

الأضرار الصحية والنفسية والتربوية الناتجة عن إدمان الأطفال المتمدرسين للألعاب الالكترونية

The health, psychological and educational damage caused by school children's addiction to electronic games

نعيمة مززارة^{1*} ، أحمد السيد عبد القوي قنصوه²

¹جامعة الجزائر 2 (الجزائر)، naimamezrara@yahoo.fr

²جامعة مدينة السادات (جمهورية مصر العربية)، ahmedkonswa87@gmail.com

Naima Mezrara^{1*}, Ahmed Konswa²

¹University of Algiers 2 (Algeria)

²University of Sadat City (Egypt)

تاريخ الاستلام: 2021/07/25 تاريخ القبول: 2021/11/27 تاريخ النشر: 2022/01/15

ملخص:

يهدف البحث إلى التعرف على الأضرار الصحية والنفسية والتربوية الناتجة عن استخدام الألعاب الالكترونية لدى الأطفال المتمدرسين ولتحقيق أهداف البحث تم إعداد استبيان للأضرار الصحية والنفسية والتربوية طبق على عينة مكونة من 60 فرد (المعلمين وأولياء الأطفال) وتوصلت النتائج إلى وجود العديد من الأضرار الصحية لدى الأطفال المتمدرسين نتيجة متابعتهم المفرطة للألعاب الالكترونية كقصر النظر 86.6%، مشاكل صحية للجهاز العصبي 75% سوء التغذية 58.3%، ووجود العديد من الأضرار النفسية لدى الأطفال المتمدرسين متمثلة في الانطواء 78.33% ممارسة العنف 70%، الشعور بالاكتئاب 58.3%، وكذلك وجود أضرار تربوية متمثلة في التأخر عن المدرسة 100% عدم المواظبة على تأدية الواجبات المنزلية 96.7%.... الخ.

الكلمات المفتاحية: الأضرار الصحية ، الأضرار النفسية ، الأضرار التربوية، الألعاب الالكترونية، الأطفال المتمدرسين.

Abstract:

The research aims to identify the health, psychological and educational damages resulting from the use of electronic games among school children, and to achieve the objectives of the research, a questionnaire was prepared and applied to a sample of 60 individuals (teachers and parents of children), and the results showed that there are many health damages among school children as a result of their excessive follow-up to electronic games such as short-sightedness 86.6%, health problems of the nervous system 75%, malnutrition 58.3%, and the presence of many psychological damages among school children represented in introversion 78.33%, violence 70%, feelings of depression 58.3%, as well as the presence of many educational damages represented in being School delay 100%, failure to attend homework 96.7%... etc.

Keywords: health damage; psychological damage; educational damage; electronic games; school children.

*المؤلف المرسل.

مقدمة

إن التغير السريع الذي أحدثته التكنولوجيا الرقمية في حياة الفرد قد مس جميع شرائح المجتمع، من أطفال مراهقين وكبار، و منه شهد مفهوم اللعب تطورا سريعا ملموسا نتيجة هذه التغيرات التي شهدها العالم في المجال التكنولوجي، وقد أصبح استخدام الألعاب الالكترونية عن طريق الوسائط التكنولوجية الحديثة منتشر بكثرة بحيث بات الأطفال يقضون أوقات طويلة جدا في استخدامها، وهذا من خلال ما تزودهم به تكنولوجيا المعلومات من طاقة و أفكار و اكتساب مهارات و تعلم سلوكيات و تنمية شخصيتهم من خلال أبعادها المختلفة العقلية و الوجدانية، كما تزودهم أيضا بفرص قوية للتعلم و استيعاب مفاهيم العصر و مواكبة التطور فهي إذن تؤدي دورا أساسيا في ثقافة الأطفال حيث أنها تحاكي العالم الحقيقي في تصورها و أنها سهلة المنال كما أنها تمتاز بعناصر الجذب المستخدم بالرسوم و الألوان و الخيال و المغامرة بشكل تجعل الطفل يمارسها ولفترات طويلة، في حين أصبح الطفل عرضة لمخاطر الألعاب الالكترونية سواء من الناحية النفسية أو الصحية أو التربوية خاصة في ظل انعدام الرقابة الوالدية لهم، لهذا فلا بد من ضوابط الرقابة يحرص على تنفيذها بموجب تراخيص نظامية و بإشراف تربوي و أسري، حتى يتمكن الطفل من قضاء جزء من فراغه مع الألعاب الالكترونية دون خوف و قلق عليه، ودون أن تؤثر سلبا على سلوكياته.

1- إشكالية البحث:

إن الارتباط القوي الذي جمع بين الأطفال و الألعاب الالكترونية و الذي أصبح جزء لا يتجزأ من ثقافة الألفية الثالثة، أدى إلى ظهور فريقين من الباحثين في علم النفس و التربية في مسألة التساؤل عن طبيعة تأثير هذه الألعاب بأشكالها المختلفة على حياة الطفل سواء من الناحية الصحية والسلوكية والانفعالية، فضلا عن آثارها القيمة و لثقافية بشكل عام (الزيودي، 2015، ص 16) فنجد الفريق الأول يرى بأن للألعاب الالكترونية تأثيرا إيجابيا في حياة الطفل، وهذا الاتجاه أسس موقفه و معظم طروحاته على الجانب المعرفي التعليمي للطفل، بحيث يؤكد أن هذه الألعاب تساعد بشكل كبير في تعليم الطفل مهارات علمية وتلقنه معلومات معرفية تساهم في زيادة ذكائه وتحصيله العلمي ومستواه الفكري والإبداعي بشكل عام ، فالألعاب الالكترونية هنا لها دور كبير في تطوير قدرات الأطفال، حيث تكسبهم الثقة في النفس عند الفوز فيها، كما أن لها دورا تربويا إيجابيا يتمثل في تعلم الأطفال مهارات مثل الكتابة والدقة والمتابعة والحساب، وتساعد على تنشيط الذاكرة و تولد الفكر الإبداعي لديهم، وتساعد في تمكين الأطفال من التعبير عن مشاعرهم، كما يمكن أن تساهم في تنمية مهارة القيادة لدى الطفل ليتعود منذ الصغر على القدرة على اتخاذ القرار لأن معظم الألعاب تمنح الطفل عدة خيارات أثناء اللعب (همال، 2012)، ويرى كذلك بعض الباحثين النفسانيين أن الطفل الذي تزامن سنة مع تطور انتشار الانترنت، يتعلق بصورة أكبر بمضامين الشبكة ولا يعبر اهتماما كبيرا للعلاقات الكلاسيكية، مقابل قبوله لمعايير العالم الجديد المبني على الأسس الالكترونية و الاندماج فيه، وهو ما يجعله يتعلق بالتكنولوجيات الجديدة أكثر من غيره، وبالمقابل ينبهر الطفل بشكل كبير وبسرعة بالعروض المغرية للانترنت، وأمام قدرته التعليمية اللينة ينصهر بسهولة مع فنيات الشبكة، فيصبح متمرسا لها بشكل رهيب لتتكسر جميع الطابوهات أمام الطفل الذي يصبح مواطنا من الدرجة الأولى في هذا العالم الافتراضي (الشحروري، 200، ص 14)

أما الفريق الثاني فيرى بأن الألعاب الالكترونية لها تأثير سلبي على حياة الطفل، الأضرار التربوية هناك حيث توصلت نتائج عدة دراسات إلى أن إدمان الطفل على الألعاب الالكترونية يؤدي إلى ظهور أضرار تربوية بحيث أن الأطفال الذين يمضون أوقات طويلة في ممارسة الألعاب الالكترونية لا سيما ألعاب العنف يؤدي ذلك إلى ضعف التحصيل الدراسي لديهم، كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الالكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم الدراسية في اليوم التالي، ونجد في هذا الشأن دراسة (سيتي، 2013) حول " الألعاب الالكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة" تناولت الدراسة أفراد العينة لجميع المناطق التعليمية الست بمختلف المراحل التعليمية بدء من الصف الخامس الابتدائي حتى المرحلة الثانوية، وأوضحت نتائجها أن هناك عزوف عن الدراسة راجع إلى ممارسة أفراد العينة للألعاب الالكترونية، كما نجد دراسة (الزويدي، 2015) حول " الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة فتوصلت الدراسة إلى أن هناك إدراك حقيقي من المعلمين لمخاطر هذه الألعاب ودورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، و أن محتويات هذه الألعاب ثقافية خطيرة للغاية، كتدمير المساجد أو مطاردة الأشخاص ذوي الملامح الإسلامية أحيانا، التي من الممكن أن تؤثر سلبا على الجوانب العقائدية والدينية عموما على الأطفال، كما توصلت الدراسة إلى أن الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب كما يراها أولياء أمور الطلبة في المدارس الابتدائية كانت بدرجة كبيرة لأنها تعودهم على السهر وعدم النوم المبكر، كما نجد دراسة (جدعون، 2018، ص 226-236) حول الطفل الجزائري وألعاب الفيديو" فتوصلت النتائج إلى أن العلاقة بين ألعاب الفيديو وسلوكيات الطفل رغم أنها علاقة غير واضحة إلا أنها تأثرت بمضمون هذه الألعاب، كما توصلت الدراسة إلى وجود تمثل غير واضح للعلاقات الأسرية نظرا للغموض في مضمون هذه الألعاب ذلك أنها تعرض قصصا ذات مضمون خيالي بعيد عن الواقع مما يجعل تمثل الطفل لها غير واضح، كما أوضحت الدراسة أن المضمون الخيالي والعنف و المغامرات هو ما يستقطب إليه عينة الدراسة لما يتميز به من عناصر التشويق، والألوان، فحسب تصريحات عينة الدراسة فإنهم كثيرا ما يتمثلونها للتطهير والتنفيس العاطفي، مع أن الأغلبية أجابوا بأنهم يتمثلونها على أنها خيالية و للترفيه. في حين توصلت دراسة (شفيق، 2009) حول " الأثر السوسيوقافي على الطفل الجزائري " أنه نظرا للامتيازات التي تضعها أمه الألعاب الالكترونية ونظرا لثمنها الزهيد جعلت منه مدمن على هذه الألعاب ويستخدمها بشكل مرضي، خصوصا أن الأسعار المطبقة في الجزائر زهيدة جدا مقارنة بتلك المطبقة في الدول الروبية أو الولايات المتحدة الأمريكية أو في دول شرق آسيا. كما أوضحت دراسة (قويدر، 2012) حول " أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال " أن جميع القرائن و الدلائل تشير إلى أن الأطفال والشباب لا يشعرون بالانسجام مع عالمهم الكلاسيكي، ولا يتقبلون قيمه و أنماطه السائدة، فهناك عوامل نفسية واجتماعية تجعلهم يعيشون حالة صراع دائم مع أسرهم ومجتمعهم وحتى مع أنفسهم، فهم يقرون أنهم مسحوقون نتيجة ما تنطوي عليه املاءات الأسرة والمجتمع.

