# الأبعاد الالكترونية المترتبة علي ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية

## إعداد

أ.هاجر سامى أحمد عامر أ.د.م. مجدى بيومى
باحثة ماجستير استاذ مساعد
بقسم الاجتماع – كلية الأداب – جامعة دمنهور

دورية الانسانيات. كلية الآداب. جامعة دمنهور
العدد الحادى والستون - يوليو -الجزء الثالث - لسنة 2023

# الأبعاد الالكترونية المترتبة علي ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية

**أ/هاجر سامى أحمد عامر**

**أ.د.م. مجدى بيومي**

**الملخص :**

تسعي الورقة البحثية إلي دراسة العلاقة بين التنشئة الأسرية وإنعكاسات ممارسة الألعاب الإلكترونية علي الأطفال ، كما جاء الهدف الرئيسي للدراسة متحددا في الأتي : الأبعاد الاجتماعية المترتبة على ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية .

إن الألعاب الألكترونية تؤثر في كل مراحل التطور والنمو الجسدي والنفسي لدى الطفل ، يحتاج الطفل إلى مشاعر حقيقية ومعايير إجتماعية أخلاقية محددة ضمن العادات والتقاليد، وبوجود الألعاب الإلكترونية نجده مدفوعاً إلى دائرة العنف الجسدي ونجد إنحسار التفكير الموضوعي، و إنتهاء النشاط الذهني الواعي نتيجة الغوص عميقاً في عالم تلك الألعاب.

وتكون بذرة لما هو أت، من ممارسة العنف بشتى أشكاله، يحدث هذا في حالات الأطفال المهيئين أكثر لإستقبال تلك الإندفاعات من بيئتهم المحيطة بهم، لاسيما وأن الصغار لا يمكنهم فهم الفارق الكبير بين العنف المصور في اللعبة ووحشية ما يحدث في الحياة، إن التعرض لفترات طويلة لهذه الألعاب يؤثر سلبا على الطفل، من خلال السلوك الإدماني، الحركة الزائدة، تغيرات و إضطرابات نفسية حركية، إضطربات في التعليم، تقدم ذهني عن التقدم العمري بشكل عشوائي غير مفيد.

الكلمات المفتاحية : التنشئة الاجتماعية ، أبعاد الكترونية ، الأطفال .

# The electronic dimensions of the child's practice of electronic games

Hajar Sami Ahmed Amer
Damanhour University

## Abstract:

The research paper seeks to study the relationship between family upbringing and the repercussions of playing electronic games on children. The main objective of the study was defined in the following: The social dimensions of the child's practice of electronic games.

Electronic games affect all stages of development and physical and psychological growth of the child. The child needs real feelings and specific social and moral standards within the customs and traditions. With the presence of electronic games, we find him pushed into the circle of physical violence, and we find a decline in objective thinking, and the end of conscious mental activity as a result of diving deep. in the world of those games .

And it is the seed of what is to come, from the practice of violence in all its forms. This happens in the cases of children who are more prepared to receive these impulses from their surrounding environment, especially since young people cannot understand the great difference between the violence depicted in the game and the brutality of what happens in life. Exposure for long periods These games negatively affect the child, through addictive behavior, excessive movement, psychomotor changes and disorders, disturbances in education, mental progression beyond age in a random and unhelpful way.

Keywords: socialization, electronic dimensions, children.

**مقدمة :**

شهد الربع الأخير من القرن العشرين ثورة في الاتصالات وتقنية المعلومات ، توالى على إثرها انتشار وسائل الإعلام الحديثة والرقمية في دول العالم المتقدم والنامي على حد سواء. ولعل من أبرز التغيرات التي صاحبت هذا التطور ظهور ما يطلق عليه بالمجتمع الافتراضي وتطور استخدامات الأجهزة الإلكترونية والإنترنت التي أعادت تشكيل حياة الأطفال وتغير اهتماماتهم وإدراكهم للعالم من حولهم. وتعد الدول العربية ومن بينها المجتمع المصري من الدول التي أثر فيها التحول نحو العصر الرقمي، إذ أسهم ارتفاع مستوى الدخل الاقتصادي والانفتاح على الثقافات الأخرى في تكثيف استخدام الأجهزة الإلكترونية على مستوى الأسرة والمجتمع، مما أدى إلى حدوث تغيرات اجتماعية وثقافية كثيرة في المجتمع المصري، وفي الحياة اليومية للأسرة والأطفال. وأصبح من أهم معالم هذا التغير ظهور أنماط جديدة للترفيه الأسري ، ولعب الأطفال، والتحول من الألعاب التي تعتمد على الموارد البيئية البسيطة إلى الألعاب التي يتم تشغيلها عن طريق الإنترنت والأجهزة الرقمية المتطورة، والذي يثير القلق حول التأثير السلبي لهذه الألعاب في صحة الأطفال البدنية والاجتماعية والنفسية وخطورة الإدمان عليها، ويشكل هذا التغير في لعب الأطفال تحدياً للأسرة والمجتمع، ويبرز أهمية البحث في الآثار المترتبة عليه، وأساليب التعامل معها.

وفي هذا الفصل تطرق الباحثة على أهمية الألعاب الإلكترونية فى التنشئة الاجتماعية للطفل ومدى تعلقهم بها وأسباب انتشارها، لأنها أصبحت متواجدة في حياتنا اليومية، لذلك تحاول الباحثة معرفة دور التنشئة الاجتماعية للطفل تجاه الألعاب الإلكترونية ومخاطرها الاجتماعية والنفسية والثقافية والصحية والأكاديمية، وأخيراً ما هى الأساليب الوقاية من غزو الألعاب الالكترونية.

**-مشكلة الدراسة :**

نتيجة لتعدد الألعاب الإلكترونية وتنوعها ظهرت آثار مختلفة على سلوك الأطفال الممارسين لها من نواحي متعددة أسهمت في الدعوة إلى القيام بدراسة لهذه الظاهرة للتعرف على الآثار الاجتماعية المختلفة على الأطفال.

وبالتالي يتعرض هذا البحث في هذه الدراسة إلي الألعاب الإلكترونية من حيث تعريفها ونشأتها وأنواعها وخصائصها وتأثيرها علي التنشئة الإجتماعية الأطفال، كما تطرقنا أيضا في هذه الدراسة الي علاقة الألعاب الإلكترونية بالتكنولوجيات الحديثة والعالم الإفتراضي، وذلك من خلال فصول ومباحث نظرية أقتبست من دراسات سابقة في هذا الموضوع .

كما تضم هذه الدراسة مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي، عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية وأثرها علي السلوكيات لدي الأطفال ، وذلك من خلال توزيع وتحليل إستمارة إستبيانية وعرض معطيات المقابلات العلمية وهذا كله من أجل التعريف بشكل أوضح علي أثر الألعاب الإلكترونية علي الأطفال، وقد أختارت الباجثة الألعاب الإلكترونية بالذات كموضوع للدراسة لكون هذه الألعاب منتجات مستوردة ولايتم تصنيعها محليا، ولهذا فهي غير منتجة خصيصا للطفل المصري الذي مع ذلك يقبل عليها بشغف كبير وقد يكتسب من خلالها سلوكيات أجنبية عن عاداته وتقاليده ومبادئه ممايؤثر علي سلوكه في حياته اليومية.

**– أهمية الدراسة :**

تنبع أهمية المشكلة من حساسية المرحلة العمرية التي تتصدي لها الدراسة من عمر 6 سنوات وحتي 12 عام وهي مرحلة الطفولة المبكرة والتي تشهد تطورا في شخصية الطفل ، ومن إنتشار الألعاب الإلكترونية وإنعكاساتها علي تنشئة الأطفال ولكن طرحنا لهذا الموضوع يستهدف خطورة التوجه الكبير لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية ومدي تأثيرها الكبير علي الأطفال وبإعتبار إن معظم هذه الألعاب ليست عربية، كما تعمل علي تنميط سلوك وتغيير المبادئ التربوية للطفل .

بالأضافة الي أن دراسة مثل هذه الظواهر وأثرها علي التنشئة الإجتماعية للطفل مايجعلنا أكثر تحكما في الظاهرة مايساعد في التخفيف من حدتها وتوسع إنتشارها وما لايمكن تجاهله هو أن هذه الدراسة تكشف خبايا الفكر الغربي وهدفه من توسيع مضمون هذه الألعاب الإلكترونية وبهذا يجب تفادي هذه الألعاب وتجاهل إغرائها وجاذبيتها والإدمان عليها .

**–أهداف الدراسة :**

تهدف الدراسة الحالية إلي التعرف علي إنعكاسات ومخاطر الألعاب الإلكترونية علي التنشئة الإجتماعية للطفل المصري ، كما تهدف إلي إبراز الفروق الجنسية والعمرية للطفل في ممارسة اللعب الإلكتروني ، وذلك من خلال إبراز نتائج البحوث والدراسات

العلمية في ذلك .ويمكن أن نطوق حدود الأشكال الأساسية لهذا العمل وأهدافه المعرفية في القضايا والمسائل الجوهرية التي تتضح من خلال أسئلة الدراسة الأتية :

1 – مدي تأثير الألعاب الإلكترونية علي تنشئة الأطفال الإجتماعية ؟

2 – محاولة الوصول إلي الكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة قصد المساهمة في الحد من شدة عنفوانها ، والبحث عن أهم أسباب تفاقمها وأثرها علي السلوك للوصول إلي الحد من تفاقمها وإنعكاساتها علي الأطفال والتقليل من إنتشارها .

