

## ظاهرة الألعاب الإلكترونية وآثارها على مرتاديها من الأطفال

## The phenomenon of electronic games and their effects on children's users

إبراهيم جناد<sup>1</sup><sup>1</sup> جامعة ابن خلدون تيارت (الجزائر) brahim.djennad@univ-tiaret.dz

تاريخ النشر: 2021/06/03

تاريخ القبول: 2021/05/25

تاريخ الاستلام: 2021/05/01

## ملخص:

هدفت الدراسة إلى التعرف على ظاهرة الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على مستعملها من الأطفال، حيث تلخصت مشكلة الدراسة في سؤال رئيسي: ما هي الآثار النفسية، الاجتماعية، النمائية، التربوية، الدراسية، والأخلاقية للألعاب الإلكترونية على الأطفال؟ وتوصلت الدراسة إلى نتائج تمثلت في إظهار مدى خطورة الألعاب الإلكترونية، كتأثيرها على نمو الطفل ونشاطه الذهني، كما تعزله اجتماعيا وتكسبه طبائع عدوانية، وعلى مساره الدراسي تؤثر على تحصيله العلمي، كما خلصت الدراسة إلى إيجاد بعض البدائل الترفيهية وفي نفس الوقت تكون تحفيزية تشجيعية لنماء عقل الطفل واكتسابه شخصية قوية، وتموقعه في شبكة اجتماعية تليق والمحيط الذي يعيشه، كتقنين ساعات اللعب وعدم تحميل الألعاب دون الإطلاع على تفاصيلها، كذلك حث الآباء أبناءهم على ممارسة الرياضة التي تكسب الطفل صحة جيدة وجسم رياضي. وتحديد أوقات للتنزه والرحلات كزيارة المعالم الأثرية والمتاحف، كذلك مشاركة الآباء لأطفالهم ومحاورتهم لمعرفة اهتماماتهم وانشغالاتهم لبناء علاقة أبوية واجتماعية قوية.

كلمات مفتاحية: اللعب، الألعاب الإلكترونية، الطفل، إدمان الأنترنت

## Abstract:

The study problem is summarized in a main question: What are the psychological, social, developmental, educational, academic, and ethical effects of electronic games on children? The study reached results that showed the extent of the danger of electronic games, such as their effect on the child's development and mental activity, as well as socially isolating him. The study also concluded that some recreational alternatives be motivating to encourage the development of the child's mind and his acquisition of a strong

personality. Parents also urge their children to practice various kinds of sports. And setting times for walks, as well as parents' participation with their children and dialogue with them to learn their interests and concerns to build a strong parental and social relationship.

Keywords: Play; Internet addiction; Electronic games; Child.

## 1. مقدمة:

شهدت المعمورة نقلة نوعية في مجالات عديدة، من بينها التطور التكنولوجي، فبعد أن مر الإنسان بعدة مراحل بداية من الزراعة إلى الصناعة إلى التكنولوجيا إلى مجتمع معلوماتي، تغيرت حياة البشر بشكل كلي، ودخلت عديد التقنيات في حياته اليومية، والتي من بينها ما هي موجهة للأطفال، كالألعاب عبر المنصات الإلكترونية، "حيث تعد الألعاب الإلكترونية الوسيلة الأكثر شيوعاً بين الأطفال والمراهقين لتمضية أوقات الفراغ، باحثين عن الترفيه والتسلية" (عبد العال، 2019، 559)، إلا أن هذا الترفيه متوقف على كيفية استعمال الطفل لها، فقد يكون الاستخدام غي سوي يؤدي إلى مشاكل اجتماعية، ونفسية، وسلوكية، وعقلية، وذهنية، وقد يكون استخدامها باعتدال من أهم آليات تنمية قدرات ومهارات المراهقين وتوسيع مداركهم وتزويدهم بالمعارف اللازمة لبناء شخصياتهم، إلا أن هذه الفوائد تتوقف على الاعتدال والتوازن بين المجال الافتراضي لهذه الألعاب ومعايشة الواقع والتأقلم مع المحيط وتوفير سياق اجتماعي يتضمن فرصاً للتمكين وإتاحة قنوات لاستيعاب المراهقين ودمجهم في المجتمع من خلال الحوار القائم على تقبل الآراء المختلفة، وتعزيز القيم الروحية والأخلاقية لدى المراهقين (عبد العال، 2019، 559)، وفي الجانب الآخر فإن الألعاب الإلكترونية أحدثت أثراً بليغاً لدى مرتاديها من الأطفال وسببت عديد الصدمات للبعض منهم نظير الساعات التي يقضيها أمام هذه الألعاب، خاصة العدوانية منها، دون أن ننسى دور الأولياء في هذه الظاهرة التي أصبحت تأرقهم، وحتمت عليهم إيجاد بدائل تخرج الطفل من غياهب اللعب الإلكتروني إلى ممارسة ألعاب واقعية وترفيهية ورياضية، تكسبه جسماً سليماً وعقلاً سوياً.

## مشكلة الدراسة:

خلال هذا العقد الأخير انتشرت بصورة سريعة ومذهلة مجموعة من الألعاب الإلكترونية الكثيرة والمختلفة في نوعيتها وتصميمها، منها منصات اللعب بمختلف أشكالها والمرتبطة مع النت مباشرة ليندرج ضمنها الطفل أو المستعمل بصفة عامة، ومنها برامج إلكترونية يقوم بتحميلها مباشرة من مواقع النت ليثبتها على جهاز اللابتوب لديه، وتصبح مهياة للاستعمال (اللعب)، ومنها ما هو موجود على أقراص مضغوطة للاستخدام المباشر. فالانتشار الواسع لهذه الألعاب وما تحمله من مواد ومغريات تجعل الأطفال يلهثون وراءها وشغوفين باستمرار لاستعمالها واللعب بها، فأصبحت شغلهم الشاغل بل ومستحوذة على أفكارهم ويسلكون ما يبدوونه من لعب إلكتروني.