يتضح مما سبق أن العديد من الباحثين يحذرون من مخاطر الانفجار المعرفي على الطفل لأنه يؤمن بشكل عفوي لكل ما يعرض عليه، وأن ظهور مجتمع المعلومات وبالضبط الألعاب الالكترونية أثر بعمق على كيفية تعلم ولعب والاتصال وإعداد طفل المستقبل، فالألعاب الالكترونية سلاح ذو حدين، يمكن أن تؤثر إيجابيا عند حسن

استخدامها، ويمكن أن تؤثر سلباً عند استخدامها المفرط، وهذا ما أكدته معظم الدراسات السابقة في هذا الموضوع، حيث أوضحت أن هناك عدة انعكاسات سلبية للألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال سواء ذلك تعلق بالجانب التربوي أو الصحي أو النفسي، لهذا لابد على الآباء و الأمهات والمربون إدراك مخاطرها الحذر منها، لهذا نحاول في هذه الدراسة توضيح الأضرار الصحية والنفسية والتربوية الناجمة عن استخدام الألعاب الالكترونية لدى الأطفال المتدربين من وجهة نظر المعلمين والأولياء، وذلك من خلال الإجابة على التساؤل الآتي:

- ما طبيعة الأضرار الناتجة عن إدمان الأطفال المتدربين للألعاب الالكترونية من وجهة نظر معلمهم وأولياءهم؟
- والذي بدوره يتفرع إلى الأسئلة التالية:
- ما الأضرار الصحية الناتجة عن إدمان الأطفال المتدربين للألعاب الالكترونية من وجهة نظر معلمهم وأولياءهم؟
- ما الأضرار النفسية الناتجة عن إدمان الأطفال المتدربين للألعاب الالكترونية من وجهة نظر معلمهم وأولياءهم؟
- ما الأضرار التربوية الناتجة عن إدمان الأطفال المتدربين للألعاب الالكترونية من وجهة نظر معلمهم وأولياءهم؟

2- أهداف البحث: تهدف البحث الحالي إلى ما يلي:

- التعرف على الأضرار الصحية (الجسدية) الناتجة عن إدمان الأطفال المتدربين للألعاب الالكترونية من وجهة نظر معلمهم وأولياءهم.
- التعرف على الأضرار النفسية الناتجة عن إدمان الأطفال المتدربين للألعاب الالكترونية من وجهة نظر معلمهم وأولياءهم.
- التعرف على الأضرار التربوية (المدرسية) الناتجة عن إدمان الأطفال المتدربين للألعاب الالكترونية من وجهة نظر معلمهم وأولياءهم.

3- أهمية البحث: تكمن أهمية البحث الحالي في أهمية الموضوع في حد ذاته، وهو معرفة المخاطر والأضرار النفسية والصحية والتربوية الناتجة عن استخدام الألعاب الالكترونية لدى التلاميذ المتدربين من وجهة نظر المعلمين والأولياء وتقديم توصيات لتحسينها في ضوء نتائج الدراسة.

يعتبر هذا البحث وقفة تقييمية للأضرار الصحية والنفسية والتربوية الناتجة عن استخدام الألعاب الالكترونية لدى التلاميذ من وجهة نظر المعلمين والأولياء، وخاصة في ظل التطور التكنولوجي والثورة المعلوماتية التي شهدتها العالم الذي أتاح للطفل وسائط تكنولوجية متعددة تمكنه من خلالها استخدام والانجذاب نحو ألعاب جديدة تسمى الألعاب الالكترونية قد لا يعرف نتائجها.

قد تساهم نتائج هذا البحث في تزويد الفاعلين في المجال التربوي بجدوى وأهمية هذا النوع من الدراسات وذلك من خلال تزويدهم بقاعدة بيانات تساعد في معرفة مرجعية سلوكيات الأطفال المستخدمين للألعاب الالكترونية، كما يتوقع أن تساهم نتائج الدراسة الحالية في توفير البيانات اللازمة تفيد الأخصائيين النفسيين في كيفية علاج سلوكيات المتطرفة لأطفال الناتجة عن الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية، وتحديد إيجابيات وسلبات الألعاب الالكترونية مما يسهل العمل على تحسين وتطوير كيفية التعامل مع نوع من هذا التطور التكنولوجي، حيث أن تطوير أداء الطفل ومعرفة كيفية التعامل مع التكنولوجيا (الألعاب الالكترونية) يأتي نتيجة لحاجات فعلية واقعية قائمة، وليس نتيجة لتصورات وتنبؤات قد لا تكون حقيقية.

قد تساهم نتائج البحث في لفت نظر الأسر لزاوية مهمة في حياة أطفالهم وهي الألعاب الالكترونية وما قد تخلفه من مخاطر نفسية وصحية وتربوية على أطفالهم.

4- التحديد الإجرائي لمفاهيم البحث:

1.4. الألعاب الالكترونية: تحدد إجرائيا بأنها نشاط ذهني وبديني يقوم به الأطفال المتمردين في مرحلة التعليم الابتدائي من أجل تلبية حاجاتهم المختلفة ويكون هذا اللعب عبر وسائل عديدة (الأجهزة اللوحية Tablets ، أجهزة البلايستيشن والهواتف الذكية).

2.4. أضرار إدمان الألعاب الالكترونية: يحدد هذا المفهوم إجرائيا بأنه ممارسة يومية ولساعات طويلة للألعاب الالكترونية يألفها الطفل ويدمن عليها بشكل غير طبيعي مما يجلب له أضرار على الجانب النفسي والجسدي والتربوي له، وتحدد هذه الأضرار بالدرجة من خلال إجابات أفراد عينة الدراسة على استبيان أضرار إدمان الطفل على الألعاب الالكترونية المطبق في هذا البحث.

3.4. الأطفال المتمردين : يحدد الأطفال المتمردين في هذه الدراسة بعينة من الأطفال الذين يمارسون الألعاب الالكترونية بأنواعها المختلفة والمتواجدين ببعض مدارس التعليم الابتدائي بولاية بومرداس من أقسام السنوات الرابعة والخامسة ابتدائي، والذي يتراوح سنهم ما بين 9 إلى 11 سنة متنوعين ما بين الذكور والإناث.

5- الخلفية النظرية للبحث

1.5- الألعاب الالكترونية (مفهومها، أنواعها، سلباتها وإيجابياتها)

أولاً: مفهوم الألعاب الالكترونية: يعد اللعب وسيلة الطفل في إدراك العالم المحيط ووسيلة لاستكشاف ذاته وقدرته المتنامية، وأداة دافعة للنمو تتضمن أنشطة كافة العمليات العقلية، ووسيلة للتحرر من التمرکز حول الذات، ووسيلة تعلم فعالة تنمي كافة المهارات الحسية والحركية والاجتماعية واللغوية والمعرفية والانفعالية وحتى القدرات الابتكارية، وهو كذلك ساحة لتفريغ الانفعالات، ووسيلة فعالة في اكتشاف شخصية الأطفال وإمكاناتهم النفسية والعقلية إضافة إلى أنه أداة تشخيص تكشف عما يعانيه الأطفال من اضطرابات نفسية وعاطفية وعقلية ويعد وسيلة علاجية فعالة يلجأ إليها المربون لمساعدتهم في حل بعض المشكلات التي يعاني منها الأطفال كالاضطرابات الشخصية والنفسية والعقلية والحركية.

