

التربية الإعلامية وتنمية الوعي النقدي حول الألعاب الإلكترونية
دراسة في الآليات والمهارات

*Fostering Critical Awareness of Digital Games through Media Literacy Education
Examining Mechanisms and Competencies*

حسين نايلي¹

houcine.naيلي@univ-oeb.dz

تاريخ النشر: 2025/12/15
Received: 23/09/2025

تاريخ الاستلام: 2025/09/23
published: 15/12/2025

ملخص المقال :

تمحورت إشكالية هذه الدراسة حول ضرورة بناء وعي نقدي حول الألعاب الإلكترونية لضمان استخدام واع ومسؤول يحمي المستخدم من مخاطر هذا النوع من الوسائط المنتشرة بكثرة، وتتدخل بذلك التربية الإعلامية كأسلوب علمي معاصر لتنمية الوعي النقدي حول اللعب الإلكتروني، وقد توصلت الدراسة إلى جملة من الاستنتاجات أهمها أن تنمية الوعي النقدي هو تمكن الأفراد من استثمار الجوانب الإيجابية للألعاب مثل تنمية القدرات وتحفيز التفكير، مع القدرة على نقد وتجاوز الجوانب السطحية أو المضللة. كلمات مفتاحية: التربية الإعلامية، الوعي النقدي، الألعاب الإلكترونية، الآليات، المهارات.

Abstract:

This research focuses of fostering critical awareness regarding electronic games, to promote their conscious and responsible use that safeguards users from the hazards associated with this prevalent form of media. In this regard, media education emerges as a contemporary scientific approach to fostering critical awareness of digital gaming. To reach conclusions, the most significant of which is that developing critical awareness allows individuals to leverage the positive aspects of games- such as enhancing cognitive abilities and stimulating thought- while also equipping and criticism and transcend superficial or misleading elements.

Keywords: media education; critical awareness; electronic games; mechanisms; skills.

مقدمة:

إن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية قد يؤدي إلى سلسلة من الاضطرابات النفسية والسلوكية والاجتماعية والجسدية، ما يجعلها ظاهرة متعددة الأبعاد تحتاج إلى مقارنة واعية. وتبرز أهمية الوعي النقدي لدى المستخدمين، خاصة الناشئة، بحيث لا يقتصر تعاملهم مع الألعاب على الاستهلاك الترفيهي غير الواعي، بل يتجاوز ذلك إلى القدرة على التقييم والتحليل والموازنة بين الفوائد والأضرار. فالوعي النقدي يمكن المستخدم من إدراك المخاطر الكامنة في المحتوى العنيف أو غير الأخلاقي، والانتباه لآثار الإدمان على التحصيل الدراسي والصحة، وفي الوقت ذاته استثمار الجوانب الإيجابية للألعاب مثل التدريب الذهني والتفاعل الاجتماعي الإيجابي. ومن ثم فإن تنمية الوعي النقدي حول اللعب الإلكتروني تشكل أداة أساسية لحماية المستخدم من الانزلاق نحو الممارسات السلبية، وتوجيهه نحو الاستخدام المسؤول والمتوازن. فقد شكلت هذه الفكرة منطلقاً رئيسياً لموضوع هذه الدراسة على اعتبار التربية الإعلامية مدخل أساسي ومعاصر لتنمية الوعي النقدي لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية، حتى يتمكنوا من التحقق من مصداقية ما يتداول، وفهم التأثيرات المحتملة قبل اللعب أو التفاعل. فبدون هذا الوعي يتحول الاستخدام إلى ممارسة عفوية تفتقر إلى المسؤولية، بينما المطلوب هو ترسيخ ثقافة نقدية تجعل من الألعاب الإلكترونية فضاءاً للعب الواعي والتفاعل المسؤول.

إن التربية الإعلامية تهدف في جوهرها إلى إعداد الفرد لفهم الرسائل الإعلامية وتفسيرها وتقييمها بشكل نقدي، وهو ما يشكل الأساس الذي تقوم عليه تنمية الوعي النقدي لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية. فالألعاب لا تقدم محتوى ترفيهياً فقط، بل تحمل في بنيتها السردية والرمزية رسائل وقيماً ومواقف قد تؤثر في وعي المستخدم وسلوكه. وكافتراض لهذه الدراسة فإنه يفترض خلال تبني مبادئ التفكير النقدي، يصبح المستخدم قادراً على التساؤل حول مغزى الأحداث داخل اللعبة، وتمييز ما إذا كان المحتوى واقعياً أم موجهاً لأغراض تسويقية أو دعائية، وفهم الاستراتيجيات النفسية التي توظفها شركات الألعاب لجذب انتباهه وزيادة استهلاكه. كما تساعد التربية الإعلامية المستخدم على تحويل تجربته التفاعلية من استهلاك سلبي إلى مشاركة واعية، عبر توظيف مهارات التحليل والتقييم لاتخاذ قرارات مدروسة بشأن الوقت والمال والقيم التي تبناها من خلال اللعب. بهذا المعنى يصبح الوعي النقدي هو الأداة التي تمكن المستخدم من الاستفادة من الجوانب الإيجابية للألعاب الإلكترونية وتحصينه ضد التأثيرات السلبية المحتملة. وجاءت هذه الدراسة للربط بين ثلاثية التربية الإعلامية والوعي النقدي واللعب الإلكتروني للكشف عن مختلف الآليات والمهارات التي تحقق ذلك.

مفهوم التربية الإعلامية، مهاراتها، وتطلعاتها

1.1 مفهوم التربية الإعلامية:

إن الاهتمام بموضوع التربية الإعلامية والدعوة لدراساتها ليس حديثاً، إنما هو ضمن توجهات اليونسكو الاستراتيجية التي خطط لها سابقاً، كونها دعت لتدريسه منذ عام 1982، وقد ساهمت فعاليات ومؤسسات دولية في تعريف التربية الإعلامية، حيث عرفها مؤتمر فيينا 1999 بأنها التعامل مع جميع وسائل الإعلام الاتصالي من صور متحركة وثابتة وكلمات ورسوم، التي تقدمها تقنيات المعلومات والاتصالات المختلفة، وتمكين الأفراد من فهم الرسائل الإعلامية وإنتاجها واختيار الوسائل المناسبة للتعبير عن رسائلهم المناسبة. (دغمان،

2024، ص53) يتضح أن التربية الإعلامية ليست مجرد معرفة نظرية بوسائل الإعلام، بل هي ممارسة نقدية وتفاعلية تهدف إلى تمكين الأفراد من فهم الرسائل الإعلامية وتحليلها وإنتاجها.

وتشمل التربية الإعلامية معالم العملية التي يمكن أن يشارك فيها جميع المؤسسات الاجتماعية التي تستهدف توجيه وتوعية وتدريب الإنسان وتوعيته وتدريبه على حسن التعامل مع وسائل الإعلام، والتفكير الناقد حول ما تقدمه ليكتسب مهارات تمكنه الاستخدام والاستفادة، والمشاركة الفعالة، بحيث يحقق أكبر قدر ممكن من الاستفادة مما تقدمه وسائل الإعلام من ناحية، ومواجهة السلبيات وتجنبها من ناحية أخرى. فالتربية الإعلامية تتجاوز كونها مجرد مقارنة معرفية إلى كونها منظومة اجتماعية شاملة تشترك فيها مختلف المؤسسات، بهدف إعداد الفرد للتعامل الواعي مع وسائل الإعلام. فالتربية الإعلامية هنا لا تقتصر على التعريف بالمحتوى، بل تؤكد على إكساب الفرد مهارات التفكير الناقد، بما يسمح له بالتمييز بين الإيجابيات والسلبيات في الرسائل الإعلامية.

