

المضامين الرقمية للإنترنت وتأثيرها في المدركات النفسية للأطفال

– الألعاب الإلكترونية نموذجاً –

**The digital implications of the Internet and its impact on children's  
psychological perceptions - Electronic games as a model –**

نجاعي سامية ، طالبة دكتوراه

**Nedjai Samia , PhD Student**

مخبر الدراسات النفسية والاجتماعية ، جامعة محمد خيضر – بسكرة –

**Psychological and Social Studies Laboratory, University of Mohamed  
Khider - Biskra**

تاريخ القبول: 2021/10/15

تاريخ الإرسال: 2021/07/13

**Abstract:****ملخص :**

The emergence of information and digital technology has contributed to the emergence of many important social and human phenomena that require a special in-depth study related to a very sensitive group represented in the children category, and what these technologies have produced are represented in a group of various digital contents that are published at the level of Internet pages, especially electronic games. Which has become an integral part of the diaries of many children and adolescents, which caused them addiction to it and a change in their behavior and how they deal with the real reality.

We will seek through this study to research the most important effects of digital content in electronic games in particular, the effects they have on children's behavior, what should be done about these behaviors, and how to get rid of children's addiction to this kind of digital content.

**Key words:** digital content - the internet - psychological perceptions - children - electronic games.

ساهم ظهور التقنية المعلوماتية والرقمية ظهور العديد من الظواهر الاجتماعية والإنسانية الهامة التي تتطلب دراسة معمقة خاصة فيم تعلق بفئة حساسة جدا تتمثل في فئة الأطفال و ما أفرزته هذه التقنيات ممثلة في مجموعة من المضامين الرقمية المتنوعة التي يتم نشرها على مستوى صفحات الانترنت ، ونخص بالذكر الألعاب الإلكترونية التي أضحت جزءا لا يتجزأ من يوميات الكثير من الأطفال والمراهقين مما سبب لهم إدمانها عليها وتغيرا في سلوكياتهم و كيفية تعاملهم مع الواقع الحقيقي.

لهذا سنسعى من خلال هذه الدراسة للبحث في أهم تأثيرات المضامين الرقمية بصفة عامة و الألعاب الإلكترونية بصفة خاصة وما تحمله من تأثيرات على سلوكيات الأطفال وما يتوجب القيام به إزاء هذه السلوكيات وكيفية التخلص من إدمان الأطفال لمثل هذا النوع من المضامين الرقمية.

**الكلمات المفتاحية :** المضامين الرقمية؛ الانترنت ؛  
المدرّكات النفسية ؛الأطفال ؛ الألعاب الإلكترونية.

## مقدمة :

الألعاب الإلكترونية في ذهن ونفسية الطفل، وتحديد أهم الآثار الجانبية التي يسببها هذا النوع من الألعاب في توجهاته مستقبلا . و انطلاقا مما سبق ذكره نطرح الإشكال التالي: ما هي أهم التأثيرات التي تسببها الألعاب الإلكترونية في المدركات النفسية للأطفال ؟ و لكي نفصل أكثر في إشكالية دراستنا فإننا نطرح جملة من الفرضيات منها :

- 1- تؤثر الألعاب الإلكترونية بشكل سلبي على الأطفال.
- 2- تساهم الألعاب الإلكترونية بشكل كبير في إصابة الأطفال بأمراض نفسية متعددة.
- 3- تساهم الألعاب الإلكترونية بجعل الأطفال يميلون أكثر للانزواء والاكنتاب.
- 4- يواجه الأولياء مشاكل عديدة في تعاملهم مع أطفالهم.

أولا - مدخل مفاهيمي للمضامين الرقمية والأطفال:

**1- المضامين الرقمية :** إن القضية التي تطرحها شبكات المعلومات قضية حضارية متشابكة لها منطلقاتها التقنية وأصولها الفلسفية ومظاهرها السياسية والاقتصادية والاجتماعية، بل وأبعادها اللغوية والتربوية والتعليمية والثقافية والفنية ، لكنه يبرز بينها على وجه الخصوص "الحيط العقلي الجديد" الذي تخلقه عالمنا .

**2- الانترنت أو شبكة المعلومات :** هي النظام العالمي

لشبكات الكمبيوتر المترابطة التي تستخدم مجموعة

شكلت المنظومة الإلكترونية الجديدة بما تحمله من ميكانيزمات متنوعة وثرية بيئة اتصالية مختلفة عما عهده الأفراد سابقا، فحتى طرق التواصل الاجتماعي المعتادة قد اختلفت عما كانت عليه سابقا، خاصة مع دخول شبكات التواصل الاجتماعي كوسيط فعال وقاعدة بيانات عملاقة حملت معها مدركات جديدة وتوجهات مختلفة عن الاتصال التقليدي.

إن هذا الكم الهائل من المعلومات قد ساهم في خلق مدارك نفسية جديدة للأفراد أغلبها ولّد جوانب سلبية خاصة من الناحية النفسية للأفراد بصفة عامة والأطفال بصفة خاصة ،والذين يعتبرون فئة سهلة الاستهداف من قبل أي منتج، ونشير هنا إلى أهم الإنتاجات الإلكترونية في هذا المجال ألا وهي الألعاب الإلكترونية التي استحوذت على حيز كبير من تفكير الأطفال وجعلتهم يصبحون حبيسي ألعاب وهمية لا تُمكّن للواقع بصلة، كما تحمل في طياتها الكثير من المشاهد ذات الأبعاد السلبية خاصة ما تعلق منها بمشاهد العنف، التحريض على الممارسات اللاأخلاقية... الخ. مما يولد لدى الطفل خلفية ذهنية مضطربة فما يجده في تلك الألعاب يعتبر واقعا لديه، باعتباره لازال عقله وتفكيره غير قادرين على التفريق بين الحقيقة والخيال. لهذا سنسعى من خلال هذه الدراسة للبحث في أهم المدركات النفسية التي تولدها

استمرار لما قبلها وامتداد لما بعدها ؛ تتأثر بما يسبقها وتؤثر بما يليها .<sup>4</sup>

**5- الألعاب الإلكترونية:** هي ألعاب تستخدم الإلكترونيات لابتكار نظام تفاعلي يتمكن من خلاله اللاعب من اللعب، علما بالشكل الأكثر شيوعا في هذه الأيام من الألعاب الإلكترونية هو ألعاب الفيديو وتشتمل الأنواع الأخرى الشائعة من الألعاب الإلكترونية على سبيل المثال لا الحصر على المنتجات المرئية مثل الألعاب الإلكترونية المحمولة أو الأجهزة المستقلة.<sup>5</sup>