وفي هذا الصدد جاءت دراسة الأنصاري (الأنصاري رفيده، 2020، ص ص 301-332) التي هدفت إلى التعرف على الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل، حيث اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي، ولجمع البيانات تم إعداد إستبانة وُجهت لأولياء الأمور بالطريقة العشوائية البسيطة، وكان من أهم نتائج الدراسة اتفاق أفراد العينة على أن أوقات الفراغ لدى الطفل كان السبب الرئيس في ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية، كما اتفقت استجابات أفراد العينة على جُملة الآثار الإيجابية وجاءت في المرتبة الأولى تنمية قدرة الطفل على التعامل مع التقنيات الحديثة، كما اتفقت استجابات أفراد العينة على الآثار السلبية وجاء في المرتبة الأولى لأبرز تلك الآثار إصابة الطفل بإدمان اللعب من خلال الأجهزة الإلكترونية والانشغال عن العبادات والطاعات (الأنصاري رفيده، 2020، ص 303)، فمن بين الأسباب الرئيسية التي تجعل الطفل يمارس الألعاب الإلكترونية مروره بأوقات فراغ تعجله يرتادها، وينغمس فيها لأوقات معتبرة في حياته اليومية.

وكما صنف منظمة الصحة العالمية بشكل رسمي مواصلة لعب ألعاب الفيديو أو الألعاب الإلكترونية كإدمان يؤدي إلى الهوس، وأعلنت أن المصابين بهذا الهوس لديهم سمات معينة وهي عدم القدرة على التوقف عن اللعب، ووضع اللعب كأولوية قصوى أكثر من الأولويات

الأخرى، ومواصلة اللعب بالحماس نفسه رغم المؤشرات السلبية التي تظهر على الشخص، سواء كانت صحية أو نفسية أو اجتماعية.

وبحسب المنظمة فإن الشخص يصنف كمصاب بهذا المرض إن استمر سلوكه الإدماني لمدة 12 شهرا على الأقل، غير أنه يمكن تأكيد التشخيص خلال مدى زمني أقل من ذلك في حالة التيقن من وجود كل الأعراض عليه.

في حين يظن الكثيرون أن خطر هوس الألعاب الإلكترونية يتمثل في أشياء مثل الفشل الدراسي، أو التسبب في مجموعة من الأمراض العضوية، لأن اللعب الإلكتروني يجبر اللاعب على الجلوس لفترات طويلة مما يدفعه إلى تناول أطعمة غير مغذية إضافة إلى الخمول، وربما أقصى ما يعتقد به البعض هو أن إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة يحول اللاعب إلى شخص عنيف، ولكن للأسف فإن خطر هذه الأمراض يمتد لما هو أكثر، فتلك الألعاب الإلكترونية قد تسبب في مقتل الأطفال والمراهقين بل وحتى البالغين (جودت آيات، 2019). إضافة إلى إدمان الطفل على ممارسة الألعاب الإلكترونية، فإن هذه الألعاب نفسها لها إرتدادات وتأثيرات تسبب عديد المشاكل على نفسية وعقلية الطفل.

وفي هذا السياق هدف الباحثان (خليفة ومزيان، 2019، ص ص 18-27) في دراستهم الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في سلوكات المراهق العدوانية إلى معرفة أثر الألعاب الإلكترونية ومدى ارتباطها ب بروز السلوكات العدوانية للمراهق داخل الوسط المدرسي، حيث استخدم الباحثان المنهج الكلينيكي المتمثل في دراسة الحالة، على عينة مكونة من حالة واحدة متمدرس، ولجمع البيانات استخدمت المقابلة النصف موجهة والملاحظة العيادية، كما استخدم اختبار (الروزن زفايغ) الإسقاطي للكشف عن بعض سمات المفحوص. حيث توصل الباحثان إلى وجود علاقة إيجابية ما بين المداومة على الألعاب الإلكترونية والسلوكات العدوانية لدى المراهق المتمدرس (خليفة ومزيان، 2019، ص 18).

مما سبق من عرض لمعلومات حول الموضوع نطرح السؤال الرئيسي التالي: ما هي الآثار النفسية، الاجتماعية، النمائية، التربوية، الدراسية، والأخلاقية للألعاب الإلكترونية على الأطفال؟

ومن هذا السؤال الرئيسي تتفرع مجموعة من الأسئلة نذكر منها:

- أي أنواع الألعاب الإلكترونية أكثر رواجاً لدى الطفل؟
- هل الإدمان على اللعب إلكترونيا يؤدي إلى مشاكل صحية وأخرى عقلية على الطفل؟
- ما الآثار الناجمة عن استخدام هذه الألعاب الإلكترونية؟

#### أهداف البحث:

- هي عبارة عن دراسة نظرية تهدف إلى استعراض مختلف الدراسات التي تتمحور وتصب في خانة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالطفل، ومن أهم الأهداف التي يسعى هذا البحث إلى تحقيقها ما يلي:
- محاولة التطرق لمختلف أنواع الألعاب الإلكترونية التي يرتادها الطفل.
  - تحديد مدى خطورة الألعاب الإلكترونية على صحة الطفل النفسية خاصة التي تستلزم تركيز كبير.

- محاولة إيجاد بدائل ترفيهية تحفيزية للطفل بدل المكوث أطول مدة في اللعب إلكترونيا.

#### أهمية البحث:

تتجلى أهمية الدراسة في ظل التطور التكنولوجي الهائل حول ظاهرة الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيراتها على مرتاديه من الأطفال، والتي تسبب مشاكل صحية ونفسية للطفل، هذا من خلال ولوجه عالم الآلة، التي تتميز بكثرتها وتنوعها، والتي يتهافت عليها الطفل في أوقات كثيرة، كما أن هذه الدراسة تثير اهتمام الباحثين والدارسين سواء في الحقل الإعلامي أو النفسي الاجتماعي.

بالإضافة إلى أهمية أخرى تتجلى في:

- تحاول هذه الدراسة معالجة موضوع ذي أهمية بالغة في مجتمعنا، وهي ولوج الطفل لعالم الإلكترونيات لقضاء وقت طويل في اللعب، ومدى تأثيراتها على صحة الطفل النفسية.

- بالإضافة إلى سعيها تسليط الضوء ولو على جزء من حياة الطفل ومدى تأثيره بجانب من جوانب استعمالاته للألة الإلكترونية.

### مصطلحات الدراسة:

- اللعب:

اصطلاحاً: هو عبارة عن جميع الأنشطة التي يقوم بها الطفل لإشباع حاجاته النفسية وتفريغ طاقاته بحيث يجد فيها متعة ولذة وهو في اللعب يكون مدفوعاً بدوافع كثيرة مثل حب الاستطلاع والاستكشاف (علي الهمامي أحمد، 2016، ص 70).