ونتيجه للتطور والتغير السريع الذي شهده العالم في المجال التكنولوجي، أصبحت الألعاب الالكترونية تحتل الصدارة بين مختلف الألعاب التقليدية الأخرى، وضرورة حتمية تستخدم عبر وسائط تكنولوجية حديثة بتقنيات عالية الجودة، فقد أصبح الأطفال يقضون أوقات طويلة جدا في استخدامها، وهي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) وعلى شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التأزر البصري الحركي) أو تحد الإمكانيات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية (الشحورري، 2008، ص31).

وتعتبر الألعاب الالكترونية نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل ألعاب الفيديو الخاصة ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، وألعاب اللوحات الالكترونية، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصيغة الالكترونية، وهي برنامج معلوماتي، حيث يمارس هذا النشاط بطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل، التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بها الحواسيب المحمولة و الثابتة، الهواتف النقالة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط، وتمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريقا الانترنت أو بشكل فردي (قويدر، 2011، ص45)

فالألعاب هو نوع موجود على شاشة "ألعاب فيديو" أو على شاشة الحاسوب والتي سمحت تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين "التأزر البصري، الحركي"، أو تحد الإمكانيات العقلية، وهو نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات القرن الماضي، ونشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل ألعاب الفيديو الخاصة ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، وألعاب اللوحات الإلكترونية (العلاق 2006، ص28)

والألعاب الالكترونية هي ألعاب تستخدم الالكترونيات لابتكار نظام تفاعلي يتمكن من خلاله اللاعب من اللعب، علما أن الشكل الأكثر شيوعا في هذه الأيام من الألعاب الالكترونية هي ألعاب الفيديو وتشمل الأنواع الأخرى الشائعة من الألعاب الالكترونية على سبيل المثال لا الحصر على المنتجات المرئية من الألعاب الالكترونية المحمولة أو الأجهزة المستقلة الالكترونية (مثل الكرة و الدبابيس، أو آلات سلوت و ألعاب الأوركيد الكهروميكانيكية) وعلى درجة الخصوص المنتجات غير المرئية، وهناك مجموعة من الألعاب الالكترونية مثل الشطرنج، كما أن ليست جميعها مخصصة لجميع الفئات العمرية فمثلا لعبة الدمى و السفن الحربية موجهة للأطفال ما فوق ثلاث سنوات (أيوب، 1985، ص42).

وترى هند الخليفة العوالم الافتراضية بأنها برامج تمثل بيئات تخيلية ثلاثية الأبعاد يستطيع المستخدم لهذه العوالم ابتكار شخصيات افتراضية تجسدية تسمى أفاتار (avatars) أو تصوير تخيل وابتكار بناء وتصميم المباني والمجسمات للقيام بمختلف أنواع الأنشطة والتعرف والتواصل مع أشخاص آخرين من مختلف بقاع العالم (هند 2009)، كما يرى القادري أن الألعاب الالكترونية هي وسيلة من وسائل التكنولوجيا المستخدمة في مجال الإعلام و الاتصال و للفيديو مزايا مختلفة في مجال التعليم (القادري، 2006، ص133).

ثانيا: أنواع الألعاب الالكترونية: تعرض الكثير من المواقع الالكترونية في صفحاتها الرئيسة ألعابا الكترونية كثيرة ومنوعة ومن أنواع الألعاب نذكر ما يلي:

- ألعاب المغامرات: تعتمد على حل المشكلات واكتشاف البيئة المحيطة.

- ألعاب ممارسة الأدوار: تعتمد على المغامرة والحركة يقودها بطل للوصول إلى أهداف معينة أو تحقيق مهام.
- ألعاب المحاكاة: تعتمد على التدريب على الطيران أو ركوب الأمواج أو ارتكاب جريمة قتل أو سرقة..
- ألعاب إستراتيجية: وهي التي تؤكد على أهمية التفكير المنطقي والتخطيط مثل ألعاب الألغاز والشطرنج.
- ألعاب الرعب: وتعرض شخصيات رعب وخيفة يحاول اللاعب القضاء عليها.
- ألعاب الرياضة: هي لعب كثيرة مثل لعبة كرة القدم والسلة وسباق السيارات والمصارعة والملاكمة.
- ألعاب قتالية: هي ألعاب تعتمد على المواجهات القتالية والاعتماد على فنون القتال، ويواجه فيها اللاعب لاعب افتراضي عليه قتله أو هزيمته، وغيرها كثير من هذه الألعاب. وهناك خمسة مجالات يمكننا الولوج من خلالها إلى هذه الألعاب الإلكترونية وهي: جهاز الحاسوب، الهواتف النقالة، على شبكة الانترنت، على عارضات التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية الذي يوصل إلى شاشة التلفزيون باستخدام مقود القيادة أو عصي، وأخيراً أجهزة قاعات اللعب الإلكترونية العمومية، كما أن هناك من يقسم الألعاب الإلكترونية إلى ثلاثة أقسام وهي:
- ألعاب الذكاء والمهارة: وهي الألعاب التي تتطلب الكثير من التفكير وإعمال العقل واختيار الطرق الصحيحة للفوز والتخطيط، ولعبة الشطرنج هي من أفضل أمثلتها.
- الألعاب التعليمية: التي تهدف لمنح الأطفال المعلومات بطريقة ممتعة ومزوجة مع الألعاب والتسلية، ولا سيما تلك التي تعلم التهجئة والحروف والمعلومات التاريخية والجغرافية واكتساب اللغات، هذان القسمان من أفضل الألعاب التي ينصح بها للأطفال، وفيهما تجتمع فوائد الألعاب الإلكترونية بشكل كبير، فيما يبقى الجدل حول القسم الثالث للألعاب وهي ألعاب التسلية والإثارة: ذات القدرة الكبيرة على قتل الوقت وتتمتع هذه الألعاب بالجاذبية الشديدة، وقد تحتوي على مشاركة لاعبين آخرين، وفيها كم كبير من القسوة والعنف، وفيها تختزل أغلب مخاطر الألعاب على الأطفال (البلخي 2017)، ومن أشد الألعاب الإلكترونية خطورة على الأطفال لعبة GTA(San Andreas)، و لعبة Manhunt 2 ولعبة FREE FIRE ولعبة ببجي PUBG كذلك.

صورة عن لعبة Grand Theft Auto: San Andreas



المصدر:

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fcairogames.net%2Fgta-san-andreas-pc->

وهي لعبة فيديو من نوع عالم مفتوح و أكشن ومغامرات تحوي مشاهد دموية، مشاهد عنف، مشاهد إباحية وألفاظ بذيئة، مشاهد جنسية، استخدام مخدرات، سرقة سيارات، وهذه اللعبة واحدة من أخطر الألعاب وأكثرها إفساداً وتدريباً على القتل منعت في كثير من البلدان وهي من أكثر الألعاب انتشاراً بين شبابنا رغم أنها ممنوعة في الأسواق إلا أنها تباع للصغار والمراهقين من قبل العمالة الآسيوية

صورة عن لعبة 2 Manhunt



المصدر:

<https://www.google.com/url?sa=i&url=www.7areeftech.com%2F2020%2F01%2Fmanhunt-2->

تحتوي اللعبة على جميع المشاهد السيئة التي يمكن تخيلها والتي لا يمكن تخيلها وتوصف بأنها أكثر لعبة عنف عرفها عالم الألعاب الإلكترونية وتقدم لمستخدميها عشرات الطرق في كيفية القتل، سواء باستخدام الرصاص باستخدام الحبل شنقاً، باستخدام الأكياس البلاستيكية خنقاً، أو باستخدام المناشير، والسواطير، والسكاكين والحرق، وغيرها الكثير، كما أنها تشجع على مقت رجال الأمن وتدريب على كيفية التعدي عليهم وقتلهم (الغفيلي، 2010)

صورة عن لعبة فري فاير FREE FIRE



المصدر: Dzair-scoop.blogspot.com%2F2020%2F10%2Fgarena-free-fire.html&psig

هي لعبة قتالية تم إصدارها في نهاية عام 2017 تدور أحداث اللعبة في الواقع بين لاعبين حقيقيين حيث يتم تحميلها على أجهزة الهواتف الذكية أو أجهزة الكمبيوتر بكل أنواعها، ثم يقوم اللاعب باختيار الشخصية الخاصة به ومن ثم يهبط في مكان ما معه 50 لاعب آخر وهدف كل واحد فيهم البقاء على قيد الحياة حتى النهاية حيث يتم توفير الكثير من الموارد والأسلحة القتالية المتنوعة التي من خلالها يهاجم كافة الأشخاص بعضهم البعض لكي يقتلوا بعض حتى يستطيع أحد هؤلاء الخمسين شخص البقاء حتى النهاية وبالتالي يحصل على رمز متقدم في تلك اللعبة، فالهدف من اللعبة هو البقاء على قيد الحياة على حساب حياة الآخرين.