3 – التعرف علي تأثير الألعاب الإلكترونية السلبية والإيجابية علي الأطفال من وجهة نظر أولياء أمور الطلاب في المدارس الإبتدائية بالمجتمع المصري

4 – مدي تأثير الألعاب الإلكترونية علي سلوكيات الأطفال في مصر ؟

**تساؤلات الدراسة .**

وتكمن المشكلة الرئيسية للبحث في الاجابة عن التساؤل الرئيسي للدراسة ما هو تأثير الالعاب الالكترونية وانعكاسها علي التنشئة الاجتماعية للاطفال ؟

وبالتالي ينبثق علي السؤال الرئيسي بعض الاسئلة الفرعية :

1.ما دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية عند الاطفال ؟

2.ما إيجابيات وسلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة المجتمع علي الاطفال ؟

3.ما هي الاثار الناتجة عن الالعاب الالكتورنية داخل الاسرة ؟

**مفاهيم الدراسة :**

تستند الدارسة الراهنة إلى مفهوم محوري وهو " الألعاب الإلكترونية "، إلا أن هذا المفهوم يرتبط به مجموعة من المفاهم وثيقة الصلة بالدراسة، والتي لايمكن تجاهلها ، ومن ثم سوف يحاول البحث أن يعرض هذه المفاهيم في صورة موجزة.

- **الألعاب :**

يعرف ستينبرج ( steinberg ) ألعاب الكمبيوتر التعليمية علي أنها نشاط تعليمي يقدم في شكل لعبة ، وربما يتطلب النجاح في هذه اللعبة حفظ وتذكر المعارف فقط ، أو أن يتضمن تطبيقا وإمتداد لهذه المعارف . ويعرف وود هاوس ( woodhause ) ([1]) الألعاب التعليمية بأنها أداة هامة للتعلم ، وهي تدفع المتعلم لإكتساب كم لابأس به من المعرفة في إطار ترفيهي يأخذ فيه المتعلم دور المستكشف لإنجاز مهام معينة .

---

([1]) loyd p. Rieber; 1996 ; Seriously Considering play : Deseguling Interactive. Learning Based on the Mircrowords; Simulation and Games p44.

**•الألعاب الإلكترونية:**

تشير دائرة المعارف الإلكترونية ( Wikipedia ) إلي مستخلصات حول مفهوم الألعاب الإلكترونية وأنواعها ، فالألعاب الإلكترونية وتسمي أيضا ألعاب الديجيتال ، الألعاب الرقمية ، وهي ألعاب مبرمجة تضمن في أنظمة ألعاب الفيديو أو الحاسوب ، وهذه الألعاب يمكن أن تعمل علي أجهزة خاصة بالتلفاز أو بأجهزة محمولة [2] .

ويعرفها (salen&Zimmerman) نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة ، بشكل يؤدي إلي نتائج قابلة للقياس الكمي ، ويطلق علي لعبة ما بإنها إلكترنية في حال توفرها علي هيئة رقمية digital ويتم تشغيلها عادة في الحاسب الألي ، والإنترنت والتلفاز والفيديو والهواتف النقالة والأجهزة الكفية[3] .

هو نشاط ترويحي ظهر في أواخر الستينيات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من: ألعاب الفيديو الخاصة ، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة ، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية ، وهي برنامج معلوماتي للألعاب، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة، ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط، وقد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق شبكة الأنترنيت أو بشكل فردي، كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج، بصفة عامة تتكون من العناصر التالية: مدخلات ) أوامر التشغيل واللعب تنفذ عن طريق لوحة المفاتيح، أزرار التشغيل عصى قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران برامج اللعب، المخرجات ) الشاشات ، ( ومقود السيارة لألعاب السباق، الفأرة، القناع إلى غير ذلك من الأدوات الكبيرة، شاشة الحاسب، شاشة الهاتف النقال، مكبرات الصوت، النظارات الإلكترونية اللاعب وقد يكون وحده أوبالمشاركة [4]. وهي مجموعة الألعاب التي تم انتقاؤها بناء على

(1) أندي محمد حجازي ، دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه ، العدد الثالث والأربعون ، ص 70

(3) salen.k.;&Zimmerman;E.(2004) Rules of play; Games design Fundmentals Combridge ; MA.Mitpress.p.162.

(3) مريم قويدر ، أثر الألعاب الإلكترونية علي السلوكيات لدي الأطفال ، جامعة الجزائر ، كلية العلوم السياسية والإعلام ، 2012 ، ص 33 0

مواصفات اللعبة ذاتها كما تقدمها الشركة الصانعة وملاءمتها لأعمار أفراد الدراسة، ويتوقع أن تفيد في تطوير العمليات المعرفية [5]

هي نشاط ينخرط فيـــــه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي . ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال تو ا فرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة علي منصة الحاسوب والإنترنت والتلفاز والفيديو Playstation " .

والهواتف النقالة والأجهزة الكفية المحمولة [6] .(digital palm devices)" .

**•التنشئة الإجتماعية: Socialization**

هي عملية نقل الثقافة للطفل ، عملية نقل الثقافة او ثقافة فرعية للفرد وهي نسق إجتماعي يشتمل علي جميع الأفعال اللازمة لوجوده ، مجموعة العلاقات الإجتماعية بين الناس والنظم الثقافية التي تتحقق عند جماعة من الناس[7] .

هي تعامل بين أنظمة القواعد والقيم من جهة ، والفاعلين غير المجردين من قدرات الإرتجال ويعرفون كيفية الأستفادة من هذه الفرصة من جهة أخري [8] .

وتعرفها " سامية الخشاب " بأنها عملية تقوم علي علاقة بين طرفين القائم بالتنشئة ، والمراد تنشئته [9] والتشارك الإجتماعي والدخول في علاقة إجتماعية ويدل هذا المفهوم علي إستيعاب الأفراد الزمرالإجتماعية[10].

**•الإنعكاسات :**

هي الأثار الأخلاقية والقيمية والثقافية والدينية والنفسية والصحية التي تتأثر بها شخصيات الأطفال نتيجة إستخدامهم الألعاب الإلكترونية ، سواء أكانت إيجابية أم سلبية [11] .

**الدراسات السابقة:**

---

(4) دراسات العلوم التربوية ، المجلد 38 ، ملحق 2 ، 2011 ، ص 639

[6] (Salen, K. and Zimmerman, E. (2004). Rules of play: game design fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press)

(2) مصلح الصالح ، قاموس مصطلحات العلوم الإجتماعية الشامل ، دار عالم الكتب ،1999 ، ص 510

(3) جيل فيريول ، معجم مصطلحات علم الإجتماع ، دار مكتبة الهلال ، بيروت ، ط1 ، 2011 ، ص 159

(4) سامية مصطفي الخشاب ، الاسرة المصرية وتحديات العولمة ، مركز البحوث العربية والإفريقية ، 2003 ،ص 36

(5) خليل أحمد خليل ،المفاهيم الأساسية في علم الإجتماع ، دار الحداثة ، 1984 ، ص 40 [10]

(7) ماجد محمد الزيودي ، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية ، مجلد 10 ، عدد 1 ، ص 21

إن أي دراسة علمية لا يمكنها أن تنطلق من فراغ ، إذ لابد من الاعتماد على الدراسات السابقة ، سواء بالانطلاق من نتائجها أو ما وصلت إليه ، أو محاولة تفنيد ما توصلت إليه من خلال إدخال متغيرات أو معطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين، أو الانطلاق منها بأخذ زاوية جديدة لم يتم الاهتمام بدراستها من قبل ، أو الاعتماد عليها في تدعيم البحث الذي يتم إجراءه ، وقد تناولنا موضوع أثر الألعاب الإلكترونية على التنشئة الإجتماعية للإطفال في مصر ، وعلى حد علمنا لا توجد أي دراسة عربية ولا أجنبية تطرقت إلى هذا الموضوع بصفة مباشرة ، ولكن توجد دراسات أجنبية تناولت موضوع الألعاب الإليكترونية من حيث الدافعية لممارستها ، أثرها في الرفع من مستوى العدوانية والعنف، بمعنى أن معظم الدراسات تطرقت إلى تأثير الألعاب الإلكترونية على التنشئة الإجتماعية للأطفال والمراهقين بصفة عامة أو من جانب معين ، وسنعرض بعض هذه الدراسات التي تعرضت لذلك .

– **المحور الأول** : دراسات إهتمت بالألعاب الإلكترونية:

**1**–دراسة " **لمياء إبراهيم عبدالله** " بعنوان "**إستخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية في الإشباعات المتحققة**" ، **دراسة ميدانية علي عينة من الأمهات في دولة الكويت (2017):** [12]

حيث تسعي الدراسة إلي التعرف علي إستخدامات أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية في دولة الكويت من وجهة نظر الأمهات ، وذلك للتعرف علي أنماط وعادات إستخدامهم لهذه الألعاب ، ودوافع إستخدامهم لها والإشباعات المترتبة علي هذا الإستخدام . وكانت العينة قوامها 385 مفردة من أمهات الأطفال في دولة الكويت.

وتوصلت الدراسة إلي العديد من النتائج ، أهمها أن دوافع إستخدام أطفال الروضةللألعاب الإلكترونية تمثلت في إنها تملأ أوقات الفراغ ، وعدم الإحساس بالملل ، وتقدم أسلوب جذاب ، وتقدم مغامرات وخيال علمي ، وتعدم الإحساس بالوحدة ، وتخفف مشاكل المدرسة التي يتعرض لها الطفل يوميا .