#### 6- الدراسات السابقة :

**6-1- الدراسة الأولى :** دراسة مريم قويدر بعنوان " أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال " : والتي أشارت إلى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على سلوك الأطفال فهي تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل الذي لا يدرك خطورتها على السلوك ،القيم ،التقاليد والدين... الخ . كما تجعل هذه الألعاب الأطفال أكثر ميلا للعزلة الاجتماعية والانطواء على أنفسهم ، كما أشارت هذه الدراسة إلى أن هذه الألعاب ليست بريئة فهي محكومة بالمنظومة القيمية لمنتجها والتي تختلف اختلافا كبيرا عن المجتمع الجزائري.<sup>6</sup>

**6-2- الدراسة الثانية:** دراسة أحمد فلاق بعنوان : " الطفل الجزائري وألعاب الفيديو " وتوصلت هذه الدراسة إلى مجموعة من النتائج أهمها أن الألعاب الإلكترونية

بروتوكول انترنت (TCP/IP) لارتباط المليارات من الأجهزة في جميع أنحاء العالم ، والتي تتكون من ملايين الشبكات الخاصة والعامة، الأكاديمية والتجارية، الحكومية والمحلية على النطاق العالمي. والمرتبطة بمجموعة واسعة من تقنيات الشبكات .<sup>2</sup> السلكية و اللاسلكية والإلكترونية والضوئية .

**3- المدركات النفسية :** إن لنمو الطفل اتجاهان أساسيان ؛ نمو فيزيقي (جسمي) ونمو سيكولوجي (نفسي) ، وتعلق سيكولوجية الطفولة بهما معا ، لأننا نادرا ما نشاهد أحدهما يستقل عن الآخر إلا في حالات قليلة ، فيحدث ذلك نفسيا في التخلف العقلي أو الثقافي ، أو يحدث جسميا في النضج المبكر ، ففي المثل النفسي نجد أن جسم الطفل ينمو بالسرعة المعهودة إلا أن تفكيره وانفعالاته وتصرفاته ينقصها النضج المرتقب بالتقدم في العمر، فلا يوازي نضجه الجسمي، أما عند المثل الجسمي فيكون العكس صحيحا. لأن الطفل يسبق الآخرين في وصوله إلى النضج الجسمي وعقله مزال طفلا (النضج الجسمي المبكر) أو يبقى جسمه ضئيل الحجم بينما يتقدم عقله نحو النضج بنفس سرعة أقرانه.<sup>3</sup>

**4- الأطفال :** جاء في التعريف الذي اعتمدته اللجنة الوطنية للتربية والثقافة والعلوم للطفولة : " أنه كل إنسان لم يتجاوز الثامنة عشر ما لم يبلغ سن الرشد " و مرحلة الطفولة هي مرحلة يتصف بها الطفل بخصائص وعادات وتقاليد وميول وأوجه نشاط وأنماط سلوك متميزة ، وكل مرحلة من مراحل النمو عند الطفل هي

جسديا من خلال تقليد الحركات طول وقت المكوث للعب.<sup>9</sup>

#### 6-5- النقد الموجه للدراسات السابقة : ركزت

الدراسات السالفة الذكر على التأثير السلوكي الخاص بالعزلة الاجتماعية للطفل وإهماله لواجباته سواء الدراسية أو حتى في علاقاته مع الآخرين لكنها في الوقت ذاته أهملت تأثيرات جد مهمة متمثلة في السلوكيات التي سيتبناها الأطفال فيما بعد إدماهم على مثل هذه الألعاب بعد ذلك في حياتهم بصفة عامة فلا يعني الإدمان التواجد لفترات طويلة لممارسة مثل هذه الألعاب وإنما ما يمكن أن يتحلى به الأطفال المدمنون لهذه الألعاب فيم بعد مما قد ينتج لنا جيلا غير مدرك للحياة الواقعية بقدر إدراكه للواقع الافتراضي وهو ما يشكل خطرا سواء على حياتهم أو حياة غيرهم خاصة إذا ارتبطت هذه السلوكيات بمظاهر العنف وغيرها.

#### ثانيا- الألعاب الإلكترونية وسيكولوجيا الأطفال :

##### 1- الألعاب الإلكترونية و الفيديو :

برزت الألعاب الإلكترونية في بداية الثمانينات مع التطور العلمي والتكنولوجي والاستخدامات المتعددة للحاسوب ، فكانت نقلة نوعية ومتميزة ، وأصبحت مدار بحث وجدل كبيرين بالنسبة لأهميتها ودورها التربوي وتأثيرها على الكبار والصغار، وفوائدها في تنمية المهارات وخاصة مهارة التفكير والتخطيط ، وبهذا فقد أصبحت هذه الألعاب محط اهتمام الجميع ، تعد الألعاب المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو، حيث مرت بمراحل عديدة حتى وصلت إلى شكلها الحالي.

صممت بطريقة ساهمت في خلق ذلك الانغماس الجسماني والعقلي والوجداني الذي جعل الطفل يتقبل بشكل كبير كل ما يقدم له من نماذج السلوك.<sup>7</sup>

#### 6-3-الدراسة الثالثة : الصوالية علي سليمان مفلح

بعنوان : " علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة" :حيث أشارت هذه الدراسة إلى خطورة استخدام شخصيات إلكترونية بعيدة عن الواقع،فهذه الشخصيات وإن كانت تنمي خيال الطفل فإنها في الوقت ذاته تنمي مساحة الانفصال عن الواقع،وهو ما يفجر لديهم طاقات التوتر ،العنف،التحدي،الخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط، كما أن هذه الألعاب تصنع طفلا غير اجتماعي على عكس الألعاب الشعبية.<sup>8</sup>

#### 6-4- الدراسة الرابعة: فاطمة همال بعنوان :

الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري" ونوهت هذه الدراسة إلى أن الوسائط الإعلامية الجديدة تمثل البيئة الأساسية لزيادة تعلق الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية الجديدة مما أدى إلى إهماله للجوانب العقلية والتعليمية ، والتركيز على التسلية والمتعة فقط .وازداد ظاهرة العنف لديهم، واعتبار القوة ومظاهر القتال والضرب أساس البطولة ، كما تؤثر هذه الألعاب الإلكترونية على التكوين العقلي والنفسي والجسدي للطفل، بحيث تؤثر في أخلاقه وثقافته ،من خلال مضامين العنف والقتال التي يفضلها، وتشويه عرويته وإسلامه ، والإضرار به

