التأثيرات النفسية والاجتماعية المترتبة علي استخدام الأطفال وإدمانهم للألعاب الإلكترونية

دراسة تطبيقية علي عينة من أسر الأطفال المستخدمة للألعاب الإلكترونية

د. هبة أحمد الديب*

الملخص:

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على التأثيرات النفسية والإجتماعية لإستخدام الأطفال وادمانهم للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الآباء والأمهات بهدف الوصول لنتائج تسهم في وضع سياسات وبرامج تربوية ونفسية وإعلامية تخفف من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية وقد تم اختيار(100) مفردة مكونة من الآباء والأمهات. أما وحدات التحليل فكانت عن الأطفال والتأثيرات المحتملة النفسية والإجتماعية عليهم ، ولتحقيق أهداف هذه الدراسة تم تصميم استبانة خاصة تقيس التأثيرات النفسية والإجتماعية لإستخدام الأطفال وادمانهم على الألعاب الإلكترونية .

ولتحقيق أهداف الدراسة استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي، وتم إعداد استبانة للآباء والأمهات عرضت على مجموعة من المحكميين للتحقق من صدقها وثباتها، وطبقت على عينة مكونة من 100 مفردة من الآباء والأمهات في " مدرسة الشهيد أحمد حسين الرسمية للغات المشتركة " " ادارة شرق المنصورة التعليمية " اختيروا بالطريقة العشوائية البسيطة.

وقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج التي تؤكد ما توصلت إليه الدراسات العربية والعالمية وأشارت نتائج الدراسة إلى أن الآباء والأمهات يرون أن هناك مخاطر كثيرة لهذه الألعاب، وأن الأطفال تتأثر بصورة كبيرة نفسية واجتماعية نتيجة ادمانها لهذه الالعاب ، أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لساعات طويلة باليوم لها آثار سلبية كثيرة منها التأثير على الصحّة العامّة للطفل (زيادة الوزن، وهشاشة العظام، وتشوهاتً بالعمود الفقري للطفل، وآلام باليدين، وأضرار بالعين ضعف البصر والسمع وعدم التركيز) ، فضلا عن الضعف في السلوك الاجتماعي للطفل كالعنف والعدوان و والاضطرابات النفسيّة وزيادة العدوانية والعصبية والإنفعال على الوالدين والعزلة الإجتماعية والسهر الدائم والعصبية الشديدة والتفوه بألفاظ غريبة وغير معتادة ، على الأطفال واقترحت عينه الدراسة بضرورة الرقابة الشديدة علي مثل هذه الألعاب الإلكترونية .

كما أن الحرية الكبيرة في تداول المعلومات على الإنترنت دون ترشيد أورقابة أدى إلي آثار نفسية واجتماعية وخيمة .

وأخيراً أثبتت الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين استخدام الأطفال وادمانهم للألعاب الألكترونية لصالح التأثيرات النفسية والإجتماعية .

*أكاديمي - وعضو الهيئة الاستشارية العليا لاتحاد المرأة الافرواسيوي

Psychological and social effects of children's use and addiction to electronic games

An applied study on a sample of children's families who use electronic games

Abstract:

This study aimed to identify the psychological and social effects of children's use and addiction to electronic games from the point of view of fathers and mothers, in order to reach results that contribute to the development of educational, psychological and media policies and programs that mitigate the negative effects of electronic games. and mothers. As for the units of analysis, they were about children and the potential psychological and social effects on them. To achieve the objectives of this study, a special questionnaire was designed that measures the psychological and social effects of children's use and addiction to electronic games.

To achieve the objectives of the study, the researcher used the descriptive survey method, and a questionnaire was prepared for parents and presented to a group of arbitrators to verify its validity and reliability. educational" were chosen by simple random method.

The study reached many results that confirm the findings of Arab and international studies. The results of the study indicated that parents see that there are many dangers to these games, and that children are greatly affected psychologically and socially as a result of their addiction to these games, that children's playing games for long hours a day, electronic devices have many negative effects, including the impact on the general health of the child (weight gain, osteoporosis, deformities of the child's spine, pain in the hands, eye damage, poor vision, hearing and lack of focus)

As well as weakness in the social behavior of the child such as violence, aggression, psychological disturbances, increased aggressiveness, nervousness, and irritability against parents, social isolation, constant staying up late, extreme nervousness, and uttering strange and unusual words on children. These are electronic games.

Also, the great freedom in the circulation of information on the Internet without rationalization or censorship led to severe psychological and social effects

Finally, the study demonstrated the existence of statistically significant differences between children's use and addiction to electronic games in favor of psychological and social effects.

مقدمة :

لاشك أن حماية الطفل في مختلف الدول العربية من أهم الأولويات التي تضعها الدول في استراتيجيتها باعتبارهم الثروة الحقيقية لأي مجتمع فهم بناه المستقبل وصناع واقعنا الجديد.

وحظي الأطفال بإهتمام هائل علي الصعيدين العالمي والعربي ، حيث كان السعى للعثور على الوسائل المناسبة العاملة على تأسيس أجيال صالحة تسهم في تقدم الإنسانية جمعاء، وفي العصر الجديد تم تتويج تلك المجهودات المتغايرة بتأسيس الكثير من المراكز المختصة بشأن العالم التي تسهم في حراسة الأطفال، وإعطائهم مستحقاتهم، وانتشالهم من براثن المجرمين الذين يلحقون بهم أقوى أشكال الضرر، طمعا بالأموال الطائلة، والثروات العظيمة.