اجرائياً: في دراستنا هذه نقصد باللعب، هو كل نشاط يجذب له الطفل ويقوم به عبر الانترنت ويلبي رغبته،

- الألعاب الإلكترونية (Electronic games):

اصطلاحاً: عكف عديد الباحثين على اعطاء تعاريف مختلفة للألعاب الإلكترونية نظير أهميتها في حياة الإنسان بشكل عام وحياة الطفل بشكل خاص، ومن بين التعاريف نجد:

فقد عرفها ياسر بن ابراهيم الخضيرى على أنها تلك الألعاب التي تمارس على الأجهزة الإلكترونية، كجهاز الحاسوب، والهاتف النقال، والتلفاز، وجهاز البلاي ستيشن (Play Station) وغير ذلك، والتي تهدف إلى تحقيق المتعة والتسلية من خلال النشاط التفاعلي بين المستخدم واللعبة (ياسر الخضيرى، 2019).

كذلك يمكن تعريف لعبة الفيديو أنها تلك اللعبة التي نلعبها بفضل جهاز سمعي بصري، كما يمكنها أن تكون مبنية على قصة (NICOLAS Esposito, 2005, p2).

كما يمكن تعريفها على أنها نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، أو على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) التي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام تحد للإمكانات العقلية، أو تحد لاستخدام اليد مع العين (التأزر البصري/ الحركي) ويكون من خلال تطوير للبرامج الإلكترونية (نداء سليم ابراهيم، 2016، ص 8).

إجرائيا: هي تلك الألعاب المتواجدة على المنصات الإلكترونية سواء عبر الحاسبات الآلية أو عبر أجهزة الفيديو والتي يخصص لها الطفل أوقات يتعرض لها وتحديث له آثارا جانبية.

## الطفل:

اهتم الدارسين والباحثين في مجال الطفل وعلاقته بكل ما يحيط به تأثيرا وتأثرا، ويكاد يتفق الباحثين على إعطاء تعريف جامع للطفل، وتحديد بدايته العمرية ومتى تنتهي.

اصطلاحا: يطلق لفظ طفل في علم النفس على الذكر أو الأنثى من نهاية سنتي الرضاعة إلى البلوغ أو المراهقة (فاطمة همال، 2012/2011، ص19).

وفي علم الاجتماع هو الصغير منذ ولادته وإلى أن يتم نضجه الاجتماعي والنفسي وتتكامل لديه مقومات الشخصية وتكوين الذات ببلوغ سن الرشد دونما الاعتماد على حد أدنى أو أقصى لسن الطفل (حمو بن إبراهيم، 2017، ص312).

إجرائيا: كتعريف إجرائي يلانم الدراسة يمكن القول أن الطفل هو كل من يمارس ويستعمل الألعاب الإلكترونية وتترك فيه آثار تنعكس على محيطه.

## إدمان الأنترنت:

اصطلاحا: يعرف بأنه ضعف مقاومة المستخدم للأنترنت من حيث تركه أو محاولة الابتعاد عنه، حيث يستحوذ عليه بشكل قسري، أو هو الاستعمال المفرط **Overusing** للأنترنت، بحيث يصبح الشخص معتمدا عليه قسريا مما يؤدي إلى ضعف الأداء الوظيفي اليومي: المدرسي، والمهني، والاجتماعي (محمد قاسم عبد الله، 2015، ص 13).

إجرائيا: هو اعتماد الطفل على الأنترنت في معظم أوقاته، مستعملا فيها مختلف الألعاب، التي تجعله لا يستغني عن الجلوس أمام الشبكة العنكبوتية لأوقات طويلة.

## 2. الألعاب الإلكترونية

"تعد الألعاب الإلكترونية الأكثر شيوعا في هذا العصر مع توسع انتشار التقنيات الحديثة والمرتبطة بتقنيات الإعلام والاتصال في العقدين الأخيرين من القرن العشرين بشكل غير مسبوق. كما تمتاز الألعاب الإلكترونية بما لها من تأثير خاص بسبب الوسائط المتعددة المستخدمة فيها، وتكتسب أهميتها بسبب جاذبيتها ولما لها من تشويق فعال مما أدى إلى انتشارها العارم في المنازل وأماكن التسلية والترفيه" (الأنصاري رفيدة، 2020، ص 307). كما

تعد الألعاب الإلكترونية الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز "ألعاب الفيديو" أو على شاشة الحاسوب "ألعاب الحاسوب" والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين "التأزر البصري الحركي" أو تحد للإمكانيات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية خلال الأربعين سنة الماضية تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب على الأشرطة المرنة "Floppy Disk" إلى القرص المدمج "CD"، إلى شبكة الانترنت، وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية، وكذلك نظام معقد من الإمكانيات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي اللاعب ضد الحاسوب أو ضد أشخاص آخرين موجودين على الأنترنت (عباس رنا فاضل، 2018، ص 312).

عرفها (فهد الحمدان) بأنها استخدام للتقنية والرسوم المتحركة من قبل شركات متخصصة في تقديم تنافس مع الحاسوب أو مع لاعب آخر موجود فعليا أو عبر النت يتم فيها إشباع حاجة اللاعبين إلى الفوز والشعور بنشوة الانتصار وتسود روح التحدي والمغامرة عبر مراحل متعددة تدرج من السهولة إلى الصعوبة. كما يعرف (سالمين وزيمرمانن 2004) بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة ويتم تشغيلها بواسطة الحاسوب أو الهواتف النقالة والتلفاز والفيديو (العبيدي بشرى، 2013، ص 4).

### 3. أنواع الألعاب الإلكترونية

للألعاب الإلكترونية ثلاث أنواع رئيسية هي (مرح مؤيد حسن، 2013 ص 4).

1.3 ألعاب المتعة والإثارة: تهدف عموما للتسلية وشغل الفراغ وتعتمد على تفاعل المستخدم مع اللعبة في حالات تبدأ بمستويات بسيطة لتصبح معقدة وسريعة وغالبا ما تتجاوز سقف قدرات المستخدم مهما أتقن تدريبه، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وتشد

الانتباه لكثرة تنالي المواقف فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع ومن أمثلتها ألعاب السيارات وألعاب القتال.

2.3 ألعاب الذكاء: تعتمد على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار وتتطلب للتفكير في التعامل معها وتكمن إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات واختيار الحلول المثلى تبعاً لمعايير معينة وذلك في وقت قصير ومن أمثلتها لعبة الشطرنج.

