

## الانعكاسات التربوية للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الأطفال في

## مرحلة رياض الأطفال

## The educational implications of electronic games and their effects on children in the kindergarten stage

إعداد

جهاد إبراهيم أحمد إبراهيم

معيدة بقسم أصول التربية - كلية التربية - جامعة الإسكندرية

Doi: 10.33850/ejev.2021.169351

قبول النشر: ٢٢ / ٤ / ٢٠٢١

استلام البحث: ٤ / ٤ / ٢٠٢١

## المستخلص:

هدفت الدراسة إلى معرفة المشكلات التي يواجهها أولياء الأمور نتيجة ممارسة ابنائهم للألعاب الإلكترونية وعمل رؤية لتوعيتهم بدورهم في حماية أطفالهم من مخاطرها ، وتم ذلك من خلال اللقاء بمجموعه من أولياء الأمور في روضات بمحافظة الاسكندرية وتم عمل استبيانات لمعرفة أكثر المشكلات التي تواجهه اولياء الأمور نتيجة ممارسة تلك الألعاب وتم الاطلاع على كل الحوادث التي نتجت عنها. وتوصل البحث الى أن الألعاب الإلكترونية لها العديد من الآثار الايجابية ومنها : تحسين بعض المهارات الاكاديميه مثل مهاره البحث عن المعلومات ، مهاره الكتابة ، مهاره اكتساب اللغات الاجنبية ، ومهارات حل المشكلات .أما الآثار السلبية المترتبة عن ممارسة الألعاب فهي عديده من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه ، أيضا ادمان الأطفال على هذه الألعاب مما قد يترتب عليه مشكلات البصر والسمع ، وبالنظر الى وجهه نظر أولياء الأمور ، فقد تبينت النتائج أن الاهالي يعانون حقيقة نتيجة سهر الاطفال على الألعاب الإلكترونية مما يؤثر على تحصيلهم الدراسي ،فضلا عن أستحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم ، مما قد تسبب في الكثير من المشكلات داخل الاسرة ،كضعف التواصل الأسرى بين أفراد الاسره ، وما تحتويه تلك الألعاب من مشاهد عنف ومشاهد جنسية .وأخيرا قدم البحث العديد من التوصيات ومن أهمها : ضرورة تفعيل دور كلا من الدولة ووزاره الاعلام والاتصال والتربية ودور الاباء والمعلمين في التصدى لتلك الألعاب وكيفية حماية أطفالنا في ظل هذا

العالم الرقمي والاستفادة القصوى من التكنولوجيا لاطفالنا، ضرورة إشراف الأهل على شراء برامج الألعاب المناسبة لأعمار أطفالهم .

**Abstract:**

The study aimed to know the problems that parents face as a result of their children's practice of electronic games and make a vision to make them aware of their role in protecting their children from its dangers, and this was done through a meeting with a group of parents in kindergartens in Alexandria Governorate, and questionnaires were made to find out the most problems that parents face as a result of practicing this The games and all the accidents that resulted from it were reviewed. The research found that electronic games have many positive effects, including: improving some academic skills such as searching for information, writing skills, foreign language acquisition skills, and problem-solving skills. As for the negative effects of playing games, they are many in terms of their role in violent incidents. All kinds of school teachers, also children's addiction to these games, which may result in vision and hearing problems, and looking at the parents 'point of view, the results showed that parents are really suffering as a result of children's watching over electronic games, which affects their academic achievement, as well as the acquisition of these games on time. And the minds of their children, which may have caused many problems within the family, such as poor family communication between family members, and the violence and sexual scenes that these games contain. Finally, the research presented many recommendations, the most important of which are: The need to activate the role of both the state and the Ministry of Information, Communication and Education, and the role of Parents and teachers

in dealing with these games and how to protect our children in light of this digital world and making the most of technology for our children, the need for parents to supervise the purchase of programs Games appropriate for the ages of their children .

### مقدمة :

تُعد مرحلة الطفولة المرحلة الرئيسة التي تُرسى فيها دعائم الشخصية ، وتُعد - كذلك - مرحلة الطفولة المبكرة من المراحل الأكثر تأثيرًا في حياة الطفل بصفة خاصة؛ حيث يتأثر الطفل بالمحيط الخارجي الذي يعيش فيه ، و يتعلم كيفية التعامل مع الآخرين بدءًا بوالديه ، ومرورًا بتكوين الصداقات- بشكلٍ كبيرٍ- مع أقرانه، وانتهاءً بالتعاون مع المثيرات الاجتماعية المحيطة به.