الإمكانات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، ويمكن أن تلعب بشكل فردي أو ضد أشخاص آخرين موجودين على شبكة الانترنت، ألعاب الفيديو، ألعاب الهواتف النقالة وألعاب الأجهزة المحمولة.<sup>11</sup>

فألعاب الفيديو أو كما تسمى أيضا "البرنامج المعلوماتي للألعاب هي النشاط الترفيهي الأكثر استعمالا في مجال الألعاب المختلفة، أين تجد العنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تنتجها وتصدرها مختلف أجهزة نظام الإعلام الآلي المستعملة من طرف الفرد الذي يدعى "اللاعب"، بحيث يمكنه أن يتفاعل مع الغير أو الرموز التي تظهر على نظام الإعلام الآلي بواسطة لواحق جهاز الكمبيوتر، الذي يعتبر الجهاز الأكثر استعمالا سنة 2005، ومثالا عن تلك اللواحق الفأرة، الوحدة المركزية، أجهزة القيادة، وسائل التحكم الموصولة بالوحدة المركزية... الخ، إضافة إلى مختلف أجهزة الألعاب الإلكترونية الحديثة والقديمة، فلعبة الفيديو تعطي إمكانية اختراع عالم ذو أبعاد ثلاثة، بحيث أن هذه القدرة تستخدم عموما لاختراع عالم مختلف كلياً عن الواقع، ومع هذه القدرة فالمخترعون لهم أيضا إمكانية عرض أحيانا تهرب من الواقع - بديلا للعالم الحقيقي مثل الذي نجده في الأدب والسينما مع عالم الخيال أو Médiéval ولكن ومن جهة أخرى قد يكون العالم المخترع عبارة عن تقليد للعالم الحقيقي مع ألعاب التظاهرات الرياضية أو الحربية.<sup>12</sup>

## 2- أسباب تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية :

وللألعاب الإلكترونية مجالات عديدة يمكن من خلالها اللعب بها، وهي تعددت بعد التطور التقني الكبير الذي شهده مجال الألعاب ومنها :

-الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة.  
-الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر.  
-الألعاب الإلكترونية على شبكة الانترنت.  
-الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم؛ وهو جهاز حاسب إلكتروني يتميز بمواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة.<sup>10</sup>

وتعرف الألعاب الإلكترونية بأنها نشاط ترفيهي، وهو الأكثر استعمالا في مجال الألعاب المختلفة، والعنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تصدرها أجهزة النظام الإعلامي الآلي التي يستعملها الفرد الملقب باللاعب. كما تعرف بأنها نشاط يخطر فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي.

فالألعاب الإلكترونية هي الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز كألعاب الفيديو (ألعاب الحركة، ألعاب المغامرة، ألعاب الرياضة، ألعاب العنف، ألعاب لعب الدور... الخ)، والتي تزود الطفل بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين (التأزر البصري والحركي) أو تحد للإمكانيات العقلية، وقد تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب على الأشرطة المرنة إلى القرص المدمج إلى شبكة الانترنت. وسرعة الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة، وسرعة معالجة عالية، وكذلك نظام معقد من

اللعبة جزءا من النشاط الاجتماعي، يسعى الطفل من خلاله إلى السيطرة على ذاته وعلى العالم.<sup>13</sup>

من الملاحظ أن وسائل الإعلام الحديثة وما توفره من تفاعل ساعد على نمو الألعاب الإلكترونية على نطاق عالمي، كما ساهم في ظهور ابتكارات عديدة في هذا المجال، مما ساهم في زيادة مستوى التفاعل في الألعاب الإلكترونية الجديدة مثل عالم المعدات الحربية World of Warcraft و سيمز أون لاين Sims Online والحياة الثانية Second Life هذه الألعاب تتيح للاعب إقامة علاقات والإحساس بالانتماء رغم حواجز الزمان والمكان، بل إن البعض يكاد يعيش حياته الطبيعية من خلال تلك الألعاب فالعالم الافتراضي الذي خلقته الوسائل الحديثة أصبح امتدادا لعالم الواقع وهن أمثلة الألعاب التي صاحبت الشبكات الاجتماعية القرية الزراعية أو فارم فيل FarmVille وحرب المافيا Mafia Wars<sup>14</sup>

### 3- حاجات الأطفال النفسية :

بافتراض حاجات الطفل الجينية و الفسيولوجية مثل الغذاء الصحي، الرعاية الطبية، النوم الكافي وممارسة اللعب، فإنه يبقى للطفل مجموعة من الحاجات النفسية التي لا غنى عنها ليتم نموه في الاتجاه السوي و التي يمكن إجمالها فيما يلي:

- الحاجة للأمن: يعتبر إحساس الطفل بالأمن من أكثر مقومات حياته النفسية الآتية و المستقبلية، والإحساس بالأمن لا يتأتى للطفل إلا إذا عاش ونما داخل أسرة مترابطة .

-عامل جذب : إن الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها تجذب الأطفال بما توحيه لهم من معارك حقيقية في الأدغال أو توههم دخول عصور ما قبل التاريخ مثل الفضاء وغيرها.

- نقطة التركيز : أفكار وموضوعات الألعاب الإلكترونية متنوعة، إذ يقدمون أحيانا سباقا للسيارات يتعود الطفل من خلاله على التركيز، وتجنب الحواجز والقيادة إلى حد ما، أو يقدمون ألعابا للخيال العلمي في الفضاء أو شخصية بطل خارق.

- التماثل مع الأبطال : تشكل الألعاب الإلكترونية بالنسبة للطفل إطارا يتمثل فيه بطلا يتحرك ويتنقل ويعدل سلوكه، والطفل يندمج مع البطل وإن التداخل والتكامل اللذين توفرهما لعبة الفيديو يسهمان في تعلق الأطفال بهذه الألعاب وتوفر للطفل إمكان التماثل مع الأبطال من خلال تعرضها لعقبات والتي يتوجب على بطل اللعبة التعامل معها.

- عالم وهمي: الألعاب الإلكترونية للأطفال تخلق عالما وهميا بعيدا عن العالم اليومي، ولكنه محدد في الزمان والمكان، ويمثل موقعا ماديا وأحداثا، توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما من خلال اندماجه ببطل معين، يحقق ذاته من خلال محاولته السيطرة على هذا العالم الوهمي.

- السيطرة على الذات : إن الأسباب الكامنة وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية والفيديو، هي نفس الأسباب الكامنة وراء ممارسة أية لعبة، حيث يمثل إطار

-**التحمل:** يتمثل في زيادة الوقت المخصص لذلك

النشاط الخاص للحصول على نفس التأثير السابق.