فقد عرفت منظمة الأمم المتحدة الطفل على أنه كل من لم يمر سن الثامنة عشرة، ومن هنا فإنه ومن الملاحظ أن نسبة هائلة من أهالي العالم سوف تنتمي إلى تلك الفئة، الأمر الذي يفرض على الحكومات المتغايرة، والجهات المقصودة الشغل على ادخار مختلف ما تحتاجه تلك الشريحة العريضة من لوازم.(اتفاقية حقوق الطفل"، يونيسيف)

ما هية الألعاب الإلكترونية

برزت الألعاب الإلكترونية في بداية الثمانينات مع التطور العلمي والتكنولوجي والاستخدامات المتعددة للحاسوب، فكانت نقلةً نوعيةً ومُتميزةً، وأصبحت مدار بحثٍ وجدلٍ كبيرين بالنسبة لأهميّتها ودورها التربوي وتأثيرها على الكبار والصغار، وفوائدها في تنمية المهارات وخاصّةً مهارة التفكير والتخطيط، وبهذا فقد أصبَحت هذه الألعاب محطّ اهتمام الجميع.

وتُعدّ الألعاب الإلكترونية المرحلة المتقدّمة من ألعابِ الفيديو؛ حيث مَرّت بمَراحل عديدة حَتى وصلت إلى شكلِها الحالي. (قهلوزو، عرقابي ، 2020 ، ص ص 116-117)

تصنيف الألعاب الإلكترونية

ان الالعاب الالكترونية يتم تصنيفها على حسب فئة المستخدمين لها وكذلك الهدف منها الى 3 انواع اساسية وهم : –

- العاب الذكاء

ان هذا النوع من الالعاب يعتمد على العقل وعلى التفكير المنطقى فى اتخاذ القرارات ؛ وهذه الألعاب تحتاج الى التفكير العميق للتعامل معها ومن ضمن هذه الالعاب " الشطرنج".

- الألعاب التعليمية

ان هذا النوع من الالعاب يهدف الى الجمع ما بين اللعب والمتعة والموازنة بينهم بالاضافة الى قيامها بنقل المعلومة الى من يقوم بالعب بشكل بسيط ومسلم. وهذا النوع من الالعاب

يغطى الكثير من المجالات مثل " الرياضيات، العلوم، التاريخ لغات وغيرها ومن ضمن أمثلتها الالعاب التى تقوم بتعليم الاطفال الارقام والحروف وكيفية كتابتها .

- العاب المتعة والاثارة

ان هذا النوع من الالعاب يهدف الى تقديم التسلية وملء أوقات الفراغ ومن أهم ما تركز عليه هوالتفاعل بين اللاعبين داخلها وتتدرج مستوياتها من السهولة الى الصعوبة ومن اهم مايميزها عن غيرها هوأنها جذابة بشكل اكبر وتقوم باستخدام الأصوات والصور تستهوي المراهقين والاطفال . (سعاد ومرزوق ، 2016، ص 65)

وانتشرت الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية، كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي دخلت حياتنا من كل الجوانب لجذب مختلف الفئات العمرية فلم تعد مقتصرة على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار، وتجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، حيث انتشرت انتشارا واسعاً وكبيراً

حيث انتقل اهتمام الأطفال إلى الألعاب الالكترونية مثل البلاي ستايشن والعاب الفيديوونظرا للارتباط الكبير والمتزايد بالألعاب الالكترونية من قبل الأطفال هذا دعى الباحثين لدراسة أثر هذه الألعاب على سلوك وثقافة مستعمليها وغيرها من النواحي، حيث أنه رغم ما لهذه الألعاب من ايجابيات وفوائد إلا أنها في المقابل لها جوانب سلبية تظهر أثارها على المجتمع بصفة عامة وعلى الفرد بصفة خاصة.

وفي هذا الصدد جاءت هذه الدراسة تتطرق للتأثيرات النفسية والإجتماعية المترتبة علي استخدام الأطفال وادمانهم للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الآباء والأمهات .

ادمان الألعاب الإلكترونية

ان الالعاب الالكترونية تستهلك الكثير جدا من الوقت لدى اللاعبين مما يتسبب فى ادمانها وقد أصبح هذا النوع من الإدمان معترفا به بشكل دولى ويتساوى فى خطورته مع ادمان المقامرة القهرية بحيث يصبح كل هدف اللاعب هوالفوز.

بحيث يتحول حب الالعاب الالكترونية الى الادمان حين يقضي اللاعب أغلب وقته في لعب هذه الألعاب على حساب كل من دراسته وعمله والمناسبات العائلية وكذلك الأنشطة الاجتماعية فيؤثر عليهم بالسلب.

توجد الكثير من الأسباب التى تؤدى الى ادمان الالعاب الالكترونية ومنها أن يقوم مصممو هذه الالعاب بطريقة معينة تزيد من عدد اللاعبين فيتم تصميم اللعبة لكى تشكل نوع من انواع التحدى الدائم اللاعب لكى يتمكن من الفوز من دون ان يستسلم.

أثر الألعاب الالكترونية على الطفل

يركز المطورون لهذه الألعاب إن يكون المستخدم لهذه اللعبة متفاعل مع أحداث اللعبة تفاعلا تاما ،ألعاب الفيديوالتي هي في غالبها صور وشخصيات متحركة تجذب المستخدم بألوانها وأصواتها وأيضا ما تحتويه اللعبة من قصة وأحداث من شانها أن تقود الناس

لشراء هذا الترفيه المسلي فان هذا المحتوى يحاكي واقعا أووقائع معينة بغية التسويق من قبل هذه الشركات ،ومن الطبيعي أن يترتب على هذه الجاذبية الخاصة لألعاب الفيديولدى الطفل أثر واضح على شخصيته ،وقصد بالأثر التغير الذي يطرأ على سلوك الطفل المشاهد والممارس لألعاب الفيديو ،وهذا الأثر هونتاج التفاعل الواقعي الحيوي بين خصائص ألعاب الفيديو ،وخصائص مستخدميه وجد أن ألعاب العنف يؤدي إلى زيادة سلوكيات العنف لدى المراهقين (الغامدي ،2011 ،ص3-ص4)

ويتأثر الأطفال بمن حولهم وبما يشاهدونه ،ولكنهم قد يفتقدون القدرة على التعبير اللفظي عن مشاعرهم خاصة في المراحل الأولى من الطفولة ،لذلك يجد الأطفال في الرسوم متنفساً ،ولغة تعبيرية تسبق اللغة اللفظية.

