

## النمذجة والايحاء الذاتي الوجه الخفي لانتشار مجموعة من السلوكيات المهجينة لدى الأطفال - الانتحار انموذجا-

بن عامر وسيلة

حلاسة فايزة

جامعة محمد خيضر - بسكرة

جامعة محمد خيضر - بسكرة

ملخص:

لم تعد ظاهرة انتحار الأطفال موضوعا جديدا على الساحة، وإنما حظيت الظاهرة بتعميم كبير لاعتبارات عدة، ومن بين عمليات الانتحار الفعلية التي تناقلتها وكالات الأنباء "ريان هاليجان" كان من بين الأطفال الذين حاولوا الإنتحار ذلك الطفل البالغ من العمر الثالثة عشر عاما ، و الذي أقدم على الإنتحار شنقا،" بيت ويلكينسون" و هي فتاة بريطانية في السابعة من عمرها ، و هذه الفتاة كانت تعاني من عدد من الاضطرابات الذهنية القوية ، و بالفعل حاولت أن تؤذي نفسها أكثر من مرة ، هذا فضلا على أنها قدمت على قتل نفسها عدة مرات و لكنها لم تتوقف ، ففي إحدى الليالي اتصلت بمعلمتها في المدرسة و قامت بشكرها لأنها تحاول أن تحسن مظهرها الاجتماعي أمام الطلاب، " سامانثا كوبريسكي" ذات الست سنوات هي واحدة من أصغر حالات انتحار الأطفال المسجلة، ففي سن السادسة فقط أقدمت هذه الفتاة الوديعه ذات العين الزرقاء والشعر الأشقر والضحكة الظرفية على شنق نفسها، والحالات كثيرة تعد ولا تحصى، والجديد في الموضوع هو الطريقة والوسيلة للقيام بفعل الانتحار، وهذه الجزئية التي سيتم التعرض لها في هذه الورقة البحثية.

كلمات مفتاحية: انتحار - نمذجة - ايحاء - العاب الكترونية - قتل.

### Abstract:

The phenomenon of child suicide is no longer a new topic on the scene, but the phenomenon has been widely circulated for several reasons. Among the actual suicides reported by news agencies, "Ryan Haligan" was one of the children who tried to commit suicide that child, 13 years old, The suicide bomber, Beth Wilkinson, a 7-year-old British girl, was suffering from a number of severe mental disorders. She had already tried to hurt herself more than once. In addition, she had killed herself several times, But she did not stop. One night she phoned her teacher at Al She studied and thanked her for trying to improve her social appearance in front of students. "Six-year-old Samantha Kobryski is one of the youngest cases of registered child suicide. At the age of six, this depository girl with a blue eye, blond hair and funny laughter hanged herself, Countless, the new topic is the way and means of doing suicide, and this part will be exposed in this research paper.

**Keywords:** Suicide -Modeling - Inspiration - Electronic Games - Kill

-توطئة:

رغم الدراسات العديدة، بقي موضوع الانتحار والموت الاختياري تابو وموضوعا محظورا اجتماعيا، في حين نجد مواضيع الجنس أو الإدمان، قد فقدت من السرية والتستر اللذان كانا يحيطان بهما في العهود السابقة. ونلاحظ ذلك من خلال تكتم عائلة المحاول للانتحار ومن خلال المحاول للانتحار نفسه، حيث يحاول تغطيته و التهرب حتى من التلفظ بكلمة الانتحار أو التلميح له من أجل أن يجعله حادثا عارضا. ونلاحظه أيضا من خلال الإحصائيات، حيث يؤكد الأطباء أنهم لا يسجلون إلا % 40 من المحاولات الانتحارية لتقل هذه النسبة في إحصائيات الشرطة، وتتضاءل بأكثر من ذلك في الملفات التي تمر على المجالس القضائية. وما توحى هذه المقاومة والتكتم الا على أنها وسيلة دفاعية يستعملها الفرد والمجتمع تجاه رغبة جاحمة، فكلما زادت المقاومة كانت الرغبة أكثر قوة نعي بهذه الرغبة غريزة التدمير والموت التي سماها فرويد غريزة) الثانتوس (حتى ان الفرد والمجتمع يخشى من أن يطلق العنان لها فتدمره وتحل بتوازنه. وذلك أن الفرد تحكمه غريزتان غريزة الموت وغريزة الحياة، وتغلب الأولى على الثانية ينتج عنه تدمير الفرد لذاته (زينب سهيري، 2013، ص2).

2- مفهوم الانتحار وبعض المصطلحات القريبة له:

1-2- تعريف الانتحار:

تشكل كلمة (suicide) من مقطعين لاتينيين هما (sui) (coedere) بمعنى قتل.

يعرف الانتحار أنه الفعل الذي يقوم به الفرد للقضاء على نفسه . و يتمثل في قتل نفسه عمدا و هو إرادة الفرد الواعية و المقصودة لقتل نفسه أي التفعيل المتعمد لقتل النفس. وهو مصطلح إغريقي autolyse في المجال الطبي يشار إليه ب" تحطيم الذات.