-**الانسحاب:** حالات المشاعر غير السائدة والآثار

الجسمية التي تظهر عندما يتوقف النشاط الخاص

كالارتخاف والإثارة والانفعال... الخ .

- **الصراع :** ما بين المدمن ومن حوله الصراع (ما بين

الأشخاص) ، أو بين المدمن ونفسه (الصراع

الشخصي).

- **النكوص:** و هو تكرار أنماط الأنشطة الخاصة التي

سبق ذكرها وإن أدمن عليها .

#### 4-2- الضغوط النفسية :

تتميز وتيرة الحياة اليوم أنها الأسرع، وأن التغييرات

تحدث بسرعة وتكرر أكثر وأدى هذا إلى ضغوط

نفسية في حياة الأطفال ، ويذكر الكند Elkind :

أن العامل الرئيس الكامن وراء الضغط النفسي لدى

الأطفال هو السرعة المتمثلة في أن تكون دوما على أتم

الاستعداد، أن تذهب من مكان إلى مكان ، أن تؤدي

ما عليك بكفاءة ، وأن تنمو أيضا" . إن الحوادث

الأسرية ممثلة في الوفاة والطلاق والمرض والتوتر والشجار

يقود إلى الخوف ، وزيادة منسوب القلق وارتفاع مستوى

الطاقة الانفعالية ، مما يؤدي إلى الضغط النفسي المزمن.

إن هذا الضغط النفسي له بالغ الأثر في جوانب النمو

الجسمية والانفعالية والاجتماعية والعقلية و حتى

التحصيل عند الأطفال ، كما يمكن أن يؤثر في دافعيتهم

وانتباههم وإدراكهم وذاكرتهم وفي ترتيبهم وتعلمهم

وتنشئتهم بشكل عام .

- **الحاجة للحرية :** الطفل ليس كائنا سلبيا إلا إذا

أجبرناه على السلبية ، والطفل يكون إيجابيا و فعالا

كلما وجد المناخ المساعد على ذلك ، ومن ثم تكون

حرية الفعل وحرية الفعل وحرية الخطأ أمرا مشروعا أثناء

نمو الأطفال. والمقصود بالحرية هو تهيئة الطفل للاعتماد

على نفسه وإتاحة الفرص أمامه للاختيار كل ذلك

داخل إطار من الانضباط .

- **الحاجة للانتماء :** الإنسان كائن اجتماعي لا يمكنه

أن يحيا خارج نطاق المجتمع الإنساني، بل تتحدد هوية

الطفل عادة بانتمائه إلى جماعة معينة تبدأ أولا بالأسرة

ثم الأقارب ، الجيران ، الأصدقاء... الخ . وهذا الانتماء

يكسب الطفل المعايير الاجتماعية المرغوب فيها و

المرغوب عنها.<sup>15</sup>

#### 4- اضطرابات نمو الطفولة في العصر :

##### 4-1- الإدمان على التكنولوجيا :

وهو مجموعة من الإدمانات السلوكية يمكن أن يكون

سلبيا كالإدمان على التلفاز (الشاشة الصغيرة )

أو نشاطا كالإدمان على ألعاب الكمبيوتر، ومن أبرز

مظاهر هذا النوع من الإدمان تتمثل في الآتي:

-**وضعية :** وفيها يصير نشاط خاص أهم نشاط في

حياة الفرد ، فيسيطر على تفكيره ومشاعره وسلوكه.

-**تعديل المزاج :** وهذا يشير إلى خبرات ذاتية يسجلها

الأفراد كنتيجة لاندماجهم في أنشطة خاصة كإستراتيجية

هروبية.

والسلوكي. فأطفال اليوم ينمون بالانفجار المعرفي وعليهم أن يتعاملوا مع هذا الكم الهائل الوارد إليهم عبر وسائل الإعلام المختلفة .

- من هذا كله أصبح على الأطفال أن يدركوا كيف يديرون المشكلات اليومية المعقدة وكيف يتعلمون المهارات الأساسية ؟ فمن المتوقع لهؤلاء الأطفال أن يتزودا بإمكانات أكثر وأغنى من الخبرات، فتكنولوجيا المعلومات يتوقع أن تزود هؤلاء الأطفال بطاقة خارقة من أدوات التفكير لاستكشاف المشكلات المعقدة والتفاعل العالمي الأوسع.<sup>16</sup>

**ثالثا - تأثيرات الانترنت والتكنولوجيا الحديثة على الأطفال :**

أشارت الأبحاث التي أجريت على تأثيرات الانترنت والتكنولوجيا الجديدة الأخرى لازالت محدودة متأثرة في ذلك بطفولة التكنولوجيا نفسها ، إن الانترنت لازالت في مرحلة النمو ، ولازال طبيعتها يصعب تحديدها بوضوح ، وبالتالي فإن الدراسات التي تقوم

بتتبع الشبكة على المدى الطويل Long-tem tracking studies لازالت غير ممكنة ، ولازالَت الأسئلة الملائمة للدراسة يتم صياغتها الآن.

و يمكن للانترنت أن تقوم أيضا بدور إيجابي في تدعيم صحة وأمان الأطفال وعلى سبيل المثال فإن الانترنت تقوم بتغيير الأسلوب الذي يستخدمه أطباء الأطفال والأسر في الحصول على المعلومات الطبية والرعاية الصحية ، ويمكن لأطباء الأطفال الآن الدخول إلى "مكتبة افتراضية" Virtual Library من المصادر

- أصبح عالمنا مسيح بالعديد من لضغوطات في مسار حياتنا اليومية أكبر من أي وقت مضى ، ليس فقط لأننا ننشئ أطفالنا أو نواجه ضغوطات الحياة العصرية ؛ بل قد يكون من أمور أقل أهمية كالضوضاء والفوضى ، الأمر الذي أدى إلى انعكاس ذلك كله على حياتنا الأسرية مع أطفالنا.

**4-3- متطلبات نمو طفل العصر:** إن النمو الذي يقود إلى اكتمال التنظيم النفسي وبناء الشخصية عملية معقدة كونها تتضمن الخصائص الوراثية للفرد والخصائص البيولوجية في تفاعلها مع العوامل البيئية مثل : الأسرة ، المجتمع والثقافة . إن القناعات والمداخل التي تتجاهل طبيعة تعددية العوامل وراء النمو تقود إلى تأسيس قاعدة جامدة دون النظر إلى زيادة نماء الطفل واستقراره أمام اضطرابات النمو التي تحمل في ثناياها مخاطر تؤثر على ديناميكية المجتمع و وجدان الطفل الاجتماعي الأمر الذي يؤدي إلى سوء فهم علاج اضطرابات الطفولة والمراهقة.