وأظهرت النتائج أن أكثر إيجابيات المواقع الإلكترونية تتمثل في إنها تستعين ببعض الشخصيات العالمية المحبة للأطفال ، الصدق في عرض القصص ، وتقديم معلومات جديدة عن مختلف الشخصيات ، كما أظهرت النتائج أن أكثر سلبيات الألعاب

(1) لمياء إبراهيم عبدالله ، إستخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية في الإشباعات المتحققة ، جامعة عين شمس – كلية الدراسات العليا للطفولة ، مجلد عدد 20 ، الطبعة 76 ، سبتمبر 2017 ، ص 95 [12]

الإلكترونية تمثلت في قلة الصور، والرسوم وعدم وجود روابط كافية ، عدم التحديث المستمر للألعاب ، وتشير النتائج إلي أن الإشباعات المترتبة علي إستخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية تمثلت في تمكن الألعاب من لعب الأدوار وتقمص الشخصيات ، وساهمت في تطوير مهارات اللغة الإنجليزية لدي الطفل وتمكن الكفل لدي تطوير مهارات الكتابة لدية.

**2**–دراسة "**مريم حافظ عمر**" بعنوان "**أثر الألعاب الإلكترونية علي مهارات حل المشكلات لدي عينة من الأطفال ضعاف السمع**" (2016 ): [13]

حيث هدفت الدراسة إلي التعرف علي أثر الألعاب الإلكترونية علي مهارات حل المشكلات لدي عينة من الأطفال ضعاف السمع ، وشملت عينة الدراسة 16 طفل ضعيف السمع من الأطفال الملتحقين في الروضة ، وتم تقسيم الأطفال بالتساوي إلي مجموعتين تجريبية وضابطة ، وتم تحميل مجموعة من الألعاب الإلكترونية علي أجهزة الأيباد والتي سلمت لآطفال المجموعة التجريبية لمدة ستة أشهر وتم تطبيق إختبار القدراتBAS

تطبيقا قبليا وبعديا علي المجموعتين التجريبية والضابطة ، وكشفت نتائج الدراسة عن تحسن المجموعة التجريبية في جميع أبعاد المقاييس الأربعة ( البناء النمطي ، تركيب المكعبات ، تشابه الصور ، النسخ ) ، وتحسن المجموعة الضابطة في تركيب المكعبات والنسخ ، كما كشفت نتائج الدراسة عن فروق بين المجموعتين في القياس البعدي لصالح المجموعة التجريبية ،حيث ساهمت لألعاب الإلكترونية في تنمية حل مهارات حل المشكلات لديهم .

**3**–دراسة " **نهلة دهيس** " بعنوان "**فاعلية برنامج معرفي سوكي قائم علي الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعديل بعض المشكلات السلوكية لدي تلاميذ المرحلة الأولي من التعليم الأساسي**" **( 2016):** [14]

هدفت الدراسة إلي التحقق من فاعلية برنامج تعديل سلوكي قام علي الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعديل بعض المشكلات السلوكية لدي تلاميذ المرحلة الأولي من التعليم الأساسي وزيادة التفاعل الإجتماعي لدي تلاميذ المرحلة الإبتدائية علي عينة

---

[1] مريم حافظ عمر تركساني ،أثر الألعاب الإلكترونية علي مهارات حل مشكلات عينة من الأطفال ضعاف السمع ، جامعة السلطان قابوس ، مجلة الدراسات التربوية والنفسية ، المجلد 2 ، العدد 10 ، 2016 ، ص 9

(1) نهلة دهيس ، فاعلية برنامج معرفي سلوكي قائم علي الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعديل بعض المشكلات السلوكية لدي تلاميذ المرحلة الأولي من التعليم الأساسي ، رسالة ماجستير غير منشورة ، جامعة عين شمس ، كلية التربية ، 2016 ، ص 9

قوامها 20 تلميذ من تلاميذ المرحلة الأولي من التعليم الأساسي ممن تتراوح أعمارهم الزمنية مابين (9 – 12) سنة وتم تقسيمهم بالتساوي إلي مجموعتين مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة ، أسفرت الدراسة عن وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطات دراجات الأفراد بالمجموعة التجريبية قبل وبعد تطبيق البرنامج علي جميع أبعاد العنف في إتجاه التطبيق البعدي لصالح المجموعة التجريبية بعد إجراء البرنامج ، كما كشفت نتائج الدراسة عن وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسط درجات الأفراد بالمجموعة التجريبية قبل وبعد تطبيق البرامج علي مقياس العناد في إتجاه القياس البعدي ، وكذلك وجود فروق دالة إحصائيا بين درجات الأفراد بالمجموعة التجريبية علي مثياس السلزك الإنسحابي في إتجاه القياس البعدي .

**4**–دراسة "**دعاء شوقي عبدالله**" بعنوان "**تقويم إستخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب الإلكترونية في تنمية المفاهيم الرياضية لدي طفل الروضة**" **(2016 ):** [15]

وهدفت الدراسة الكشف عن مدي كفاءة إستخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب التربوية في تنمية المفاهيم الرياضية لدي أطفال الروضة ، والكشف عن أثر خبرة المعلمة علي الكفاءة في إستخدام هذه الألعاب ، والتعرف علي مدي الإتفاق بين أداء المعلمات والموجهات حول كفاءة المعلمات في إستخدام الألعاب التربوية في تنمية المفاهيم الرياضية والتعرف علي ملائمة الألعاب التربوية في تنمية المفاهيم الرياضية لدي أطفال الروضة ، بالتطبيق علي عينة قوامها 57 معلمة من معلمات رياض الأطفال بمدارس تابعة لوزارة التربية والتعليم بمحافظة كفر الشيخ ، تتراوح أعمارهم مابين (24– 42) وعدد 13 موجهة من موجهات رياض الأطفال ، وقد أسفرت نتائج الدراسة عن عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مجموعة المعلمات ومجموعة الموجهات علي بطاقة ملاحظة إستخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب التربوية في تنمية المفاهيم الرياضية ، كما لاتوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مجموعة المعلمات ذو الخبرة الأكبر ومجموعة المعلمات ذو الخبرة الأقل . كما أشارت النتائج انه يوجد قصور في إستخدام بعض معلمات رياض الأطفال لبعض الألعاب التربوية في تنمية المفاهيم الرياضية لطفل الروضة .

**المحور الثاني : الدراسات الخاصة بدراسة الأطفال :**

(2) دعاء شوقي عبدالله ، تقويم إستخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب التربوية في تنمية المفاهيم الرياضيةلدي طفل الروضة ، رسالة ماجستير ،غير منشورة ، جامعة كفر الشيخ ، كلية التربية ، 2016

**1- دراسة " بلاك كورتيني " "Blackwell;Courtney & et. Al" (2014):** (16)

هدفت الدراسة إلي التعرف علي أثار تعرض الأطفال من سن (8- 12) سنة للألعاب الإلكترونية علي شبكة الإنترنت ، بالتطبيق علي عينة عشوائية بسيطة قوامها 422مفردة ، وتوصلت الدراسة إلي العديد من النتائج من أهمها أن موقع يوتيوب والفيسبوك كانا من أكثر المواقع علي شبكة الإنترنت تفضيلالا لدي الأطفال ، وكشفت نتائج الدراسة عن وجود فروق بين الأطفال في التعرض للألعاب الإلكترونية علي شبكة الإنترنت لصالح الإناث ، وكشفت الدراسة إلي العديد من النتائج ، من أهمها أن موقع يوتيوب ، والفيسبوك كانا من أكثر المواقع علي شبكة الإنترنت لصالح الإناث ، وكشفت نتائج الدراسة أن من أهم المواد التي يحرص الأطفال علي متابعتها علي المواقع الإلكترونية علي شبكة الإنترنت لصالح الإناث ، ومن أهم المواد التي يحرص عليها الأطفال علي متابعتها علي المواقع الإلكترونية علي شبكة الإنترنت لقطات الفيديو بنسبة 29علي شبكة الإنترنت لصالح الإناث ، ومن أهم المواد التي يحرص عليها الأطفال علي متابعتها علي المواقع الإلكترونية علي شبكة الإنترنت لقطات الفيديو والألعاب الإلكترونية.

**2- دراسة "إدوارد" "Viera; Edward& et. Al" بعنوان "تأثير ألعاب الفيديو جيم علي إتجاهات الأطفال الأخلاقية نحو العنف" (2011):** (17)

حيث هدفت الدراسة إلي التعرف علي تأثير ألعاب الفيديو جيم علي إتجاهات الأطفال الأخلاقية نحو العنف وإستخدم الباحثون نموذج العدوان العام كإطار عام للدراسة ، بإستخدام منهج المسح General Aggression Model علي عينة عشوائية بسيطة من الأطفال في المدارس الأمريكية من سن ( 7- 15) عاما بالتطبيق علي بعض المتغيرات مثل السن والنوع والقدرة علي التعاطف مع ألعاب الفيديو العنيفة ، وكشفت الدراسة عن العديد من النتائج ، من أهمها وجود علاقة سلبية بين ألعاب الفيديو العنيفة والقدرة علي التعاطف مع العنف المتضمن في هذه الألعاب ، وكشفت

---

(16) Black well'courtney k'Lauricella'Alexis R' Conway Annier'Wartella'Ellen'2014'Children and the internet; Devlopment Implications of web Sitprefrences Among ( 8-12)Year old Children; journal of Broadcasting& Electronic Media Jan;vol58 Issuel;p1-20

(17) Edward;Vieira; Marina ; Krcmar;(2011) ;The Influences of video Gaming on Us Children's Moral Reasoning About violence; Journal Of Children & Media; May;Vol.5(2);p113-131

نتائج الدراسة أيضا عن وجود علاقة سلبية بين التعاطف مع العنف المتضمن في الألعاب والعنف غير المبرر وغير المقبول في هذه الألعاب ، كما كشفت الدراسة أيضا أن متغير الجنس له علاقة بإستخدام العنف كوسيلة لإسترداد الحقوق.