صورة عن لعبة ببجي PUBG



المصدر: <https://www.Google.com/search?q=PUBG&sxsr:>

صدرت لعبة ببجي المعروفة أيضاً بلعبة ساحات معارك اللاعبين المجهولين عام 2017 في شهر آذار (مارس) وكانت نسختها الأولى مخصصة لأجهزة الكمبيوتر وأنظمة تشغيل ويندوز وإكس بوكس ليتم فيما بعد طرح النسخة الجديدة للهواتف المحمولة وأنظمة تشغيل أندرويد ونظام ios ، وتعتبر هذه اللعبة من نمط الألعاب القتالية وألعاب إطلاق النار المعروفة على غرار لعبة كاونتر سترايك الشهيرة وغيرها، لكن في لعبة ببجي يقوم اللاعبون بالقتال بنظام فردي أو نظام فريق بواقع 100 لاعب عبر شبكة الإنترنت من أماكن مختلفة في العالم، ولن ينجو منهم إلا لاعبا واحدا فهم أعداء جميعا (سامي محمد الختاتنة، 2013، ص 66-67)

ثالثا: إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية

1- الإيجابيات: تمتاز الألعاب الإلكترونية بنواحٍ إيجابية، فهي كما يقرر الجارودي (2011) تنمي الذاكرة وسرعة التفكير كما تطور حس المبادرة والتخطيط والمنطق، ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة بحيث يجيد الأطفال تولي تشغيل المقود، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات باحتراف، كما تعلمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفز هذه الألعاب التركيز والانتباه وتنشط الذكاء لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع الخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضاً تساعد على المشاركة، أما عزة كريم مستشارة العلوم الاجتماعية بالمركز القومي للبحوث الاجتماعية، (نقلاً عن: أبو العينين، 2010)، فتري أن الألعاب الإلكترونية مصدراً مهماً لتعليم الطفل، إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير وتشبع خيال الطفل بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطاً وأسهل انخراطاً في المجتمع كما أن هذه الأجهزة تعطي فرصة للطفل أن يتعامل مع التقنية الحديثة، مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة، كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها.

وفي نفس السياق يرى (الانباري، 2010) أن للألعاب الإلكترونية إيجابيات عدة، منها الترويح عن النفس في أوقات الفراغ، كما أن في اللعب توسيع لتفكير اللاعب وخياله، حيث أن بعض الألعاب تحمل ألغاز تساعد في تنمية العقل والبديهة، ومن إيجابياتها أيضاً أنها محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين، كما أنها قد تطلع اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة (الانباري، 2010)

2- السلبيات: ترى نورة السعد (2005) أنه وفقاً للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام أو الألعاب الإلكترونية ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة (نورة السعد، 2005).

تمكن (عبد الله الهدلق، 2012) من تصنيف سلبيات الألعاب الإلكترونية إلى خمس فئات: مخاطر دينية، مخاطر سلوكية وأمنية، مخاطر صحية، مخاطر اجتماعية، ومخاطر تربوية تعليمية وهي:

أ/ المخاطر الدينية: أشارت Mai (2010) إلى أنه في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبنائهم من الألعاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك، أدى هذا إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وأفراط وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليده المجتمع وتهدد الانتماء للوطن، كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة، وتضيف Mai (2010) بأن بعض الألعاب تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء.

ب/ المخاطر الصحية والبدنية

تشير حسني (2002، ص34) أستاذة طب الأطفال بجامعة عين شمس، في دراسة لها "أنه مع انتشار الألعاب الإلكترونية على مدى الخمس عشرة سنة الماضية، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العصبي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، موضحة أن الجلوس لساعات عديدة أمام الحاسب، أو التلفاز يسبب آلاماً مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرار بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة."

وفي هذا الصدد أشارت منسي (2012، ص185) أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لساعات طويلة باليوم لها آثار سلبية كثيرة منها زيادة الوزن، وهشاشة العظام، وتشوهات بالعمود الفقري للطفل، وآلام باليدين، وأضرار بالعين، فضلاً عن الضعف في السلوك الاجتماعي للطفل (الزبودي، 2015).

ت/ المخاطر النفسية والاجتماعية: تشير بعض الدراسات إلى أن هذه الألعاب تصنع طفلاً غير اجتماعي، فالطفل يقضي ساعات مع هذه اللعبة غير متواصل مع الآخرين، وبالتالي يخلق منه طفلاً منطوياً على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل وتعلم الطفل المهارات الاجتماعية، والأدوار الاجتماعية التي سوف يتولاها مستقبلاً، هذا فضلاً عن أنها تجعل الطفل أنانياً لا يفكر سوى في إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيراً ما تثار المشكلات داخل الأسرة الواحدة بين الإخوة الأشقاء حول من يبدأ باللعب؟ (أبو جراح، 2004).

ث/ المخاطر التربوية: يرى (الانباري، 2010) أن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل الصغير "ما دون العاشرة" بهذه الألعاب فإن ذلك يؤثر سلباً 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، بدلاً من الإصغاء للمعلم، وهذا يتفق مع ما توصلت إليه دراسة (إلهام حسني، 2002) من أن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل (الهدلق، 2012).

2.5- الدراسات السابقة

1.2.5. دراسة (Robert Weis & all 2010): أفادت هذه الدراسة القائمة على استطلاع الرأي حول العلاقة بين استخدام ألعاب الفيديو وضعف التحصيل الدراسي في المدرسة، وهي دراسة تجريبية حديثة تعالج هذا الغموض، فقد اختار كل من Robert Weis و Cerankosky Brittany مجموعة من الطلاب الذكور لا

يملكون أجهزة ألعاب الفيديو (2010) وتم تعيين كل طفل بشكل عشوائي حسب الشرطين: مجموعة طلاب حصلوا على أجهزة الألعاب على الفور، ومجموعة طلاب لم يحصلوا على الأجهزة إلا بعد أشهر في وقت لاحق بعد الانتهاء من الدراسة. تتبع الباحثان مستوى أداء الطلاب في المدرسة ووجدوا تأثيراً، إذ لم يكتف الطلاب الذين حصلوا على الأجهزة في قضاء أقل وقت لإنجاز الواجب المنزلي وإنما انخفضت درجاتهم في اختبار القراءة والكتابة بعد ذلك بأربعة شهور وعلاوة على ذلك أفاد المعلمون بوجود مشكلات مدرسية لدى هؤلاء الطلاب. هذه النتائج كانت منسقة مع دراسات استطلاعات الرأي (الاستقصائية) للمراهقين الذين لعبوا هذه الألعاب بالولايات المتحدة، وفي إحدى العينات التمثيلية للمراهقين الأمريكيين بين أعمار (10-19) سنة الذين لعبوا ألعاب الفيديو قضوا أقل من 30% من الوقت في القراءة وأقل من 34% من الوقت في الكتابة في أداء الواجب (Vandewater & Cummings 2007).

2.2.5. دراسة عبد الرزاق بن إبراهيم القاسم (2011): بعنوان "ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب الثانوية بمدينة الرياض، وهدفت الدراسة إلى معرفة العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى المراهقين، وتكونت عينة الدراسة من (531) طالب بمرحلة الثانوية، وتوصلت النتائج إلى ما يلي:

- هناك علاقة ارتباطية موجبة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى الطلاب.
- طلاب المدارس الأهلية الثانوية كانوا أكثر عدائية من طلاب المدارس الحكومية نتيجة ممارسة الألعاب الإلكترونية.
- الطلاب الذين كانوا يمارسون ألعاب تنسم بالعنف مثل الحري والقتال كان مستوى العدوان لديهم أعلى من الآخرين.

- الطلاب الذين يقضون ساعات طويلة في الألعاب الإلكترونية كان العدوان لديهم أعلى من الآخرين.

3.2.5. دراسة عبد الله ابن عبد العزيز الهدلق (2012): هدفت الدراسة إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، هذه الدراسة شبه التجريبية طبقت على 359 طالباً، ولهذا الغرض تم إعداد استبانة مكونة من 71 فقرة موزعة على محاور الدراسة الثلاثة، هذا وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز والمنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة. كما يرى طلاب التعليم العام أن لممارسة الألعاب الإلكترونية أثارا إيجابية، وأخرى سلبية، فمن الآثار الإيجابية أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت Onlinegames تسهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الطباعة، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، مهارات التفكير الناقد، ومهارات حل المشكلات، أما فيما يتعلق بالآثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية فهي عديدة وتم تصنيفها إلى ست فئات: أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية أضرار صحية أضرار اجتماعية، وأضرار أكاديمية، وأضرار عامة، ويندرج تحت كل فئة عدد من الآثار السلبية، وأخيراً قدمت الدراسة عدداً من التوصيات ذات

صلة بالنتائج أهمها: أنه ينبغي على التربويين وأولياء الأمور الإحاطة بأهم الجوانب الإيجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الإيجابية والحد من أثار الجوانب السلبية (www.alukah.net).