ومع حلول عصر الألفية الجديدة بما حمله من ثورة معلوماتية وإمكانات اتصالية أثرت على نمو الطفل والمراهق على حد سواء أصبح الجيل يواجه العديد من الصعوبات والمخاطر التي أثرت على نموه بشكل أو بآخر ومن أبرز هذه الظواهر على سبيل المثال لا الحصر نجد: الحروب والصراعات والتطرف، التلوث البيئي، الكوارث والتغيرات المناخية، إضافة إلى الفوضى العالمية والثقافية تحت ما يسمى بالعولمة مما شكل اضطرابات النمو النفسية على الصعيد المعرفي والانفعالي

-يعزز ثقة الطفل بالتكنولوجيا الحديثة ويقدر دورها في إشباع رغباته وتحقيق حاجاته.

-يتمثل الأطفال الأخلاق والمبادئ المثالية المتضمنة في بعض برامج ألعاب الحاسوب.

-الابتعاد عن الانحرافات الجسدية والفكرية لانشغال تفكير الطفل المتواصل بالألعاب الحاسوبية شديدة التنوع.

-ينقل التعليم والتعلم من حفظ وتسميع إلى ممارسة وتفاعل مع مواقف التعلم والتعليم المبرمجة.

-تتوصل المعرفة من خلاله بين المدرسة والبيت بامتلاك الطفل للأقراص الصلبة والمرنة وتنقلها في حقييته المدرسية ما بين البيت والمدرسة.

-تنمية الإبداع والابتكار في إيجاد ألعاب حاسوبية وتصميمها من قبل الطفل وتخزينها على الحاسوب وتبادلها مع الأقران.

-إثارة روح التنافس بين الأطفال لتحقيق الفوز على الأقران في مسابقات الألعاب الحاسوبية .

-يعتاد الأطفال دقة الملاحظة وسرعة البديهة والتنظيم والدقة والالتزام بتنفيذ الخطوات وفق قوانين وأنظمة محددة للوصول إلى النتيجة الصحيحة مثل الالتزام بوقت محدد وخطوات معينة .

-يعتاد الطفل الهدوء والسكينة عند ممارسة الألعاب ويتجنب الصراخ والفوضى.

- يثق بنزاهة التحكيم ويتقبل النصر أو الهزيمة بقناعة تامة .

تحتوي على أحدث المعلومات الطبية .وبالإضافة للمعلومات الموجهة إلى الأطباء يستفيد مستخدمو الشبكة مباشرة بمواقع الويب المتصلة بالصحة مثل : Health.com- Discovery Web MD.com- DrKoop.com و مواقع المعلومات الطبية والصحية يزورها ملايين الأفراد كل شهر.

إن السرعة التي تطورت بها تكنولوجيا وسائل الإعلام الجديدة تعد مشجعة وتبعث على القلق والحذر في آن واحد ، ويجب أن يلاحق الباحثون هذه التطورات والتغيرات المتسارعة. وعلى الرغم من أن التكنولوجيا الجديدة تثير المخاوف بشأن الرفاهية المعرفية والانفعالية والاجتماعية والجسدية بالنسبة للأطفال، فإنها أيضا تفتح الباب واسعا لعالم كمن الأفكار والإمكانات الجديدة الإيجابية ، إنها تستطيع إتاحة الوصول للمعلومات والأفكار من كل أنحاء العالم، بما في ذلك الاتصال المباشر مع الأصدقاء والخبراء، وعدم إغلاق هذه الإمكانيات الهائلة يعد في النهاية مسؤولية المربين والآباء والباحثين على السواء.<sup>17</sup>

## 1- ألعاب الحاسوب وأثرها على الطفل :

**1-1-منافع ألعاب الحاسوب :** أصبح اهتمام الأطفال بألعاب الحاسوب أمرا مألوفا للأسرة والمدرسة و مجتمع الرفاق ،ويأتي ذلك من خلال منافع ألعاب الحاسوب للأطفال وإقبالهم عليه للأسباب الآتية :

-تنمية القدرات العقلية للأطفال بمتابعتهم الألعاب وحل الألغاز.

- فراغ مضمون الألعاب من الفكر والثقافة ولا تدعم قيم واتجاهات إيجابية لدى الأطفال واعتمادها فقط على اللهو فيه ضياع لأوقات الأطفال وذروة عطائهم.

- تعلق الأطفال بما يستجد من عروض ألعاب حاسوبية جديدة توصلهم إلى مرحلة الإدمان التي يصعب الخروج منها وإعادة الطفل إلى طبيعته الأولى بسهولة.

- يكثر الشجار بين أطفال الأسرة للتنافس على ممارسة ألعاب الحاسوب، مما يولد الكراهية بين الأخوة .

- يضعف إدراك الطفل لحقائق الأشياء وطبيعتها.

- اضطراب إدراك الطفل لحقائق الأشياء وطبيعتها.

- اضطراب الطفل وحيرته نتيجة تناقص طبيعة الألعاب الحاسوبية في الجهات وحققتها الواقعية في الحياة.

- قد تحتوي الألعاب الحاسوبية على فيروسات بكثرة مما يضر مباشرة بجميع البرامج المتضمنة في جهاز الحاسوب<sup>18</sup>.

## 2- مظاهر معايير إدمان الأطفال على الألعاب

**الإلكترونية :** قد يتبادر سؤال إلى الأب أو الأم حول ما إذا كان أيا من الأبناء مدمنا أم لا ؟ و للإجابة على هذا السؤال سنشير إلى إحدى الدراسات الألمانية التي حذرت من أن إدمان اللعب على أجهزة الحاسب الآلي لا يقل خطورة عن أنواع الإدمان الأخرى، وتذكر الدراسة إلى أن من تتحقق فيه ثلاثة من المعايير الستة التي حددتها منظمة الصحة العالمية لقياس الإدمان يعتبر مدمنا وتمثل هذه المعايير فيما يلي :

- عدم القدرة على كبح الرغبة في الشيء.

- فقدان السيطرة على عدد مرات التعاطي (اللعب).

- يعتاد الأطفال الإصرار على الفوز وتحقيق الذات من خلال المحاولة والخطأ.

- تبادل ألعاب الحاسوب بين الأطفال يعزز مبادئ وأخلاق إسلامية سامية مثل: التعاون، الصدق ، حفظ الأمانة ، بناء صدقات حميمة.

- يتمكن جميع الأطفال من إشباع حاجاتهم وفق قدراتهم الجسدية والعقلية باختيار الألعاب المتوافقة مع قدراتهم.