**3**- دراسة "**Ducheneaut; N ; Yee; N.; Nickell;E.;& Moore; R.j**" بعنوان "**وحدنا معا إستكشاف ديناميكات العلاقات الإتصالية الإجتماعية للطفل داخل الأسرة في ضوء ألعاب الإنترنت**" [18]

هدفت الدراسة إلي إستكشاف ديناميكيات العلاقات الإتصالية الإجتماعية داخل الأسرة مع إستخدام متغير ألعاب الإنترنت كوسيط ، وإعتمد البحث الحالي علي التصميمين النوعي والكمي لإستكشاف ديناميكيات العلاقات الإتصالية الإجتماعية للأطفال داخل الأسرة من خلال ألعاب الإنترنت ، شارك في البحث عينة قوامها (16) زوج للأطفال وأباء صينين تم ملاحظتهم أثناء 12 جلسة لممارسة لعبة المزرعة ( أحد ألعاب الإنترنت الشهيرة ) ،تم تجميع البيانات بإستخدام المقابلات شبه البنائية ، والملاحظات أثناء اللعب ، مقياس العلاقات الإتصالية الأسرية .

وأسفرت نتائج الدراسة عن وجود علاقة موجبةذات دلالة إحصصائية بين مشاركة الأطفال والأباء في ألعاب الإنترنت ومستويات العلاقات الإتصالية الإجتماعية .

أن ألعاب الإنترنت تثير العديد من النقاشات الأسرية وتثري التفاعلات الإتصالية الإجتماعية للأطفال مع الأسرة.

**4**- دراسة "**Wen; J.; Kow ; Y . M. ; &Chen ; Y**" بعنوان "**ألعاب الإنترنت والعلاقات الأسرية (2016):** [19]

هدفت الدراسة إلي فهم مدي تأثير ألعاب الإنترنت علي العلاقات الإتصالية الإجتماعية للأطفال داخل الأسرة ، أتبع البحث الحالي التصميم النوعي في فحص تأثير ألعاب الإنترنت علي العلاقات الإتصالية الإجتماعية للأطفال داخل الأسرة وشارك في البحث عينة ضمت (90 ) طفل وطفلة متوسط أعمارهم بين 6 – 7 سنوات ، تم إختيارهم عشوائيا م إحدي المدارس الحكومية وبعد الحصول علي موافقة الأباء

---

(18) Ducheneaut; N ; Yee; N.; Nickell;E.;& Moore; R.j. Alon together? Exploring the Dynomics Social Communication Relation of Children ; p 15

(1) Wen; J.; Kow ; Y . M. ; &Chen y. online Games and FAMILY TIES; Influences of online Games on communicative social Interactions of Children in Family ; International Journal of Humman- Computer Studies ;p 67 (2).

كان الأطفال ممن يمارسون ألعاب الإنترنت لمدة ساعة واحدة يوميا علي الأقل ، وتم تجميع البيانات عن طريق المقابلات شبه البنائية مع الأطفال ، مقياس العلاقات الإتصالية الإجتماعية للطفل.

وتوصلت الدراسة إلي النتائج التالية سجل الأطفال بالعينة درجات مابين منخفضة إلي متوسطة علي مقياس العلاقات الإتصاالية الإجتماعية للطفل ، وهو مايدل علي التأثير لألعاب الإنترنت علي العلاقات الغتصالية للطفل داخل الأسرة ، كما أظهرت تحليلات إستجابات الأطفال خلال المقابلة أن الغالبية العظمي منهم شعرواأن ممارسة ألعاب الإنترنت لن تؤثر علي الوقت الذي يقضيه الأطفال مع الأسرة أو الدخول في صراعات معهم.

**التعقيب علي الدراسات السابقة :**

كشفت نتائج الدراسات السابقة أن الألعاب الإلكترونية حظيت أشكالها المختلفة علي إهتمام الأطفال ، نظرا لما تتمتع به هذه الألعاب من مزايا وحصائص تفاعلية ومثيرات حركية وضوئية وصوتية يعبرون بها عن أنفسهم وإختياراتهم المختلفة للألعاب ، وإستجابتهم المتباينة لها ، ونتيجة لهذا الإهتمام الذي شهدته هذه الألعاب بأنواعها .

ظهر إهتمام أخر لها من قبل الباحثين في مجالات علم النفس والتكنولوجيا وكل مجال مرتبط بالألعاب الإلكترونية ، والبحث عن الأثار السلبية والإيجابية للألعاب الإلكترونية علي مستخدميها من جهة وعلي جوانب شخصياتهم من جهة أخري .

أظهرت الدراسات السابقة الإقبال الشديد علي الألعاب الإلكترونية من قبل الأطفال ، وقد زادت هذه المتابعة وهذا الإقبال نتيجة الزيادة الضخمة في الألعاب والتقنيات المختلفة ، التي تتوافر لديها خاصية التفاعلية والمشاركة ، إعتماد بعض الدراسات التي أجريت علي الأطفال أنفسهم لصعوبة توجيه أسئلة مبنية علي أداة الإستبيان لهم .

التنوع في إستخدام العينات ، في الدراسات السابقة بما يتفق مع طبيعة ومنهج كل دراسة علي حدة ، تعددت الموضوعات التي تتعلق بالألعاب الإلكترونية والأطفال .

هدفت الدراسة الحالية إلي التعرف علي إنعكاسات الألعاب الإلكترونية علي التنشئة الإجتماعية للأطفال ، ومن خلال عرض الدراسات السابقة تبين مايلي :

من خلال إســـــتعراض الجهود البحثية في مجال موضوع الدارسة يمكن القول إن الدارسة الحالية اتفقت مع الدارسات السابقة من حيث

الموضوع بشكل عام ، وإن كان ثمة اختلافات بينها حول مدي إنعكاسات الألعاب الإلكترونية علي التنشئة الإجتماعية للطفل ، أو سلبياتها وايجابياتها، أو علاقتها بالعنف

والسلوك العدواني، أو الانعكاسات التربوية على الأطفال المستخدمين لها ، دراســـــة أظهرت تعدد أنواع الألعاب الإلكترونية المستخدمة في الدراسات السابقة مابين ألعاب محاكاة ، ألعاب فيديو تعليمية ، ألعاب للتفكير الرياضي ، ألعاب البلاي ستيشن ، ألعاب الحاسوب .

أما مناهج الدارسة المستخدمة في الدارسات السابقة، فقد تنوعت بين المنهج الوصفي التحليلي، والمسحي، والمنهج التجريبي . وبالنسبة للعينات المستخدمة فيها، فتنوعت بين طلبة المدارس، وأولياء الأمور، والمدرسين . أما الأدوات المستخدمة فيها، فبعضها استخدم الاستبانة، وبعضها استخدم المقابلة والأسئلة المفتوحة، بينما استخدم بـ الاختبار عضها الآخر . وبذلك فإن الدارسة الحالية تتميز عن سابقاتها، في أنها تتناول الألعاب الإلكترونية وإنعكاساتها علي التنشئة الإجتماعية للطفل ، الابتدائية، وأولياء أمور الطلبة ، بمحافظة الإسكندرية . وأما منهجها المستخدم، فهو المنهج الوصفي التحليلي، أما الأدوات المستخدمة في هذا البحث فهي الاستبانة .

**المبحث الأول :**

**الأبعاد الاجتماعية المترتبة على ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية:**

للألعاب الإلكترونية أبعاد ومخاطر اجتماعية ودينية، سلوكية، أمنية، صحية، وأيضاً أضرار أكاديمية، "كليفورد هيل" المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية التقصي مشكلة الألعاب الإلكترونية في بريطانيا: لقد أغتصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمساعدتنا بل وبأموالنا أيضاً وحتى لو صودرت جميع هذه الأشرطة فإن الأمر سيكون متأخراً للغاية في منع نمو جيل يمارس أشد أنواع العنف " تطرفا في التاريخ المعاصر".[20]

إن الألعاب الألكترونية تؤثر في كل مراحل التطور والنمو الجسدي والنفسي لدى الطفل، فهي تقدم بيئة مجردة ومحددة، تعتمد على الأثر الذي تحدثه اللعبة، ففي سن السبع سنوات إلى الأربعة عشر سنة، يحتاج الطفل إلى مشاعر حقيقية ومعايير إجتماعية أخلاقية محددة ضمن العادات والتقاليد، وبوجود الألعاب الإلكترونية، نجده مدفوعاً إلى دائرة العنف الجسدي ونجد إنحسار التفكير الموضوعي، و إنتهاء النشاط الذهني الواعي نتيجة الغوص عميقاً في عالم تلك الألعاب.

وتنطبع مشاهد العنف المصورة إلكترونياً في تلك الألعاب، على سطح العقل الباطن أو تقبع في تلك المنطقة الواقعة بين الشعور واللاشعور. وتكون بذرة لما هو أت، من ممارسة

(1)مندور عبد السلام فتح الله، إنتصار إفتراضى الألعاب الإلكترونية تسيطر على المنازل ، مرجع سابق، ص24

العنف بشتى أشكاله، يحدث هذا في حالات الأطفال المهيئين أكثر لإستقبال تلك الإندفاعات من بيئتهم المحيطة بهم، لاسيما وأن الصغار لا يمكنهم فهم الفارق الكبير بين العنف المصور في اللعبة ووحشية ما يحدث في الحياة، إن التعرض لفترات طويلة لهذه الألعاب يؤثر سلبا على الطفل، من خلال السلوك الإدماني، الحركة الزائدة، تغيرات و إضطرابات نفسية حركية، إضطربات في التعليم، تقدم ذهني عن التقدم العمري بشكل عشوائي غير مفيد.