2.1 تطلعات التربية الإعلامية:

تتلخص غايات التربية الإعلامية في إعداد جيل للعيش في عالم المعلومات الحديث لإدراك المعلومات المختلفة وتعليم الفرد كيفية فهمها وإدراك تأثيراتها النفسية واتقان وسائل التواصل ومختلف التقنيات الحديثة التي تعتمد على أشكال الاتصال غير اللفظي بمساعدة الوسائل التقنية، وينظر لعملية التربية الإعلامية اليوم على أنها عملية تطوير الشخصية بمساعدة محتوى وسائل الاتصال، كما تهدف إلى تنمية الاندماج مع وسائل الإعلام وتنمية القدرات الاتصالية والإبداعية، والتفكير النقدي، والإدراك والتفسير وتحليل وتقييم النصوص الإعلامية وتعليم أشكال مختلفة من التعبير عن النفس مع تكنولوجيا الإعلام. (حمدي، 2020، ص260) وتكتسب هذه الغايات أهمية خاصة، إذ يواجه المستخدم بيئة غنية بالرموز البصرية والمؤثرات غير اللفظية التي تتطلب قدرة على التفسير النقدي والتحليل العميق. فالألعاب الإلكترونية ليست مجرد أدوات للتسلية، بل هي منصات تكنولوجية متكاملة تقدم محتوى قد يؤثر في سلوكيات المستخدم واتجاهاته وقيمه. ومن هنا، يصبح دور التربية الإعلامية محوريا في تزويد المستخدمين بمهارات الإدراك والتحليل والتقييم التي تمكنهم من التعامل الواعي مع مختلف الوسائط. وتتطلع التربية الإعلامية لتكريس:

- تعلم التفكير النقدي أثناء قيام الأفراد بمتابعة وسائل الإعلام، يقرؤون ما إذا كانت الرسائل منطقية، ولماذا تم تضمين معلومات معينة، وما لم يتم تضمينه وماهي الأفكار الرئيسية، ويتعلمون استخدام الأمثلة لدعم آرائهم ثم يمكنهم اتخاذ قراراتهم بشأن المعلومات بناء على المعرفة لديهم.

- تعلم الاستهلاك الذكي للمحتويات المنتجة والمعلومات.

- تعلم كيفية تحديد مدى مصداقية المعلومات كما أنها تسهم في مقاومة الأساليب التي يستخدمونها المسوقون لبيع منتجاتهم.

- التعرف على وجهة نظر منتج المحتوى بحيث أن لكل منشئ منظور يساعد تحديد وجهة نظر الأفراد على تقدير وجهات النظر المختلفة، كما أنه يساعد على وضع المعلومات في سياق ما يعرفونه بالفعل، أو يعتقدون أنهم يعرفون.

- إنشاء وسائط مسؤولة لأن إدراك وجهات النظر خاصة وقول ما تريد أن تقوله، كيف تريد أن تقوله، وفهم تأثير الرسائل هو مفتاح التواصل الفعال.

- فهم هدف المؤلف ماذا يريد القارئ أن يأخذ من وسائل الإعلام؟ هل هي معلومات بحتة، هل تحاول تغيير رأيه، أم أنها تقدم معلومات عروض جديدة لم يسمع عنها من قبل؟ عندما يفهم الأفراد نوع التأثير الذي يؤثر عليه بطرق سيئة، ما يمكنه اتخاذ قرارات مستنيرة. (حمدي، ص261-262)

وهذا يوضح الأبعاد التطبيقية للتربية الإعلامية من خلال تركيزه على تعلم التفكير النقدي والاستهلاك الذكي للمحتوى الإعلامي، إضافة إلى تنمية القدرة على التحقق من المصادقية وفهم وجهات النظر المختلفة.

3.1 معالم التربية الإعلامية في عصر الرقميات:

لقد غيرت البيئة الرقمية من ملامح البيئة الاتصالية، مستفيدة من خصائصها المتعارف عليها حيث أصبح بإمكان أي مستخدم أن يكون منتجا للمعلومة ومصدرا لها ومستقبلا في آن واحد دون أي ضوابط، وبعيدا أيضا على أن يكون هذا المستخدم مؤهلا للنشر، فكثير من المستخدمين يتداولون المعلومات ويشاركونها مع الآخرين دون أي هدف لمجرد كبسة زر، أو لاعتقادهم أن نشر المعلومات يكسبهم المزيد من المتابعين بعيدا عن البحث في طبيعة المضمون ومدى مناسبته للنشر ومدى تأثيراته. (ضيف، 2024 ص151) تبرز هنا مختلف التحولات التي فرضتها البيئة الرقمية على العملية الاتصالية، حيث أصبح المستخدم في آن واحد منتجا للمعلومة وناقلا لها ومتلقيا لها، لكن دون ضمان توفر الكفاءة أو الوعي اللازمين لذلك. وعند ربط هذا المعطى بالألعاب الإلكترونية، يتضح أن المستخدم لا يقتصر دوره على اللعب، بل يتجاوز إلى التفاعل مع المجتمعات الرقمية الموازية المرتبطة باللعبة مثل المنتديات وغرف الدردشة ومقاطع البث المباشر على منصات اللعب. في هذا السياق، يمكن أن يشارك المستخدمون معلومات مغلوبة، أو ينشروا محتوى غير مدروس، إما بدافع كسب متابعين أو لمجرد الترفيه، وهو ما قد ينعكس سلبا على وعي الآخرين وسلوكياتهم.

فالتربية الرقمية عملية مدروسة قائمة على أساس تنمية التفكير النقدي وتفسير المحتوى الرقمي والتعامل مع التكنولوجيا بقدر من الأخلاق التي تحقق بدورها الاستخدام الآمن وحماية المستخدم الآخر، ذلك من خلال تبني روح المسؤولية في الاتصال، والتربية الإعلامية هادفة لتطوير المهارات المعرفية للأفراد، بغية فهم المحتوى الرقمي، وتفسيره وتقييمه وإعادة إنتاجه. (Hobbs, 2011, s p) ويمكن التربية الإعلامية والرقمية من تفسير المحتوى الرقمي وتقييمه وفق أسس معرفية وأخلاقية تضمن الاستخدام المسؤول والأمن للتكنولوجيا. ويكتسب هذا الطرح أهمية خاصة على غرار الألعاب الإلكترونية، التي لم تعد مجرد وسيلة للترفيه، بل أصبحت بيئة رقمية تحمل مضامين ثقافية وسلوكية مؤثرة في وعي الأفراد وسلوكياتهم. وعليه فإن التربية الإعلامية توفر آليات ومهارات تساعد المستخدمين، على تحليل محتوى الألعاب، والكشف عن رسائلها الضمنية، وتقدير انعكاساتها الاجتماعية والنفسية، بما يعزز من قدرتهم على إعادة إنتاج تجاربهم الرقمية بصورة أكثر وعيا ومسؤولية.