## 1-2 - سلبات الألعاب الحاسوبية :

لم يعد يخلو أي جهاز حاسوب من ألعاب حاسوبية تخزن على قرصه الداخلي أو يشتريها الأطفال ويقومون بالتفاعل معها من خلال أقراص (cd) غير أن هذا الكم الضخم من الألعاب والذي أقبل عليه الأطفال بالكثير، و فيما يلي عرضا لبعض هذه المخاطر والتي منها :

-الساعات الطويلة التي يقضيها الأطفال أمام الحاسوب تضر أبصارهم نتيجة الإشعاعات الضوئية المنبعثة من شاشة عرض الحاسوب.

-الاهتمام المتزايد بألعاب الحاسوب يشتت أذهان الأطفال عن متابعة تحصيلهم.

-يضعف البناء الجسمي بتراخي العضلات البدنية لابتعاد الأطفال عن ممارسة النشاطات الرياضية التي تكسب الجسم قوة وفاعلية.

-تؤثر سلبا على علاقات الطفل الاجتماعية بالانطواء والعزل أمام الحاسوب ، ومن ممارسة أدواره ، الاجتماعية من حيث تبادل الزيارات مع الأهل والأقرباء واستقبال الضيوف و محادثتهم بمجريات وأحداث الساعة.

تؤثر سلبا في الكيفية التي يتعامل بها الممارس لتلك الألعاب مع والديه وتؤكد على أهمية قيام الوالدين بمعرفة نوعية الألعاب التي يمارسها أبنائهم | ، والتحقق من مناسبة تصنيف اللعبة لعمر الأبناء والأهم من ذلك كله التحدث معهم حول تلك الألعاب مع البقاء على أهبة الاستعداد للتعامل مع أي مؤشرات تظهر على سلوك الطفل أو المراهق من تلك التي توحى بوجود مشكلة ما تحتاج للتدخل المبكر.

هـ- تأثير التحصيل الدراسي سلبا : حيث قد يلاحظ أولياء الأمور أن أبنائهم ممن لديهم أعراض إدمان الألعاب الإلكترونية ليست لديهم الرغبة في مطالعة كتبهم المدرسية ولا حتى أداء الواجبات وهذا قد يلاحظ حتى ممن لديهم أعراض إدمان على وسائل ترفيه أخرى كهوس مشاهدة القنوات الفضائية أو استخدام الانترنت أو المحادثة من خلال وسائل الدردشة...الخ.<sup>19</sup> عندما نرى المنغمس في هذا الواقع الافتراضي ، يرفض الخروج مع أصدقائه لمجرد أنه استبدلهم بلاعبين وهميين يعتبرهم أصدقاء حقيقيون أكثر من رفقاءه القدامى، فهذا يقودنا بلا شك للجزم بأن هذه علامة صادقة على أن هناك مشكلة حقيقية.

المصاب بهذا الاضطراب يبقى مستيقظا طوال الليل ينظر في الشاشة ، وقد يستيقظ قاطعا نومه في منتصف الليل ، ليعاود إكمال اللعب ، وقد يتخلى عن أحبائه ويتنكر لمسؤولياته من أجل هذا العالم الوهمي.

سينسى أن يأكل و سيهمل نظافته الشخصية وقد يحرم نفسه من الكثير من الأمور .<sup>20</sup>

- زيادة الجرعة (زيادة ساعات اللعب).

- ظواهر الإحساس بالحرمان.

- إهمال الاهتمامات والالتزامات الأخرى.

- عدم التخلي عن سلوكيات المدمنين رغم العواقب الضارة .

و يمكن أن نحدد مجموعة السمات التي تظهر من خلال سلوك الطفل أو المراهق الذي يمارس الألعاب الإلكترونية والتي يمكن من خلالها معرفة ما إذا الممارس لتلك الألعاب مدمنا من عدمه :

أ- الرغبة والميل الشديد لتجربة ما يراه وما يمارسه في تلك الألعاب : خاصة ألعاب العنف والمصارعة فتجد الطفل ميال إلى التحرش بإخوته في المنزل والاعتداء عليهم ونفس الحال في المدرسة .

ب- الانهماك في اللعب وترك بقية الأمور الأخرى : بحيث لا يكون هناك اهتمام كافٍ بوقت النوم ولا بأداء الواجبات المدرسية ولا المنزلية مع الميل إلى العزوف عن المشاركات في المناسبات العائلية والاجتماعية .

ج- زيادة ساعات اللعب ؛ عن ثلاث ساعات ونصف يوميا أو أربعة وعشرين ساعة في الأسبوع : وهو ما يعتبر مؤشرا قويا عن أن الممارس للألعاب الإلكترونية مصاب بالإدمان

د- زيادة المشاكل مع العائلة والاختلاف معهم لأتفه الأسباب خاصة الوالدين : قد يرتكب بعض المراهقين حماقات تصل إلى الاعتداء على أحد الوالدين أو كليهما . حيث تذكر الدكتورة سوزان كارني بأن ألعاب الفيديو

**3- الآثار السلوكية و الأمنية :****3-1- تربية الطفل على العنف والعدوان :** أغلب

الألعاب الإلكترونية تعتمد على العنف والعدوان عن طريق الاستمتاع بقتل الآخرين والاعتداء عليهم دون وجه حق ، فتعلم الطفل أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها، وتنمي في عقله قدرات ومهارات العنف والعدوان التي تقوده في النهاية إلى ممارسة الجريمة، كما تؤدي إلى تبلد المشاعر وقسوة القلب فلا يخاف من المشاهد المخيفة أو البشعة ، كما يصاب الطفل بالقلق ويفقد الطمأنينة والأمن.

**3-2- إفساد عقل الطفل ونشر صورة الجنس في**

خياله : الألعاب الإلكترونية تساعد في ترويج الفاحشة بين الأطفال والمراهقين، إذ أن هناك الكثير من الألعاب الإلكترونية التي تدعو إلى الرذيلة وتروج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال .

**3-3- الإدمان على اللعب:** عندما يكرر الطفل

لعبته المفضلة، يبدأ في التعود عليها ومن ثم إدمانها بإفراط لأنه يجد فيها ما يشد انتباهه ، فتبدأ في التأخر في التحصيل الدراسي والشعور بالاضطراب في التعلم وإهمال واجباته المدرسية.

**3-4- مرجع تربوي مشوه:** يبدأ الطفل بحفظ ما

يشاهده في اللعبة، ويكتسب السلوكيات السيئة حيث تتكون لديه ثقافة مشوهة لا تناسب عادات وتقاليد مجتمعه ، كما يبدأ في الحيرة و الاضطراب.