على رغم من الفوائد التي تتضمنها بعض الألعاب الالكترونية إلا أن سلبياتها أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين والشباب أيضاً ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والإستماع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق . وتعلم الأطفال والمراهقيين أساليب ارتكاب الجرائم وأن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضرراً من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها،[21] وبذلك تنمى في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب من خلال الاطلاع على الأدبيات ذات العلاقة، يمكن تصنيف الأبعاد المترتبة لممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية إلى البعد الاجتماعى، والبعد النفسي، وأبعاد سلوكية وأمنية، وصحية ، وأكاديمية:

**1.البعد الاجتماعى:**

إن الألعاب الإلكترونية قد تعرض الطفل إلى خلل في العلاقات الإجتماعية 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 والطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الطفل إلى انه يميل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو في المنزل.[22]

وفي ظل التكنولوجيا ومؤثراتها وانعكاساتها السلبية، أصبحت الأسرة مهدده وعرضه للعديد من المخاطر المتعددة على القيم حيث تؤثر على بناء الشخصية السليمة، وخاصة

---

(1)خالد صلاح محمود ، الطفل العربى والألعاب الإلكترونية القاتلة ، مرجع سابق ، ص38

(1)وسام سالم نايف، تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال: دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية 7-15، بابل، 2015، ص 9 https://alnamaa.org

لما تتمتع به هذه المصادر من قوة جذب هائلة بفضل التقنية الحديثة، والمواقع تبني انماطاً حياتية تتميز بتنمية النزعة الفردية لدي الأبناء، حيث يجدون المتعة في الانفراد والتمركز حول الذات[23]. مما يؤدي الى اللامبالاة واهمال العلاقات الاجتماعية مع الاسرة والانسحاب تدريجياً وقد يصل إلى فقدان الهوية ومحدودية الانتماء.

فممارسة الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى حدوث بعض الآثار الاجتماعية السلبية التي تتمثل في عزلة الأبناء عن بقية الأسرة، وقد تنتج طفلاً غير اجتماعي، فالطفل الذي يقضي ساعات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية من دون تواصل مع الآخرين يجعل منه طفلاً غير اجتماعي منطوياً على ذاته، وإسرافه في التعامل مع عوالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع فيفتقد بعض قيم المواطنة كاكتساب المهارة الاجتماعية في إقامة صداقات والتعامل مع الآخرين، والتسامح وقبول الآخر.[24]

إن الوجه السلبي للألعاب الإلكترونية، يتمثل أساساً في خطورة الموضوعات التي تتناولها مثل العنف والجنس وتجاهل الآخر، ذلك أن القليل فقط من هذه الألعاب يتم تصميمه لأغراض التسلية المثقفة غير المؤذية أو لغايات تعليمية تثقيفية محددة، في حين يؤدي تصميم الألعاب الأخرى إلى تنميط الحاجات الترفيهية للناشئة، وتتسابق في تحويل الرذائل الافتراضية من قتل وعنف وتحايل وكذب إلى منتجات ترفيهية ذات جاذبية عالية تستهدف فئات عمرية لا تملك وسائل مقاومة هذه التهديدات لضعف وعيها وإدراكها؛ لأنها مازالت في المراحل الأولى من التلقي والتكوين.

وفي السياق نفسه، أكدت بعض الدراسات أن الألعاب الإلكترونية بما قد تحمله من أخلاقيات وأفكار سلبية تسهم في المزيد من الانفصال الاجتماعي وعدم الترابط الإنساني مع الآخرين وارتباط الطفل بالقيم والأخلاقيات الغريبة التي تفصله عن مجتمعه وأصالته وتنتج طفلاً أنانيّاً لا يفكر إلا في إشباع رغباته.[25]

إن بيئة الألعاب الإلكترونية لا تؤثر فقط على من يستخدمها، إنما تمتد آثارها إلى كل السياق الاجتماعي، وبعض هذه الآثار يمكن أن تلاحظ بوضوح في المجتمع، ولهذا حظيت الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة (الفيديو، حاسوب، أنترنيت، هاتف محمول)

---

(2)عزي عبد الرحمن، الأنترنت والشباب بعض الافتراضات القيمية، بحث مقدم لمؤتمر الاتصال والمجتمع الخليجي: الواقع والطموح، كلية الآداب والعلوم الاجتماعية، قسم الاعلام، مسقط، جامعة قابوي، 22-34 أبريل ٢٠٠١ ، ص ٣٣٥

(3)خالد صلاح محمود ، الطفل العربى والألعاب الإلكترونية القاتلة ، مرجع سابق ، ص ص38-39

(1)خالد صلاح محمود ، الطفل العربى والألعاب الإلكترونية القاتلة ، مرجع سابق ، ص ص38-39

باهتمام الباحثين وذلك بفعل تأثيرها الكبير على الأطفال ونموهم الذهني والاجتماعي والحركي والتربوي على حد سواء، ويركز هذا الاهتمام في البداية على الآثار السلبية لتلك الألعاب ممثلة في العنف، العزلة الاجتماعية والإدمان ومضيعة الوقت ...، ثم توصل بعض الباحثين الذين ركزوا جهودهم في البحث عن الآثار الإيجابية لتلك الألعاب على العمليات المعرفية والفكرية، بحيث أن هناك دراسات مهمة تتناول أهمية الألعاب وتأثيرها السلبي على الأطفال ومن هذه الأبعاد الاجتماعية المترتبة عن ممارسة هذه الألعاب الإلكترونية ما يلي: تسبب مشكلات أسرية، حيث يكون التفاعل بين الطفل وأسرته أقل من الطفل العادي.

إضافة إلى أن التلفزيون كان له السبق في ظهور أعراض العنف والعدوانية، ولكن برامجه تدفعهم إلى الانطواء والانسحاب من الواقع والتكهف داخل أنفسهم، الأمر الذي يشكل إعاقة التنشئة الاجتماعية للأطفال حين يفضلون العزلة وعدم الاختلاط مع الآخرين في محيطهم الخارجي ولهذا أثره في تشكيل شخصية الطفل فيما بعد حيث يعمل على منظومة الاستعدادات التكوينية التي تحدد بعد المشاهدة طبيعة القيم السلوكية والفكرية التي يتقبلها أو التي يعمل على ترسيخها في ذهنه، ويزداد الأمر خطورة إذا تعلق بالألعاب الإلكترونية.[26]

حيث أن العلاقة جد منطقية بين زيادة مدة استعمال هذه الألعاب وبين تقليص أو حتى إقصاء وتهميش الممارسة الاجتماعية والطبيعية للطفل على عدة مستويات التي تؤدي إلى تخريب الانسجام الطبيعي مع المجتمع واكتساب عادات سيّئة وتكوين ثقافة مشوهة والانفصام عن الواقع لدرجة الخصومة والعداء.[27]

وفقاً للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي؛ فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف، وارتفاع معدل جرائم القتل، والاغتصاب، والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه

(1)رضا سلاطنية، التنشئة الاجتماعية في الأحياء العشوائية ، مجلة الباحث فى العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة قاصدي مرباح ورقلة، الجزائر، المجلد(4)، العدد(7)، 2012 ، ص ص 206-207

(2)مندور عبد السلام فتح الله، إنتصار إفتراضى الألعاب الإلكترونية تسيطر على المنازل ، مرجع سابق، ص24

وسائل الإعلام، والألعاب الإلكترونية، ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة.[28]

كذلك قد تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى قصور في الكفاءة الاجتماعية، حيث يقل وعي الفرد بمشاعر الآخرين واهتماماتهم واحتياجاتهم، ويجد صعوبة في التواصل والتفاعل البناء، الأمر الذي يترك أثره في شخصيته ويدفعه إلى الانسحاب الاجتماعي والبعد عن مواقف التفاعل الاجتماعي مع الآخرين نتيجة ما يشعر به من عدم القدر على الاندماج مع الآخرين في البيئة الاجتماعية التي يعيش ضمنها، وبالتالي زيادة مستوى إحساسهم بالعزلة الاجتماعية.[29]

إن خبرات التنشئة الاجتماعية التي يتعرض لها الطفل تشكل جزئيا هويته ومعارفه واتجاهاته ومواقفه وشخصيته وهذه الخبرات والعمليات التربوية يتعرض لها الأطفال عن طريق الأسرة والمدرسة وجماعة الرفاق وأدوات الإعلام والتي كان في مقدمتها التلفزيون على اعتبار أنه أقل خطورة وضررا من الإنترنت والألعاب الإلكترونية اليوم. وأيا كانت مصادر هذه الخبرات فإن الوعي الكامل بأخطارها وأبعادها وحدود استخدامها يبقى أهم موضوع تتناوله الأبحاث والدراسات لأنه لا يتعلق بحالة أو بفرد لكنه يتعلق بخصائص جيل بأكمله.[30]

**2.البعد الثقافي:**

من المعروف أن عملية الغرس الثقافي تبدأ لدى الطفل بتكوين صورة ذهنية عن المجتمعات التي يحاكيها، والتي هي غالباً ما تكون من خارج منظومتنا الاجتماعية والثقافية، ذلك أن نسبة كبيرة من العاب الأطفال الإلكترونية هي أجنبية، وتحمل بكل أسف – كثيراً من القيم التي لاتناسب فكرنا وقيمنا.