كما أن التربية الإعلامية الرقمية تنمي كل من مهارات التفكير النقدي، التحليل، التقييم، الفهم لكل ما تقدمه وسائل الإعلام وبالتالي إدراك تأثيرها على الثقافة والمجتمع. (Buckingham, 2019, s p) إن هذه البيئة التفاعلية تحمل في طياتها رسائل وقيم قد تؤثر في أنماط السلوك والوعي الجمعي، ما يجعل تنمية تلك المهارات ضرورة ملحة لفهم البنية الرمزية للألعاب، وتحليل مضامينها، وتقييم أثرها في الهوية الفردية والجماعية. ومن خلال هذا المنظور، تصبح التربية الإعلامية الرقمية أداة استراتيجية لتأهيل المستخدمين، على ممارسة النقد الواعي تجاه الألعاب الإلكترونية، بما يساهم في تعزيز الاستخدام الأخلاقي والمسؤول، ويحد من الانجراف وراء التأثيرات السلبية التي قد تفرضها هذه الصناعة الإعلامية الحديثة.

وحسب Hobbs فالتربية الإعلامية الرقمية أداة تمكن الفرد من معرفة رهانات تكنولوجيا الاتصال الرقمي، وتطور القدرة على البحث والتأكد من المعلومات المقدمة عبر مختلف المنصات، كما تنمي الوعي الأخلاقي والقانوني عند استخدامها. فتلقين التربية الإعلامية الرقمية أمر مهم للطلاب في القرن الحادي والعشرين، خاصة بالنظر إلى التحديات المتزايدة في التعامل مع كم هائل من المعلومات عبر مختلف الوسائط المتاحة. (Hobbs, 2010, s p) بالنظر إلى كون الألعاب الإلكترونية تشكل فضاء رقميا متشابكا يفرض على

المستخدم تحديات معرفية وقيمة متعددة، حيث تتداخل الترفيه بالرسائل الضمنية، والتفاعل الاجتماعي بالممارسات الاقتصادية والثقافية. وهنا يصبح تلقين التربية الإعلامية الرقمية ضرورة تربوية لتمكين المستخدمين من التعامل الواعي مع هذه الألعاب، عبر تنمية مهارات التحقق من المحتوى، وفهم سياقاته، وتقدير أبعاده الأخلاقية والقانونية، بما يعزز من قدرتهم على مواجهة التحديات الرقمية المعاصرة بوعي ومسؤولية.

4.1 مهارات التربية الإعلامية، والرقمية:

لقد حدد باكينغهام مهارات التربية الإعلامية في معرفة الإجابة على الأسئلة التالية: (ضيف، ص152)

- أسئلة خاصة بالمؤسسة الإعلامية وتشمل من المرسل؟، ما الرسالة؟ ومراحل انتاجها.
 - أسئلة خاصة بالمضمون وتشمل طبيعة المضمون المقدم والفرق بينه وبين المضامين الأخرى والأشكال التي يتخذها.
 - أسئلة خاصة بالتكنولوجيا الإعلامية، وتشمل الوسائط التكنولوجية التي يتم توظيفها فيها في انتاج المحتوى الإعلامي، من حيث أن معرفتها تساعد الجمهور على التمييز بين الواقع الحقيقي والمصطنع بفعل تأثير التكنولوجيا.
 - أسئلة خاصة باللغة الإعلامية، وتشمل الكشف عن توظيف الرمز والدلالة في الرسائل الإعلامية، والمعاني الضمنية والخفية والتي لا يمكن أن يكشفها الجمهور بسهولة.
 - أسئلة خاصة بالجمهور وتشمل سمات وخصائص الجمهور المستقبل للرسائل الإعلامية، وكيفية تفاعله وتقييمه لها.
 - أسئلة خاصة بالمؤثرات والاستمالات التي تستخدمها وسائل الإعلام لجذب الجمهور الذي لابد أن يدرك وجود هذه المؤثرات في الرسالة الإعلامية حتى يكشف المضامين التي تهدف إلى الإثارة والتضليل عن تلك التي تقدم الواقع كما هو دون تزييف.
- وهذه المهارات النقدية تمكن المستخدم من تحليل بيئة اللعبة بشكل شامل من هو المرسل أو الشركة المنتجة وما أهدافها التجارية أو الثقافية؟ ما نوع الرسائل التي تبثها اللعبة، صريحة كانت أم ضمنية؟ كيف توظف التكنولوجيا لإنتاج عوالم افتراضية قد تحجب الواقع أو تعيد تشكيله؟ ما الرموز والسرديات التي تحملها اللعبة، وما دلالاتها الاجتماعية أو الثقافية؟ كيف يتفاعل الجمهور مع هذه الألعاب؟ وما الاستمالات المستخدمة لجذب اللاعبين واستبقائهم؟ إن القدرة على طرح هذه الأسئلة والبحث عن إجاباتها تمثل جوهر الوعي النقدي الذي تسعى التربية الإعلامية إلى تنميته، مما يجعلها إطارا عمليا لفهم وتقييم التجربة التفاعلية في الألعاب الإلكترونية بوعي ومسؤولية.

وفيما يلي مهارات التربية الإعلامية التي تغطي بإجماع الباحثين بالشرح والتحليل في ضوء أفكار جيمس بوتنر:

- **مهارة الدخول للرسائل الإعلامية:** وتعني مهارة الدخول للرسائل الإعلامية ما يطلق عليه جيمس بوتنر المهارات الأولية التي تتضمن القراءة والاستماع والملاحظة، ومضيفا إليها القدرة على استخدام وسائل الاعلام التكنولوجية وأهمها الكمبيوتر ، وهي في مجملها مهارات وقدرات يكتسبها الانسان عبر نموه ونضجه، وغالبا ما تمارس بسهولة وبدون تفكير وبطريقة تلقائية، لكن الأمر يختلف عندما ترتبط هذه القدرات والمهارات بالبيئة الرقمية أين يصبح الأمر أكثر تعقيدا حيث تكتسب هذه المهارات أبعاد أعمق وتتعدد جوانبها، بتعدد وتنوع المحتويات التي يتعرض لها الأفراد، وهنا يجب أن نؤكد أن نمو هذه المهارات يرتبط بمستوى نمو ونضج الفرد معرفيا، وجدانيا.

- **مهارة تحليل الرسائل الإعلامية:** بعد مهارة الدخول للرسالة الإعلامية التي تزود الفرد بالمعنى البسيط والظاهري لابد من المرور لمهارة تحليل الرسائل الإعلامية إلى عناصر ذات معنى والابتعاد عن التعرض للعمل الإعلامي بشكل سطحي، فالتحليل يزيد من تقدير قيمة الرسالة الإعلامية بشكل سليم ويصل بالفرد إلى مستوى الفهم الواضح لمعناها، ومن أجل تحليل جيد ومثمر فالأمر يتطلب بناءات معرفية أكثر قوة ونموا، كما يجب أن يمتلك الفرد مزيد من السياقات والأطر المعرفية حول طبيعة العمل الإعلامي بشكل عام.