إن ألعاب الفيديوتحولت من مجرد وسيلة ثانوية إلى ظاهرة أساسية في حياة البشر، كما صارت مصدر تأثير فاعل في المجتمع، فلا بد من تأسيس علم يبحث في طبيعة التأثير لاستثمار فوائده ومعالجة اضراره .

ويمر الطفل بمراحل متعددة أثناء مراحل الاندماج بين مرحلة الاعداد والتهيؤ للعب تبدأ بمرحلة تقمص شخصية البطل ثم مرحلة التمثل للقيم التي يتبناها البطل وتدعيم تلك القيم وتطويرها اثناء مراحل اللعبة المختلفة من السهل الى الصعب وطبيعة المكافآت التي يتعرض لها كلما فاز بأحد مراحل اللعبة ومدي تقبله لها وكيف تصبح حافز لاستكمال اللعبة

كما أنه في حالة وجود ٢متنافسين في اللعبة وكيف ينتقل هذا التنافس في شكل حوار أوتراشق بالكلمات وانتقال الصراع من داخل اللعبة الى خارجها فيتحول الصراع والمنافسة والعنف الافتراضيين الى صراع وعنف واقعي حقيقي ملموس.

التأثيرات النفسية والإجتماعية للألعاب الإلكترونية على الأطفال :

أكدت العديد من الدراسات إن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي؛ فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب بازدياد السلوك وارتفاع معدل جرائم القتل، والاغتصاب، والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هوالعنف الذي تعرضه وسائل الإعلام، والألعاب الإلكترونية، ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعا من أنواع التسلية والمتعة .

فبالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع فإنها تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها، وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان، التي تقودهم في النهاية إلى ارتكاب الجرائم. وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب. (المعدول ، 2020، ص13)

وهناك عدد من الآثار السلبية لهذه الألعاب على الأطفال منها

1. إن قضاء ساعات طويلة أمام هذه الألعاب يؤدي إلى إهمال الدراسة النظامية مما يتسبب في ضعفهم الدراسي بشكل عام

2. الأطفال الذين يلعبون ألعابا عنيفة يظهر لديهم ميل شديد للسلوك العدواني في الحياة الحقيقية
3. تسبب مشكلات أسرية، حيث يكون التفاعل بين الطفل وأسرته أقل من الطفل العادي
4. التأثير في الذاكرة اللفظية
5. في أحيان كثيرة يستغرق الطفل في الألعاب وينفصل عن الواقع الذي يعيشه
6. زيادة الوزن بما يتتبعها من أمراض

الإطار النظري

لم يعد غريبا أن ينجذب أطفال الجيل الجديد نحوالألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب التقليدية الأخرى، فقد أدى انتشار الكمبيوتر وألعاب الفيديووالإنترنت في السنوات الأخيرة إلى بروز دورها بوضوح في حياة الأطفال، حتى باتوا يفضلونها، واعتادوا ممارستها لتطغى وتفرضً نفسها عليهم، بل أصبحت جزءا من نمط حياتهم اليومية.

وتعرف الألعاب الإلكترونية بمصطلح ألعاب الفيديو، فهي ألعاب تفاعلية يتم تشغيلها باستخدام أجهزة الكترونية متخصصة؛ مثل أجهزة الحاسوب، وأجهزة الهواتف الذكية، وأجهزة التلفاز..... الخ، كما يُمكن تشغيل تلك الألعاب وذلك من خلال الشبكات المُعتمدة على وجود خوادم خاصة، والتي يمكن الوصول إليها وذلك من خلال الإنترنت، حيث تسمح تلك الخوادم للعملاء بممارسة اللعب بمفردهم أومع أشخاص آخرين، فالالعاب الالكترونية هي عبارة عن سلعة تجارية تكنولوجية، حيث أنها جزء صغير من العالم الجديد، والذي نشئ من الثقافة الرقمية الحديثة، فعلى الرغم من كونها ممتعة ومسلية، إلا أنها تؤثر على الفرد والمجتمع بعدة طرق متنوعة (أحمد ، 2017، ص 33)

وأصبحت ظاهرة إدمان الألعاب الالكترونية ظاهرة عالمية تنتشر بين فئة الأطفال والمراهقين بشكل مستمر سواء في المنازل أوفي مقاهي الأنترنت، وأثبتت الدراسات ما لها من آثارها السلبية والإيجابية المختلفة على الأطفال ، حيث أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات التنمر والعدوان ونتيجتها الجريمة، وهذه القدرات مكتسبة من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب، إذ أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضررا من أفلام العنف التلفزيونية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب منه أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها، لذا الكثير من علماء علم النفس يلقون اللوم على الألعاب الإلكترونية على أنها من بين أحد الأسباب التي تؤدي إلى ظهور بعض الاضطرابات السلوكية عند الأطفال كمشكلة التنمر في الوسط المدرسي (سبتي، 2013، ص5)

إلا أن تهافت الأطفال عليها يجعلها وسيلة التسلية المفضلة مما يؤدي إلى إنعكاسات وعواقب غير مرغوبة ، وتسبب الألعاب الإلكترونية أخطارا وآثارا صحية حيث تنعكس

على خلايا المخ، تؤدى للإجهاد النفسي والعصبي، هذا بالإضافة إلى شغل ساعات كبيرة من وقته يسبب آلام بالرسغ والرقبة. ونجد في معظم الألعاب أشكالا متنوعة من المسدسات والخناجر والسيوف والعاب الليزر التي تدمر وتضعف العصب البصري عن طريق الأشعة الصادرة منها والشعور باحمرار العين والحكة. والضحية الأولى لهذه الألعاب هوالفرد (Spinkes,2006, p.84).