لقد زاد اهتمام الباحثين في مجال الانعكاسات و الآثار الناجمة عن التكنولوجيا المعاصرة على ثقافة المجتمعات ومنظوماتها القيمية، إذ يذكر Patel أن مما زاد من هذا الاهتمام ملاحظات لا تخطئها عين مراقب، ومنها تزايد طول الفترة التي يقضيها الطفل في

---

(3)نورة خالد السعد، الخطر في ألعاب ألفيديو للأطفال، جريدة الرياض، عدد 13408، 8 مارس 2005، https://www.alriyadh.com/46229

(4) Selen, Z., Ozlem, U., & Seval, K. Relation between video game addiction and interfamily relationships on primary school students. Educational Sciences: Theory & Practice, Vol. 15, No (2), April 2015, P.493

(1)أسماء بلعالية دومة، تأثير الألعاب الإلكترونية كفضاء افتراضي على التنشئة الاجتماعية للأطفال، مجلة الطفولة والتنمية، المجلس العربي للطفولة والتنمية، مصر، المجلد(7)، العدد(26)، 2016، ص136

مشاهدة برامج التلفاز الموجهة للأطفال وللراشدين ومنها الألعاب الإلكترونية، وتعرضهم لأفلام حاملة الثقافات الأمم الأخرى تهاجم ثقافة أطفالنا وتدفعهم إلى تذوق ثقافات غريبة عنا. باضافة إلى ذلك شكوى الوالدين والمعلمين من الأداء المدرسي لأبنائهم الذين يبالغون في طول فترات اللعب، وما ينجم عن هذا من اضطرابات سلوكية ومشكلات مدرسية.[31]

كل هذه الأضرار التي تصيب أطفالنا في الوقت الذي تحقق فيه الشركات الأمريكية واليابانية المنتجة لهذه البرامج مكاسب هائلة؛ جراء تسويقها لمثل هذه الأجهزة وأسطوانات لعبها، فقد أعلنت شركة "سوني" اليابانية المتخصصة في صناعة الإلكترونيات في عام (2002) أنها تتوقع أن ترتفع أرباح مجموعتها بنسبة (108%) إلى (2,16 مليار دولار) خلال سنتها المالية، وأرجعت الشركة هذا الارتفاع في أرباحها إلى نجاح لعبة (PlayStation2)، وأيضا لعملية إعادة هيكلة قطاع الإلكترونيات في المجموعة، ومن هنا يتضح نحن الخاسرون، نخسر أطفالنا وهم يربحون أموالنا.[32]

**3.<u>البعد النفسي:</u>**

أن الألعاب الإلكترونية التي إجتاحت جميع المجتمعات، لم تعد هذه الألعاب فقط حكراً على الأطفال فحسب بل على الشباب والراشدين أيضاً. ولكن هل جلوس الطفل أمام شاشة الكمبيوتر والتلفاز يجعله منعزلاً، تشير بعض الدراسات إلى أن هذه الألعاب تصنع طفلاً غير اجتماعي، فالطفل يقضي ساعات مع هذه اللعبة غير متواصل مع الآخرين، وبالتالي يخلق منه طفلاً منطوياً على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل، وتعلم الطفل المهارات الاجتماعية، والأدوار الاجتماعية التي سوف يتولاها مستقبلاً "أب، أم، مدرس...الخ، هذا فضلاً عن أنها تجعل الطفل أنانيًا لا يفكر سوى في إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيراً ما تُثار المشكلات داخل الأسرة الواحدة.[33]

وللتأكيد على مدى خطورة تأثيرات الألعاب الإلكترونية في نفسية الأطفال، "أجرت جامعة لوبلين الكاثوليكية في بولندا بحوث على مجموعات من الصبيان دلت النتائج أن الذين يملكون جهاز الكمبيوتر في البيت يخصصون للألعاب ما متوسطه قرابة 10 ساعات في الأسبوع، وتبين أن لديهم _بالإضافة لمؤشرات السلوك العدواني_ توتر انفعالي عالي

---

(2)ماجد محمد الزيودي ، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلموا أولياء طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ، مرجع سابق ، ص18

(1)المرجع السابق ، ص18

(2)محمد أبو جراح، طفلك والألعاب الإلكترونية: مزايا وأخطار، مجلة المتميزة، المؤسسة العالمية للإعمار والتنمية، الرياض، العدد (23)، 1425 هـ، ص70

وشكوك وحذر وسرعة غضب كما أن تخطيطهم وأهدافهم تركز على مسألة ماذا يملكون، أكثر من مسألة ماذا يكونون.[34]

كما أشارت دراسة الطبيب النفساني "ديفيد غينفيلد" شملت ثمانية عشر ألف شخص إلى أن مدمني الألعاب الإلكترونية يشعرون بالعزلة والإنفصال عن البيئة المحيطة بهم، ولا يعود الواحد منهم واعيا بالزمان والمكان، حيث يصبح جزءاً من عالم اللعبة بل ويشعر أنه يجسد شخصية خارقة غير موجودة على أرض الواقع وهذا مؤشر خطير.[35]

إذا المخاطر النفسية كثيرة، يمكن ذكرها بالشكل التالي:[36]

-توليد نزعة العنف ونزعة الجبن لدى الأطفال.

-الألعاب الإلكترونية تبعد الأطفال عن الحياة الواقعية.

-تولد عند الأطفال التوتر النفسي.

-كما تؤثر هذه الألعاب على معدلات النوم للأطفال.

-وتأثيرها واضح على الانتباه لدى الأطفال نتيجة استمراره لفترة طويلة بالتركيز على اللعبة.

-ظهور ما يعرف بفرط الحركة.

**4.البعد الصحي:**

تجدر الإشارة إلى أن الألعاب الإلكترونية تنقسم إلى منبه ورد فعل، وإلى تنبيه على مساحة إلكترونية واسعة، سنركز هنا في تلك الألعاب التي تنبه وتحدث ردود فعل، والمعروفة بإسم (Stimulus Response SR)، وهي منتشرة جداً وشعبية أيضاً لها طابع قتالي، وتحتوي في الغالب على سيناريو متنافس، نشاط منبه قوي يحدث رد فعل أقوى، ومستوى عال من الإدراك العنيف والإثارة الشديدة.

ليست هناك تفاصيل مصورة، منبه سمعي بصري شديد، لا يوجد تميز، أو تفريق في الشحنات المرسلة من اللعبة إلى الجهاز العصبي، بمعنى آخر لا جهد حسياً يحتاج إليه اللاعب، ومن ثم تنتبه المشاعر للنجاح والفوز، أو الإحباط والهزيمة، تنبيه خارجي للعبة لا

---

(3)مطاع بركات، الواقع الافتراضي فرصه ومخاطره وتطوره: دراسة نظرية، مجلة جامعة دمشق للعلوم التربوية والنفسية ، سوريا، المجلد (22) ، العدد(2) ، 2006 ، ص422

(1)فهد عبد العزيز الغفيلي، الألعاب الالكترونية: خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع ، مكتبة الملك فهد الوطنية للنشر، الرياض 1431هـ، ص 38

(2)أنطوان الشرتوني، طفلك والألعاب الإلكترونية ، المجلس العالمي للتسامح والسلام، 15 أكتوبر 2018، https://gctpnews.org/ar/

يتسبب فيه ترتيب، وتنسيق ذهني داخلي من اللاعب، أي أن الأمر جد مختلف عن عمليات (التذكر، القراءة وسماع كلمات بعينها)، وهكذا فمشاعر اللعبة إصطناعية، لا علاقة لها بالواقع الذي نحياه؛ ولنصفها بأنها مشاعر التحدي وهي إرادة اللاعب المستفزة التي تكون محدودة بإطار اللعبة وحدودها، وتكون حركات مكررة ومحددة مسبقا، مع قليل من التفكير، لا حاجة أيضا إلى الإرادة والتفكير. وفي حال المراهقين نجد انحسار التفكير الموضوعي وانتهاء النشاط الذهني الواعي نتيجة للغوص عميقا في عالم تلك الألعاب الإلكترونية، لأنه إذا حكم المراهق عقله وتذكيره، فسيكون بطيئا في اللعبة وهذا قد يؤدي إلى خسارته.[37]

وقد قام عدد من الباحثين بدراسة أثر الألعاب الإلكترونية على الدماغ، وقد وجدت بعض الدراسات أن الألعاب تتجه نحو تدمير أدمغة المراهقين وذلك من خلال إعاقة تطور الدماغ وأن هذه الألعاب تنتج أجيالا غبية وتميل إلى العدوان أكثر من الأجيال السابقة، كما أن لديهم الميل نحو فقدان السيطرة على أنفسهم، وقد تم قياس مستوى النشاط لدى مئات من المراهقين الذين يلعبون لعبة الحاسوب"Nintendo" وقورنت بأدمغة طلبة أخرين يقومون بأنشطة حسابية بسيطة، أظفرت النتائج بأن مستوى نشاط الدماغ لدى المراهقين الذين يقومون بالعمليات الحسابية أكثر من هؤلاء الذين يلعبون ألعاب الحاسوب.[38]

ومع انتشار الألعاب الإلكترونية ، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة ، موضحة أن الجلوس لساعات طويلة أمام الحاسوب أو التلفاز يسبب الآلام مبرحة في أسفل الظهر ، كما أن كثرة الحركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرار بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لتثبيتها بصورة مستمرة ، كما تؤثر الألعاب الإلكترونية سلباً على النظر، إذ قد يصاب الأطفال والمراهقين بضعق النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب ، كما أن حركة العينين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يزيد من فرض إجهادها .هذه بدورها تؤدي إلى حدوث إحمرار بالعين وجفاف وحكة ،

---

(1)عزيزة عنو، آثار الألعاب الإلكترونية على الخصائص النفسية السلوكية لدى الطفل، حوليات جامعة قالمة للعلوم الاجتماعية والإنسانية، الجزائر، العدد (11) ، 2015، ص228

(1)مها حسني شحروري، الألعاب الالكترونية في عصر العولمة: مالها و ما عليها ، دار المسيرة، عمان– الأردن، 2008، ص71.