- **مهاره التقويم والحكم على الرسائل الإعلامية:** قبل الحديث عن مهارة التقويم والحكم يجب الإشارة ان جيمس بوتر قد تكلم عن مهارة المقارنة بشكل منفصل عن مهارة التقويم لكن هنا نرى بان مهارة المقارنة متضمنة بشكل جزئي في مهارة التقويم كما أن كلاهما يهدف في النهاية إلى الحكم على الرسالة الإعلامية. تقوم مهارة التقويم بغيرها من المهارات على البنى المعرفية إذ أنها تتضمن استخدام المهارات والمعارف السابقة للحكم على الرسائل الإعلامية، وتنطلق عملية التقويم بعد تحليل الرسالة و التوصل إلى عناصرها وحقائقها، وتنتهي بالحكم عليها وتقويمها من خلال مقارنتها ببناءات الفرد المعرفية، فمعنى الرسالة و غرضها و تأثيرها والقيم المتضمنة بها و الجودة الفنية و غيرها من العناصر ستكون في مواجهة ما يملكه الفرد من بناءات معرفية على صلة بتلك العناصر ليتم الحكم عليها وتقديرها، فمع التماثل سيكون الحكم عليها بالدقة و الصواب ليصبح المعيار هنا الدقة والمصادقية، أما إذا ما اختلفت وتباينت مع بناء الفرد المعرفي فهذا لا بد من الموازنة بين الرسالة وما لديه من معارف ليقرر أيهما أكثر قيمة.

- **مهارة الاتصال وإنتاج الرسائل الإعلامية:** إن مهارة الاتصال أو الإنتاج تعني قدرة الفرد على نقل أفكاره إلى الآخرين وتأتي مهارتا التحدث والكتابة ضمن المهارات الأولية، لكن مهارات الاتصال في ظل التطورات التكنولوجية الهائلة أصبحت متعددة ومتنوعة وتقترب إلى حد بعيد من الصفة الإعلامية التي تكسب هذه المهارات مزيدا من العمق وتحملها أبعادا أخرى بما للإعلام من خصائص وسمات تميزه، يهتم الاتجاه الحديث للتربية الإعلامية بمهارة الاتصال والإنتاج ويطرحها كفكرة ومبدأ أساسي، في الوقت ذاته لا ينظر للاتصال كمهارات محددة بل ككفاءات تتطلب ليس فقط القدرة على أداء سلوكيات الاتصال والإنتاج، بل تتطلب فهم تلك السلوكيات والقدرة على الاختيار من بينها وبالتالي فكفاءة الاتصال تتضمن التمكن من المعرفة والاستخدام معا.

اللعب الإلكترونية وحتمية التربية الإعلامية

1.2 أبعاد اللعب الإلكتروني ومجالاته:

الألعاب الإلكترونية هي برمجيات تفاعلية تحاكي الواقع الحقيقي أو الافتراضي، وتعتمد على الوسائط الالية، الكمبيوتر، الفيديو، الهاتف في التعامل مع الوسائل المختلفة وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت بغرض التعليم أو الترفيه. (غري، 2025، ص324) حيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد التآزر البصري، أي استخدام اليد مع العين. أو تحد للإمكانيات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية. (بخاري، 2019، ص56) هذا الوصف يكشف عن البعد التفاعلي والوظيفي للألعاب الإلكترونية، حيث لم تعد مجرد وسيلة للمتعة، بل فضاء يجمع بين التعلم والترفيه ضمن بيئة رقمية غنية.

وتتجاوز الأبعاد التقنية للبعد الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكانياتها في التعليم والتسلية والترفيه، ومن الناحية العملية تمثل الألعاب الإلكترونية أداة تحدد قدرات المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تدرج من البساطة إلى التعقيد، ومن البطء إلى السرعة، وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومة بيسر ومتعة. (الشحوروي، 2008، 19) فهي من الناحية العملية، تمثل أداة لاختبار قدرات المستخدم عبر وضعه في مواقف تدرج صعوبتها من السهل إلى المعقد، ومن البطء إلى السرعة، بما يساهم في تنمية مهاراته الإدراكية والحركية. كما تعد هذه الألعاب وسيلة لنقل المعرفة بطريقة مشوقة تجمع بين التشويق والتسلية، مما يجعلها أداة فعالة في جذب انتباه الأفراد وتحفيزهم على تطوير ثقافتهم وقدراتهم.

ويمكننا تصنيف الألعاب الإلكترونية إلى عدد من الأنواع:

- **ألعاب المتعة والإثارة:** وهي تهدف عموماً للتسلية وملئ الفراغ، وتعتمد أساساً على تفاعل المستخدم مع اللعبة في أوضاع وحالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة، غالباً ما تتجاوز سقف قدرات المستخدم مهما أتيقن تدريبه، وتتميز هذا الألعاب بكونها مثيرة وجذابة وتشد الانتباه لكثرة تنامي المواقف فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع. (باشوشي، 2023، ص179)

- **ألعاب الذكاء:** وهي الألعاب التي تعتمد على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرارات وتتطلب استخدام الفكر للتعامل معها.

- **ألعاب الأكشن:** وهي الألعاب التي تعتمد على الحركة الجسدية، حيث يتحرك اللاعب مع شخصية إلكترونية في أجواء تتطلب منه القتال أو التسلق أو الجري...، والهدف في النهاية هو التخلص من العدو وتحقيق الهدف.

- **ألعاب المغامرات:** وهذا النوع يعتمد أكثر على القصة بالإضافة إلى فعل اللعب نفسه، حيث يتم إرسال اللاعب في رحلة بحث وهناك مجموعة من الألغاز أمامه عليه حلها.

- **ألعاب المحاكاة:** هي ألعاب في الأساس إعادة إنتاج لصور أنشطة رياضية حقيقية، حيث يتم الحفاظ على قواعد هذه الأنشطة بتمثيل كبير للجزئيات، وهذا النوع مستوحى من الواقع، أو من إدراكنا لهذا الواقع. (غري، ص326)

- **الألعاب التربوية والتعليمية:** يهدف هذا النوع إلى خلق التوازن بين اللعب والمتعة، وتنقل المعلومة للمستخدم بطريقة مسلية، وطيف هذه الألعاب عريض جداً يغطي جل المراحل الدراسية حتى الجامعات، فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الأرقام والحروف وكتابتها، والألعاب الأكثر تعقيداً التي تعلمه تركيب الكلمات و الجملة وتشكيلها والتعامل مع المسائل العلمية والحسابية، وهناك ألعاب وبرامج تهتم بالتحقيق العام ونقل المعلومات في عدة مجالات كالرياضيات والعلوم والتاريخ والجغرافية وتعليم اللغات ومبادئ الحاسوب... (عايد، 2017، ص49)

2.2 اثار ومخلفات اللعب الإلكتروني:

إننا نسعى هنا لإبراز المخاطر الناجمة عن مختلف الآثار السلبية للعب الإلكتروني على المستخدم، دون أن ننفي وجود فوائد ومهارات إيجابية للعب الإلكتروني كما عددها المختصون، وتركيزنا على الجوانب السلبية بهدف استثارة جهود التربية بهذا الصدد. ويمكن تلخيص مختلف المخاطر جراء الاستخدام المفرد للألعاب الإلكترونية فيما يلي:

- **اضطرابات السلوك:** استخدام الألعاب الإلكترونية المخيفة يعاني مستخدميها من مشكلات نفسية متعددة، منها اضطراب النوم والقلق، فهناك ارتباط سلبي بين كثافة ممارسة ألعاب الفيديو وقدرتهم على النوم. (بن فرج الله، 2020، ص55) كما أن الألعاب الرقمية تحمل مخاطر متنوعة على صحة الأطفال النفسية، حيث تتجسد بالأعراض النفسية التي تتنوع بين القلق والتوتر وظهور أحلام مزعجة حتى أثناء اليقظة، وصعوبات النوم، وفقدان الشعور بالسعادة والفرح الحقيقي إلا عند استخدام هذه الألعاب. (الديب، 2022، ص326)

- **العدوانية والعزلة:** توجد علاقة وثيقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والمخيفة وبين زيادة السلوك العدواني لدى الأطفال، فهناك ارتباط بين المخرجات الاجتماعية وألعاب الفيديو العنيفة، وهذه الألعاب تزيد من العدوانية وتقلل من النتائج الاجتماعية الإيجابية. (الأزهر، 2019، ص32)

- **ضعف المردود الدراسي:** ضعف القدرة على التركيز هو نتيجة حتمية لفرط اللعب الإلكتروني، حيث أن قضاء ساعات طويلة أمام الشاشات يؤدي إلى تشتت الانتباه ويقلل من قدرتهم على متابعة الأنشطة الدراسية بشكل منتظم. كما أن الانشغال الزائد بالألعاب يجعل

الأطفال يهملون أداء واجباتهم المدرسية مما يؤدي إلى تراكم المهام وتأثير مباشر على مستواهم التعليمي. بالإضافة إلى ذلك تسهم اضطرابات النوم الناتجة عن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، خاصة في أوقات متأخرة من الليل في تقليص قدرة الأطفال على الاستيعاب والمشاركة الفاعلة في الحصص الدراسية. (معزة، 2025، ص76)

- التعرض للابتزاز وانحراف السلوك: مع انتشار الألعاب الإلكترونية المتصلة بالإنترنت، يواجه الأطفال خطر التعرض لمحتوى غير مناسب أو للتواصل مع غرباء قد يشكلون خطرا عليهم، فبعض الألعاب تسمح بالتواصل مع الغرباء، بما يحمل ذلك من تعرض الأطفال لمخاطر الابتزاز أو التعرف على أشخاص غير مناسبين أو تبني أفكار غير أخلاقية أو سلوكيات منحرفة. (الديب، ص327)

- الأضرار الجسدية: وذلك بسبب الجلوس لساعات طويلة بالوضعية نفسها مما يؤثر سلبا في العمود الفقري، كما يؤدي الضغط على الأزرار لساعات طويلة إلى آلام المفاصل والأصابع واليدين، ويؤدي التركيز بالنظر إلى إجهاد العينين وضعف البصر وأمراض العيون، وقوة التركيز مع الشاشة تقلل من الرمش الأمر الذي يؤدي إلى جفاف حدة العين وتعرضها إلى أنواع مختلفة من الحساسية. ويؤدي كل ما سبق إلى إحساس الطفل بالتعب البدني المستمر. (Kowert, 2015, p92)

تتعدد المخاطر المرتبطة بالاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، رغم اعتراف الباحثين بوجود فوائد للألعاب الإلكترونية في تنمية بعض المهارات، إلا أن التركيز على هذه الجوانب السلبية يكشف عن ضرورة إدماج التربية الإعلامية كآلية وقائية وتوعوية. فالتربية الإعلامية تعنى بتمكين المستخدم، خاصة فئة الأطفال واليافعين، من الوعي بالمضامين الرقمية وتقييمها نقديا، مما يعزز قدرتهم على التمييز بين الاستخدام الآمن والضار، وضبط أوقات الممارسة، وفهم المخاطر الأخلاقية والاجتماعية والصحية المترتبة. وبذلك تصبح التربية الإعلامية وسيلة استراتيجية لتنمية الوعي النقدي حول الألعاب الإلكترونية، من خلال ربطها بالمسؤولية الفردية والاجتماعية في التعامل مع هذه الوسائط الرقمية.

3.2 احتياج التربية الإعلامية للحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية:

للتربية الإعلامية أهمية كبيرة في حياة الفرد، فهي تساهم بشكل كبير في بناء الفكر الإنساني عن طريق تنمية أساليب التفكير الناقد وتدعيم مهارات المتعلم في البحث والتحليل والتفسير والاستنتاج ومن ثم التقييم لكل ما يعرض عبر الألعاب الإلكترونية، خاصة من خلال نظامها التفاعلي والتقني المتطور المستخدم في تنفيذها وصناعتها حيث جعل هذا للمستخدمين عنصر تشويق لهم من خلال تحميلها أو اقتنائها وبالإضافة إلى تنوع الوسائط التكنولوجية التي تساعد في عرضها بجودة عالية. لقد أدى هذا التدفق في استخدام الألعاب الإلكترونية إلى الخروج عن الدائرة الإيجابية في استعمالها والدخول في عالمها السلبي، حيث كلما زاد اللعب الإلكتروني زاد سوء استخدامه وبالتالي تفاقم خطورتها. (قاسمي، 2023، ص268) فالتربية الإعلامية لا تقتصر على الاستفادة من مزايا الألعاب في الإبداع والتعلم، بل تمتد لتدريب المتعلمين على التمييز بين الاستخدام السليم والمضر، وإدراك أن المتعة التقنية قد تخفي أبعادا سلبية تؤثر على السلوك والقدرات الذهنية والاجتماعية. وعليه، يصبح الوعي النقدي ضرورة ملحة لمواجهة هذا التدفق التقني.

ففي الوقت الذي تحظى فيه الألعاب الإلكترونية بالاهتمام والتركيز عليها سواء من طرف الصانعين والمصممين، وذلك من خلال التطوير والتعديل أو التحميل واللعب من طرف التلاميذ، فيظهر دور التربية الإعلامية والتي تضمن للمستخدمين اللعب الواعي والأمثل لها، وأيضا تمكن المستخدمين من توظيف أسلوب التفكير النقدي وأيضا توظيف المهارات التحليلية والتفسيرية لهذه الألعاب، وبذلك يكونون قادرين على معرفة الحقيقة للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها وسلبياتها وكيفية الاستمتاع بها في الإطار المعقول والمقبول، فيكون بذلك المستخدم محمي من مخاطرها أو بعبارة أخرى يكون قادرا على حماية نفسه من مخاطرها ويصبح مؤهلا لمعرفة محتوى هذه الألعاب وكيفية التعامل معها

ونقدها. (قاسمي، ص 269) فالتربية الإعلامية بذلك تمثل خط الدفاع الأساسي في مواجهة المخاطر الناجمة عن الاستخدام غير الواعي للألعاب الإلكترونية، باعتبارها آلية أساسية لتحقيق الأمن الرقمي والوقاية الذاتية، وضمان الاستخدام الرشيد للألعاب الإلكترونية في إطار تربوي وأخلاقي.