كما تشير دراسة (حسني ،2002، ص 34) "أنه مع انتشار الألعاب الإلكترونية على مدى السنوات الأخيرة الماضية، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، موضحة أن الجلوس لساعات عديدة أمام الحاسب، أوالتلفاز يسببً مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة حركة الأصابع آلاما على لوحة المفاتيح تسبب أضرارا بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة"

واتفق معها (الأنباري ،2010) في أن من أهم سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل الصغير (ما دون سن العاشرة) بهذه الألعاب، فإن ذلك يؤثر سلبا في دراسته ونطاق تفكيره. كما أن سهر الأطفال والمراهقين 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، وا ن للنوم في فصولهم ن ذهبوا، فإنهم قد يستسلموالمدرسية.

وفي هذا الصدد أشارت (أبوالمكارم ، 2007، ص 66)" أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لساعات طويلة باليوم لها آثار سلبية كثيرة منها: زيادة الوزن، وهشاشة العظام، وتشوهاتً بالعمود الفقري للطفل، وآلام باليدين، وأضرار بالعين، فضلا عن الضعف في السلوك الاجتماعي للطفل ، كما أن الحرية الكبيرة في تداول المعلومات على الإنترنت دون ترشيد أورقابة أدى إلي آثار نفسية واجتماعية وخيمة

بينما توصلت دراسة (الهدلق ، 2013) للتعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض.إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة كما يرى طلاب التعليم العام أن لممارسة الألعاب الإلكترونية آثارا إيجابية، وأخرى سلبية.

فمن الآثار الإيجابية أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت 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

إجتماعية، وأضرار أكاديمية، وأضرار عامة، ويندرج تحت كل فئة عدد من الآثار السلبية، والتي قد تنتج عن إدمان الأطفال للألعاب الالكترونية العنيفة .

وأهم ما أشارت إلية الدراسة أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي ويؤدي إلى اضطرابات في التعلم

وأخيرا قدمت الدراسة عددا 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 آثار الجوانب السلبية.

كما أظهرت دراسة إسبانية أن ممارسة الأطفال لهذه الألعاب لأكثر من تسع ساعات أسبوعيا أيضا تشكل خطراً عليهم، وقد أجرى تلك الدراسة الباحث "خيسوس بوجول" من مستشفى "ديل مار" في برشلونة هووزملاؤه، وقد شملت 2442 طفلا تقريبا، حيث تتراوح أعمارهم ما بين 7 و11 عاما، وقد كشفت هذه الدراسة أنه يمكن وجود علاقة بين المدة التي يقضيها الطفل في ممارسة الألعاب والمشكلات السلوكية لديه، وصراعه مع نظرائه، وتقليل مهاراته في المجتمع، وهذه المشكلات تظهر بصورة خاصة لدى الأطفال الذين يمارسون ألعاب الفيديولمدة تزيد على تسع ساعات أسبوعيا على وجه التقريب.(النعيمي ،2020،ص120)

وهناك عدد من الدراسات تناولت النواجي الإيجابية لإستخدام الألعاب الإلكتروتية حيث أشار ألن (Allen, 2010) إلى بعض إيجابيات الألعاب الإلكترونية في أنها تثير التأمل والتفكير، وتشجع الحلول الإبداعية والتكيف والتأقلم، وتمكن من تطبيق الأراء والأفكار المهمة في وقائع وأحداث الحياة الحقيقة. وعلى الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض اللأعاب الإلكترونية إلا أن أندرسون (Andrson, et all, 2007)، يشير إلى سلبياتها في ضعف التحصيل الأكاديمي للطلبة ، وتنمية قدرات ومهارات العنف والعدوان في عقولهم، وتعلمهم أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها.

كما أكدت بعض الدراسات أن هذه الألعاب تعمل على توطيد العلاقة بين الآباء والأبناء، وتقترح الترويج لها كأداة لترابط أفراد الأسرة. وكشف البحث الذي أجرته "جمعية برامج الكمبيوتر الترفيهية" أن 35 %من

الذين شملهم البحث، أي واحد بين ثلاثة أولياء أمور، لا يتوانون عن الانغماس في تلك الألعاب، وأن 80 %منهم يشاطرون الأبناء اللعب، ويعتقد ثلثا المشاركين في الدراسة أن الألعاب وطدت أواصر العلاقة بين أفراد العائلة ، كما أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية المليئة بالحركة والمؤثرات البصرية، تسهم في تحسين قدرتهم على الإبصار، حيث أكدت الدراسة التي أجراها باحثون أمريكيون في جامعة روشيستر (Rochester) أن الأطفال الذين مارسوا هذهً على مدار شهر كامل، ظهرت الألعاب لساعات قليلة يوميا لديهم بوادر تحسن في قدرتهم على الإبصار بنسبة ّ20%لكونها أثرت في الطريقة التي

يتعامل بها الدماغ مع المعلومات البصرية، وأفادت أستاذة الدماغ والعلوم المعرفية بالجامعة الدكتورة دافين بافيلير(Bavelier Daphne) أن الأطفال الذين تم إجراء الدراسة عليهم أظهروا زيادة كبيرة في القدرة التحليلية لأعينهم بعد 30 ساعة متقطعة من ممارسة هذه الألعاب، حيث تمكنوا من تعريف الرموز والحروف في اختبارات الإبصار بطريقة دقيقة (الشحروري، 2008)

مشكلة الدراسة :

من خلال استعراض الدراسات السابقة نجد أن منها من توصل إلى أن للألعاب الإلكترونية آثار سلبية على الأطفال على المستوى الصحي والإجتماعي والنفسي والأسري وآخرين توصلوا إلي أن الألعاب الإلكترونية لها تأثيرات إيجابية في تنمية مهارات وقدرات الطفل الذهنية ومساعدته في التعلم .