4.2.5. دراسة عباس سبتي (2013): بعنوان " الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة" بدولة الكويت وتعد هذه الدراسة الأولى من نوعها تجرى بالكويت كدراسة ميدانية ركزت على المسح الميداني لاستطلاع آراء طلبة المدارس (بنين، بنات) على مستوى كافة المدارس بالمناطق التعليمية الست من الصف الخامس الابتدائي إلى الصف الثاني عشر الثانوي بقسميه الأدبي والعلمي، واعتمدت على "استبانة" كأداة لاستطلاع آراء طلبة المدارس بشأن عزوفهم عن الدراسة نتيجة ممارستهم الألعاب الإلكترونية ، وبعد استخراج النتائج تبين عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغيرات الدراسة المستقلة وهي: المنطقة التعليمية والصف الدراسي والعمر والجنس، كذلك معظم أفراد العينة من البنات اخترن الألعاب العنيفة (كرة القدم ، الملاكمة والمصارعة والمطاردة والسباق) وكانت نتائج هذا العزوف يضم مستوى وسلم الموافقة: نعم وأحياناً كالأتي: ممارسة اللعب من ثلاث ساعات فأكثر باليوم الواحد بنسبة (35.5%) وعدم رضا الوالدين بانشغال الأولاد باللعب على حساب الدراسة والاستذكار بنسبة (56.3%) وانشغال الطلبة بالحديث عن الألعاب الإلكترونية بالمدرسة بدلا من الحديث بشئون الدراسة بنسبة (78.1%) وسرحان الطلبة والتفكير بهذه الألعاب وهم بالصف الدراسي بنسبة (35.3%) وتأجيل حل الواجبات المنزلية من اجل ممارسة هذه الألعاب بنسبة (48%) وتفضيل ممارسة الألعاب على عملية المراجعة والاستذكار بنسبة (49%) وانخفاض درجات المواد الدراسية بسبب ممارسة هذه الألعاب بنسبة (51.2%) وتفضيل اللعب الإلكتروني على قراءة الكتاب المدرسي (63.1%) والاضطرار إلى أخذ الدروس الخصوصية بسبب انخفاض المستوى التعليمي والعلمي للطلبة بنسبة (41.1%).

نستنتج من خلال استعراض الدراسات السابقة أن معظم هذه الدراسات توصلت إلى وجود العديد من سلبيات ومخاطر الإدمان على الألعاب الإلكترونية وخاصة تأثيرها على الجانب النفسي والتعليمي للطفل، كما أن هناك دراسات توصلت نتائجها إلى وجود أضرار دينية وسلوكية وأمنية، أضرار صحية، أضرار اجتماعية وأضرار أكاديمية، وأضرار عامة، وهذا من شأنه أن يزيد في حدة التأثير على جميع جوانب شخصية الطفل المدمن عليها وخاصة في ظل انعدام الرقابة الوالدية ، وهذه النتائج كانت انطلاقة لبحثنا مما ساعدنا على صياغة أهداف وتساؤلات البحث و كان دافعا لنا إلى محاولة التعرف على أهم الأضرار النفسية والجسدية والتربوية التي يجربها الطفل المدمن على الألعاب الإلكترونية في المجتمع الجزائري.

6- الإجراءات المنهجية للبحث

1.6. المنهج المتبع: تم اعتماد المنهج الوصفي المناسب لتساؤلات البحث وطبيعته، باعتباره المنهج الذي يهتم بجمع المعطيات والحقائق وتوفير الأوصاف الدقيقة حول الظاهرة المراد دراستها، لهذا اعتمدناه لتوضيح طبيعة الأضرار الناتجة عن إدمان الأطفال المتمدرسين على استخدام الألعاب الإلكترونية.

2.6. عينة البحث: تكونت عينة البحث من 60 فرد بواقع 40 معلم بمرحلة التعليم الابتدائي و20 ولي أمر للتلاميذ بالسنة الرابعة والخامسة (9 و 11 سنة) ببعض مدارس بلديات ولاية بومرداس الجزائر. والجدول التالي يوضح توزيع أفراد العينة.

الجدول (1): يوضح توزيع أفراد العينة.

العينة	العدد	النسبة المئوية
المعلمون	40	%66.67
الأولياء	20	%33.33
المجموع	60	%100

3.6- أدوات البحث: من أجل الوصول إلى هدف البحث الذي تمحور حول الأضرار الصحية و النفسية والتربوية الناتجة عن استخدام التكنولوجيا الحديثة (الألعاب الإلكترونية) لدى الأطفال المتمردين، تم إعداد استبانة من طرف الباحثة مكونة من (25) بند وموزعة على ثلاث أبعاد أو محاور متمثلة في المخاطر الصحية والنفسية والتربوية، وقد تم حساب الخصائص السيكومترية للاستبانة وتأكد صدقها وثباتها.

جدول (2): يبين أبعاد المقياس وعدد العبارات في كل بعد

الأبعاد الرئيسية	عدد الفقرات	رقم الفقرات
الأضرار الصحية	08	8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1
الأضرار النفسية	09	17, 9, 16, 15, 14, 13, 12, 11, 10
الأضرار التربوية	08	25, 24, 23, 22, 21, 20, 19, 18
المجموع	25	//

1.3.6. الخصائص السيكومترية للأداة

أ/ حساب الصدق بطريقة الاتساق الداخلي:

جدول (3): يوضح معامل ارتباط كل بند بالبند الذي تنتمي إليه وبالدرجة الكلية للاستبيان

الأبعاد	رقم البند	معامل ارتباط البند		الأبعاد	رقم البند	معامل ارتباط البند	
		بالبعد	بالدرجة الكلية			بالبعد	بالدرجة الكلية
الأضرار الصحية	1	*0.51	**0.70	الأضرار النفسية	13	*0.48	*0.50
	2	*0.52	**0.73		14	*62	*0.45
	3	*0.70	*0.57		15	*0.61	*0.40
	4	*0.71	**0.47		16	*0.75	*0.49
	5	**0.69	*0.73		17	*0.57	**0.69
الأضرار التربوية	6	*0.78	**0.47	الأضرار التربوية	18	**0.69	*0.50
	7	*0.68	*0.72		19	*0.72	**0.54
	8	*0.89	**0.77		20	*0.64	*0.45
	9	*0.67	*0.74		21	*0.63	*0.48
	10	**0.61	*0.78		22	**0.69	*0.45
	11	*0.77	*0.72		23	*0.63	*0.49
	12	*0.59	*0.76		24	**0.77	*0.61
					25	**0.72	*0.51

* دالة عند مستوى 0.05

** دالة عند مستوى 0.01

يتبين من خلال الجدول أعلاه أن كل بنود المقياس جاءت قيمها دالة عند مستوى 0.01 ومستوى 0.05 وهذا يشير الى ارتفاع معاملات الاتساق الداخلي أي مؤشرات الصدق جاءت مرتفعة.

ب/ حساب الثبات: تم حساب معامل الارتباط ألفا كرونباخ وكانت النتائج كالتالي:

الجدول (4): يمثل قيمة معامل الثبات (ألفا كرونباخ)

العبارات/ الأبعاد	العدد	معامل ألفا كرونباخ
العبارات	25	0.890
الأبعاد	03	0.726

تبين القيم الموضحة في الجدول أن قيمة الارتباط بين عبارات الاستبيان قوية وموجبة بلغت (0.890) وبين الأبعاد الثلاث كذلك قوية (0.726)، وهذه النتيجة تفسر أن الأداة يتمتع بخاصية الثبات.

4.6 - الأساليب الإحصائية المستخدمة: استعانت الباحثة بالرمزة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (Spss) لإجراء التحليلات والإحصاءات والملائمة لمعطيات البحث وأدواته حيث تم حساب التكرارات والنسب المئوية، واختبار (كا²) لدراسة الفروق بين استجابات أفراد العينة، ومعاملات الارتباط لحساب صدق وثبات الأداة.

7- عرض وتحليل ومناقشة النتائج:

1.7. عرض وتحليل ومناقشة نتائج التساؤل الأول : والذي مفاده: ما الأضرار الصحية الناتجة عن استخدام الأطفال المتمدرسين للألعاب الالكترونية من وجهة نظر معلمهم و أولياءهم؟

جدول (5): يبين قيم كا² لدلالة الفروق بين البديلين (نعم/لا) في الأضرار الصحية الناتجة عن إدمان الألعاب الالكترونية.