**3-4 - العزلة الاجتماعية :** يبدأ شعور الطفل

بالخمول والكسل والتوتر والعزلة الاجتماعية ، فيفضل الجلوس بمفرده واللعب وحده بتلك الألعاب الإلكترونية على أن يلعب أي لعبة جماعية أخرى مع أصدقائه ، ومن ثم يبدأ في فقدان الإرادة والحياة الاجتماعية الطبيعية .

**3-5- الآثار النفسية والاجتماعية :** تؤدي الألعاب

الإلكترونية إلى العزل والطفل وحب الذات والأنانية ، و ينقطع عن العالم الحقيقي المحيط به ، وينغلق على نفسه في العالم الافتراضي الذي يحقق له المتع التي لا يجدها في العالم الحقيقي الواقعي ، فقد يصاب بالغرور الوهمي لما يحققه من انتصارات في العالم الافتراضي ، ثم يصطدم في واقع الحياة بحقائق لم تكون موجودة في العالم الافتراضي فيصاب بالإحباط.

- وأظهرت دراسة دنامكية أن الألعاب الإلكترونية قد تحصر الطفل إلى خلل في العلاقات الاجتماعية إن هو أدمن على ممارستها ، وسبب ذلك هو أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في الألعاب الإلكترونية، قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو في المنزل ، كما أنها تصنع طفلا غير اجتماعي ، فالطفل الذي يقضي ساعات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدون تواصل مع الآخرين ، يجعل منه طفلا منطويا على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل، وتعلم الطفل المهارات الاجتماعية ، والأدوار الاجتماعية

على تحديد وقت معين لهذه الأنشطة ، والحرص على إقناع الطفل بأن تحديد الوقت مفيد لصحته وسلامته.

**4-2- تنظيم المكان :** من المهم أن تكون ممارسة هذه الأنشطة في مكان مفتوح في المنزل ، مثل الصالة العائلية ، ولا يسمح للطفل بممارستها بصورة منعزلة ، أو في غرفته الخاصة.

**4-3- انتقاء المحتوى:** يتضمن انتقاء المحتوى تحديد ما هي القنوات التي يمكن أن يشاهدها الطفل ، و التأكد من طبيعة المواد التي يتصفحها في الانترنت ، و من توافر أنظمة الحماية في الجهاز ، والابتعاد عن الصفحات و المواقع التي تشكل خطرا على الطفل حتى وإن كانت مفتوحة لا تخضع للحجب ، ويفضل استخدام أنظمة الترشيح الخاصة بالأطفال التي تعمل وفق مبدأ "القائمة البيضاء" ومن المهم التحذير الشديد من التواصل الإلكتروني مع الأشخاص الغرباء أو الحديث معهم ، وكذلك الاهتمام بانتقاء ألعاب الفيديو المناسبة، الخالية من الانحرافات ، و شراء الألعاب التي تربي الذوق وتنمي الذاكرة ، وهكذا.

**4-4- تفعيل المشاركة العائلية:** من المفيد أن يكون تعرض الطفل لهذه الوسائل فرصة لتفعيل المشاركة العائلية ، مثل ألعاب الفيديو التي تتضمن عددا من اللاعبين، والتواصل عبر برامج المحادثة في الانترنت في الانترنت بين أفراد العائلة والمشاهدة الجماعية للتلفاز بصورة تزيد ترابط العائلة ، وتزيد الأطفال قربا من والديهم وأشقائهم.

التي سوف يتولاها مستقبلا أب، أم ، مدرس... الخ هذا فضلا عن أنها تجعل الطفل أنانيا لا يفكر سوى في إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيرا ما تثار المشكلات داخل الأسرة الواحدة بين الأخوة الأشقاء حول من يبدأ اللعب ؟ أو من يلعب ؟.

وفي دراسة لكل من "ليبير Lepper" و " جارتنر Gartner" أشارا إلى أن ألعاب الفيديو تؤثر بشكل كبير على الأطفال من الناحية البدنية والنفسية، وتتمثل في ظهور سلوك إدماني و سلوكيات استحواذية، التجرد من الصفات والمشاعر الإنسانية، تغيرات الشخصية، حركة زائدة ، صعوبات التعلم، تأخر في النضج ، اضطرابات نفسية وسلوكية ، مشكلات صحية، قلة الألعاب الرياضية، كما أنهم يطورون سلوكيات غير اجتماعية وكذلك فقدان حرية التفكير والإرادة.

إضافة إلى ذلك إسراف الطفل في التعامل مع عوالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع فيفتقد المهارة الاجتماعية في إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين ويصبح الطفل خجولا لا يجيد الكلام والتعبير عن نفسه.<sup>21</sup>

**4- أدوات توجيه الأطفال للتفاعل الواعي مع وسائل الإعلام ووسائل التقنية الحديثة:**

**4-1- تنظيم الوقت:** يعد تنظيم الوقت، وتحديد ساعات معينة ، وربطه بأداء الواجبات المدرسية وغيرها، من أهم وسائل التوجيه، فلا تضيع الساعات تلو الأخرى، بين مشاهدة القنوات الفضائية ، وتصفح الانترنت ، واللعب بألعاب الفيديو وإنما يتم الاتفاق

يدمنها دون وعي منه خاصة في ظل عدم إدراكه لمخاطرها وانطلاقا مما ذكرناه لابد من أن يكون هناك تكاتف للجهود من قبل الأشخاص البالغين خاصة أولياء الأمور في مراقبة أبنائهم وما يتعرضون له من مضامين رقمية و اختيار الأنسب لهم ولستهم ومستواهم الفكري.

وبناء عليه نطرح جملة من التوصيات نذكر منها :

- ضرورة مراقبة الأولياء لأبنائهم خاصة فيم يتعلق بنوعية الألعاب الإلكترونية التي يمارسونها ،بالإضافة إلى الوقت الذي يقضونه أمام شاشات الحاسوب أو الهواتف النقالة.

- الحرص على ضرورة الاطلاع على المضمون الذي تحتويه هذه الألعاب الإلكترونية وفيما إذا كان يتوافق مع خلفية أبنائهم المعرفية والثقافية والعمرية.

- محاولة تعويض الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى الأطفال بألعاب وهوايات أخرى تعود عليهم بالنفع والفائدة عليهم أكثر من جلوسهم لفترات طويلة أمام شاشات الحاسوب وانغماسهم في ممارستها .

- ضرورة اطلاع الأولياء على آخر المستجدات و الدراسات المتعلقة بالألعاب الإلكترونية ومد خطورتها على أبنائهم.

الهوامش :

<sup>1</sup> فتحي محمد، الانترنت شبكة العجائب ، دار اللطائف للنشر والتوزيع، مصر، 2003، ص 15.