وتأتي هذه الدراسة للتعرف علي التأثيرات النفسية والإجتماعية المترتبة علي استخدام الأطفال وادمانهم للألعاب الإلكترونية ذلك من وجهة نظر الآباء والأمهات من خلال ملاحظتهم للتغيرات النفسية والإجتماعية والسلوكية للطفل التابعة لمدى ادمانه على الألعاب الإلكترونية .

وفي ضوء ما سبق تتبلور مشكلة الدراسة في محاولة الإجابة على الأسئلة التالية التالية :

1. هل توجد علاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية وحدوث بعض التأثيرات النفسية والإجتماعية لدى الأطفال من وجة نظر الآباء والأمهات ؟

2. هل يوجد فروق في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال تبعا لمتغير الجنس؟

3. ما هي التأثيرات النفسية والإجتماعية لاستخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر االآباء والأمهات ؟

فروض الدراسة

1. توجد فروق ذات دلالة احصائية بين استخدام الأطفال وادمانهم للألعاب الإلكترونية والتأثيرات النفسية والإجتماعية

2. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في التأثيرات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية

3. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في التأثيرات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية وفقاً لمتغير عدد ساعات الإستخدام

أهداف الدراسة

تهدف الدراسة إلى التعرف على التأثيرات النفسية والإجتماعية لإدمان الألعاب الإلكرتونية لدى الأطفال، من وجهة نظر الآباء والأمهات

منهج الدراسة وأدوات جمع البيانات

طبيعة الدراسة

تدخل هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع والظواهر الاجتماعية، من خلال توجهها الميداني في دراسة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على التأثيرات النفسية والإجتماعية للطفل ، مستخدمة في ذلك أسلوب المسح وأدوات كمية وإحصائية لجمع البيانات وتحليلها مثل الاستبيان والمقابلة والملاحظة

منهج الدراسة

نركز هذه الدراسة على وصف العلاقة التي تربط الطفل بالألعاب الإلكترونية وتأثيراتها النفسية والإجتماعية من وجهة نظر الآباء والأمهات ، بذلك تم الإعتماد على منهج المسح لأنه الأنسب في هذه المواضيع .

أدوات جمع البيانات

اعتمدت هذه الدراسة على أداة الإستبانه حيث أنها أداة اتصال أساسية بين الباحث والمبحوث ووسيلة لجمع الحقائق والمعلومات، يعتمد على استمارة تحتوي على مجموعة من العبارات لمعرفة آراء الآباء والأمهات في التأثيرات النفسية والإجتماعية علي الأطفال.

مجتمع الدراسة

تكون مجتمع الدراسة من آباء وأمهات للأطفال اللذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية في مدرسة الشهيد أحمد حسين الرسمية للغات ادارة شرق المنصورة التعليمية ، اختيروا بالطريقة العشوائية البسيطة، وتكونت عينة الآباء والأمهات من (100) مفردة .

حدود الدراسة

أجريت الدراسة خلالل الفصل العام الدراسي 2021 – 2022 ورغم أن نتائج الدراسة تتفق بشكل واضح مع العديد من الدراسات الأجنبية والعربية ، حول التأثيرات النفسية والإجتماعية لإستخدام الألعاب الإلكترونية ، إلا أن نتائج الدراسة رغم مصداقيتها العلمية لا يمكن تعميمها خارج سياقها البشري والمكاني والزماني المحدود.

مصطلحات الدراسة :

التأثيرات الاجتماعية: وتعرف إجرائيا بأنها التغيرات التي تحدث على المستوى الاجتماعي سواء سًلباً أوإيجاباً ، نتيجة استخدام الألعاب الإلكترونية على مستوي الأسرة والأصدقاء

والمدرسة ، أى مدى المزج بين القيم والعادات والتقاليد الأسرية والإجتماعية واكتساب ثقافة جديدة تؤثر على الفرد والبيئة المحيطة به

التأثيرات النفسية: وتعرف إجرائيا بجميع الانعكاسات النفسية لإستخدام الألعاب الإلكترونية سواء سلباً أوإيجاباً كالذكاء والتفوق التكنولوجي كفرط الحركة والنشاط أوالخمول والعزلة الإجتماعية والإنطواء على النفس وانخفاض التحصيل الدراسي .

عينة الدراسة

تكونت عينة الدراسة من عينة مسحية من (100) ولي أمر أختيروا بطريقة طبقية عشوائية ، والجدول (1) يبين التكرارات والنسب المئوية حسب متغيرات الدراسة .

الجدول (1) التكرارات والنسب المئوية

المستوي الاجتماعي	التكرار	النسبة
أب	50	%50
أم	50	%50

صدق الأداة وثباتها

للتحقق من صدق الأداة وثباتها ، وزعت الأداة علي مجموعة من الأساتذة المتخصصين وقد أخذت الملاحظات والمقترحات حول الفقرات والمجالات وفي ضوئها عدلت الأداة وطورت وقد استخدمت معادلة كرونباخ ألفا لحساب الاتساق الداخلي ، والجدول (2) يبين قيمة معامل الثبات لمجالات الدراسة .

معاملات الثبات " كرونباخ ألفا " لقياس أثر الألعاب الالكترونية نفسياً واجتماعياً على الأطفال من وجهة نظر الآباء والأمهات .