م	العبارة	نعم	%	لا	%	كا ²
1	ممارسة الألعاب الإلكترونية لوقت طويل يؤدي لقصر النظر وضعف الإبصار، ومشاكل الرؤية .	52	86.6	08	13.3	**46.98
2	قضاء أوقات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى مشاكل صحية للجهاز العصبي (توتر في الأعصاب)	45	75	15	25	*41.09
3	ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل مفرط يؤدي إلى مشاكل صحية للعمود الفقري وآلام مبرحة أسفل الظهر.	60	100	00	00	**60,08
4	قضاء أوقات طويلة في ممارسة الألعاب يسبب مشاكل لأصابع اليدين	36	60	24	40	*43.17
5	ممارسة لألعاب الإلكترونية يوميا يؤدي لاضطرابات النوم	50	83.3	10	16.6	**44.91
6	قضاء أوقات طويلة في ممارسة الألعاب يؤدي إلى سوء التغذية أو السمنة.	35	58.3	25	41.6	*40.69
7	ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى إصابات الجهاز العصبي العضلي نتيجة الحركة المتكررة	47	78.3	13	21.6	*42.37
8	ممارسة الألعاب الالكترونية يؤدي إلى جعل الجسم في حالة توتر طوال الوقت مما يزيد من ضغط الدم وعدد نبضات القلب	54	90	06	10	**48.67

** دالة عند مستوى 0.01 * دالة عند مستوى 0.05

يتبين من النتائج في الجدول أعلاه أن كل القيم (ك²) جاءت دالة عند مستوى (0.01) و(0.05) أي أن الأطفال المتمردين يتعرضون لأضرار ومخاطر جسدية وعضوية نتيجة إدمانهم المستمر على استخدام الألعاب الإلكترونية، حيث تؤدي إلى إصابتهم بعدة مشاكل صحية منها التي جاءت فيها كل إجابات العينة لصالح الإجابة (نعم) وبلغت نسبة (100%) وهي الإصابة بمشاكل صحية للعمود الفقري وآلام مبرحة أسفل الظهر.

إلى جانب وجود مشاكل على مستوى القلب وضغط الدم وبلغت نسبة الإجابة عنها بنعم (90%)، وكذلك مشاكل في النظر وقصره مع ضعف في الإبصار و الرؤية جاءت بنسبتها (86.67%) وبلغت قيمة الفرق بين البديلين (نعم/لا) (46.98)، ومشاكل صحية للجهاز العصبي بنسبة (75%) ، مشاكل صحية لليدين بنسبة (60%)، اضطرابات في النوم بنسبة (83.33%)، سوء في التغذية، السمنة بنسبة (58.33%)، إلى جانب إصابات في الجهاز العظمي العضلي نتيجة الحركة المتكررة والسريعة بنسبة (78.33%) وهذا أن دل على شيء فإنما يدل على أن الإدمان على الألعاب الإلكترونية يعتبر خطر على صحة الطفل الجسدية وهذا ما أشارت إليه (إلهام حسني، 2002) أستاذة طب الأطفال بجامعة عين شمس في دراسة لها أنه على مدى الخمس عشرة سنة الماضية ومع انتشار الألعاب الإلكترونية، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، موضحة أن الجلوس لساعات عديدة أمام الحاسب يسبب آلاما مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرارا بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة، في حين المشاكل الصحية المتعلقة بالجهاز العصبي لدى الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية يتفق مع ما أثبتته البحوث العلمية في اليابان (نقلا عن: أبو جراح، 2004) من أن بعض الومضات الضوئية المنبعثة من الفيديو والتلفاز تسبب نوعًا نادرًا من الصرع، وأن الأطفال أكثر عرضة للإصابة بهذا المرض، حيث استقبل أحد المستشفيات اليابانية 700 طفل بعد مشاهدة أحد أفلام الرسوم المتحركة، وبعد دراسة متعمقة تبين أن الأضواء قد تسبب تشنجات ونوبات صرع فعلية لدى الأشخاص المصابين بالحساسية تجاه الضوء والذين يشكلون 1% من مجموع سكان أي دولة (الهدلق، 2012).

وفي ذات الصدد أشارت منسي (2012) أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لساعات طويلة باليوم لها آثار سلبية كثيرة منها: زيادة الوزن، وهشاشة العظام، وتشوهات بالعمود الفقري للطفل، وآلام باليدين، وأضرار بالعين، فضلاً عن الضعف في السلوك الاجتماعي للطفل، إضافة وجود مشكلات على مستوى الرؤية والإبصار نتيجة المكوث لوقت طويل ومتأخر لممارسة هذه الألعاب (منسي حسن، 2012).

2.7. عرض وتحليل ومناقشة نتائج التساؤل الثاني:

والذي مفاده: ما الأضرار النفسية الناتجة عن استخدام الأطفال المتمردين للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمهم و أولياءهم؟

جدول (6): يبين قيم كا² لدلالة الفروق بين البديلين (نعم/لا) في الأضرار النفسية الناتجة عن إدمان الألعاب الإلكترونية.

م	العبارة	نعم	%	لا	%	كا ²
9	ممارسة الألعاب الإلكترونية لوقت طويل يجعل اللاعب منطويا ذاتيا.	47	78.33	13	21.6	49.08**
10	ممارسة الألعاب لوقت طويل يؤدي إلى تنمية الميول العدوانية لدى اللاعب، ويحثه على تقبل العنف وممارسته.	42	70	18	30	58.56**
11	قضاء وقت طويل في ممارسة الألعاب يؤدي ضعف الذاكرة.	32	53.33	28	46.6	50.98*
12	ممارسة الألعاب الإلكترونية لوقت طويل يجعل اللاعب أنائيا لا يفكر سوى في إشباع حاجته من هذه اللعب.	47	78.33	13	21.6	47.88*
13	قضاء أوقات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى ضعف التكيف النفسي والاجتماعي لدى اللاعب.	38	63.33	22	36.6	49.95*
14	ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى عدم الاتزان الانفعالي	46	76.67	14	23.3	43.17*
15	قضاء وقت طويل في ممارسة الألعاب يؤدي إلى الشعور بالاكئاب.	35	58.33	25	41.6	42.37*
16	ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل يومي يجعل اللاعب مدمنا عليها.	60	100	00	00	60.08*
17	قضاء أوقات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى تعلم الأطفال أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها.	43	71.67	17	28.3	40.08*

الأضرار النفسية

يتبين من النتائج في الجدول أعلاه أن كل القيم (كا²) جاءت دالة عند مستوى (0.01) و (0.05) أي أن الأطفال المتدربين يتعرضون لأضرار ومخاطر نفسية نتيجة إدمانهم المستمر على استخدام الألعاب الإلكترونية حيث تؤدي إلى إصابتهم بعدة مشاكل نفسية منها التي جاءت فيها كل إجابات العينة لصالح الإجابة (نعم) وبلغت نسبة (100%) وهي أن ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل يومي ومطول يجعل اللاعب مدمنا عليها.

إلى جانب أن ممارسة الألعاب الإلكترونية لوقت طويل يجعل اللاعب منطويا ذاتيا وأنائيا لا يفكر سوى في إشباع حاجته من هذه اللعب وبلغت نسبة الإجابة عنها بنعم (78.33%)، كما أدلى أولياء الأطفال ومعلميهم أن ممارسة الألعاب يؤدي إلى عدم السيطرة على الدوافع وعدم الاتزان الانفعالي بنسبة موافقة بلغت (76.67%) ويؤدي كذلك إلى تعلم الأطفال لأساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها كما أكدته نسبة الموافقة (71.67%)، وتنمية الميول العدوانية لدى اللاعب، ويحثه على تقبل العنف وممارسته (70%)، وحدوث مشاكل سوء التكيف النفسي والاجتماعي لديه (63.33%)، فالإدمان على الألعاب الإلكترونية يعرض الأطفال والمراهقين إلى خلل كبير في علاقاتهم الاجتماعية

حيث يعتاد الطفل السرعة في هذه الألعاب مما قد يعرضه لصعوبة كبيرة في التأقلم مع الحياة الطبيعية ذات السرعة الأقل درجة، الأمر الذي يقوده إلى الفراغ النفسي والشعور بالوحدة سواءً في منزله أو مدرسته (الجارودي، 2011).

وقد حددت ديفيز Davis (1999) الأعراض المرضية لمستخدمي اللعب الإلكتروني في ضعف السيطرة على الدوافع الشخصية، عدم القدرة على التوقف عن استخدامه والشعور بأنه الصديق الوحيد والتفكير به بشكل متواصل، وانتظاره بشغف ولهفة، وتبدأ المشكلة بالتفاقم مع تفضيل الفرد البعد والانعزال عن أسرته وأصدقائه وصعوبة تكوين علاقات اجتماعية والتكلف مع الآخرين (سيد أحمد، 2020، ص 883-926)

كما تؤكد السعد (2005) أنه وفقاً للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية ارتبطت بزيادة السلوك العنيف وارتفاع معدل الجرائم، والاغصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام ويتم تقديمه للأطفال بأنه نوع من التسلية البريئة، فعلى سبيل المثال أجريت دراسة بكندا لتقوم محتوى 300 لعبة الكترونية تبين أن (222) لعبة منها تعتمد اعتماداً مباشراً على فكرة ارتكاب الجريمة والقتل (الزيودي، 2015، ص 17)

وفي ذات الصدد توصلت دراسة يعقوب والديس (2009) حول دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت إلى أن هناك علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وسلوك العنف لدى الأطفال في المرحلة الابتدائية في دولة الكويت، وأن لها دوراً في تنمية سلوك العنف لديهم، كذلك بينت الدراسة وجود علاقة بين عدد ساعات ممارسة هذه الألعاب (أربع ساعات يومياً) وسلوك العنف، وتحدثت الدراسة عن جملة من الآثار السلبية على الطفل وصحته الجسمية والنفسية فضلاً عن العدوان، العزلة، وعدم التكيف مع الآخرين، بالإضافة إلى آثارها السلبية على المجتمع ومنظومته القيمية (الزيودي، 2015)