2-2- محاولة الانتحار:

العملية التي يؤدي بها الفرد إلى المخاطرة بحياته طوعا بقصد قتل نفسه و التي تنتهي بالنجاة . يمكن أن تعرف محاولة الانتحار على أنها: "انتحار فاشل بغض النظر عن سبب هذا الفشل . تمثل محاولة الانتحار التصرف الذي يبحث به الفرد عن حلّ وجودي بمحاولة اغتيال نفسه".

2-3 الأفكار الانتحارية:

الأفكار التي يمكن أن تجعل من الانتحار الوسيلة الوحيدة للخروج من وضعية صعبة و الغير محتملة أو للتخلص من عذاب نفسي أو جسدي أو أيضا للهروب من أزمة و ضيق شديد(زوينة حلوان، 2008، ص20)

3-وظائف الإنتحار:

إن المرور إلى الفعل الإنتحاري يكون وراءه غرض أو وظيفة ما، وهذا ما أشار إليه شنيدمان (shneidman)، حيث يرى أن الأشخاص المنتحرون لهم غرض تواصلية بالموت، فهو عبارة عن رسالة لفظية) نفسية أو سلوكية.

ويمكن أن نشير في ما يلي إلى بعض هذه الوظائف:

### 3-1 وظيفة النداء:

يهدف الفرد من خلالها إلى طلب تدخل الآخر، إنه نداء مساعدة ونداء استغاثة، رسالة مليئة باليأس موجهة لمحيط عدواني وغير مبالي، فهي نداء لآخر من أجل التدخل ولتغيير البيئة الاجتماعية.

### 3-2 وظيفة الهروب:

يهدف الفرد من ورائها لتجنب وضعية غير مقبولة أو مؤلمة جدا، فالمنتحر يحاول الهروب من وضعية صعبة، تكون بدون حل أو مخرج وهي إما تكون آلام مزمنة حادة (مرض السرطان) أو فقدان شخص ما أو مواجهة مشكلة في الحياة تكون صعبة.

### 3-3 وظيفة الإنتحار لفعل كارثي:

تظهر محاولة الانتحار هنا بشجاعة غير سخيصة تخرج عن نطاق الإرادات، وتعبير عن اضطرابات الفرد لوجود دعر مفاجئ عنيف أمام وضعية اجتماعية و انفعالية لا تحتمل هذه الوضعية تشكل حل لمشكل صعب، يظهر محاول الانتحار صعوبة في تذكر حالته أثناء الفعل ويؤكد أنه لم يعلم لماذا قام بالمحاولة الانتحارية.

### 3-4 وظيفة المساومة:

غالبا ما تظهر في المحاولات الانتحارية وتحتوي على البحث الشعوري أو الغير شعوري عن قواعد ثانوية بالتهديد بالانتحار، إذا لم تلبى هذه الطلبات، وترجع المسؤولية إلى موضوع هذه المطالب.

### 3-5 وظيفة اللعب:

يلعب هنا محاول الانتحار بالموت مع نفسه ومع الآخرين بتحدي الحياة وتحدي الموت. يقول مارلو لا توجد دافعية للانتحار لكن هناك العديد من المتغيرات تدخل في اللعب، متغيرات صعبة الظهور في مثل هذه الوظيفة.

### 3-6 وظيفة العدوانية الموجهة نحو الذات:

يمثل الانتحار هنا سلوك عدواني حقيقي موجه نحو الذات، وذلك من خلال انقلاب لعدوانية شديدة إتجاه الذات مثل حالات الاكتئاب السوداوي والفصام.

### 3-7 وظيفة العدوانية:

يكون الفعل الانتحاري هنا موجه نحو الآخرين ، وذلك لجعلهم يتألمون عن طريق إلحاق العار بهم أو تهديدهم، وهو موجود بشكل كبير لدى المراهقين، رسالته " لي الموت و لك الندامة" إنه وسيلة للاعتداء على الآخر ( صندلي رجمة، 2012،ص213).

إضافة إلى أن فرويد صنف دوافع الانتحار إلى ثلاثة أنواع رئيسية هي:

- دوافع ناتجة من تراكم مجموعة من الرغبات مثل الرغبة في القتل.
  - دوافع ناتجة من مجموعة من العدوانيات القديمة لدى الفرد، مثل الرغبة في أن يقتل.
  - دوافع صادرة عن نزعة عدوانية مقترنة مع حوافز مثيرة ومثبتة، بسبب قدمها مثل التمني أو الرغبة في الموت .
- و قد ذهب في نفس الاتجاه كارل منجر Karl Mengere وهو من أتباع الاتجاه الفرويدي الذي يرجع السلوك الانتحاري إلى مجموعة من الرغبات هي:

1-الرغبة في القتل.

2-رغبة الفرد في أن يُقتل.

3-الرغبة في أن ينقذ.