3.3 الألعاب التربوية والتعليمية: تهدف إلى التوازن بين المتعة بين المتعة ونقل المعلومة بطريقة سهلة للمستفيد وهي تغطي جميع الأعمار، فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الأرقام والحروف وكتابتها والألعاب التي تعلمه تركيب الجمل إلى الألعاب التي تهتم بالتثقيف العام ونقل المعلومات في مجالات عدة كالرياضيات والعلوم والتاريخ والجغرافية وتعليم اللغات، كما لها إمكانية إجراء اختبارات لتقويم مستوى المتعلم.

#### 4. أسباب ولوج الطفل عالم الألعاب الإلكترونية

توجد أسباب عديدة ومتنوعة تجعل الطفل يدخل ويمارس الألعاب الإلكترونية، ومن هذه الأسباب نذكر بعضها منها كالتالي:

1.4 سهولة الاستعمال: تكمن السهولة سواء في التحميل أو اللعب، فيستطيع الطفل تحميل اللعبة بكل سهولة من التطبيقات الموجودة على مختلف الأجهزة الإلكترونية، ومن ثم اللعب من خلال اتباع الإجراءات الموصى بها في اللعبة.

2.4 المتعة: من أسباب ولوج الطفل لعالم الألعاب الإلكترونية هو شعوره بالمتعة وقت اللعب، سواء أثناء قضاء وملاً وقت فراغه، أو المتعة أثناء الانتقال من مرحلة لمرحلة أخرى أكثر شغفاً وأكثر تحدياً وصعوبة من المرحلة السابقة.

3.4 اقتناء الآباء للألعاب الإلكترونية: في مرات عديدة نجد أن الأولياء هم وراء لجوء الطفل لعالم الألعاب الإلكترونية من خلال اقتناء الآباء هذه الألعاب لأبنائهم في مقابل راحته وعدم الإزعاج.

4.4 اللعب افتراضيا مع أطفال حقيقيين: كذلك نجد من أسباب ولوج الطفل للألعاب الإلكترونية معرفته بإكانية اللعب على الخط مع أطفال آخرين من مختلف أنحاء العالم.

#### 5. أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية:

1.5 يقف في مقدمتها رواج السوق المحلية بتلك الأجهزة والألعاب، انخفاض أسعار الكمبيوتر، كثرة محلات البيع والتأجير ومتديات الألعاب والأنترنت في مختلف الأماكن بحيث أصبح بإمكان الكثير ارتيادها وشراؤها بغض النظر عن المستوى الإقتصادي، ولعل ما يجعل ألعاب الكمبيوتر تنتشر بهذا الكم الهائل هو محالة القائمين على صناعتها محاكاة الحياة الواقعية وصياغتها من أفكار تحاكي سير الحياة العادية تلك المحاولات التي توصف بأنها تدخل اللاعب في عالم لا يمكنه التفرقة بينه وبين العالم الحقيقي، كما أنها تدر عدة مليارات من الدولارات ربحا ماديا لمصنعيها مما شجع هؤلاء المصنعين على الاهتمام العلمي والتكنولوجي لتطويرها والتفنن في صناعتها.

2.5 إن المسؤولية منوطة بعدة جهات ولنذكر الجهات حسب تسلسل المسؤولية فمن المسؤول أساسا عن استيرادها ثم دخولها الأسواق بهذا الكم الضخم وطريقة تصميمها وأين الرقابة على أصحاب المحلات وعلى الآباء والمربين عبر رقابته الصارمة على الأبناء ووسائل ترفيههم ولا يخفى دور الإعلام في الحديث عن أثر الألعاب السلبي هو الطريق الأمثل لإقناع المربين بخطورة الوضع وأهمية التصدي له (سليمان مودة محمد، 2009، ص 157).

#### 6. تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل:

للألعاب الإلكترونية أضرار دينية، سلوكية، أمنية، صحية، اجتماعية وأضرار أكاديمية، حيث يقول الدكتور (كليفورد هيل) المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصي مشكلة الألعاب الإلكترونية في بريطانيا: لقد أغتصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمساعدتنا بل وبأموالنا أيضا ...، وحتى لو صودرت جميع هذه الأشرطة فإن الأمر سيكون متأخرا للغاية في منع نمو جيل يُمارس أشد أنواع العنف "تطرفا في التاريخ المعاصر" (برتيمة سميحة، 2016/2017، ص2).

ومن بين هذه التأثيرات التي تعددت نجد ما يلي:

1.6 تأثير الألعاب الإلكترونية على نمو الطفل: إن للألعاب الإلكترونية تأثير في كل مراحل التطور والنمو للطفل، فهي تقدم حالة عضوية خاصة بدءا من جلسة الكمبيوتر (منصة اللعب) أو غيرهما إلى كل الطقوس المصاحبة لها، كما أنها أيضا تقدم بيئة مجردة ومحددة سلفا تعتمد على الأثر الذي تحدثه اللعبة، ففي سن 7 إلى 14 سنة يحتاج الطفل إلى مشاعر حقيقية، ومعان اجتماعية، اخلاقية، على العكس نجده مدفوعا على دائرة أحاسيس العنف والتنافس الاجتماعي، وفي حال المراهقين، نجد انحسار التفكير الموضوعي وانتهاء النشاط الذهني الواعي نتيجة للغوص عميقا في عالم تلك الألعاب الإلكترونية لانه إذا حكم المراهق عقله وتفكيره فسيكون بطيئا في اللعبة مما يؤدي إلى خسارته (نادي وليد، 2012، ص2).

2.6 تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع والمهارات الاجتماعية: إن بيئة الألعاب الإلكترونية لا تؤثر فقط على من يستخدمها، إنما تمتد آثارها إلى كل السياق الاجتماعي، وبعض هذه الآثار يمكن ان تلاحظ بوضوح في المجتمع، ولهذا حظيت الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة (الفيديو، حاسوب، أنترنت، هاتف محمول) باهتمام الباحثين وذلك بفعل تأثيرها الكبير على الأطفال ونموهم الذهني والاجتماعي والحركي والتربوي على حد سواء، ويركز هذا الاهتمام في البداية على الآثار السلبية لتلك الألعاب ممثلة في العنف، العزلة الاجتماعية والإدمان ومضيعة الوقت ...، ثم ظهر نفر من الباحثين الذين ركزوا جهودهم في البحث عن الآثار الإيجابية لتلك الألعاب على العمليات المعرفية والفكرية، بحيث ان هناك دراسات مهمة تتناول أهمية الألعاب وتأثيرها السلبي على الأطفال ومن هذه الآثار الاجتماعية المترتبة عن ممارسة هذه الألعاب الإلكترونية ما يلي: تسبب مشكلات أسرية، حيث يكون التفاعل بين الطفل وأسرته أقل من الطفل العادي (قويدر مريم، 2012/2011، ص141).