آليات ومهارات بناء الوعي النقدي حول الألعاب الإلكترونية

1.3 التربية الإعلامية ومقصد بناء الوعي النقدي حول اللعب الإلكتروني:

إن تكريس ثقافة التربية الإعلامية والرقمية هو تنمية لروح النقد لدى المستخدمين اتجاه كل أشكال الرسائل الإعلامية التي يتلقونها على حد تعبير كاترين بيزوت، فذلك يحميهم من كل أشكال التضليل والدعاية والتلاعب الإعلامي ويمنحهم تدريبا قانونيا ومدنيا يوجههم لاحترام معايير المجتمع وضوابطه. (بودهان، 2024، ص 212)

إن تكريس ثقافة التربية الإعلامية والرقمية يشكل الأساس في تنمية الوعي النقدي لدى المستخدمين، من خلال تدريبهم على كشف التضليل والدعاية والتلاعب الإعلامي، وهي ممارسات تزداد خطورتها في بيئة الألعاب الإلكترونية التي قد تتضمن رسائل ضمنية أو أنماط تواصل مشبعة بالقيم الخفية. فالتربية الإعلامية هنا لا تقتصر على الجانب التقني بل تتعداه إلى تأهيل قانوني ومدني يحصن المتعلمين ضد الاستخدامات غير الأخلاقية ويضمن احترامهم للضوابط الاجتماعية. حيث يصبح الفرد قادرا على التمييز بين الترفيه البريء ومحاولات التوجيه أو الاستمالة غير المباشرة. وبذلك تتحول التربية الإعلامية إلى أداة تربوية تكسب اللاعبين قدرة نقدية شاملة تمكنهم من التعامل الواعي مع محتوى الألعاب الإلكترونية، وتوظيفها في إطار معرفي واجتماعي متوازن، بدل الانسياق وراء تأثيراتها السلبية.

يرتبط التفكير النقدي بمجموعة من الممارسات النقدية كالتمهل، التعقل، القدرة على الاستنساخ، تقييم الأدلة، الرجوع إلى المصادر، اتباع الدليل، الابتعاد عن الانفعال وابعاد الأحكام الذاتية. فالتفكير الناقد يمارس للتأكد من شيء فيه غموض أو تحليل شيء معين أو حل مشكلة ما وعلى هذا الأساس فإنه يتضمن مستويات الإدراك العقلي العليا المتمثلة في التحليل، التركيب، والتقييم، وتكمن أهميته في أنه يزيد من فعالية النشاط العقلي للمستخدم ويؤدي إلى الاتقان، وكذلك يدفعه إلى مراقبة تفكيره وضبطه، الأمر الذي يجعل أفكاره أكثر صحة ودقه، وكذلك يكسب المتعلم القدرة على التعليل وربط العلل بأسبابها، وأيضا يكتسب القدرة على التمييز بين الحقائق والآراء والمعلومات والادعاءات والبراهين والحجج الواهية، وتعرف أوجه التناقض والتطابق في النص المقروء أو المسموع أو المرئي. (عطية، 2009، ص 181) ومن خلال هذا المسار، تتحقق التربية الإعلامية كآلية لإكساب المستخدمين القدرة على التمييز بين الواقع والخيال، وبين المعلومة الدقيقة والادعاء الزائف، وهو ما يعزز الوعي النقدي لديهم ويحد من انقيادهم وراء التأثيرات السلبية للألعاب، محولا إياهم إلى مستخدمين فاعلين لا متلقين سلبيين.

إذ أن كثيرا من الألعاب تحمل مضامين خفية وقيما موجهة أو رسائل ثقافية مضمنة في شخصياتها أو في أنماط لعبها. ومن خلال استراتيجيات التفكير والتشفير، يصبح اللاعب قادرا على قراءة هذه الرسائل بشكل ناقد، وفهم أهدافها، وتوليد معان بديلة تتيح له تجاوز الاستهلاك السلبي نحو المشاركة الواعية. فالوعي النقدي هنا لا يقتصر على النقد المباشر، بل يشمل التأويل والكشف عن الاختلافات والرسائل الضمنية التي قد تسعى بعض الألعاب إلى تمريرها، سواء كانت تجارية، ثقافية أو أيديولوجية. وهكذا تتحول التربية الإعلامية إلى

أداة لترسيخ التربية الإنسانية الحرة، حيث يصبح المستخدم قادرا على ممارسة حرية التفكير والنقد في مواجهة الرسائل الرقمية، بما فيها تلك التي تبثها الألعاب الإلكترونية.

2.3 مهارات التربية الإعلامية واكتساب الوعي النقدي حول اللعب الإلكتروني:

مهارات التربية الإعلامية تقوم على طرح أسئلة جوهرية حول المصدر، والمضمون، والتكنولوجيا، واللغة، والمؤثرات، وهي أسئلة تهدف إلى كشف الأبعاد الظاهرة والخفية للألعاب الإلكترونية. وعند إسقاط ذلك على الألعاب الإلكترونية، يتضح أن هذه الأسئلة تشكل مدخلا أساسيا لتنمية الوعي النقدي لدى المستخدمين، وسنقوم في هذا الجزء الأساسي من الدراسة إسقاط وإدماج مهارات التربية الإعلامية، ومبدأ اكتساب الوعي النقدي حول الألعاب الإلكترونية:

- إن تنمية الوعي النقدي حول الألعاب الإلكترونية يبدأ من إجادة مهارة الدخول للرسائل الإعلامية، حيث يتعلم المستخدم كيفية القراءة الواعية للمحتوى البصري والسمعي الذي تقدمه هذه الألعاب، بدلا من التفاعل معه بشكل تلقائي أو سطحي. فالألعاب الإلكترونية، بما تحمله من صور متحركة وأصوات تفاعلية وتقنيات رقمية، تستهدف جذب الانتباه وتوليد الانغماس، وهو ما قد يحجب عن اللاعب الوعي بمضامينها المباشرة أو الضمنية فيصبح من الضروري أن يمتلك المستخدم القدرة على الدخول النقدي إلى محتوى اللعبة، من خلال تشغيل مهارات الملاحظة الدقيقة والاستماع التحليلي وربط ذلك بخبراته ومعارفه السابقة. هذا الإدراك الأولي الواعي يمثل الخطوة الأساسية التي تمكن الفرد من الانتقال لاحقا إلى مستويات أعمق مثل التحليل والتقييم.

- تسمح مهارة تحليل الرسائل الإعلامية بتجاوز المعنى السطحي الذي تقدمه اللعبة والانخراط في تفكيك عناصرها الداخلية مثل السيناريو، الشخصيات، الرموز، والآليات التقنية المستعملة. فالتحليل النقدي يمكن اللاعبين من التعرف على الأبعاد القيمية والثقافية الكامنة في الألعاب، مثل الرسائل العنيفة أو الصور النمطية أو القيم الاستهلاكية، بدل الاكتفاء بالتفاعل الترفيهي المباشر معها. كما أن هذه المهارة تمكن المستخدم من إدراك العلاقة بين أهداف اللعبة والآثار السلوكية أو الاجتماعية المترتبة على ممارستها، سواء كانت تعزيز الإبداع والتعاون أو، على العكس، تكريس العزلة والعدوانية.