وكلها أعراض تعطى الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق و الإكتئاب.[39]

كما ظهرت نتائج الدراسات أيضاً أن اللعب بالألعاب الإلكترونية لفترة طويلة يضع الأطفال في خطر البدانة، ونوبات متكررة من التوتر، وإجهاد العينين و إحتمال ظهور نوبات الصرع لدى بعض الأطفال، كما أن اللعب بألعاب العنف تزيد من الإثارة الفيزيولوجية وضربات القلب وضغط الدم.

كما تؤثر هذه الألعاب سلباً على صحة الطفل، إذ يصاب بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب، باضافة أيضاً إلى أن من أخاطرها ظهور مجموعة من الإصابات في الجهاز العضلي والعظمي، حيث إشتكى العديد من الأطفال من ألام الرقبة، وكذلك من أضرارها الإصابة بسوء التغذية، فالطفل لا يشارك أسرته في وجبات الغذاء والعشاء، فيتعود على الأكل غير الصحي في أوقات غير مناسبة للجسم.[40]

كما أكدت الدراسات أن إدمان نسبة كبيرة من الناس بمختلف الأعمار على الألعاب عبارة عن مسالة وقت فحسب، حتى مع الفئة التي كانت تقول أن الوقت المكرس للهو عبارة عن تبذير للوقت، وقد ذكرت بعض الدراسات أن بعض الأولياء يشتكون حالة أطفالهم ممن أصيبو بهوس إقتناء الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها من وجود بعض المشاكل الصحية والتربوية بين أطفالهم مثل: إستنفاذ طاقات الأطفال والمراهقين والشعور الدائم بالتعب، بالاضافة في الكسل وتبلد العواطف وفقدان الإحساس بالأخرين والتفاعل معهم وغيرها، فكثير من الأولياء يرون في إقتناء بعض الألعاب الإلكترونية بعض الفوائد كأن تحد من خروج الطفل خارج المنزل أو كبديل لأخذ أبنائهم في نزهة ميدانية للحدائق أو الغابات نظراً لأنهم مشغولون ولديهم الكثير من الإرتباطات وبهذا فإن معظم الأولياء لا يدركون مخاطر وتبعيات هذه الألعاب خصوصا عندما يصاحب سوء إستخدام من قبل الطفل، علاوة على ما تسببه هذه الألعاب الإلكترونية من أضرار نتيجة ما تفرزه من إشاعات وذبذبات على الطفل، وما يصاحب ذلك لاحقا من هواجس وأحلام مفزعة أثناء

---

(2)عزيزة عنو، آثار الألعاب الإلكترونية على الخصائص النفسية السلوكية لدى الطفل، مرجع سابق، ص228

(2)إلهام حسني، ألعاب الكمبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذرع، جريدة الشرق الأوسط، العدد (8559) ، 2002، https://archive.aawsat.com/details.asp

الليل لبعض الأطفال خصوصا تلك الألعاب والقصص والمشاهد المرعبة المتوفرة على الأقراص المدمجة تؤدي إلى إطلاق العنان لخيال الطفل في أمور متناقضة. (41)

**5.البعد الديني للألعاب الإلكترونية:**

في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على المحلات الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبنائهم من الألعاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك أدى إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد إنتمائهم للوطن، كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة، وإن بعض الألعاب تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء، وإن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، قد تؤثر سلبا على الأطفال ،كما أن تعلق الأطفال والمراهقين بالألعاب الإلكترونية يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية، وبالذات أداء الصلوات الخمس في أوقاتها، كما أنها تلهيهم عن طاعة الوالدين و الإستجابة لهم وتلبية طلباتهم، بالإضافة إلى الهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب.(42)

**6.البعد الأكاديمي للألعاب الإلكترونية:**

في السنوات الأخيرة شكلت الألعاب الإلكترونية بالإضافة إلى الحاسبات المنزلية والأنترنت بيئة هامة في حياة الأطفال، وتسببت في تغيرات رئيسية في طبيعة التعلم هذه التغيرات خلقت فجوة ما بين الطرائق التي تعلم بها الأباء والأجداد وتلك التي تعاملت بها الأجيال الجديدة مع المعلومات والمعارف، "إن الوسائل التعليمية الجديدة ما زالت قليلة في المواقف التربوية الرسمية، أي أن بيئة التعلم الإفتراضي فكرة مركزية في المجتمعات الحديثة، ويقصد بهذه البيئة مجموعة أدوات التعلم والتعليم والتي من بينها الحاسوب والأنترنت، والتي تعلي من خبرات التلاميذ التعليمي وتهيء تفاعل المتعلم مع التكنولوجيا، إن بيئات التعلم الافتراضي تقدم الكثير من الفوائد منها: المرونة، والإنتشار والتكيفية، ويعتقد الباحث "جروس" Gros " أن ثمة مجالا أخر غني بإمكانياته الكامنة في مجال التعليم والدافعية والإندماج التام للمتعلمين، هذا المجال هو عالم الألعاب الإلكترونية التي تشكل معظم الوسائل الأكثر تفاعلا في ثقافتنا الحالية، لقد نجح الأطفال في دخول عالم

(1)مها حسني شحروري، الألعاب الالكترونية في عصر العولمة: مالها و ما عليها ، مرجع سابق ، ص71

(2)وسام سالم نايف، تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال، مرجع سابق ، ص 9.

الثقافة الرقمية من خلال الألعاب الرقمية لقد إكتسبوا الثقافة الرقمية خلال اللعب غير الرسمي، وعليه فلا المدارس ولا المؤسسات التربوية الأخرى قد أولت هذا المجال الهام الأهمية التي يستحقها.[43]

إن إستخدام الألعاب الإلكترونية من طرف الأطفال والمراهقين مثال جيد للدخول إلى عالم التكنولوجيا، فالتعامل مع ألعاب الحاسوب يمثل بدايات إتصالهم بالحاسوب فالأطفال من خلال لعبهم هذا يتعلمون الإستراتيجيات الأساسية والمهارات التي ستساعدهم للولوج إلى العالم الإفتراضي، إضافة لذلك فإن الألعاب الإلكترونية تمثل برامج يسهل أن تلقن من خلالها المناهج المدرسية بهدف تعليم إستراتيجيات وطرائق فاعلة لتحصيل العلمي، وبهذا يقضي معظم الأطفال ساعات طويلة أمام أجهزة الألعاب الإلكترونية وهذا ما يؤثر سلبا على تحصيلهم الدراسي والعلمي، وذلك بسبب إنشغالهم وإنغماسهم في عالم الألعاب الإلكترونية الذي يجعلهم يهملون دروسهم وواجباتهم المدرسية ويقلل من ميلهم للمطالعة وقراءة الكتب.

لذلك ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلباً على التحصيل الدراسي ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهرتب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي ويؤدي إلى اضطربات في التعلم، وأن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل بالألعاب فذلك يؤثر سلباً على دراسته ونطاق تفكيره ، كما أن سهر الطفل طيلة اليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالى ، مما يجعل اللاعبين غير قادرين على الإستيقاظ للذهاب إلى المدرسة ، وإن ذهبوا فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية ، بدلا من الإصغاء للمعلم[44]، مما يخلق مجتمعاً أمياً يفتقر للأدمغة البشرية والعلماء والمفكرين، ويصبح مجتمعاً مستهلكاً لا منتجاً.

كما تظهر لدى أطفال المرحلة الابتدائية أشكال مختلفة من السلوك، ويعد سلوك التنمر من السلوكات التي تنتشر لدى التلاميذ انتشارا خفياً عن المعنيين والمختصين، ومن أشكاله العدوان البدني أو اللفظي المتكرر، حيث تشير دراسات إلى أن التنمر المدرسي بما يمله من عدوان اتجاه الآخرين سواء أكان بصورته الجسدية، اللفظية، النفسية، الاجتماعية أو الإلكترونية، ويعد من المشكلات التي لها آثار سلبية سواء على القائم بالتنمر أو الضحية

(1)مها حسني شحروري، الألعاب الالكترونية في عصر العولمة: مالها و ما عليها ، مرجع سابق، ص73.