وبناء على ما سبق فإن نظرية التحليل النفسي للانتحار تقرر أن الفرد لم تبلور عنده مشاعر ومحاولة الانتحار مرة واحدة ، بل بدأت بالحب والكره معا مشبعة بدوافع عدوانية تبحث عن القتل أو الموت معبرة عن الاضطراب المزاجي الذي يعكس سوء توافق الفرد مع النشاط الجنسي الذي يتحول إلى عقدة أوديب أو العلاقة المثلية) مع نفس الجنس (وبصيغة أخرى فإن شخصية المنتحر تعبر عن تناقض صارخ وشديد يتراوح بين مشاعر الحب والكرهية مما يولد نزعة عدائية تراكمية، تنتهي برغبة ملحة وجاهحة بالقتل والموت.( طاوس وازي،2012،ص72)

### 4-التفسير السلوكي :

يعتبر أصحاب هذا الاتجاه الانتحار كسلوك متعلم في أغلبه، ولا وجود لأي قاعدة جينية قد تؤدي إلى ظهوره .و من خلال ملاحظة أفراد حاولوا الانتحار، تم استخلاص معادلة السلوك الانتحاري و هي:

$$CS= (PF*EF* (RF*MF) / (PNS*Ens*RNS*MNS)$$

السلوك الانتحاري- CS

النواحي الضعيفة الموجودة في الشخصية- Pf

محيط فقير من التعزيزات- EF

استجابات كانت مرتبطة مع السلوك الانتحاري الذي خضع للتعزيز- RF

دوافع لصالح السلوك غير المرغوب فيه- MF

صفات الشخصية الإيجابية والتي باستطاعتها مواجهة عوامل الضغط بفاعلية- PNS

وجود موارد إيجابية سهلة المنال في المحيط- ENS

عادات سابقة مسيرة لعوامل الضغط- RNS

دوافع من أجل سلوك فعال ومرغوب فيه- MNS

وفقا لهذه المعادلة يفترض أن الشخصية الضعيفة والهشة، بالإضافة إلى فقر المحيط لعوامل التعزيز الإيجابي بالمقابل مع التعزيز السلبي لسلوكات غير مرغوب فيها، يؤدي إلى تعلم الانتحار وبذلك يصبح هذا الأخير نمط من الاستجابة، يظهر كلما اعترضت عوامل الضغط طريق الفرد الذي تتوفر لديه هذه الأرضية. (زينب سهيري، 2013، ص75).

#### 5- الجانب الميدياتيكي للانتحار:

يشير التطبيع القسري إلى تعرض ثقافة جماعة ما إلى عملية غزو تقوم بها جماعة أخرى ، ويتشكل الاستلاب الذي يفرضه التطبيع القسري بالضرورة مع ظواهر الاقتلاع الثقافي ، وهي حالة يجد فيها الفرد نفسه أو الجماعة أو المجتمع داخل غمار حياة أخرى أو ثقافة تختلف عن ثقافته الأصلية أو حياته المعهودة ، ومن هنا ينظر لهذا الإنسان بوصف مهاجرا ثقافيا ( مناصرة ميمونة: ص199)

وتتجلى وسائل تطبيع القيم في الآتي:

-التقدم التكنولوجي والتقني في مجال الاتصالات، بحيث هذا التقدم أدى إلى سيطرة وهيمنة هوية غربية فردية أحادية على شعوب العالم في هوياتهم وخصوصياتهم، نتيجة التقريب بين الهويات الثقافية وغلبة الهوية التي تمتلك الأساليب للتأثير على هوية الغير .

-الفضاءيات، حيث تقوم الفضاءيات بدور كبير في الحياة الثقافية للشعوب من خلال الأقمار الصناعية والتلفزيون، بحيث أصبحت توجه حتى الأسرة وأفراد العائلة الواحدة، ولعل صاحب الفضاءيات الكبرى هو من سيطر على الهويات الأخرى بفرض سيطرة هويته الثقافية.

-شبكة الانترنت، أصبحت هذه الشبكة وسيلة هامة للعودة الثقافية، بما تحمله من معلومات وأفلام وصور وأفكار ثقافية تطيح بمعالم الهوية الثقافية الخاصة بالشعوب والأفراد، خاصة تلك الثقافة المادية التي تسيطر على الشبكة،

النمذجة والابعاء الذاتي الوجه الخفي لانتشار مجموعة من السلوكيات الهجينة لدى الأطفال-الانتحار انموذجا-

والإطاحة بالأخلاق الفاضلة من خلال المواقع الإباحية، إضافة إلى الدعاية السلبية التي من شأنها قلب الوضع الثقافي والسياسي للبلدان بتغيير وجهة الرأي العام وإقامة النزاعات بين الشعوب ( زغو محمد، 2010، ص100)