كما أن للألعاب الإلكترونية تأثيرات على الذكاء الاجتماعي لديهم، وهذا ما أكدته دراسة (حسن، 2017) التي هدف من خلالها إلى دراسة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، حيث توصلت نتائج الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائية بين أفراد العينة الذين يمارسون

الألعاب الإلكترونية والذين لا يمارسون على مقياس الذكاء الاجتماعي لصالح الذين يمارسون (حسن امانى، 2017، ص 230).

كما أن لاستخدام برمجيات الألعاب الإلكترونية آثار اجتماعية تكمن في تدني القدرة على ممارسة الأنشطة الاجتماعية وتدني القدرة على أداء الواجبات والانصراف عن ممارسة الرياضة البدنية وتؤدي على إهمال الطفل لتطوير صداقاته وعلاقاته الاجتماعية نتيجة إفراطه في استخدامها لوقت طويل (سلم داود، 2015، ص 364).

وللألعاب الإلكترونية آثارا سلبية على المهارات الاجتماعية لدى الأطفال ففي دراسة (سهير إبراهيم، 2013) استهدف من خلالها على دراسة الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال في المرحلة العمرية من (4 - 6 سنوات)، حيث أسفرت نتائج الدراسة على أن (10 %) من عينة البحث يمارسون الألعاب الإلكترونية أقل من ساعة في اليوم، (40 %) يمارسون الألعاب الإلكترونية من ساعة إلى أقل من ثلاث ساعات في اليوم، (35 %) يمارسون الألعاب الإلكترونية من ثلاث ساعات إلى أقل من خمس ساعات في اليوم، بينما (15 %) من عينة البحث يمارسون الألعاب الإلكترونية أكثر من خمس ساعات في اليوم؛ وأن هذه الممارسة تؤثر على المهارات الاجتماعية بالسلب والمتمثلة في (التواصل مع الآخرين، التفاعل الاجتماعي، السلوك الاجتماعي والدرجة الكلية للمهارات الاجتماعية) على مستعملي الألعاب الإلكترونية ساعات طويلة (سهير إبراهيم، 2013، ص 1).

3.6 الآثار النفسية والسلوكية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية: ففي دراسة (الصوالحه، 2016) هدفوا من خلالها إلى الكشف عن علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور في العاصمة عمان، ولتحقيق أهداف الدراسة، طبقت استبانة مكونة من محورين السلوك العدواني والسلوك الاجتماعي على عينة قوامها (100) ولي أمر من أولياء أمور أطفال الروضة، حيث أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق دالة إحصائية لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة ولصالح السلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور، كما أظهرت النتائج عدم وجود فروق دالة إحصائية لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك الاجتماعي لدى اطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور (الصوالحه علي سليمان، 2016، ص 178).

كما أن للألعاب الإلكترونية آثار جد سلبية على سلوك الأطفال فيما يخص نضج السلوك العدواني لديهم، ودراسة (الرميان، 2007) التي هدفت من خلالها إلى إيجاد العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلايستيشن في دراسة تجريبية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض، حيث بينت نتائج الدراسة أن نسبة (50 %) من أطفال العينة يمارسون اللعبة بدرجة كبيرة وأن نسبة (24 %) نادرا ما يمارسونها كما توصلت أيضا إلى وجود علاقة بين ممارسة لعبة (GTA) وبين السلوك العدواني حيث أشارت معاملات ارتباط أبعاد السلوك العدواني كالعدوان على الآخرين، العدوان على الذات والعدوان على الممتلكات العامة دالة عند مستوى (0,01) (الرميان هند، 2017، ص 2).

وعلى صعيد آخر فإن لممارسة هذه الألعاب تأثيرات جد سلبية على التوافق النفسي للطفل والذي يعيق القدرة على بناء شخصية سوية قادرة على التفاعل مع المجتمع، وهذا ما أكدته (منصور، 2017) في دراستها التي هدفت من خلالها إلى قياس السلوك العدواني والتوافق النفسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ومعرفة العلاقة بينهما، والتي توصلت في نتائجها إلى أن لأنواع الألعاب الإلكترونية تأثير على السلوك العدواني والتوافق النفسي (منصور هدى، 2017، ص 368).

**4.6 الآثار العقلية والاضطرابات الذهنية الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونية:**  
تجدر الإشارة إلى أن الألعاب الإلكترونية تنقسم إلى منه ورد فعل، وإلى تنبيه على مساحة إلكترونية واسعة، سنركز هنا في تلك الألعاب التي تنبه وتحث ردود فعل، والمعروفة بإسم (Stimulus Response SR)، وهي منتشرة جدا وشعبية أيضا لها طابع قتالي، وتحتوي في الغالب على سيناريو متنافس، نشاط منه قوي يحدث رد فعل أقوى، ومستوى عال من الإدراك العنيف والإثارة الشديدة.

ليست هناك تفاصيل مصورة، منه سمعي بصري شديد، لا يوجد تميز، أو تفريق في الشحنات المرسلة من اللعبة إلى الجهاز العصبي، بمعنى آخر لا جهد حسي يحتاج إليه اللاعب، ومن ثم تنبيه المشاعر للنجاح والفوز، أو الإحباط والهزيمة، تنبيه خارجي للعبة لا يتسبب فيه ترتيب، وتنسيق ذهني داخلي من اللاعب، أي أن الأمر جد مختلف عن عمليات (التذكر، القراءة وسماع كلمات بعينها)، وهكذا فمشاعر اللعبة إصطناعية، لا علاقة لها بالواقع الذي نحياه؛ ولنصفها بأنها مشاعر التحدي وهي إرادة اللاعب المستفزة التي تكون محدودة بإطار اللعبة وحدودها، وتكون حركات مكررة ومحددة مسبقا، مع قليل من

التفكير، لا حاجة أيضا إلى الإرادة والتفكير. وفي حال المراهقين نجد انحسار التفكير الموضوعي وانتهاء النشاط الذهني الواعي نتيجة للغوص عميقا في عالم تلك الألعاب الإلكترونية، لأنه إذا حكم المراهق عقله وتذكيره، فسيكون بطيئا في اللعبة وهذا قد يؤدي إلى خسارته (عنو عزيزة، 2015، ص 228).