- تشكل مهارة التقييم والحكم على الرسائل الإعلامية مرحلة متقدمة في تنمية الوعي النقدي تجاه الألعاب الإلكترونية، حيث ينتقل اللاعب أو المتعلم من مجرد تحليل عناصر اللعبة إلى إصدار حكم نقدي موضوعي بشأنها. فبعد تحديد ما تحمله اللعبة من قيم، ورموز، وأهداف، ومضامين خفية، يصبح على الفرد مقارنتها بما يمتلكه من معارف وخبرات سابقة حول الأخلاقيات الرقمية، التربية القيمية، والمعايير الاجتماعية والثقافية. كما تسمح هذه المهارة بموازنة بين البعد الترفيهي للعبة وبين آثارها التربوية والنفسية والسلوكية، وهو ما يفضي إلى وعي نقدي يساعد الفرد على الحكم على جودة اللعبة، مدى مصداقيتها، وقيمتها التربوية أو مخاطرها المحتملة. وبهذا يصبح التقييم أداة لإعادة تحديد موقف المستخدم من اللعبة، ليس فقط على مستوى الممارسة الشخصية، وإنما أيضا في التفاعل مع الجماعة والقدرة على تبني مواقف واعية ومسؤولة تجاهها.

- تغدو مهارة الاتصال وإنتاج الرسائل الإعلامية بعدا تكامليا في تنمية الوعي النقدي باللعب الإلكتروني، حيث لا يقتصر دور المتعلم على الاستقبال والتحليل والتقييم، بل يتجاوز إلى إنتاج خطاب إعلامي بديل يعكس وعيه النقدي. ففي بيئة الألعاب الإلكترونية التي تشجع على التفاعل والمشاركة عبر المنتديات، الدردشات أو حتى صناعة محتوى مواز مثل البث المباشر ومراجعات الألعاب، يصبح المتعلم قادرا على توظيف أدوات الاتصال الرقمية لنقل أفكاره ومواقفه النقدية تجاه اللعبة، سواء بتسليط الضوء على إيجابياتها التربوية أو التنبيه إلى مخاطرها

القيمة والنفسية. ويؤدي هذا الإنتاج إلى تعزيز الوعي الجماعي، إذ يتحول اللاعب من مستهلك سلبي للمحتوى إلى مساهم في إعادة تشكيل الخطاب الرقمي حول الألعاب.

خاتمة:

تبين من خلال دراسة موضوع التربية الإعلامية في علاقتها بالألعاب الإلكترونية أن هذه الأخيرة لم تعد مجرد أدوات للترفيه أو التسلية، بل تحولت إلى فضاءات رقمية مركبة تحمل أبعادا معرفية، نفسية وقيمية، تستوجب الوعي النقدي في التعامل معها. وهنا برزت التربية الإعلامية كخيار استراتيجي يمد المتعلم بالمهارات والآليات الضرورية لفهم الرسائل الإعلامية المتضمنة في الألعاب، وتفكيكها، وتقويمها. فقد أسهمت مهارة الدخول للرسائل في بناء الوعي الأولي عند التعرض للمحتوى، بينما منحت مهارة التحليل القدرة على استكشاف بنياته العميقة. ثم جاءت مهارة التقويم والحكم لتؤسس لموقف نقدي يوازن بين ما تعرضه اللعبة وما يملكه الفرد من معارف وقيم، لتتوج العملية بمهارة الاتصال والإنتاج التي تحول المتعلم من مستهلك سلبي إلى منتج وفاعل في الفضاء الرقمي. وتتكامل هذه المهارات في إطار مهارة التجميع التي تسمح بالربط بين المعارف والخبرات لتكوين رؤية شاملة تعزز الوعي النقدي.

المصادر والمراجع:

- الأزهري، صيف، ذيب، محمد، (2019)، الألعاب الإلكترونية وتشكيل السلوك العدواني العنيف لدى الطفل داخل المدرسة، مجلة المجتمع والريضة، المجلد 02، العدد 02، ص 26-34.
- al-Azhar, Sayf; Dhīb, Muḥammad. (2019). al-Al'āb al-iliktrūniyya wa-tashkīl al-sulūk al-'udwānī al-'anīf ladā al-tīfl dākhl al-madrasah. Majallat al-Mujtama' wa-al-Riyāḍa, vol. 2, no. 2, pp. 26-34.
- باشوشي، كنزة، (2023)، تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل .. بين الفوائد والأضرار، مجلة الباحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية، المجلد 15، العدد 02، ص 177-188.
- Bāshūshī, Kanzah. (2023). Ta'thīr al-al'āb al-iliktrūniyya 'alā al-tīfl: bayn al-fawā'id wa-al-aḍrār. Majallat al-Bāhith fī al-'Ulūm al-Insāniyya wa-al-Ijtīmā'iyya, vol. 15, no. 2, pp. 177-188.
- بخاري، فتحي، شعوة، علي، (2019)، ماهية الألعاب الإلكترونية ودواعي التعلق بها، مجلة المجتمع والريضة، المجلد 02، العدد 02، ص 55-62.
- Bukhārī, Fathī; Sha'wah, 'Alī. (2019). Māhiyyat al-al'āb al-iliktrūniyya wa-dawā'ī al-ta'alluq bihā. Majallat al-Mujtama' wa-al-Riyāḍa, vol. 2, no. 2, pp. 55-62.
- البرصان، إلهام أحمد سليم، (2019)، إدراك مدرسي المرحلة الثانوية في الأردن لمفهوم ومبادئ التربية الإعلامية، دراسة مسحية، أطروحة دكتوراه، جامعة الشرق الأوسط. عمان، الأردن.
- al-Burṣān, Ilhām Aḥmad Salīm. (2019). Idrāk mudarrisī al-marḥala al-thanawiyya fī al-'Urdunn li-mafhūm wa-mabādi' al-tarbiyya al-i'lāmiyya: dirāsa mash'iyya. PhD diss., Jāmi'at al-Sharq al-Awsaṭ, 'Ammān, al-'Urdunn.
- بن فرج الله، بختة، نبار، فتيحة، (2020)، الإدمان على الألعاب الإلكترونية وأثره على صحة الأطفال، مجلة المجتمع والريضة، المجلد 03، العدد 01، ص 51-60.
- Bin Farj Allāh, Bakhtah; Nibār, Fatīḥa. (2020). al-Idmān 'alā al-al'āb al-iliktrūniyya wa-atharahu 'alā ṣiḥḥat al-aṭfāl. Majallat al-Mujtama' wa-al-Riyāḍa, vol. 3, no. 1, pp. 51-60.
- بودهان، اليامين، (2024)، التربية الإعلامية والرقمية، بناء التفكير النقدي في زمن الإعلام الرقمي، المجلة الدولية للاتصال الاجتماعي، المجلد 11، العدد 04، ص 209-222.