-الألعاب الإلكترونية، لقد تابع الأطفال بشغف مسلسل أبطال الديجتال .. انه عالم الديجتال أو بعبارة أخرى العالم الافتراضي ، نحن جميعاً نعلم أن هذا العالم الذي يشكل الواقع الافتراضي هو عالم وهمي ولقد تزايدت حدة المنافسة في الآونة الأخيرة بين شركات إنتاج الألعاب الإلكترونية للأطفال في خلق عوالم افتراضية ، وذلك من خلال عرض الألعاب ذات الطابع الافتراضي على شبكة الانترنت والتي تتيح لمستخدم الشبكة اللعب مع ملايين اللاعبين على الشبكة ، وكذلك إتاحة الفرصة للمستخدم من إيجاد شخصيات بطولية تقاتل بجانبه وترقى معه وتتبع أوامره، فالطفل من خلال ألعاب الكومبيوتر يدخل العالم الافتراضي وينسج خياله بطرف سبائه ، فهذا طفل في سن الثامنة منهلك في لعبة" فايس سيتي - أي مدينة الرذيلة "يقود دراجة نارية وفي يده رشاش يجوب الشوارع وعناصر الشرطة تطارده ، يطلق النار عليهم بين السيارات والمارة ويضغط على بضعة حروف في لوحة المفاتيح وإذا به داخل دبابه ، ينجح في الفرار بعد القضاء على القوة التي تحاصره ويكسب المال والترقيات كلما قتل ودمار .. وهذا أب يلعب مع ابنته لعبة باتل فيلد "وهي لعبة من ألعاب المصارعة ، يشجع ابنته على الانتحار لتبديل سلاحها .. لتعيش من جديد ومعها سلاح أقوى فحيلة الانتحار هذه من مقتضيات اللعبة وغيرها من حيل الغدر والقنص وعمليات الالتفاف والتخطيط لاحتلال المصارف وتدمير المحطات النووية(وجدي محمد بركات أ.د،توفيق عبد المنعم توفيق، 2009)

- ✓ كما أشار (Allen) إلى بعض من إيجابيات الألعاب الإلكترونية وذلك كما يلي:
- ✓ تشير التأمل والتفكير.
- ✓ تشجع الحلول الإبداعية والتكيف أو التأقلم.
- ✓ تمكن من تطبيق الآراء والأفكار المهمة في وقائع وأحداث الحياة الحقيقية

وكذلك ترى (McGonigal) بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية عمل مشمر، فهو ينتج عواطف إيجابية، وعلاقات اجتماعية قوية، وشعور بالإنجاز، وفرصة لتطوير القدرة على بناء حس لعمل أعمال مفيدة ومثمرة.

#### سلبيات الألعاب الإلكترونية:

وفي هذا السياق كذلك يقول الكولونيل ديف غروسمان، أستاذ علم النفس سابقاً بأكاديمية ويست بوينت العسكرية بالولايات المتحدة الأمريكية (نقلا عن: Mai، 2010): بأن بعض الألعاب الإلكترونية تضاهي أعمال القتل التي تعلم الإنسان مع مرور الوقت تحدي شخص آخر ووضع نهاية لحياته. وكما هو معروف فإن الأطفال بطبيعتهم لا يميلون إلى القتل ولكنهم يتعلمونه من خلال أعمال العنف التي يتم عرضها بصفتها نوعاً من أنواع التسلية والمتعة عن طريق التلفزيون وأفلام وألعاب الفيديو(Mai، 2010). كما يقول الدكتور كليفورد هيل، المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصي مشكلة الألعاب الإلكترونية في بريطانيا (نقلا عن: Mai،

(2010): لقد اغتصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمساعدتنا بل وبأموالنا أيضاً، وحتى لو صودرت جميع هذه الأشرطة فإن الأمر سيكون متأخراً للغاية في منع نمو جيل يمارس أشد أنواع العنف تطرفاً في التاريخ المعاصر. (عبدالله، صص 17-21)

وفي دراسة أجريت لمعرفة أثر هذه الألعاب الإلكترونية والمحوسبة والشبكية على التلاميذ المتمدسين في المرحلة الابتدائية بالجزائر العاصمة، والذين يتراوح أعمارهم ما بين 7 و 12 سنة، ومن أجل ذلك وللوقوف على حقيقة هذا التصور طرحت مشكلة بحثية مفادها: ما هو أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين المتمدسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة؟ ولتبسيط الإشكالية قمنا بتقسيم الإشكالية إلى التساؤلات التالية:

1 - ما مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي؟

2 - ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب الإلكترونية؟

3 - ما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري؟

وتوصل الباحث في نهاية الدراسة إلى جملة من الاستنتاجات أجاب بها عن التساؤلات التي تم طرحها في بداية الدراسة:

فقد كانت الألعاب الإلكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يجلبها الأطفال المتمدسين ويميلون لشرائها واقتناءها، فهم يتمتعون بقدر كبير من الحرية في شراء وممارسة هذه الألعاب مع مراقبة وتوجيه وإرشاد الأولياء في ذلك، وكل هذا بفعل عناصر الإبحار والخصائص الشكلية والتقنية الحديثة التي تتمتع بها الألعاب الإلكترونية، والتي تجذب انتباه الأطفال وتجعلهم يقبلون عليها بشكل كبير وملفت للأنظار، بحيث تمثل التكنولوجيات الحديثة كالتليفزيون والأنترنيت البوابة الرئيسية للأطفال للتعرف على آخر الإصدارات الحديثة للألعاب الإلكترونية. أما من ناحية نوعية الألعاب فأغلبية الأطفال يفضلون الألعاب الرياضية والحربية والقتالية، وهذا ما يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية، فتنامي السلوك العدواني لدى الطفل جراء الممارسة المتكررة لهذه الألعاب تجعله فرد يميل للجريمة والقتل بطريقة لا شعورية، وبذلك يحدث اصطدام بينه وبين أبناء جنسه أو حتى مع الكبار، كما أنها تجعله يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه مما يؤثر سلباً على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي، فهو بدلا من الجلوس أمام شاشة التليفزيون مع العائلة أو يتبادل أطراف الحديث معهم، يذهب لممارسة الألعاب التي تجعل يفضل اللعب على الحديث مع العائلة.

من جهة أخرى تعمل هذه الألعاب على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة كالكومبيوتر

والأنترنيت والأجهزة الإلكترونية، وغيرها من التقنيات الحديثة والعصرية التي أدخلت الطفل عالم التكنولوجيا الرقمية والعالم الافتراضي، كما أنها جعلته أكثر إصراراً على تحقيق النجاح والفوز وتحقيق الطموح، فخسارته في الألعاب

النمذجة والايحاء الذاتي الوجه الخفي لانتشار مجموعة من السلوكيات الهجينة لدى الأطفال-الانتحار انموذجا-

وإصراره على الفوز يولد فيه الإرادة على تحقيق النجاح والفوز، مما يؤثر على طموحاته المستقبلية وإصراره في تحقيق أهدافه والتخطيط لحياته، وهذا ما استقصيناه من خلال هذه الدراسة(مريم قويدر، 2012)

## 5- النمذجة والايحاء الذاتي الوجه الخفي لسلوك الانتحار لدى الاطفال:

### 5-1 النمذجة:

هي الفنية القائمة على مراقبة نموذج سلوكي من أجل إيصال معلومات أو صور أو مهارات تساهم في إحداث تغيير في الأنماط السلوكية إما باكتساب سلوك جديد أو تنمية لسلوك حالي أو إنقاص وتعديل سلوك غير مناسب ( عبد الستار، 1978:ص 125).

### 5-1-أنواع النمذجة:

يمكن التعرف على ثلاثة أنواع من النمذجة هي: النمذجة المباشرة أو الصريحة، والنمذجة الضمنية "المعرفية"، والنمذجة بالمشاركة.

#### أ- النمذجة المباشرة أو الصريحة: Overt Modeling

في هذه الطريقة يتم عرض نماذج حية تؤدي السلوك المطلوب عرضه، حيث يقوم بذلك أشخاص واقعيون، أو عن طريق أشخاص ومواقف معروضة بالصوت والصورة.

#### ب- النمذجة الضمنية: Covert Modeling

في كثير من الأحيان قد يصبح من الصعب إعداد نماذج حية أو محسوسة بشكل مباشر لعرضها على المسترشدين أو المرضى في مكاتب الإرشاد أو العيادات النفسية؛ ولهذا فقد اقترح كوتيللا " Cautela 1971 " استخدام النماذج الضمنية. ويعتمد هذا الأسلوب على أن يتخيل المسترشد نماذج تقوم بالسلوكيات التي يرغب المرشد أن يقوم المسترشد بها. ولأن النمذجة - كما أشرنا من قبل- تركز أساسا على عرض معلومات نود أن نوصلها للمسترشد، فإن دفع المسترشد إلى تصور تتابع أو سلسلة من الأحداث يمكن أن يؤدي نفس الآثار التي تؤديها النمذجة الصريحة. ويؤيد هذا الرأي ويلسون وأولاري " Wilson & O'lary 1980 " اللذان يريان أن استخدام النماذج الضمنية يعطي نتائج مساوية للنتائج التي تنتج من استخدام النماذج الحية "الصريحة". ( محمد محروس الشناوي، 1989، ص50).

### 5-2 أنواع طريقة النمذجة:

التعلم بالنمذجة أسلوب يعتمد تنفيذ الاستجابات بدقة لأنه يعتمد على الملاحظة والاهتمام بالمتغيرات ويعطي أهمية لتفاعل الفرد مع الجماعة. وظهرت النمذجة بمسميات عديدة منها :  
(1) **التعلم بالتقليد** : وهو عندما ينصب الاهتمام على نسخ جوانب السلوك وقد تنفذ الاستجابات بدقة في بعض الأحيان دون فهم وهذا ما يطلق عليه التقليد المحض

(2) **التعلم بالملاحظة** : ويطلق على التعلم بالملاحظة حينما ينصب الاهتمام على المثيرات البيئية ، ويتم دراسة العوامل المؤثرة في الإدراك لتحديد ما يؤثر على الانتباه للنموذج (من ثم ملاحظته).