(2)وسام سالم نايف، تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال، مرجع سابق ، ص 12

أو على البيئة المدرسية بأكملها، ويعتبر سلوك التنمر بين طلاب المدارس من المشكلات الشائعة في دول العالم.[45]

ومن خلال ما سبق يتضح ان الأسرة في ادائها لوظائفها الاجتماعية والنفسية والاقتصادية والبيولوجية تجاه أفرادها بدأت تتناقص تدريجياً في ظل المتغيرات الراهنة والتي من ابرزها التكنولوجية كالألعاب الالكترونية بالاضافة لوسائل وبرامج التواصل الاجتماعي والاعلام مما أنتج تراجعاً في دورها كناقلة للقيم والمعايير والمعرفة والثقافة وانحسار في مرجعيتها كأهم مؤسسة للتنشئة الاجتماعية ونتيجة لهذا التغيير فقدت الأسرة العديد من وظائفها التقليدية وقيمها فالأسرة التي كانت تقوم بالرعاية المطلقة لأفرادها وتنشئتهم تنشئة سليمة أصبحت الآن مهددة نتيجة مشاركة التكنولوجيا الحديثة لها في تنشئة أبنائها حيث ظهرت العديد من التغييرات على الأسرة مما انعكس عليها وتغير بنائها وتغيرت أدوارها وسقطت صورتها التقليدية وهذا ما أكسبها طابع الأسرة المتغيرة فقد أخذت سلطة الأب الصارمة تتلاشى وتنحصر وبدأت تضعف أواصر وصلات أفراد الأسرة القرابية حيث نجد ان الأبناء اتجهت الى الاهتمام بهذه الوسائل وتأثرت بها واكتسبت بعض السلوكيات السلبية والتي اثرت على سلوكياتهم مما نتج عنه العديد من المشكلات سواء إذا كانت مشكلات اجتماعية أوسلوكية أو تعليمية.

ولكن فأن الطفل لابد أن يلعب ويمرح حتي ينمو نمو متكامل ويكون له توازن نفسي كي يتمكن من إكتساب مهارات حركية ، لذا نجد الطفل يمارس ألعاب الإلكترونية لأنها تشبع غرائزهم وتذهب عنهم الروتين الممل غير أن هذه الألعاب إذ لم تخضع لعامل المراقبة فإنها تعود سلباً على الطفل في تحصيله الدراسي وتعزفه عن المجتمع.

**التوصيات والنتائج :**

تشير تحليلات النتائج التي ضمتها جوانب هذه الدراسة إلي أن موقع يوتيوب ، والفيسبوك كانا من أكثر المواقع علي شبكة الإنترنت لصالح الإناث ، وكشفت نتائج الدراسة أن من أهم المواد التي يحرص الأطفال علي متابعتها علي المواقع الإلكترونية علي شبكة الإنترنت لصالح الإناث ، ومن أهم المواد التي يحرص عليها الأطفال علي متابعتها علي المواقع الإلكترونية علي شبكة الإنترنت لقطات الفيديو بنسبة 29علي

(1)سومية قدي، إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي – دراسة ميدانية على تلاميذ المرحلة الإبتدائية بولاية مستغانم، مجلة التنمية البشرية، جامعة معسكر، جامعة وهران، الجزائر، العدد (10) ، 2018، ص ص 165-166

شبكة الإنترنت لصالح الإناث ، ومن أهم المواد التي يحرص عليها الأطفال علي متابعتها علي المواقع الإلكترونية علي شبكة الإنترنت لقطات الفيديو والألعاب الإلكترونية.

–عقد برامج تدريبية لطلاب المرحلة الأساسية ، تهدف إلي توعيتهم بالأثار السلبية للإستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية ، وزيادة فاعليتهم في الحياة الواقعية .

––تقنين إستخدام الألعاب الإلكترونية فيما يتعلق بالمدة الزمنية من جهة ، والفترة التي يتم إستخدام الإنترنت والألعاب الإلكترونية من جهة أخري .

# المراجع المستخدمه في البحث:

## اولا : المراجع العربية:-


➢ **القواميس**

1. جيل فيريول ، معجم مصطلحات علم الإجتماع ، دار مكتبة الهلال، بيروت، ط1، 2011
2. مصلح الصالح ، قاموس مصطلحات العلوم الإجتماعية الشامل، دار عالم الكتب، 1999

➢ **الكتب العربية:**

1. خليل أحمد خليل ،المفاهيم الأساسية في علم الإجتماع ، دار الحداثة ، 1984
2. سامية مصطفي الخشاب،الاسرة المصرية وتحديات العولمة،مركز البحوث العربية والإفريقية، 2003
3. فهد عبد العزيز الغفيلي، الألعاب الالكترونية: خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع، مكتبة الملك فهد الوطنية للنشر، الرياض 1431هـ
4. مها حسني شحروري، الألعاب الالكترونية في عصر العولمة: مالها وما عليها، دار المسيرة، عمان-الأردن، 2008

➢ **الرسائل العلمية " ماجستير ودكتوراة "**

1. دعاء شوقي عبدالله، تقويم إستخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب التربوية في تنمية المفاهيم الرياضيةلدي طفل الروضة،رسالة ماجستير،غيرمنشورة، جامعة كفر الشيخ، كلية التربية،2016.
2. عزي عبد الرحمن، الأنترنت والشباب بعض الافتراضات القيمية، بحث مقدم لمؤتمر الاتصال والمجتمع الخليجى: الواقع والطموح، كلية الآداب والعلوم الاجتماعية، قسم الاعلام، مسقط، جامعة قابوي، 22-34 أبريل ٢٠٠١
3. مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية علي السلوكيات لدي الأطفال، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، 2012 .
4. نهلة دهيس ، فاعلية برنامج معرفي سلوكي قائم علي الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعديل بعض المشكلات السلوكية لدي تلاميذ المرحلة الأولي من التعليم الأساسي ، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة عين شمس ، كلية التربية ، 2016

➢ **الدوريات والمجلات و المؤتمرات**

1. أسماء بلعالية دومة، تأثير الألعاب الإلكترونية كفضاء افتراضى على التنشئة الاجتماعية للأطفال، مجلة الطفولة والتنمية، المجلس العربى للطفولة والتنمية، مصر، المجلد(7)، العدد(26)، 2016
2. أندي محمد حجازي، دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه، العدد الثالث والأربعون، دراسات العلوم التربوية، المجلد 38 ، ملحق 2 ، 2011.
3. رضا سلاطنية، التنشئة الاجتماعية في الأحياء العشوائية ، مجلة الباحث فى العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة قاصدي مرباح ورقلة، الجزائر، المجلد(4)، العدد(7)، 2012
4. سومية قدي، إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي – دراسة ميدانية على تلاميذ المرحلة الإبتدائية بولاية مستغانم، مجلة التنمية البشرية، جامعة معسكر، جامعة وهران، الجزائر، العدد (10) ، 2018

5. عزيزة عنو، آثار الألعاب الإلكترونية على الخصائص النفسية السلوكية لدى الطفل، حوليات جامعة قالمة للعلوم الاجتماعية والإنسانية، الجزائر، العدد (11)، 2015
6. لمياء إبراهيم عبدالله، إستخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية في الإشباعات المتحققة، جامعة عين شمس– كلية الدراسات العليا للطفولة، مجلد عدد 20، الطبعة 76، سبتمبر 2017
7. ماجد محمد الزيودي، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، مجلد 10، عدد 1، ص 21.
8. محمد أبو جراح، طفلك والألعاب الإلكترونية: مزايا وأخطار، مجلة المتميزة، المؤسسة العالمية للإعمار والتنمية، الرياض، العدد (23)، 1425 هـ.
9. مريم حافظ عمر تركساني، أثر الألعاب الإلكترونية علي مهارات حل مشكلات عينة من الأطفال ضعاف السمع، جامعة السلطان قابوس، مجلة الدراسات التربوية والنفسية، المجلد 2، العدد 10، 2016
10. مطاع بركات، الواقع الافتراضي فرصه ومخاطره وتطوره: دراسة نظرية، مجلة جامعة دمشق للعلوم التربوية والنفسية ، سوريا، المجلد (22) ، العدد(2) ، 2006

➢ **المواقع الإلكترونية العربية**

1. إلهام حسني، ألعاب الكمبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذرع، جريدة الشرق الأوسط، العدد (8559) ، 2002 https://archive.aawsat.com/details.asp
2. أنطوان الشرتوني، طفلك والألعاب الإلكترونية ، المجلس العالمى للتسامح والسلام، 15 أكتوبر 2018، https://gctpnews.org/ar/
3. نورة خالد السعد، الخطر في ألعاب ألفيديو للأطفال، جريدة الرياض، عدد 13408، 8 مارس 2005، https://www.alriyadh.com/46229
4. وسام سالم نايف، تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال: دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية 7–15، بابل، 2015، https://alnamaa.org

## ثانيًا: المراجع الأجنبية

1.Black well' Courtney k'Lauricella'Alexis R' Conway Annier 'Wartella' Ellen '2014'Children and the internet; Devlopment Implications of web Sitprefrences Among (8-12)Year old Children; journal of Broadcasting& Electronic Media Jan;vol58 Issuel;p1-20
2.Ducheneaut; N ; Yee; N.; Nickell;E.;& Moore; R.j. Alon together? Exploring the Dynomics Social Communication Relation of Children
3.Edward;Vieira; Marina ; Krcmar;(2011) ;The Influences of video Gaming on Us Children's Moral Reasoning About violence; Journal Of Children & Media; May;Vol.5(2);p113-131
4.loyd p. Rieber; 1996 ; Serioussly Considering play : Deseguling Interactive. Learning Based on the Mircrowords; Simulation and Games p44.
5.Salen, K. and Zimmerman, E. (2004). Rules of play: game design fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press
6.salen.k.;&Zimmerman;E.(2004) Rules of play; Games design Fundmentals Combridge ; MA.Mitpress.p.162.
7.Selen, Z., Ozlem, U., & Seval, K. Relation between video game addiction and interfamily relationships on primary school students. Educational Sciences: Theory & Practice, Vol. 15, No (2), April 2015, P.493
8.Wen; J.; Kow ; Y . M. ; &Chen y. online Games and FAMILY TIES; Influences of online Games on communicative social Interactions of Children in Family ; International Journal of Humman- Computer Studies ;p 67 (2).