

ضرورة احتواء الأهل للأطفال والجلوس معهم فترات طويلة ليعيشوا في بيئة صحية

إيجاد بدائل لملء وقت فراغ الأطفال وتصميم ألعاب تناسب ثقافتنا



د.مها السجاري ود.طلال العلي ود.علي الفيلي مع الزملاء مستشار الإدارة العامة يوسف عبدالرحمن ومدير التحرير محمد بسام الحسيني ونائب مدير التحرير حسين الرمضان ورئيسة قسم المجلات عفاف مختار وآلاء خليفة (ريليش كومار)

باستخدام مهارات عالية جدا ومتعددة في وقت واحد في مقابل الوصول إلى المرحلة التالية، وهذا يعتبر جهدا ذهنيا كبيرا بالنسبة للطفل، علاوة على أن هناك إشكالية في ضعف التواصل وضعف المهارات الاجتماعية. واستطرد: هناك جانب اجتماعي مؤثر في طريقة تشكيل سلوك الطفل وحياته ورفع المهارات الحياتية بالإضافة إلى أن الطفل قد يكسب بعض الأمور السلبية والسلبية في حياته، وهذا يحتاج دائما إلى تغيير في المهارات والأنشطة لكي يعتاد الطفل عليها بشكل أو بآخر. وقال السلطان: يجب على أولياء الأمور أن يكونوا حازمين مع أبنائهم في تحديد ساعات لاستخدام الأجهزة الإلكترونية والألعاب الإلكترونية ولا يتهاونوا في تطبيق قواعد محددة حول استخدام تلك الأجهزة. وموضحا أن على أولياء الأمور ان تكون لديهم ثقافة في كيفية التعامل مع أبنائهم وآلا يتم التعامل بعشوائية وكفوتة توعية المقلين على العدل لديها برنامج «وفاق» فكرته توعية المقلين على الزواج بالحياة الزوجية، والبرنامج يقدمه مجموعة من المختصين في الجانب الاسري والاجتماعي، لافتا إلى ان هذا البرنامج لم يقلل من حالات الطلاق في المجتمع ولكنه يساعد الوالدين على كيفية فهم بعضهم البعض بالإضافة إلى وجود مهارات اجتماعية وتربوية في كيفية التعامل مع الأبناء.

وأضاف ان الأطفال يختلفون عن بعضهم البعض وليس جميعهم يحبون الألعاب الحركية أو الألعاب الرياضية، موضحا ان هناك بعض الأطفال لديهم ذكاء لغوي وآخرين لديهم ذكاء منطقي، وبالتالي فلا بد ان يكون ولي الأمر واعيا بالمهارات التي يتمتع به أبناءه وبحاول ان ينميها ويطور منها لاختيار النشاط الذي سوف يمارسه ويشغل به وقت فراغه.

وذكر انه لا يمكن ان نطق سياسة المنع في حال عدم توفير بدائل عن الشيء الذي نريد منعه، لابد ان يكون هناك بديل ممتع للأطفال فيخيم عن التعلق بالألعاب الإلكترونية. وزاد: ومن أجل تعديل سلوك الطفل لابد من اتباع سياسة «التدرج» فلا يمكن لطفل معتاد استخدام الأجهزة والألعاب الإلكترونية ان نقوم بمنعه فجأة عن استخدامها، موضحا ان عملية التدرج تحتاج إلى التدرج للحفاظ على الطفل والأسرة معا.

وقانونيين وأطباء للألعاب التي تردنا من الغرب. 7- اتباع سياسة التدرج من أجل تعديل سلوك الطفل أما المنع المفاجئ والقاطع فلا فائدة منه. 8- معالجة نقص التفاعل الاجتماعي، فمؤسسة الجيران مثلا تخفي شيئا فشيئا في الكويت. 9- وضع قواعد صارمة لساعات الوصول إلى الإنترنت. 10- توعية الوالدين بالمهارات الاجتماعية المطلوبة للتعامل مع الأبناء.