(3) **التعلم الاجتماعي** : تعطي نظرية التعلم الاجتماعي أهمية للدور الذي يلعبه الأفراد في أثناء تفاعلهم مع بعضهم البعض في عملية التعلم بالنمذجة ، وغالبا ما تستخدم التفسيرات المستمدة من هذه النظرية في مناقشة نمو خصائص الشخصية.

(4) **التعلم المتبادل** : يستخدم مصطلح التعلم المتبادل حينما لا يستطيع الملاحظ تحديد نوع السلوك فقط ، ولكنه يستطيع أيضا تحديد ما يترتب عليه من نتائج وتساعد نتائج السلوك في تحديد ما إذا كان الملاحظ سيقوم بتقليد هذا السلوك أم لا. (انوار، 2014)

### 5-3 الإيحاء الذاتي :

يعني العملية التفكيرية التي تدفع بالشخص للقبول بأفكار ومعتقدات وأراء الآخرين دون بذل الكثير من التفكير. ومصطلح الإيحاء الذاتي في علم النفس، هو عملية ذهنية تخضع الشخص عن طريق الوعي او اللاوعي للقبول بالطرق أو الأفكار التي تزوده بالوسائل أو القنوات التي تؤثر في سلوكه ومعتقداته وتصوراته.

بعض المعاجم تشير الى أن الإيحاء هو اقتراح أو تلميح أو فكرة تنتقل للشخص من خلال الحواس المادية: السمع والبصر والشم واللمس أو التذوق، أو مباشرة من العقل إلى العقل، وهذا ما يعرف بالتخاطر. والإيحاء الذاتي، هو بطبيعة الحال اقتراح على الذات من قبل الذات نفسها، كالوسوسة.

وقد لوحظ أن الإيحاء الذاتي خاصة موجودة لدى معظم الناس، لكن هناك من يصبح الإيحاء لديه مؤثرا جدا بحيث يصبح اسيرا لما يقال له او يوصم به حتى لو كان ما قيل فيه ليس الا مجرد مزاح او مداعبة. وهذه إحدى مخاطر الإيحاء، وبمساعدة الإيحاء الذاتي لدى البعض الذين يكون لديهم الاستعداد الذهني والنفسي للدخول في دوامة من "الوسوسة" التي في الغالب تنتهي بمرضهم نفسيا وعضويا ( سالم موسى، 2012).

### 6- بعض الألعاب الالكترونية التي دفعت الأطفال للانتحار:

عندما تضخ ألعاب جديدة في السوق الالكترونية، لن يتكلم عنها الرأي العام الا بعد ظهور بعض الاضرار على الفئة التي تستخدمها، ولعل أكثر الفئات عرضة لضررها هم الأطفال، والمتتبع للرأي المجتمعي يلاحظ أن هناك تضاربا في الآراء حول أن فعلا هذه الألعاب هي التي دفعت الأطفال للانتحار أو أن هناك دافعا آخر جعلهم يقدمون على قتل أنفسهم ولعل من أبرز تلك الألعاب:

### 6-1 لعبة الحوت الأزرق

النمذجة والاجتماع الذاتي الوجه الخفي لانتشار مجموعة من السلوكيات الهجينة لدى الأطفال-الانتحار اموذجا-

تعد لعبة الحوت\_الأزرق من أخطر الألعاب الإلكترونية الحالية في العالم، ورغم ما رافق ظهورها منذ سنة 2015 من جدل واسع بسبب حالات الانتحار، التي تسببت فيها إلا أنها مازالت متاحة للجميع على شبكة الإنترنت ولم يقع حظرها إلى حد اليوم.

ومنذ ظهورها تسببت هذه اللعبة في انتحار ما يفوق الـ 100 شخص عبر العالم أغلبهم من الأطفال، آخرها في الجزائر حيث أضحى 6 أطفال حياتهم شقنا وبطريقة متشابهة تنفيذاً لأوامر اللعبة.

وهذه اللعبة التي يستغرق لعبها 50 يوماً تنقسم إلى عدّة مراحل أو تحديات، حيث تجبر مستخدميها على مشاهدة أفلام الرعب لمدة 24 ساعة يومياً، وتدفعهم إلى تشويه أجسادهم باستخدام آلات حادة، وتحثهم على الاستيقاظ في ساعات متقطعة من الليل وتصوير أنفسهم، بالإضافة إلى قطع الشفاة والوقوف على حافة سقف المنزل وقطع السكة الحديدية، وكلما قام الطفل بالتحدي وصور نفسه يكسب ثقة الحوت وينتقل إلى المرحلة الموالية، وعند بلوغ اليوم الخمسين من ممارسة اللعبة، يقدم على الانتحار إما برمي نفسه من مبنى أو شق نفسه.