5.6 الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على المسار الدراسي للتلميذ: تظهر لدى أطفال المرحلة الابتدائية أشكال مختلفة من السلوك، ويعد سلوك التنمر من السلوكات التي تنتشر لدى التلاميذ انتشارا خفيا عن المعنيين والمختصين، ومن أشكاله العدوان البدني أو اللفظي المتكرر، حيث تشير دراسات إلى أن التنمر المدرسي بما يملئه من عدوان اتجاه الآخرين سواء أكان بصورته الجسدية، اللفظية، النفسية، الاجتماعية أو الإلكترونية، ويعد من المشكلات التي لها آثار سلبية سواء على القائم بالتنمر أو الضحية أو على البيئة المدرسية بأكملها، ويعتبر سلوك التنمر بين طلاب المدارس من المشكلات الشائعة في دول العالم (قدي سومية، 2018، ص ص 165-166).

كما أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي ويؤدي غلى اضطرابات في التعلم، وأن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل الصغير ما دون العاشرة بهذه الألعاب فإن ذلك يؤثر سلبا على دراسته ونطاق تفكيره، كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي، مما قد يجعل اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية، بدلا من الإصغاء للمعلم (نايف، 2015، 12).

كما أشارت دراسة (الشهري) والتي هدف من خلالها لمعرفة أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك طلاب المرحلة الابتدائية وعلاقته بالوضع الاجتماعي والتحصيل الدراسي وقد استخدم الباحث المنهج الوصفي، وتمثلت الأداة في استبانة، وتكونت عينة الدراسة من (55 شخصا) من أولياء الأمور ثم تعبئة الاستبانة من قبلهم، وتوصلت الدراسة إلى أن هناك تأثيرا سلبيا على التحصيل الدراسي وذلك بإهمال الواجبات المدرسية ويفضلون اللعب على

الاهتمام بدروسهم، كما وُجدت علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية وتدني التحصيل الدراسي (الشهري عبد الرحمن، 2019، ص 71).

كما هدفت دراسة (الشديقات فاطمة، 2019) على تحليل نتائج البحوث المنشورة التي أجريت على أثر الألعاب الإلكترونية في التحصيل الدراسي، حيث تكونت عينة الدراسة من مجموعة من البحوث التربوية المنشورة في مجال أثر الألعاب الإلكترونية في التحصيل الدراسي، وشملت التحليل دراسات عربية وأخرى إنجليزية حيث بلغ عددها (40 دراسة)، واعتمدت الباحثة أسلوب تحليل المحتوى والأسلوب الوصفي المسحي. وأظهرت نتائج الدراسة أن جميع نتائج الألعاب الإلكترونية في التحصيل الدراسي التي تضمنتها نتائج البحوث المنشورة، كانت نتائجها لصالح الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي.

#### 7. أساليب الوقاية من الألعاب الإلكترونية:

نستطيع القول أن الألعاب الإلكترونية تغلغت في المجتمع بشكل كبير وكدنا نصل إلى حتمية وجود ألعاب إلكترونية في كل بيت يوجد فيه أطفال، حيث يبقى هذا الطفل حبيس اللعبة ولفترات طويلة متنقلا بين ألعاب الإثارة والعنف والرياضة والمغامرات وألعاب المحاكاة وتمثيل الأدوار.. وغيرها، ما أدى إلى عديد المشاكل النفسية والجسدية التي أصبحت تواجه الطفل في حياته اليومية.

غير أنه وبتوجيه من الآباء نستطيع إيجاد بدائل للألعاب الإلكترونية، أو ممارستها بشكل مهذب، لأن الطفل لا يزال في طور التعلم والاستكشاف، ومن بين هذه التوجيهات والنصائح ند ما يلي:

#### 1.7 تهذيب ممارسة الألعاب الإلكترونية:

- توعية الأبناء عن مخاطر الألعاب الإلكترونية وسلبياتها التي تمتد لتشمل الدين والقيم والعادات والتقاليد.
- عدم تحميل الألعاب الإلكترونية بدون الإطلاع على تفاصيلها والأهداف منها.
- مشاركة الأبناء اللعب من خلال حاسباتهم الشخصية.
- محاورة الأبناء بشكل دائم ومستمر عن الألعاب ومتابعة جميع المحادثات التي تصل إلى حساب الطفل في البلاستيشن وغيره من وسائط الألعاب الإلكترونية.
- تقنين ساعات لعب الأطفال بالألعاب الإلكترونية ومتابعة الأبناء في ذلك وتوجيههم دون ترك الحبل على الغارب.

- تحذير الأبناء من مشاركة اللعب مع الغرباء أيا كانوا وفي حال الرغبة في المشاركة أخذ الإذن المسبق من أحد الوالدين (الأنصاري رفيده، 2005، ص 401).

2.7 البدائل الترفيهية: كي يتخلص الأطفال من مشكلة الإدمان على الألعاب الإلكترونية وجب عليهم إيجاد بدائل أخرى، تكون ترفيهية وتملاً أوقات فراغهم، بحيث يكون للآباء دور كبير في هذه البدائل، فمن جهة يعمل الأب على تهذيب استعمال الألعاب الإلكترونية، وصياغة بعضها من الشروط في خوضها.

فمن بين هذه الشروط التي ذكرها المتخصصين في هذا الشأن إذ لا يشجعون وجود التلفزيونات والحاسبات الآلية وألعاب الفيديو في غرف نوم الأطفال، حيث يصبح الإشراف الأبوي عليهم صعباً بالإضافة إلى أن هذا يؤدي إلى شعور الأطفال بالعزلة والوحدة (جوديت قان، 2005، ص 401).

ومن جهة أخرى يستطيع الآباء إيجاد بدائل أخرى تحافظ على صحة وعقل ووقت الطفل، وتدخله عالم الترفيه والتي من بينها:

- تذكير الطفل ان الانترنت لا تحوي الألعاب الإلكترونية فقط، وإنما يمكن استعمالها للقراءة وتعلم لغات أخرى، واكتساب معارف جديدة.

- العمل على ممارسة الرياضة كالجري والسباحة وركوب الخيل ومختلف أنواع الرياضة التي ترفه عن الطفل وتكسبه وصحة جيدة وجسم رياضي وسوي.

- التعود على تحديد أوقات للتنزه والاستجمام والرحلات كزيارة المعالم الأثرية ومختلف المناطق لمعرفة الخصائص التي تتميز بها كل منطقة، بالإضافة إلى التنزه في الغابات لما فيها من جو لطيف وهواء نقي، تساعد الطفل في جهازه التنفسي.