جدول رقم (2) التأثيرات النفسية والإجتماعية

المستوي	قيمة ألفا
التاثيرات النفسية	0.649
التاثيرات الإجتماعية	0.656
الدرجة الكلية للأداة	0.734

نتائج الدراسة

أولا :- النتيجة المتعلقة بالسؤال الأول الذي نصه : ما علاقة الألعاب الالكترونية على التأثيرات النفسية والإجتماعية لدي الأطفال من وجهة نظر الآباء والأمهات ؟

للاجابة عن هذا السؤال حسبت المتوسطات للأداة الانحرافات المعيارية لفقرات الأداة ولمجالاتها كما هومبين في الجدول (3)

جدول (3) الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية والرتبة والتقييم

رقم المجال	المجال	المتوسط	الانحراف المعياري	الرتبة	التقييم

2	التأثيرات الإجتماعية	3.47	0.787	1	متوسطة
1	التاثيرات النفسية	3.44	0.555	2	متوسطة
	الدرجة الكلية	3.452	0.552		متوسطة

يتضح من الجدول رقم (3) ان علاقة الألعاب الالكترونية علي التاثيرات الإجتماعية لدي الأطفال من وجهة نظر الأباء والأمهات جاءت بدرجة متوسطة علي مجالي الدراسة ، وكذلك على الدرجة الكلية للأداة ، اذ جاء في المرتبة الأولي مجال التأثيرات الإجتماعية بمتوسط حسابي (3,47) ، وانحراف معياري (0.787) وجاء في المرتبة الثانية مجال التاثيرات النفسية بمتوسط حسابي (3.44) ، وانحراف معياري (0.555) .

وكان المتوسط الحسابي الكلي (3.452) بانحراف معياري (0.552) وبدرجة متوسطة .

وفيما يأتي عرض لنتائج كل مجال من مجالات الدراسة

أولا : التاثيرات الإجتماعية :

الجدول (4) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لفقرات التأثيرات الإجتماعية مرتبة تنازليا

رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
8	الألعاب الالكترونية تؤدي إلي عدم الإنتباه والتركيزفي الدراسة والمحيط الإجتماعي	3.920	0.9500	1	كبيرة
10	يساهم الوالدان في ادمان الأطفال للألعاب الالكترونية من خلال توفيرها	3.900	1.0396	2	كبيرة
11	الألعاب الالكترونية تؤثر على أخلاقيات الطفل	3.830	1.0829	3	كبيرة
5	يفضل الطفل قضاء وقت مع الألعاب الالكترونية بدلا من الجلوس مع الأسرة	3.710	1.2893	4	كبيرة
9	تساهم الألعاب الالكترونية في العزلة عند الأطفال	3.700	1.0683	5	كبيرة
4	الألعاب الالكترونية تساهم في السلوك العدواني للأطفال	3.690	1.4750	6	كبيرة
12	الأطفال الذين يلعبون ألعابا الكترونية لا يفضلوا أي نشاط رياضي	3.430	1.1913	7	متوسطة
3	يفضل أن يلعب بالألعاب الالكترونية علي تناول وجبات الطعام	3.340	1.4014	8	متوسطة
1	لا يفضل الخروج مع الأسرة لأنه يلعب بالألعاب الالكترونية	3.250	1.3734	9	متوسطة
13	يفضل اللألعاب الإلكترونية أكثر من اللعب مع أصدقائه	3.180	1.3587	10	متوسطة
6	الألعاب الإلكترونية وسيلة لتنمية الذكاء والإبداع لدى الطفل	3.040	1.4136	11	متوسطة
7	الألعاب الالكترونية تزيد من النشاط الحركي للطفل	2.970	1.3518	12	متوسطة

2	الألعاب الإلكترونية جعلت الأطفال منفتحين علي العالم وأصبحوا أكثر معرفة بالتكنولوجيا الحديثة	2.830	1.3413	13	متوسطة
	الدرجة الكلية	3.44	0.555		متوسطة

يتبين من الجدول (4) ان علاقة الألعاب الالكترونية على السلوك الاجتماعي للأطفال كانت متوسطة ، اذ بلغ المتوسط الحسابي (3.44) بانحراف معياري (0.555) وقد جاءت الفقرة (8) " الألعاب الالكترونية تؤدي إلي عدم الإنتباه والتركيزفي الدراسة والمحيط الإجتماعي " في المرتبة الأولي وبمتوسط حسابي (3.920) وبانحراف معياري (0.9500) ، وبدرجة كبيرة ، وجاءت الفقرة (2) " الألعاب الإلكترونية جعلت الأطفال منفتحين علي العالم وأصبحوا أكثر معرفة بالتكنولوجيا الحديثة " في المرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي (2.830) وانحراف معياري (1.3413) وبدرجة متوسطة .

ثانيا : التأثيرات النفسية :

جدول (5) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لفقرات التأثيرات النفسية مرتبة تنازليا .

رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
17	يميل الطفل إلى الألعاب الإلكترونية وخصوصاً ألعاب العنف لساعات طويلة	4.050	0.9885	1	كبيرة
20	يفضل الطفل الألعاب الإلكترونية أكثر من اللعب مع أصدقائه	3.790	4.5511	2	كبيرة
21	الألعاب الالكترونية تجعل الطفل منطوي على نفسه	3.750	1.0576	3	كبيرة
16	لا يشعر الطفل بالمحيطين حوله نتيجة اندماجه باللعبه	3.640	1.2674	4	كبيرة
15	يشجع الطفل زملاءه للدخول في عالم لعبته	3.610	1.1000	5	كبيرة
18	ينخفض تحصيل الطفل دراسياً بسبب عدم تركيزه	3.600	1.1891	6	كبيرة
14	يتفوه بألفاظ غريبة نتيجة استخدامه للألعاب الإلكترونية	3.440	1.3128	7	متوسطة
19	يتسم سلوكه بالعنف والعصبية الشديدة	3.380	1.1439	8	متوسطة
25	تسبب الألعاب الالكترونية للأطفال التوتر الدائم	3.360	1.2674	9	متوسطة
22	لا يستجيب الطفل لأى توجيه بل يذداد عنداً	3.180	1.0860	10	متوسطة
23	يتعامل الطفل بعنف مع أخوته وزملاءه	3.090	1.1109	11	متوسطة
24	تؤثر الألعاب الإلكترونية علي التعامل مع الوالدين بالإساءه	2.760	1.2070	12	متوسطة
	الدرجة الكلية	3.47	0.787		متوسطة

يتبين من الجدول(5) أن علاقة الألعاب الالكترونية بالتأثيرات النفسية للأطفال كانت متوسطة ، اذ بلغ المتوسط الحسابي (3.47) والانحراف المعياري (0.787) وقد جاءت العبارة (17) " يميل الطفل إلى الألعاب الإلكترونية وخصوصاً ألعاب العنف لساعات طويلة " في المرتبة الأولي وبمتوسط حسابي (4.050) وبانحراف معياري (0.9885) وبدرجة كبيرة ، وجاءت الفقرة (24) " كما جاءت العبارة تؤثر الألعاب الإلكترونية علي التعامل مع الوالدين بالإساءه " في المرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي (2.760) وانحراف معياري (1.2070) وبدرجة متوسطة .