## 6-2 لعبة مريم:

انتشرت لعبة\_مريم خاصة في دول الخليج وسببت الرعب للعائلات، وتمثل اللعبة في وجود طفلة صغيرة تدعى "مريم" تاهت عن منزلها، والمشارك يساعدها للعودة إليه، وأثناء ذلك تطرح عليه مجموعة أسئلة شخصية عن حياته وأخرى سياسية، وفي إحدى المراحل تطلب مريم التي تشبه الشبح، الدخول للغرفة لمقابلة والدها، وفي النهاية تجرّسه على الانتحار وإذا لم يتم الاستجابة لها تحدده بإيذاء أهله.

وأبرز ما يميّز هذه اللعبة هو الغموض والإثارة، والمؤثرات الصوتية المرئية التي تسيطر على طبيعة اللعبة، والتي تسبب في إثارة الرعب والخوف في قلوب المستخدمين، خاصة الأطفال.

## 6-3 لعبة البوكيمون غو:

ظهرت في جوان 2016، واستحوذت على عقول الملايين عبر العالم وعلى الرغم من التسلية التي تحققها اللعبة لمستخدميها، إلا أنها تسببت في العديد من الحوادث القاتلة بسبب انشغال اللاعبين بمطاردة والتقاط شخصيات البوكيمون المختلفة خلال سيرهم في الشوارع.

وتقوم اللعبة على أساس أن المستخدم يقوم بالبحث عن الشخصية الافتراضية # "بوكيمون\_غو"، حيث تعتمد على الخرائط الحقيقية للمكان المتواجد به اللاعب، ثم تحدد اللعبة أماكن موجودة في الواقع لشخصية "البوكيمون غو" التي يبحث عنها المستخدم كغرفة نومه أو المدرسة أو الشوارع القريبة من منزله، وعلى المستخدم سرعة الذهاب إلى المكان والتقاط البوكيمون قبل أن يختفي.

## 6-4 لعبة جنينة النار:

تشجع لعبة جنية النار الأطفال على اللعب بالنار، حيث توهمهم بتحويلهم إلى مخلوقات نارية باستخدام غاز موقد الطبخ، حيث تدعوهم إلى التواجد منفردين في الغرفة حتى لا يزول مفعول كلمات سحرية يرددونها، ومن ثم حرق أنفسهم بالغاز، ليحولوا إلى "جنية نار"، وقد تسببت في موت عديد الأطفال حرقا، أو اختناقا بالغاز. وتقول تعليمات اللعبة "في منتصف الليل عندما يكون الجميع نائما، استيقظي من سريرك ودوري في جميع أنحاء الغرفة ثلاث مرات، وأنت ترددين الكلمات السحرية، ثم انتقلي إلى المطبخ بصمت، من دون أن يلاحظك أحد وإلا ستفقد الكلمات السحرية قوتها، افتحي موقد الغاز، كل الشعلات الأربع ولكن من دون نار إنك لا ترغبين بأن تحترقي، ثم نامي، الغاز السحري سيأتي إليك، ستتنفسينه أثناء نومك وفي الصباح عندما تستيقظين ستكونين قد صرت جنية."

## 6-5 لعبة تحدي شارلي:

تسببت في حدوث عدة حالات انتحار للأطفال وشباب وكذلك في حالات إغماء بينهم، آخرها في ليبيا التي انتحر فيها أكثر من 10 أشخاص شرق البلاد خلال شهر إبريل الماضي، وقبلها بشهرين تسببت بحدوث عدة حالات إغماء بين صفوف الطلاب في المؤسسات التربوية الجزائرية نتيجة استخدامهم لها.

وتحدي "تشارلي" هي لعبة شعبية انتشرت من خلال مجموعة فيديوهات على شبكة الإنترنت في عام 2015، وساهم في انتشارها استهدافها لأطفال المدارس، حيث تعتمد في لعبها على اللوازم المدرسية وبالتحديد الورقة وأقلام الرصاص لدعوة شخصية أسطورية مزعومة ميتة تدعى "تشارلي" ثم تصوير حركة قلم الرصاص مع الرض والصرخ.

<http://www.alarabiya.net/ar/technology/2017/12/11>

## 7- حلول عملية لاستغلال تعلق الطفل بالألعاب الالكترونية لصالح التنشئة الإيجابية:

- أن يوجه الطفل للتعلم الجاد المنتج عن طريق العناية بتثقيفه العلمي، وشحن تصوراته وأفكاره بقصص تتحدث عن إنجازات العلم الباهرة ومستقبلها المضيء في إطار من الموضوعية وبما يتناسب مع المرحلة العمرية التي يعيشها.

- ربط العلوم النظرية التي يقوم الطفل بدراستها أو معرفتها عن طريق القنوات والوسائط المختلفة بالتطبيق، وعن طريق ذلك يتم تنشئة وتثقيف الطفل علميا أو تكنولوجيا بشكل صحيح والاهتمام بالتنظيم العلمي بهدف إثناء التفكير العلمي لدى الأطفال.

- تعليم أطفالنا أن يكونوا مستخدمين مفكرين لديهم قدرة على نقد ما يعرض عليهم وتحليله والتحقق من أهدافه، وكخطوة نهائية يصبح لديهم قدرة على الانتقاء والتقييم.