- حث الأطفال التعود على المطالعة لمختلف الأعمال العلمية والأدبية كالروايات والقصص، ومختلف اختراعات العلماء

- محاورة الأطفال ومشاركة اهتماماتهم، ومحاولة بناء علاقة اجتماعية هادفة بين الآباء وأطفالهم.

- محاولة إيجاد سبل للتأخي والتعاون والتآزر كحث الأطفال على ممارسة الاعمال التطوعية الهادفة والخيرية منها.

8. نتائج الدراسة: نستخلص من هذه الدراسة مجموعة من النقاط تتمحور كلها حول التأثيرات الجانبية التي تحدثها الألعاب الإلكترونية على الطفل، يمكن سرد أهمها والتي هي:
  - أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على نمو الطفل ومراحل تطوره، وتحد من نشاطه الذهني نتيجة حسر تفكيره في اللعبة فقط.
  - تؤثر الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع، فتعزله اجتماعيا فيفقد علاقاته الاجتماعية وتحد من تكوين صداقات والتواصل مع الآخرين، كذلك التفاعل الاجتماعي، كما تفقده القدرة على ممارسة الأنشطة الاجتماعية، وتكسبه طبائع عدوانية، بالإضافة إلى إدمانه عليها، وهدر الوقت طيلة اليوم، كما تدخله في مشكلات أسرية.
  - تؤثر الألعاب الإلكترونية على نفسية الطفل وسلوكه وذلك من خلال اعتماده على الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تكسبه سلوكا عدوانية على الذات والممتلكات العامة التي أثبتتها بعض الدراسات، كما تؤثر هذه الألعاب على التوافق النفسي للطفل الذي يعيق القدرة على بناء شخصية سوية قادرة على التفاعل مع المجتمع.
  - بينما على صعيد الآثار العقلية والاضطرابات الذهنية، فقد أثبتت الدراسات أن الألعاب الإلكترونية كما تحدث تنبها لدى الطفل تحدث له رد فعل، فتتنبه المشاعر للنجاح والفوز، أو الإحباط والهزيمة، وانحسار التفكير الموضوعي وانتهاء النشاط الذهني الواعي نتيجة الغوص العميق في عالم هذه الألعاب.
  - بينما على مساره الدراسي يكتسب الطفل سلوكا متنمرا، فيلجأ إلى العدوان البدني أو اللفظي المتكرر، كما تؤثر الألعاب الإلكترونية سلبا على التحصيل الدراسي ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية وتفضيل اللعب إلى وقت متأخر على الاهتمام بالدروس، والذي يؤثر سلبا في اليوم الموالي، فيجعل الطفل غير قادر على الاستيقاظ والذهاب للمدرسة وإن ذهبوا فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية أو يلجأ إلى الهروب من المدرسة كليا.
  - في حين يستطيع الطفل بمفرده أو بمرافقة ولي أمره أن يبحث عن متنفس ترفيهي آخر، يغنيه عن اللعب إلكترونيا أو على الأقل عدم الانغماس فيها لفترات طويلة، ومن بين هذه النقاط ما يلي:
  - توعية الأبناء عن مخاطر الألعاب الإلكترونية وسلبياتها التي تضر بالدين والقيم والعادات والتقاليد.
  - عدم تحميل الألعاب الإلكترونية دون الإطلاع على تفاصيلها وأهدافها.

- تقنين ساعات لعب الأطفال.

- ممارسة الرياضة بمختلف أنواعها كالجري والسباحة مثلا التي تكسب الطفل صحة جيدة وجسم رياضي.

- تحديد أوقات للتنزه والاستجمام والرحلات كزيارة المعالم الأثرية والمتاحف ومختلف المناطق.

- مشاركة الآباء لأطفال ومحاورتهم لمعرفة اهتماماتهم وانشغالاتهم لبناء علاقة أبوية واجتماعية قوية.

- تعليم الأطفال ممارسة الأعمال التطوعية الهادفة.

9. توصيات البحث: من خلال هذا البحث واستنتاجاته نوصي بـ:

1.9 مرافقة الأطفال وخاصة المتعلمين منهم أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية.

2.9 التركيز على تثبيت البرامج التعليمية والتثقيفية في لوحات الآيباد، والهواتف الذكية لممارستها من طرف الأطفال.

3.9 نوصي صُناع القرار في الهيئة الوصية للإعلام والاتصال بحجب مواقع تحميل الألعاب الإلكترونية التي حرض على العنف والعدوانية.

4.9 ضرورة إدخال برامج الإعلام الآلي موصولة بالانترنت في الوسط المدرسي بإمكان التلميذ اكتساب مهارات التعامل مع التكنولوجيات الحديثة.

5.9 ضرورة مراجعة وسائل الإعلام المختلفة المسموعة منها والمرئية برامجها بما يتلاءم واحتياجات الطفل في كل مراحله العمرية؛ هذا من شأنه تقليل استخدامهم للألعاب الإلكترونية التي أشارت الأبحاث والدراسات أن أكثر من (90 %) منها لها دور سلبي.

6.9 من نتائج هذا البحث نوصي كذلك بمراجعة النظام الأسري بتفعيل دوره أكثر في تثقيف، توجيه وإرشاد الأبناء وتربيتهم حتى سن متقدمة.

7.9 نوصي بتقنين برمجة الألعاب الإلكترونية من طرف أصحابها ومعاقبة من يخالف قوانين تصميم هذه الألعاب بما يتنافى وعمر ومرحلة النمو للأطفال.

في الأخير وبعد التطرق لعدد العناصر التي تجعل الطفل يغوص في عالم الألعاب الإلكترونية، من خلال قضاء أوقات عديدة وهو منغمس فيها، التي أثرت فيه سلبا على مختلف الأصعدة التي تهم مسيرة حياته، بداية على مراحل نموه ونضج عقله، وصولا إلى عزله اجتماعيا واكتساب عادات وطباع عدوانية، بينما علميا تؤثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للطفل، فتجعله غير مهتم بواجباته ومراجعتة للدروس والتي تنعكس على النتيجة النهائية في ختام السنة الدراسية.