- Būdhān, al-Yamīn. (2024). al-Tarbiyya al-i'lāmiyya wa-al-raqamiyya: binā' al-tafkīr al-naqdī fī zaman al-i'lām al-raqamī. al-Majalla al-Duwaliyya lil-Ittiṣāl al-Ijtīmā'ī, vol. 11, no. 4, pp. 209-222.
- حمدي، عبير محمد، (2020)، توظيف منهج التربية الإعلامية في المحتوى الأكاديمي لكليات الإعلام المصري من منظور الأكاديميين، مجلة الرأي العام، المجلد 19، العدد 04، ص 235-299.
- Hamdī, 'Abīr Muḥammad. (2020). Tawzīf manhaj al-tarbiyya al-i'lāmiyya fī al-muḥtawā al-akādīmī li-kulliyāt al-i'lām al-Miṣrī min manẓūr al-akādīmīyīn. Majallat al-Ra'y al-'Āmm, vol. 19, no. 4, pp. 235-299.
- دغمان، هالة، خيرى، نورة، (2024)، التربية الإعلامية عبر الوسائط الجديدة وعلاقتها بتأهيل المستخدمين نحو المواطنة الافتراضية، مجلة التميز الفكري للعلوم الاجتماعية والإنسانية، المجلد 06، العدد 01، ص 51-61.
- Dughmān, Hāla; Khayrī, Nūra. (2024). al-Tarbiyya al-i'lāmiyya 'abra al-wasā'it al-jadīda wa-'alāqatuhā bi-ta'hīl al-mustakhdīmīn naḥwa al-muwāṭana al-iftidāriyya. Majallat al-Tamayyuz al-Fikrī lil-'Ulūm al-Ijtīmā'iyya wa-al-Insāniyya, vol. 6, no. 1, pp. 51-61.
- الديب، هبة أحمد، (2022)، التأثيرات النفسية والاجتماعية المترتبة عن استخدام الأطفال وإدمانهم للألعاب الإلكترونية، دراسة تطبيقية على عينة من أسر الأطفال المستخدمة للألعاب الإلكترونية، المجلة المصرية لبحوث الرأي العام، المجلد 21، العدد 02، ص 317-334.
- al-Dīb, Hiba Aḥmad. (2022). al-Ta'thīrāt al-nafsiyya wa-al-ijtima'iyya al-mutarattiba 'an istiḥdām al-aṭfāl wa-idmānihim lil-al'āb al-iliktrūniyya: dirāsa taṭbīqiyya 'alā 'ayna min usur al-aṭfāl al-mustakhdima lil-al'āb al-iliktrūniyya. al-Majalla al-Miṣriyya li-Buḥūth al-Ra'y al-'Āmm, vol. 21, no. 2, pp. 317-334.
- الشحوري، مها حسني، (2008)، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، دار الميسرة للطباعة والنشر، عمان، الأردن.
- al-Shihrūrī, Mahā Ḥusnī. (2008). al-Al'āb al-iliktrūniyya fī 'aṣr al-'awlama. Dār al-Maysara li-al-Ṭibā'a wa-al-Nashr, 'Ammān, al-'Urdunn.
- ضيف، ليندة، (2024)، التربية الإعلامية والتصدي للأخبار الكاذبة عبر الشبكات الاجتماعية، نموذج عملي للتصدي، المجلة الدولية للاتصال الاجتماعي، المجلد 11، العدد 04، ص 150-160.
- Dayf, Linda. (2024). al-Tarbiyya al-i'lāmiyya wa-al-taṣaddī lil-akhbār al-kādhība 'abra al-shabākāt al-ijtima'iyya: namūdhaj 'amalī lil-taṣaddī. al-Majalla al-Duwaliyya lil-Ittiṣāl al-Ijtīmā'ī, vol. 11, no. 4, pp. 150-160.
- عايد، بشار عبد الهادي، (2017)، الألعاب الإلكترونية، دار يافا العلمية للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.
- 'Āyid, Bashshār 'Abd al-Hādī. (2017). al-Al'āb al-iliktrūniyya. Dār Yāfā al-'Ilmiyya lil-Nashr wa-al-Tawzī', 'Ammān, al-'Urdunn.
- عطية، محسن علي، (2009)، الجودة الشاملة والجديد في التدريس، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.
- 'Aṭiyya, Muḥsin 'Alī. (2009). al-Jawda al-shāmila wa-al-jadīd fī al-tadrīs. Dār Ṣafā' lil-Nashr wa-al-Tawzī', 'Ammān, al-'Urdunn.
- غربي، مونية، بملول، رفيدة، (2025)، الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي وعلاقته بالاغتراب النفسي، دراسة ميدانية، مجلة البحوث التربوية والتعليمية، المجلد 14، العدد 01، ص 317-352.
- Gharbī, Mūniya; Bahlūl, Rafīda. (2025). al-Idmān 'alā al-al'āb al-iliktrūniyya ladā talāmīdh al-sana al-ūlā thanawī wa-'alāqatuhu bi-al-ighṭirāb al-nafsī: dirāsa maydāniyya. Majallat al-Buḥūth al-Tarbawiyya wa-al-Ta'līmiyya, vol. 14, no. 1, pp. 317-352.
- قاسمي، إكرام، عداد، وسام، (2023)، التربية الإعلامية كآلية لحماية التلاميذ من مخاطر الألعاب الإلكترونية في المؤسسات التربوية، مجلة الرسالة للدراسات والبحوث الإنسانية، المجلد 08، العدد 01، ص 261-269.
- Qāsimī, Ikrām; 'Addād, Wisām. (2023). al-Tarbiyya al-i'lāmiyya ka-āliyyat li-ḥimāyat al-talāmīdh min makhāṭir al-al'āb al-iliktrūniyya fī al-mu'assasāt al-tarbawiyya. Majallat al-Risāla lil-Dirāsāt wa-al-Buḥūth al-Insāniyya, vol. 8, no. 1, pp. 261-269.
- معزة، ابتسام، الديب، جمال، (2025)، حماية الأطفال من الألعاب الإلكترونية الضارة، مجلة البحوث الأسرية، المجلد 05، العدد 02، ص 71-85.



- Ma'zza, Ibtisām; al-Dīb, Jamāl. (2025). Ḥimāyat al-aṭfāl min al-al'āb al-iliktrūniyya al-ḍarrā. Majallat al-Buḥūth al-Usariyya, vol. 5, no. 2, pp. 71–85
- Buckingham, David, (2019), Media Education and Digital Literacy: Policy and Pedagogy in the Internet, Polity. <https://davidbuckingham.net/wp-content/uploads/2019/12/media-education-in-digital-capitalism.pdf>.
- Hobbs, Renee, (2010), Digital and Media Literacy: A Plan of Action, Journal of Digital and Media Literacy. <https://scispace.com/pdf/digital-and-media-literacy-a-plan-of-action-1qnfa3nz1i.pdf>
- Hobbs, Renee, (2011), Digital and Media Literacy: Connecting Culture and Classroom, Corwin Press. <https://eric.ed.gov/?id=ED523447>
- Kowert, Rachel, (2015), The video game debate: Unravelling the physical, Social, and Psychological effects of video games, Routledge. https://www.researchgate.net/publication/285069015_The_Video_Game_Debate_Unravelling_the_Physical_Social_and_Psychological_Effects_of_Digital_Games