- الاهتمام بتنمية المواهب العلمية بدءا من البيت، فالمدرسة، فالمؤسسات المسفولة عن تنشئة الطفل، الأمر الذي قد يفتح آفاقا أمام أجيالنا المقبلة في مستقبل لعته الأساسية والوحيدة هي ما تملك هذه الأجيال من علم وتقنيات ووسائل متطورة، وعلينا إذن أن نستثمر هذا الجانب وهذه الرغبة في أطفالنا ونقدم

النمذجة والابحار الذاتي الوجه الخفي لانتشار مجموعة من السلوكيات الهجينة لدى الأطفال-الانتحار اثمودجا-

لهم ما يناسبهم وما يناسب مجتمعهم وما تتطلع إليه نحو رجل الغد وأن نوفر لهم الحماية من المخاطر المرتبطة بالوسائط التكنولوجية المعاصرة. (الجمعية البحرينية لتنمية الطفولة).

ان أهم ما يمكن أن نشير اليه هو دور الوالدين في حماية الطفل من الوقوع في مثل هذه الظواهر الفتاكة التي تؤدي الى وضع نهاية لحياة الأطفال، كذلك المدرسة لا تقل أهمية في الدور المنسوب اليها، من خلال حصص التوعية، ومرافقة الأطفال وترشيدهم وتوجيههم الى كيفية ممارسة الحياة بأساليب بسيطة وهادفة وتجنب تركهم لوقت طويل أمام أجهزة لها من العروض السلبية ما يتطلب أن لا نتركه في متناول الأطفال.

#### قائمة المراجع:

1. انوار علي علوان عباس القره غولي 2014، أنواع طريقة النمذجة ،كلية كلية الفنون الجميلة، القسم قسم التصميم،محاضرة القيت على طلاب المرحلة ، العراق
2. ألعاب إلكترونية تقتل الأطفال والمراهقين.. تعرف عليها، ادرجت في الموقع يوم 11 ديسمبر 2017، متوفرة في الرابط التالي:
3. <http://www.alarabiya.net/ar/technology/2017/12/11>
4. الجمعية البحرينية لتنمية الطفولة، توصيات مؤتمر الطفولة في عالم متغير ، المنعقد يومي 18-19/5/2009
5. إبراهيم عبد الستار(1994)، الاكتئاب اضطراب العصر الحديث ففهمه وأساليب علاجه، سلسلة عالم المعرفة، المجلس الوطني للثقافة والفنون والأدب، الكويت.
6. وجدي محمد بركات أ.د، توفيق عبدالمنعم توفيق ، الأطفال والعوامل الافتراضية " .. آمال وأخطار، الجمعية البحرينية لتنمية الطفولة مؤتمر الطفولة في عالم متغير 19/5/2009-18، مملكة البحرين
7. زينب سهيري، 2013، دراسة استطلاعية عن ظاهرة الانتحار و المحاولة الانتحارية، مجلة العلوم الانسانية والاجتماعية، جامعة الأغواط- الجزائر عدد 10 .
8. زونية حلوان، 2008، التوظيف النفسي لدى الراشدين الذين قاموا بمحاولة الانتحار بابتلاع مواد محرقة-دراسة عيادية لتسعة حالات، جامعة الجزائر، مذارة لنيل شهادة الماجستير في علم النفس الصدمي.
9. زغو محمد(2010) ، أثر العولمة على الهوية الثقافية للأفراد والشعوب. جامعة حسيبة بن بوعلي -الشلف-الأكاديمية للدراسات الإجتماعية والإنسانية. 4/2010.
10. طاوس وازي، 2012، ظاهرة الانتحار بين التفسير الاجتماعي و التشخيص النفسي ،دراسات نفسية و تربوية، مخبر تطوير الممارسات النفسية و التربوية جامعة قاصدي مرياح \_ورقلة، العدد8.
11. محمد محروس الشناوي، 1989، العملية الارشادية، دار قباء للطباعة والنشر والتوزيع

12. مريم قويدر 2012، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتدربين بالجزائر العاصمة، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال
13. ميمونة مناصرية، (2011): هوية المجتمع المحلي في مواجهة العولمة من منظور أساتذة جامعة بسكرة أطروحة مقدمة لنيل شهادة دكتوراه العلوم في علم اجتماع التنمية. جامعة محمد خيضر - بسكرة
14. سالم موسى، 2012، مآلات الأيحاء الذاتي السلبية ودور الثقافة 'الوعظية' في بلورتها، جامعة الملك خالد، ميدل إيست أونلاين- <http://www.middle-east-online.com/?id=136467>
15. عبدالله بن عبدالعزيز الهدلق، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، جامعة الملك سعود، الرياض، المملكة العربية السعودية ([www.alukah.net](http://www.alukah.net))
16. صندي ريمة، 2012، الضغط النفسي و إستراتيجيات المواجهة لدى المراهق حائل الانتحار، جامعة فرحات عباس - سطيف مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علم النفس العيادي.