النتائج المتعلقة بالتأثيرات النفسية والإجتماعية

بحساب (ت) (t-test)علي التأثيرات النفسية والإجتماعية والجدول (6) يوضح النتائج

جدول (6) نتائج اختبار (ت) (t-test) حسب المستوي الاجتماعي علي التأثيرات النفسية

التأثيرات النفسية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية على الأطفال	التكرار	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	P-Value
الآباء	50	3.31	0.914	T (98) = 1.875	0440.
الأمهات	50	3.62	0.611		

ويشير الجدول (6) الي أنه توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوي الدالة (0.5) ولصالح الأمهات

وفيما يتعلق بالفرض **هل يوجد فروق في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال تبعا لمتغير الجنس؟**

جدول رقم (7) نتائج اختبار (ت) (t-test) ادمان الألعاب الإلكترونية وفقاً لمتغير الجنس

الجنس / ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية	العدد	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	قيمة ت المحسوبة	درجات الحرية	مستوى الدلالة
ذكور	52	10.65	1.91	2.077	78	0.041
اناث	48	9.80	1.71	2.466	78	0.016

أثبتت نتائج جدول رقم (7) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات إجابات أفراد العينة على اختبار ادمان الألعاب الإلكترونية الكلي والاختبارات الفرعية تبعاً لمتغير الجنس (ذكر، أنثى)، حيث تراوحت قيم "ت" المحسوبة ما بين 2.077 و 2.466وهذه القيم دالة إحصائية عند مستوى .05 وهذه النتيجة تعني وجود فروق دالة احصائيا بين الذكور والاناث في ادمان الألعاب الإلكترونية لصالح الذكور

مناقشة النتائج

هل توجد علاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية وحدوث بعض التأثيرات النفسية والإجتماعية لدى الأطفال من وجة نظر الآباء والأمهات ؟

أظهرت نتائج الدراسة ان هناك علاقة بين الألعاب الالكترونية والتأثيرات النفسية والإجتماعية للأطفال حيث أظهرت النتائج التأثيرات الإجتماعية تمثلت بدرجة كبيرة في أن الألعاب الالكترونية تؤدي إلي عدم الإنتباه والتركيزفي الدراسة والمحيط الإجتماعي كما أن الوالدان يساهموا بدرجة كبيرة في ادمان الأطفال للألعاب الالكترونية من خلال توفيرها والألعاب الالكترونية تؤثر على أخلاقيات الطفل ويفضل الطفل قضاء وقت مع الألعاب الالكترونية بدلا من الجلوس مع الأسرة .

أن الألعاب الالكترونية تساهم بدرجة كبيرة في العزلة عند الأطفال كما أن الألعاب الالكترونية تساهم في السلوك العدواني للأطفال بدرجة كبيرة من وجهة نظر الأباء والأمهات .

كما أكدت الدراسة أن التأثيرات النفسية تمثلت بدرجة كبيرة في الآتي أن الطفل يميل إلى الألعاب الإلكترونية وخصوصاً ألعاب العنف لساعات طويلة وبدرجة كبيرة ، كما يفضل الطفل الألعاب الإلكترونية أكثر من اللعب مع أصدقائه كما أوضح الأباء والأمهات أن الألعاب الالكترونية تجعل الطفل منطوي على نفسه وأنه كثيراً ما لا يشعر الطفل بالمحيطين حوله نتيجة اندماجه باللعبه فضلاً عن ذلك فإن الطفل يشجع زملاءه للدخول في عالم لعبته وأخيراً أوضح الأباء والأمهات أن الطفل ينخفض تحصيل دراسياً بسبب عدم تركيزه لإنشغاله في اللعبة .

وتفسر هذه النتيجة بشكل كبير في زيادة التأثيرات الإجتماعية وما يترتب عليها من تغير في سلوك الأطفال بصورة مباشرة أوغير مباشرة .

حيث يمكن تفسير هذه النتيجة من خلال ما تتصف به الألعاب الالكترونية ، من العنف والتوتر والصراع الذي تفرضه هذه الألعاب في بيئة افتراضية ولكنها أصبحت حقيقية للطفل ، هذا أدى إلي تغيرات كثيرة في سلوك الأطفال ، كما أن عدد الساعات التي يقضيها الطفل في استخدام الألعاب الإلكترونية تؤدي إلي ادمانه لها من ناحية وتؤدي إلي تغير في سلوكة فيكون أكثر عنفاً وعدواناً واستخدامه للألعاب بحرية ودون رقابه يؤدي إلي تأثيرات سلبية متعددة في تغير قيمه وثقافته وعاداته وتقاليده ، وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة (الأنباري ،2010) حيث أشار إلي أن تعلق الطفل بهذه الألعاب، فإن ذلك يؤثر سلبا في دراسته ونطاق تفكيره كما أشار أبوجراح (2004) عن الآثار الاجتماعية السلبية للألعاب الالكترونية على الأطفال ، بأنها تصنع طفلا غير اجتماعي ، فالطفل الذي يقضي ساعات طوال في ممارسة الألعاب الالكترونية بدون تواصل مع الآخرين ، يجعل منه طفلا غير اجتماعي ، منطويا على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل ، كما أن اسراف الطفل في التعامل مع عوالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع ،

فيفتقد المهارة الاجتماعية في اقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين ويصبح الطفل خجولا لا يجيد الكلام والتعبير عن نفسه .