كما أكدت دراسة علي سليمان الصوالحة وآخرون وجود علاقة بين ألعاب الفيديو وسوء السلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر الأولياء بدرجة متوسطة وتفسير ذلك من خلال ما تتصف به ألعاب الفيديو من تفاعلية بين اللاعب وبين البيئة الافتراضية التي تتصف بها ألعاب الفيديو، إذ تتيح أمامهم الفرصة لممارسة السلوك العدواني في بيئة افتراضية شبه واقعية (علي، 2016)

وفي نفس السياق كذلك أشارت هالة حماد (استشارية الطب النفسي للأطفال والمراهقين) إلى أن لنوعية ألعاب الفيديو تأثيراً على التكوين النفسي للأطفال منها: الخوف (الفوبيا)، السلوك العدواني، الوسواس، النوم المضطرب، وضعف الثقة في النفس، والقلق والانطواء، والمزج بين الواقع والخيال، أما من الناحية الاجتماعية تؤدي إلى الانفصال عن المحيط الاجتماعي، وعدم التعاون مع الزملاء، والغيرة والشك في سلوك الآخرين، وضعف الشخصية أثناء محاوره الآخرين (مي، 2017)

وقد أشار ناصف (2014) إلى مجموعة من الانعكاسات السلبية نتيجة لتطبيق التكنولوجيا الرقمية على الأسرة منها: العزلة الاجتماعية تفسخ العلاقات الأسرية والاجتماعية التقليدية، حيث تسود روح الفردية، فضلاً عن انعدام التفاعل والتواصل بين أفراد الأسرة، مما يزيد من حدة الفجوة بين أفراد الأسرة، أو ما يسمى بصراع الأجيال، وذلك لعدم وجود لغة مشتركة بين الآباء والأبناء (ناصر، 2014، ص 275)

فالشخصيات الافتراضية في الألعاب الإلكترونية تنمّي لدى الطفل فكرة الانفصال عن الحياة الواقعية، إذ تقوده للتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية في حياته، مما يولد الكثير من التحدي والعنف والتوتر والعراك الدائم مع محيطه الاجتماعي.

3.7. عرض وتحليل ومناقشة نتائج التساؤل الثالث: و الذي مفاده: ما الأضرار التربوية الناتجة عن استخدام

الأطفال المتدربين للألعاب الالكترونية من وجهة نظر معلمهم و أولياءهم؟

جدول (7): يبين قيم كا² لدلالة الفروق بين البديلين (نعم/لا) في الأضرار النفسية الناتجة عن إدمان الألعاب الالكترونية.

البيان	م	العبارة	نعم	%	لا	%	كا ²
الوقت المخصص للدراسة	18	ممارسة الألعاب الإلكترونية لوقت طويل تقلل من الوقت المخصص للدراسة.	58	96.67	02	3.33	*42.34
	19	ممارسة الألعاب الإلكترونية تجعل الطفل يفضلها على قراءة الكتاب المدرسي.	49	81.67	11	18.33	**47.43
	20	ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى عدم الاستيقاظ والذهاب للمدرسة مبكراً.	60	100	00	00	**60.08
	21	ممارسة الطفل الألعاب لوقت متأخر يؤثر مباشرة على مجهوداته في اليوم التالي.	38	63.33	22	36.67	**47.56
	22	ممارسة ألعاب لوقت طويل تجعل الطفل لا يخصص وقت لإنجاز الواجب المنزلي	58	96.67	02	3.33	**52.59
	23	ممارسة الألعاب تجعل الطفل كثير السرحان والتفكير فيها داخل الصف الدراسي.	48	80	12	20	**49.08
	24	ممارسة الألعاب تجعل الطفل يأخذ الدروس الخصوصية بسبب انخفاض المستوى التعليمي.	44	73.33	16	26.67	*52.44
	25	ممارسة الألعاب لوقت طويل تجعل الطفل يفضلها على المراجعة والاستذكار.	30	50	30	50	*48.45

يتبين من الجدول رقم (7) أن كل قيم كا² لدلالة الفروق بين البدائل (نعم/لا) فيما يخص الأضرار التربوية الناتجة عن إدمان الأطفال للألعاب الالكترونية من وجهة نظر أوليائهم ومعلمهم كانت دالة عند المستويين (0.01 و 0.05) لصالح البديل (نعم)، بمعنى أن الأولياء والمعلمين أقروا بأن الأطفال المتدربين يتعرضون إلى أضرار ومخاطر تربوية تعليمية نتيجة إدمانهم المستمر على استخدام الألعاب الالكترونية، حيث تؤدي إلى إصابتهم بعدة مشاكل منها أنها تؤدي إلى عدم الاستيقاظ والذهاب للمدرسة مبكراً حيث بلغت نسبة الإجابة لصالح نعم (100%)، لتليها مشكلات في عدم قدرة الأطفال على تخصيص وقت لإنجاز واجباتهم المدرسية نتيجة انشغالهم بالألعاب الالكترونية وجاءت بنسبة الإجابة بنعم (96.67%) كما أن هذه الأخيرة تقلل من الوقت المخصص للدراسة، و تجعل الطفل يفضلها على قراءة الكتاب المدرسي حيث قدرت نسبة إجابة العينة بـ (نعم) هذا (81.67%)، كما أدلى أفراد عينة الدراسة بأن ممارسة الألعاب تجعل الطفل كثير السرحان والتفكير فيها داخل الصف الدراسي وجاءت نسبة الإجابة بنعم (80%)، الى جانب أن إدمان الطفل على هذه الألعاب يضطره إلى أخذ الدروس الخصوصية بسبب انخفاض المستوى التعليمي له ، وقد قدرت نسبة التأييد من طرف العينة (73.33%)، فالإحصاءات المبينة في ردود العينة تدل على أن إدمان الألعاب الالكترونية لساعات طويلة يؤثر على التحصيل المعرفي والدراسي للطفل، وهذا ما أثبتته كذلك الدراسات السابقة في هذا المضمار، حيث قدمت العديد منها أدلة قوية تثبت أن الأطفال الذين يمضون أوقات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية لا سيما ألعاب العنف تؤدي إلى ضعف في تحصيلهم الدراسي في المدرسة وبالتالي حصولهم على تصنيفات متدنية من قبل

المعلمين، مقارنة مع الأطفال الذين يمارسون ألعابًا أقل عنفاً، أولاً يمارسون الألعاب الإلكترونية على الإطلاق (Anderson and Murphy, 2003).

وفي نفس السياق يذكر الأنباري (2010) أن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل الصغير ما دون سن العاشرة بهذه الألعاب، فإن ذلك يؤثر سلباً في دراسته ونطاق تفكيره، كما أن سهر الأطفال طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية، يؤثر بشكل مباشر في مجهوداتهم الدراسية في اليوم التالي، وقد يجعل الأطفال غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة وإن ذهبوا فإنهم قد يستسلمون للنوم في فصولهم المدرسية، وهذا يتفق مع ما توصلت إليه دراسة (حسني 2002) من أن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل، كما أنها تسبب له أحياناً السرحان في الصف وعدم متابعة المعلم أثناء الشرح، وتجعل منه طفلاً كسولاً يتوانى عن تأدية واجباته المدرسية المنزلية، وبالتالي يتراجع مستواه التحصيلي.

وفي نفس الصدد توصلت دراسة ماجد محمد الزبوي حول "الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمهم وأوليائهم" إلى أن مواقف المعلمين واتجاهاتهم نحو هذه الألعاب سلبية حيث أنهم لا يرون فائدة أو طائل منها حيث لا تنمي القدرات المعرفية والعقلية للطفل ولا تكسبه مهارات تعلم اللغات الأجنبية ومهارات إدارة الوقت، وأن محتويات هذه الألعاب ثقافية وخطيرة للغاية، كما توصلت الدراسة إلى أن أولياء أمور الأطفال يرون كذلك خطورة ممارسة الألعاب الإلكترونية على الجانب التربوي للأطفال لأنها تعودهم على السهر وعدم النوم مبكراً، مما يؤثر سلباً على نموه باكراً للمدرسة أو حتى التركيز مع الدرس في الفصل (الزبوي، 2015).

خاتمة

بالرغم من الإيجابيات والفوائد العديدة التي تتميز بها الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على جوانب شخصية مستخدميهما كتنمية القدرات العقلية والمعرفية والتعلم واكتساب مهارات تكنولوجية جديدة، إلا أن الاستخدام المفرط لها والإدمان عليها يعود بأضرار وخيمة على حياة الفرد، ولعل هذا ما توصلت إليه نتائج البحث الحالي في أن إدمان الأطفال على استخدام الألعاب الإلكترونية لساعات طويلة من وجهة نظر المعلمين وأولياء يسبب مخاطر متعددة منها:

- وجود أضرار صحية لدى الأطفال المتمردين نتيجة متابعتهم المفرطة للألعاب الإلكترونية (كقصر النظر، ضعف في الإبصار، مشاكل صحية للجهاز العصبي، مشاكل صحية للعمود الفقري، سوء التغذية، اضطرابات النوم، أضرار على أصابع اليد).