كثيرة تكون نابعة من مهارات اسرية ضعيفة ومنها جانب الإهمال أو زيادة في المحاسبة أو عوازل أخرى أثرت على الطفل، لافتا إلى ان التعلق به عدم القدرة على السيطرة وترك الشيء، وبالتالي نتج عن هذا التعلق تأثيرات ذهنية وسلوكية على الأطفال وكذلك من الناحية الانفعالية، وبالتالي فإن المفاهيم تغيرت لدى الأطفال. وأفاد السلطان بأن غالبية الأجهزة الإلكترونية التي نراها اليوم تكون نابعة من ثقافة التحدي ومنها لعبة «ماين كرافت» التي تعتمد على سرعة الحركة وسرعة الديهية وتغيير الألوان والتأثير على الطفل بالصعود والهبوط وتغيير الأسلحة بما يجعل الطفل مطالباً

الطفل في المراحل المبكرة أو المتأخرة (مرحلة المراهقة) مع ازدياد الأجواء الحماسية التي تكون أحيانا في الإعلام وتأثيرها بالتأكيد في زيادة ذلك التعلق. وأفاد السلطان بأن أولياء الأمور دائما يرددون ان أبناءهم لديهم مهارات وامكانيات لكنهم يفضلون الجلوس في الغرفة بمفردهم، واصبح الأشخاص يميلون للعبث بشكل فردي بل وحتى في العالم الافتراضي أصبحت الألعاب تتم بشكل فردي وليس جماعيا مقلما كان في السابق. وتابع: وعندما نستمتع لأولياء الأمور غالبا نعلم ان هناك مشكلة اسرية داخل المنزل وهناك مشكلة شخصية يعاني منها هذا الطفل وأحيانا

من أهم توصيات الندوة

- 1- الحاجة ماسة لجهود المختصين في تطوير البرمجيات لتصميم ألعاب إلكترونية في دولنا العربية تتناسب مع قيمنا وعاداتنا وتقاليدنا وثقافتنا بنفس مستوى ما هو قادم من الغرب.
- 2- إيجاد البدائل الممتعة لملء وقت فراغ الأطفال والمراهقين ومنها ممارسة الرياضة.
- 3- احتواء الأهل لأبنائهم والجلوس معهم فترات طويلة والحرص على ان يعيش الأبناء في بيئة صحية مستقرة.
- 4- على الأهل تقدير عدد ساعات استخدام أبنائهم للأجهزة الإلكترونية وغرس حب الهوايات المفيدة في نفوسهم مثل الرياضة والقراءة والمشاركة الاجتماعية.
- 5- تضامير الجهات المعنية بالدولة للحفاظ على مستقبل الأجيال الحالية والقادمة من مخاطر الألعاب الإلكترونية.
- 6- عمل تقييم تربوي بمشاركة نفسيين واجتماعيين

وهذا قد يكون من إيجابيات الألعاب الإلكترونية، ولكن في المقابل مع الأسف لا نجد ألعابا إلكترونية مصممة باللغة العربية تخاطب مجتمعاتنا وديننا وثقافتنا، بل ان برامج تحفيظ القرآن الكريم عددها ضئيل جدا تقتصر على برنامجين تقريبا. وأشار إلى ان تصميم الألعاب الإلكترونية اصبح يهوى المجتمعات للعيش في عوالم افتراضية، ولكن مع الأسف معظم تلك الألعاب تعزز العنف في نفوس أبنائنا، مضيفا: نحتاج إلى جهود المختصين في تطوير البرمجيات وفي الرسومات بحيث نصمم تطبيقات الألعاب الإلكترونية تناسب بيئتنا العربية الإسلامية.