4-5- تشجيع الحوار لتنمية التفكير الناقد : تعد المشاركة العائلية للمشاهدة فرصة لتشجيع الحوار، وطرح التساؤلات ، والبحث عن الإجابة ، حول ما يشاهده الطفل على الشاشة مثل : هل ما تراه على الشاشة حقيقي ؟ ما الذي تشعر به عندما ترى هذا المشهد ؟ هل تحبه ؟ ما الذي لا تحبه فيه ؟ و غيرها من الأسئلة .

4-6- تنمية الحصانة الذاتية: إن الفكرة الطيبة عندما يتم شرحها وغرسها في النفس غرسا صحيحا ستثمر عندها عواطف ومشاعر نبيلة تحرك الإنسان في الغالب دون مؤثر خارجي للقيام بسلوك إيجابي،،يترجم تلك الفكرة وتلك المشاعر، كما أنها تولد لدى الإنسان امتناعا تلقائيا ذاتيا يصرفه عن السلوك السلبي الذي يتعارض مع تلك الفكرة وتلك المشاعر النبيلة.

4-7- إيجاد البدائل: بتشجيع الطفل على ممارسة الرياضة والألعاب الرياضية ، والألعاب الجماعية ، والألعاب ذات الطبيعة التركيبية والتفكيرية، وألعاب الذكاء والبناء ، والألعاب التعليمية ، وتوجيه الطفل إلى ممارسة هواية مفيدة ، وهكذا يمتلئ وقت الطفل خارج المدرسة بكل ما هو مفيد وممتع وإيجابي، ولا نتركه وحيدا أمام القنوات الفضائية والانترنت وألعاب الفيديو.<sup>22</sup>

خاتمة : تعتبر مرحلة الطفولة مرحلة حساسة جدا في نمو الإنسان وبلوغه سن الرشد بطريقة سوية وسليمة لكن ما قد يتخلل هذه المرحلة من متغيرات خاصة الخارجية منها مثل ما أسلفنا ذكره في الدراسة ما تحمله المضامين الرقمية الناتجة عن الانترنت على شخصية الطفل خاصة الألعاب الإلكترونية بما تمتلكه من خصائص تجعله

- <sup>9</sup> همال فاطمة، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة الحاج لخضر - باتنة-، الجزائر، 2011-2012، ص 193.
- <sup>10</sup> رزيق ليليا، إشكالية إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الطفل - دراسة ميدانية على عينة من الأطفال المتدربين بولاية قسنطينة - مجلة الباحث للعلوم الرياضية والاجتماعية، العدد 6، الجلفة، الجزائر، دت ن، ص 61.
- <sup>11</sup> أمين بلعدي محمد و درديش أحمد، أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على الطفل، مجلة دراسات في العلوم الإنسانية والعلوم الاجتماعية، المجلد رقم 32، العدد 01، الجزائر، 2020، ص 64.
- <sup>12</sup> خليف محمد ومزيان محمد، الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في سلوكيات المراهق العدوانية - دراسة إكلينيكية لحالة واحدة من خلال تطبيق اختبار روزنفليغ -، مجلة التنمية البشرية، العدد 11، الجزائر، 2018، ص 21.
- <sup>13</sup> عيادي منير، أثر الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على النمط التفكيري للطفل، مجلة دراسات في العلوم الإنسانية والعلوم الاجتماعية، المجلد رقم 32، العدد 1، الجزائر، 2018، ص 196-197.
- <sup>14</sup> بن صادق الطيب أسامة، المعرفة وشبكات التواصل الاجتماعي الإلكترونية، مركز الدراسات الاستراتيجية
- <sup>2</sup> مركز هردول لدعم التعبير الرقمي، الانترنت 1989، ط 4، القاهرة، مصر، 2016، ص 4.
- <sup>3</sup> حقي ألفت، سيكولوجية الطفل، مركز الإسكندرية للكتاب، مصر، 2001، ص 11.
- <sup>4</sup> الطائي عزيزة، ثقافة الطفل بين الهوية والعولمة، النادي الثقافي بمسقط لسلطنة عمان، عمان، 2011، ص 20.
- <sup>5</sup> بن فرج الله بختة و نبار ربيحة، الإدمان على الألعاب الإلكترونية وأثره على صحة الأطفال، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد 2، العدد 1، الجزائر، 2019، ص 71.
- <sup>6</sup> قويدر مريم، 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، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر 03، الجزائر، 2011-2012.
- <sup>7</sup> فلاق أحمد، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو - دراسة في القيم والتأثيرات -، أطروحة لنيل شهادة الدكتوراه في علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر - يوسف بن خدة -، الجزائر، 2008-2009.
- <sup>8</sup> الصوالحية علي سليمان مفلح، علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، المجلد 4، العدد 16، فلسطين، 2016، ص 176-177.

، جامعة الملك عبد العزيز، المملكة العربية السعودية ،  
2012، ص ص83-84.

<sup>15</sup> - عبد الطاهر الجواد محمد حامد ، الطفل في مرحلة  
ما قبل المدرسة ، منشأة المعارف ، مصر ، د ت ن ،  
ص ص 86-90.

<sup>16</sup> عزيزة الطائي ، مرجع سابق ، 2011 ، 103 -  
107.

<sup>17</sup> درويش اللبان شريف، تكنولوجيا الاتصال، قضايا  
معاصرة المدينة برس، القاهرة ، مصر ، 2003 ، ص  
ص 122-124.

<sup>18</sup> فوزي صالح نجوى و خليل مطر يوسف ، وسائل  
إعلام الطفل بين النظرية والتطبيق ، مكتبة الطالب  
الجامعي، د ب ن ، 2010-2011 ، ص ص  
132-135.

<sup>19</sup> بن عبد العزيز الغفيلي فهد ، الألعاب الإلكترونية،  
فهرسة الملك فهد الوطنية ، المملكة العربية السعودية ،  
2010، ص ص56-73.

<sup>20</sup> محمد عبد الجواد ، كيف تتوقف عن الألعاب  
الإلكترونية للأبد. مصر، د ت ن ، ص ص9-10.

<sup>21</sup> أمين بلعدي محمد و درديش أحمد ، مرجع سابق  
، 2020 ، 75-76 .

<sup>22</sup> بن عبد الرحمن الشميمري فهد ، التربية  
الإعلامية، كيف تتعامل مع الإعلام ؟ ، فهرسة مكتبة  
الملك فهد الوطنية للنشر والتوزيع، المملكة العربية  
السعودية ، 2010، ص ص 272-275.