- وجود أضرار النفسية لدى الأطفال المتمردين نتيجة متابعتهم المفرطة للألعاب الإلكترونية (الانطواء ممارسة العنف، الأنانية، عدم السيطرة على الدوافع، الإدمان، الشعور بالاكتئاب، عدم الاتزان الانفعالي).

- وجود أضرار التربوية المدرسية لدى الأطفال المتمردين نتيجة متابعتهم المفرطة للألعاب الإلكترونية (التأخر عن المدرسة، عدم المواظبة على تأدية الواجبات المنزلية، الملل من الدراسة، تفضيل اللعب على المراجعة والاستذكار، النوم في الفصول المدرسية وعدم القدرة على الانتباه للدرس والتركيز مع المعلم).

وعليه نستنتج من البحث إلى أن هناك وعي وإدراك حقيقي للمعلمين وأولياء الأطفال لمخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية على الصعيد الجسدي والنفسي والاجتماعي والتربوي لمستخدميها، فقد أثبتت نتائج الإجراءات الميدانية للبحث بعد استجوابهم أنهم لا يرون فوائد وإيجابيات كثيرة للألعاب الإلكترونية على الجوانب العقلية والمعرفية والمهاراتية للأطفال، فهي على الأغلب لها تأثيرات سلبية على سلوكياتهم وانفعالاتهم وأجسادهم، ولهذا هم يرون أن محتويات الألعاب الرقمية

خطيرة إلى أبعد حد في ظل غفلة الوالدين وانعدام المتابعة والرقابة من طرفهم خاصة إذا أدمن عليها الأطفال وتملكتهم وسيطرت على عقولهم وتفكيرهم بقوة دون أن ننسى ما لهذه الأجهزة الالكترونية من ضرورة وحتمية فرضتها التطورات والتغيرات التي شهدتها العالم وبات لزاما استخدامها لمواكبة العصر وازداد التعلق بها أضعافا خاصة بعدما أصبحت تحاكي الواقع في كل تفاصيله، في الوقت الذي تكاد فيه الألعاب التقليدية والنشاطات الأخرى تتلاشى تدريجيا من حياة أطفالنا لأنها لم تعد مثيرة ومشبعة لحاجاتهم واهتماماتهم.

اقتراحات:

- توعية الوالدين لمعرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية من خلال زيارة بعض المواقع الإلكترونية الخاصة بذلك لمعرفة درجة تقييم التي حصلت عليها اللعبة وتحديد الفئة العمرية و الفترة الزمنية للعبة.
- توعية وإرشاد الأطفال على معرفة أضرار الألعاب الإلكترونية التي تترك آثاراً على صحة نفسية وسلوك الطفل وتحصيله الدراسي.
- ضرورة تحديد وتخصيص الأولياء لوقت معين ومحدد للطفل عند استخدام الألعاب الإلكترونية.
- تحبيب الأولياء لأطفالهم ممارسة بعض الألعاب والأنشطة الأخرى وبعض الهوايات مل الرسم ، المطالعة والقراءة، ممارسة الرياضة بمختلف أنواعها.
- تجنب ترك الطفل منفردا باللعب بمفرده فلا بد من تفاعل أحدهم معه كالإخوة أو الأصدقاء أو الوالدين.
- تشجيع الأطفال على ممارسة الألعاب التي تنمي مهارات التفكير والذكاء وأسلوب حل المشكلات.
- أن تقوم وسائل الإعلام المرئية والمسموعة والمكتوبة بتوعية المجتمع بمخاطر وسلبيات استخدام الألعاب الإلكترونية الحربية من خلال برامج التلفاز الذي يجب أن يكتف بين كل فقرة وأخرى مادة إرشادية عنها.
- ضرورة مراقبة الأولياء لما يشاهده أبنائهم من الألعاب والوعي بمخاطر وأبعاد هذه الألعاب على مستقبل الابن، فقد نجد ألعاب تحوي برامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتحدد الانتماء للوطن.
- ضرورة تكثيف الجهود المشجعة على البحث العلمي في هذا الموضوع لمعرفة واقع ما وصل إليه الحال بالنسبة لمدمني الألعاب الإلكترونية الخطيرة.
- ضرورة وضع التصنيفات الملائمة والواضحة لبعض الألعاب الإلكترونية وفق ما يناسب عمر الطفل من طرف متخصصين لوضع هذه المعايير والتصنيفات وذلك لمعرفة أولياء الأمور لحتوى اللعبة والعمر المناسب لمن يلعبها وهل مراعية لقيم وتعاليم المجتمع أم لا.

قائمة المراجع:

- أبو جراح.(2004). طفلك والألعاب الإلكترونية - مزايا وأخطار - ط1. المتميزة. العدد الثالث والعشرون.
- أبو السعد، مصطفى.(2006). الاطفال المزعجون. شركة الابداع الفكر للنشر والتوزيع.عمان.
- الانباري، باسم. (2010). نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية. تم استعراضه بتاريخ 1433/1/25هـ، على الرابط <http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic>
- ايكوفان، شفيق. (2009). الأثر السوسيو ثقافي للأنترنز على الطفل الجزائري، دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة [رسالة مكملة لنيل شهادة الماجستير]. كلية العلوم السياسية و علوم الإعلام، جامعة الجزائر3.

- البلخي، وعد. (2018/02/15) الألعاب الإلكترونية أضرارها وفوائدها وطرق تخفيف تأثيرها على الأطفال: <https://www.zaitonmag.com/?p=36339>
- جدعون، زينة. (2018). الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو - دراسة ميدانية على تلاميذ ابتدائية شوشان بالعقلة الجزائر. دار سوهام للنشر. الجزائر.
- الجارودي، حسين. (2011). أضرار العاب الكمبيوتر على الأطفال. تم استعراضه على الرابط <http://waelarabic.in-goo.com/t596-topic>
- حسني، إلهام. (5 مايو 2002). ألعاب الكمبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذرع. جريدة الشرق الأوسط. العدد 8559.
- الخليفة، هند. (27 ابريل/ نيسان/ 2009). الحياة الافتراضية تساعد على عمليات التعليم والتدريب والتواصل مع الغير. جريدة الرياض. العدد 14917.
- الختاتنة، سامي محمد. (2013). سيكولوجية اللعب. ط1. دار مكتبة الحامد . عمان.
- رمضان أيوب، فوزية. (1985). دراسات في علم الاجتماع الطبي. مكتبة نخضة أشرف الإسكندرية. القاهرة.
- الزيودي، ماجد محمد. (2015). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو و أولياء طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية. 10(1).
- ستي، عباس. (2013). الألعاب الإلكترونية و عزوف الأولاد عن الدراسة- نتائج و حلول - دراسة ميدانية- موقع شبكة الحياة الإلكترونية.
- السعد، نورة. (8 مارس 2005). الخطر في العاب الفيديو للأطفال. جريدة الرياض. العدد 13406.
- الشحروري، مها حسني. (2008). الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها و ما عليها. دار الميسرة. الأردن.
- الصوالحة، علي سليمان وآخرون. (2016). علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني لدى أطفال الروضة. مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، 4(16). 193.
- العلاق، بشير. (2006). قاموس دار العلم التكنولوجي للمعلومات والاتصال. ط1. دار العلم للملايين. بيروت.
- الغفيلي، فهد عبد العزيز. (2010). الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع. مكتبة الملك فهد الوطنية. الرياض.
- قويدر، مريم. (2012). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمردين بالجزائر العاصمة. [رسالة الماجستير] . كلية العلوم السياسية و الإعلام. جامعة الجزائر3.
- القادري، أحمد رشيد. (2006). وسائل الإعلام و الطفولة. ط1، دار النشر و التوزيع. الجزائر.
- مجدي، مي. (2017). الألعاب الإلكترونية حاجز بين الطفل وأسرته. التكنولوجيا الحديثة تؤثر سلبا على عقول الناشئة ونفسياتهم. جريدة العرب 21.
- منسي حسن. (2012). الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة الرس بالمملكة العربية السعودية. مجلة كلية التربية، (79) الجزء الثاني.
- ناصف، سعيد أمين محمد. (2014). تأثير التكنولوجيا الرقمية على كفاءة و أداء الأسرة: تحليل سوسيولوجي لتأثيرات استخدام الانترنت. القيادة العامة لشرطة الشارقة. مركز بحوث الشرطة، 23(3). 275-298.
- همال، فاطمة. (2012). الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و تأثيرها على الطفل الجزائري. [رسالة الماجستير] . كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية. الجزائر.
- الهدلق، عبد الله عبد العزيز. (2012). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. مجلة القراءة والمعرفة(2) .
- اليعقوب علي، ومنى الديس. (2009) دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت. مجلة مستقبل التربية العربية العدد58.