كما اتفقت مع دراسه النعيمي (2020) التي توصلت أن الحرية الكبيرة في تداول المعلومات على الإنترنت دون ترشيد أورقابة أدى إلي آثار نفسية واجتماعية وخيمة .

بينما أختلفت الدراسة مع ما توصلت إليه دراسة الهدلق (2013) أن هناك عدد من العوامل تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة كما 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.

توصيات الدراسة :

توصلت الدراسة إلي عدد من التوصيات منها

1. ضرورة تثقيف الوالدين لمعرفة ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية على الأطفال وتقنين استخدامها

2. عدم إعطاء الهواتف النقالة للأطفال أقل من عُمر 3 سنوات حتي لا يتم التعود عليها .

3. التركيز على الأنشطة المفيدة، مثل التلوين والقصص والمكعبات والألعاب التقليدية

4. الحرص على قضاء أطول وقت ممكن مع الأطفال، والحديث معهم والاستماع إليهم وتحفيز الطفل على ممارسة الرياضة والأنشطة الترفيهية الأخرى

5. تنظيم حملات مكثفة لتوعية الأسرة والأطفال بمخاطر الألعاب الإلكترونية وارشادهم بالمخاطر التي تترك آثارا على نفس وسلوك الأطفال .

6. مشاركة الأسرة في اختيار الألعاب المناسبة لأبنائهم خصوصا التي تعتمد على الذكاء والألغاز وتُحسّن من أفكارهم وتنمي قدراتهم العقلية والمعرفية والذهنية لتجنب الألعاب التي تمني العنف والعدوان .

7. رقابه الوالدين ، وحماية الجهاز من الفيروسات والاختراقات، ومن أجل طفل متزن الفكر، سويّ الأخلاق، ، مع منحه الثقة والأمان والاطمئنان، وتجنب الغضب منه، وغمره بالعاطفة،

8. مراقبة الجهاز الإلكتروني بين الحين والآخر، والحرص على ألا يتحدث الطفل إلى الغرباء إطلاقاً، بالتدقيق على الأجهزة

9. متابعة الأبناء واحتوائهم مع تنظيم وقت اللعب للطفل بفترات محددة يومياً أواسبوعياً .

10. تعزيز فاعلية الرقابة من قبل الجهات المختصة لتصل إلى حد حجب تلك المواقع

المراجع :

1. . "اتفاقية حقوق الطفل"، يونيسيف، https://www.unicef.org/ar

2. قهلوز، منير وعرقابي، فاطمة (2020م) : الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية ، المجلة العربية للتربية النوعية المجلد الرابع – ابريل - العدد (21) .

3. مرزوق ، سعادوونوال (2016 م): الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي (الطبعة الأولى)، الجزائر: جامعة الجيلالي، صفحة 39 - 40، جزء 1

4. Spinkes, N. (2006). Problematic Internet use and psychosocial well-being among MMO players. Computers in Human behavior, 25(6), 1312–1319.

5. الغامدي، عبد الرحمن سالم(،)2011تأثير ألعاب الفيديو(على رسوم الإطفال في Video Games) مرحلة الطفولة المتأخرة ، بحث مقدم إلي قسم التربية الفنية في كلية التربية جامعة أم القرى ، كمتطلب تكميلي لنيل درجة الماجستير ،المملكة العربية السعودية .

6. المعدول ،فاطمة(2010)، شبابنا والحياة الافتراضية، الثقافة العربية في ظل وسائط الاتصال الحديثة، مجموعة من الباحثين الجزء الثاني، سلسلة كتاب العربي، العدد 82 ،الطبعة الأولى، مطبعة حكومة الكويت، وزارة الإعلام، الكويت، جويلية

1. عبد النور، أحمد(2017م) : الألعاب الإلكترونية ودورها في ظهور الإحباط والعدوانية، دار الريان للنشر والتوزيع ، ط2

2. سبتي، عباس (2013 م): الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج وحلول. الكويت ، kenanaonline.com/files/0066/66830/.doc

3. حسني، إلهام، (2007م): ألعاب الكومبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذرع، جريدة الشرق الأوسط، (8559)

4. الانباري، باسم. (2010 م) : (نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية .تم استعراضه بتاريخ 1434/1/25هـ. على الرابطhttp alexmedia. forumsmotions.com/t150-topic:// :

5. أبوالمكارم ، فؤاد ، (2007م) : السلوكيات والمعارف غير التوافقية المرتبطة بادمان الإنترنت ، مجلة دراسات عربية في علم النفس ، مجلد 6 ، عدد4 .

6. الهدلق ، عبد الله (2013م) : إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض ، مجلة القراءة والمعرفة ، جامعة عين شمس - كلية التربية - الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة ، عدد 138 .

7. النعيمي ، سناء(2020م) : الألعاب الالكترونية والانتباه الانتقائي، دار المناهج للنشر والتوزيع ، ط1، ص102

8. Weiss, Allen S (2010). How video games are changing our lives Retrieved on 14 July 2014. from http://www.naplesnews.com/ugc/health/health-advice-by-drweiss-how-video-games-are-chan

9. Anderson, C.A., Gentile, D.A., and Buckley, K.E. (2007). Violent video game effects on children and adolescents : Theory, research and public policy. New York: Oxford University Press.

10.الشحروري، مها حسني. (2008م) : الألعاب الالكترونية في عصر العولمة، ط1 ،دار المسيرة، عمان، الأردن.

11.الزيودي ماجد محمد (2015) ، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلموواولياء المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، السعودية، مجلة التربوية، جامعة طيبة للعلوم.