إلا أنه يمكن للطفل أن يتجاوز مرحلة الإدمان على الألعاب الإلكترونية وهذا بمفرده أو بمرافقة أسرية، ففي الجانب الأول يستطيع الطفل التقليل من اللعب وتحديدتها في أوقات معينة فقط، أو التخلي عنها في أوقات معينة للتفرغ لأشياء أخرى كممارسة الرياضة التي تعود على الطفل بفائدة جسمية وعقلية، كما يمكن للطفل استغلال فترات للاستجمام والتنزه والقيام برحلات اجتماعية التي تكسبه تفاعلا اجتماعيا.

وفي الجانب الثاني يعمل ولي أمر الطفل على خلق جو عائلي بعيدا عن الألعاب الإلكترونية كمشاركة الأطفال ومحاورتهم بغية معرفة مختلف اهتمامات الطفل وبالتالي بناء علاقة أبوية قوية، كما يستطيع الأب توعية الطفل بمختلف المخاطر التي تسببها هذه الألعاب، والكف عن تحميل الألعاب العدوانية أو دون الاطلاع على تفاصيلها، فالألعاب الإلكترونية لها حدود سلبية وأخرى ايجابية وعلى الطفل أو من يكفله معرفة وتهذيب استعمالها.

#### 10. قائمة المراجع:

مراجع باللغة العربية

##### • المؤلفات:

جوديت قان إقرا، (تر) عز الدين جميل عطية، 2005، التلفزيون ونمو الطفل، المجلس الأعلى للثقافة، القاهرة، ط3.

##### • الأطروحات:

حمو بن إبراهيم فخار، 2015/2017، الحماية الجنائية للطفل في التشريع الجزائري والقانون الدولي، رسالة لنيل دكتوراه في الحقوق، جامعة محمد خيضر، بسكرة.

الرميان هند بنت سليمان صالح، 2007، العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلاي ستيشن "Grand theft Auto": دراسة شبه تجريبية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض، رسالة ماجستير منشورة، أصول التربية، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية – كلية العلوم الاجتماعية / المملكة العربية السعودية.

الشديقات فاطمة محمد حمدان، 2019، تحليل نتائج البحوث المنشورة التي أجريت على أثر الألعاب الإلكترونية في التحصيل الدراسي، رسالة ماجستير (منشورة)، تكنولوجيا التعليم – المناهج العامة – جامعة آل البيت، (كلية العلوم التربوية)، الأردن.

فاطمة همال، 2012/2011، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات مدينة تيارت، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير، جامعة الحاج لخضر باتنة.

قويدر مريم (2011 / 2012)، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال – دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، شهادة ماجستير غير منشورة، قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر – 3.

نداء سليم إبراهيم إبراهيم، جانفي 2016، إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفسة العمرية (3-6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، قدمت هذه الرسالة استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير، جامعة الشرق الأوسط.

#### • المقالات:

الأنصاري رفيدة بنت عدنان حامد، 2020، الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل، مجلة مركز بابل للدراسات الإنسانية، 10، 1.

حسن أماني عبد التواب صالح، 2017، تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال: دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، مجلة العلوم التربوية والنفسية، 25، 3.

خليفة محمد ومزيان محمد، 2019، الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في سلوكيات المراهق العدوانية – دراسة إكلينيكية لحالة واحدة من خلال تطبيق اختبار روزنفاغ، مجلة التنمية البشرية، 11.

سالم استبرق داود، 2015، الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى أطفال الرياض، مجلة البحوث التربوية والنفسية، 47.

- سليمان مودة محمد، 2009، الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأبناء، مجلة التربية والعلم، 22، 4.
- سهير إبراهيم عبد مهيوب،، 2013 دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال في المرحلة العمرية من (4 - 6) سنوات، مجلة دراسات الطفولة، 16، 60.
- الشهري عبد الرحمن سعد، 2019، أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك طلاب المرحلة الابتدائية وعلاقته بوضعهم الاجتماعي وتحصيلهم الدراسي، مجلة العلوم التربوية والنفسية، 3، 13.
- الصوالحه علي سليمان العويمر، يسرى راشد و العليمات علي مصطفى، 2016، علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية – فلسطين، 4، 16.
- عباس رنا فاضل، 2018، الألعاب الإلكترونية وأثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة، مجلة البحوث التربوية والنفسية، 59.
- عبد العال هدى مصطفى، 2019، أثر الألعاب الإلكترونية على بعض الامراض النفسية والاجتماعية للمراهقين – دراسة ميدانية على طلاب بعض مدارس إحدى قرى محافظة دمياط، مجلة الزقازيق للبحوث الزراعية، الإقتصادية والعلوم الاجتماعية، 46، 2.
- علي الهماي أحمد، 2016، اللعب وأثره على عملية التعلم لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة، مجلة كليات التربية، 6.
- عنو عزيزة، 2015، آثار الألعاب الإلكترونية على الخصائص النفسية السلوكية لدى الطفل، حوليات جامعة قلمة للعلوم الاجتماعية والإنسانية، 11.
- قدي سومية، 2018، إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي – دراسة ميدانية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بولاية مستغانم، مجلة التنمية البشرية، 10.
- محمد قاسم عبد الله، 2015، إدمان الأنترنت وعلاقته بسمات الشخصية المرضية لدى الأطفال والمراهقين، دراسة ميدانية في حلب، مجلة الطفولة العربية، 16، 64.
- مرح مؤيد حسن، 2013، ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد، مجلة إضاءات موصلية، 75.
- منصور هدى كالم، 2017، السلوك العدواني وعلاقته بالتوافق النفسي لدى الأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية، مجلة العلوم النفسية والتربوية، 4، 1.
- نايف وسام سالم، 2015، تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال – دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية من 7 – 15 سنة، مديرية شباب ورياضة بابل.

• المداخلات:

ياسر بن ابراهيم الخضير، 23/06/1440هـ، 2019، المعاضة في الألعاب الإلكترونية، دراسة فقهية، ورقة بحثية مقدمة لمركز التميز البحثي في فقه القضايا المعاصرة، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، المملكة العربية السعودية.

• مواقع الانترنت:

جودت آيات (2019)، هوس الألعاب الإلكترونية: صرخة لزيادة وعي العائلات، مقال نُشر بتاريخ: 25 جوان 2019 على الموقع الرسمي للجزيرة:

<https://www.aljazeera.net/news/lifestyle/2019/6/25>

مراجع باللغة الفرنسية

*NICOLAS Esposito, Conference: Digital Games Research Conference 2005, Changing Views: Worlds in Play, June 16-20, 2005, Vancouver, British Columbia, Canada.*