1556/2006.2020.00016>
12. Király, O., Bothe, B., Urbán, R., Griffiths, M., Hári, A., & Demetrovics, Z. (2021). Using Artificial Intelligence for Preventing and Treating Problematic Video Gaming and Internet Use: Systematic Review. *Journal of Medical Internet Research*, 23(2).
13. Kulkarni, P., & Agrawal, A. (2020). Artificial intelligence for social good: A review. *Artificial Intelligence Review*, 53(3), pp. 1645-1671.
14. Kuss, D., Griffiths, M., & Pontes, H. (2017). Chaos and confusion in DSM-5 diagnosis of Internet Gaming Disorder: Issues, concerns, and recommendations for clarity in the field. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(2), 103-109.
15. Lamb, L. C., Vitale, J., & Porges, E. C. (2018). Interventions for autism spectrum disorder in infancy: A systematic review. *Child Psychiatry & Human Development*, 49(5), 535-553.
16. Lavie, C., et al. (2019). Sedentary behavior, exercise, and cardiovascular health, *Circulation Research*, 124 (5), 799-815.

17. Lemmens, J., Valkenburg, P & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents, *Media Psychology*, 12, 77-95.
18. Molina, A. I., Marqués-Sánchez, P., & Andrés-Rodríguez, L. (2019). Artificial intelligence in education: A review. *Sustainability*, 11(4), 1019.
19. 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.
20. Nicola, M., et al. (2020). The socio-economic implications of the coronavirus pandemic (COVID-19): A review. *International Journal of Surgery*, 78, 185-193.
<https://doi.org/10.1016/j.ijisu.2020.04.018>
21. Rikkers, W., Lawrence, D., Hafekost, J., & Zubrick, S. (2016). Internet use an 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.
22. Shang, Z., Chen, X., & Zhang, X. (2020). Using Artificial Intelligence to Reduce Internet Addiction Among Children and Adolescents. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23(2), 127-133.
23. Sood, S. (2020). Psychological effects of the Coronavirus disease-2019 Pandemic, *Research & Humanities in Medical Education*, 7 (2), 10-15.

24. UNICEF (2021). COVID-19 and children: A year later. UNICEF Report. <https://www.unicef.org/reports/covid-19-and-children-year-later>
25. Vaishya, R., Javaid, M., Khan, I. H., & Haleem, A. (2020). Artificial Intelligence (AI) applications for COVID-19 pandemic. *Diabetes & Metabolic Syndrome: Clinical Research & Reviews*, 14(4), 337-339.
<https://doi.org/10.1016/j.dsx.2020.04.012>
26. 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.
27. Zhao, Y., & Wang, Y. (2020). Artificial Intelligence in Social Work: A Comprehensive Review and Future Directions. *Journal of Evidence-Informed Social Work*, 17(2), 127-145.