مهارات اسرية ضعيفة
من جانبه، ذكر المعالج النفسي والتربوي للأطفال والمراهقين علي السلطان ان 6 حالات من اصل 10 حالات التي يتم استقبالها في مراكز الاستشارات النفسية والاجتماعية يكون سببها مشكلة تعلق الطفل بالأجهزة الإلكترونية، سواء كان

وصول الأجهزة للصغير والكبير داخل الأسر. وأشار الفيلي إلى ان المجتمع الكويتي لديه قدرة شرائية كبيرة، ومن هنا نرى الطواير الطويلة عند نزول أي جهاز محمول جديد إلى السوق، فالجميع يريد اقتناء أحدث الأجهزة من جميع الاعمار، موضحا ان في الوقت ذاته نتفكر في الكويت إلى تطوير البرمجيات ونستقبل فقط ما هو آت لنا من الغرب من ألعاب إلكترونية لا تتلاءم مع قيمنا وعاداتنا وتقاليدنا، إذ نستورد فقط الثقافة الغربية ونفتقر لتصميم برامج إلكترونية والألعاب تتلاءم مع قيمنا وثقافتنا الإسلامية العربية في الكويت. وذكر الفيلي ان وجود

عاش في بيئة طبيعية فلن تواجه أي إشكالية فيما يخص التعلق بالأجهزة والألعاب الإلكترونية، موضحا ان جميع المنازل في جميع المجتمعات تتواجد بها الألعاب الإلكترونية ولا تحدث أي مشكلة مؤثرة كونها تعتبر جزءا بسيطا من يوم وحياة الطفل ويحدد له ولي الأمر ساعات محددة لكن تتحول تلك الألعاب إلى مشكلة لدى الطفل الذي يعاني من إهمال الوالدين ولديه وقت فراغ طويل فيلجأ إلى تلك الألعاب الإلكترونية لساعات طويلة لملء وقت فراغه حتى لو على حساب وقت راحته ونومه وتحصيله الدراسي.

وأفاد بأنه لا يمكن ان نستورد تلك الألعاب من الغرب ومن ثم نقوم بتغييرها هنا في بلادنا العربية لتتلاءم مع ثقافتنا وعاداتنا وتقاليدنا، لذا على المختصين بتصميم الألعاب الإلكترونية ان يحرصوا على تصميم ألعاب تناسب ثقافة وعاداته وتقاليد وقيمه المجتمعية، كما شدد على ضرورة ملء أوقات فراغ الأطفال والمراهقين بأمر مفيدة وأن يحيا في بيئة صحية.

ندوة «الأبناء» عن إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية

د.مها السجاري (استاذة الأثروبولوجيا)

- الأسرة بمعناها الواسع هي المسؤولية الأساسية
- خطورة إعطاء الهواتف للأطفال في عمر مبكر
- تقليد الأطفال لبعضهم البعض يزيد المشكلة
- دور المدرسة، الإعلام، والمجتمع

يوسف عبدالرحمن (مستشار الإدارة العامة)

- 70% من جرائم الأطفال بسبب الألعاب الإلكترونية
- الكويت تنفق سنويا 260 مليون دولار على الألعاب الإلكترونية، وهو رقم خطير

مقدمة الندوة

- الألعاب الإلكترونية تحولت من ترفيه إلى خطر نفسي واجتماعي وجسدي
- بعد حجب روبوكس في الكويت هل نحتاج إلى مزيد من المرافقة؟

د.علي الفيلي (استاذ علوم الكمبيوتر)

- المجتمع الكويتي مستهلك كبير للتكنولوجيا وهناك استهداف له لهذا السبب
- نقص ثقافة الاستخدام السليم للأجهزة

د.طلال العلي (استاذ علم النفس)

- المشكلة في الأسرة المنهارة وتراجع بعض المفاهيم مثل مؤسسة الجيران التي تخفي شيئا فشيئا من الكويت
- غياب التفاعل الاسري يزيد تعلق الأطفال بالأجهزة
- فرض القيود دون بدائل يؤدي للتمرد

توصيات الندوة

- تصميم ألعاب محلية مناسبة ثقافياً وتقييم الألعاب الغربية تربوياً
- ملء وقت الأطفال بالأنشطة مفيدة
- اتباع سياسة التدرج في التعامل مع الإدمان
- توعية الأهل بالمهارات الاجتماعية
- غرس حب الهوايات والرياضة
- تضامير الجهود من الأسرة والمدرسة والدولة