ويرى خبراء التربية - أمثال: فروبل، وبياجيه- أن أهم المداخل التي يتعلم من خلالها الطفل التعلم عن طريق اللعب ؛ فينمي اللعب لديهم كل المهارات الداعمة لهم في المستقبل ؛ مما يجعلهم أكثر نشاطًا ونجاحًا، وثقة بالنفس. (الخفاف ، ٢٠١٠ ، ص ٢٦)

ويمارس الأطفال اللعب في الشهور الأخيرة من عامهم الأول مع أول قدرة لهم على الحركة، وذلك في صورتين ؛ الأولى: اللعب بقصد الاستطلاع ، والتعرف علي ما يحيط بالطفل من أشياء، وظواهر، والثانية: اللعب بقصد تجسيد الصور، والفكر، والأحاسيس الداخلية. (عبد الفتاح ، ٢٠١٤ ، ص ١٧٤)

ويعد اللعب - فضلًا عما سبق - حاجةً من حاجات الطفل الأساسية ، ومظهرًا من مظاهر سلوكه ، واستعدادًا فطريًا، وضرورةً من ضروريات الحياة ؛ فهو نشاط - موجه ، أو غير موجه- يعمل على إمتاع الأطفال، وتسليتهم، ويسهم اللعب في تنمية شخصية الطفل الاجتماعية ، ونموه ؛ جسميًا، وعقليًا ، وأخلاقيًا ، كما أنه يتيح للطفل فرصة التعبير عن نفسه، ويقوى إرادته ، وينفس عن توتره : الجسمي ، والانفعالي. وتختلف أشكال اللعب وتنوع ؛ فمنها: البدني ، والتمثيلي ، والرمزي ، والتركيبي ، والفني ويشهد العصر الحالي ثورةً تكنولوجيةً هائلةً انعكست على كل معالم الحياة ، فيما نتاجه قصر المسافة بين الأطفال ، والعلم ، والتكنولوجيا ؛ بل وصارت تلك التكنولوجيا إحدى صور الإمتاع والألعاب التي يمكن اقتناؤها بما يُطلق عليه " الألعاب الإلكترونية " ،

وقد حلت محلّ كثير من الألعاب اليدوية المُمارَسة من ذى قبل ، وتضم تلك التقنيات التكنولوجية فى طبيعتها كثيرًا من التطبيقات التي يجب أن يكون الآباء والأمهات علي وعى تام بها ، وعلى قدر من المسؤولية تجاهها ؛ كي لا تمثل مصدر تهديد للطفل . (عثمان ، ٢٠١٨ ، ص ١٣٠)

وتعد الألعاب الإلكترونية سلاحًا ذا حدّين، فرغم قدرتها الهائلة على تطوير مهارات الأطفال، وتنشيط مجالات تفكيرهم ، وإثراء مداركهم ومخيلاتهم بشكل مُوسّع ، وتنمية قدراتهم إلى النمو والإدراك الواسع ؛ فإنها – وفي الوقت ذاته – تحمل كثيرًا من الأضرار، والتأثيرات السلبية عليهم ، وخاصة في الجوانب: الصحية ، والنفسية ، والعقلية، والسلوكية. (مطر ، ٢٠١٦ ، ص ٢٠٦)

إن الألعاب الإلكترونية صارت – فى ضوء ما أشارت إليه عديد من الدراسات - عاملاً مهمًا فى إشاعة العنف ، وترسيخه فى نفوس الأطفال، ويتجلى ذلك فى سلوكيات الأطفال العدوانية ، واستمتاعهم بالعنف، والتدمير، وتحطيم الممتلكات العامة، والاعتداء على الغير، وإيذاء الآخرين ، وتعلّم أساليب الجريمة ، والتحايل. فاللعبة الإلكترونية- فى الأساس- غير مقصورة على الإمتاع والتسلية ، بل تتعدى ذلك لتكون وسائل إعلامية متضمنة رسائل مشفرة لتحقيق غايات : ثقافية ، وسياسية، ودينية ، ومن تلك الألعاب : الحوت الأزرق ، بوكيمون جو ، جنية النار ، ..... وغيرها.

(مطر ، ٢٠١٦ ، ص ٢٠٧؛ حنفي ، ٢٠١٨ ، ص ٢٢)

وكذلك تزايدت – فى الآونة الأخيرة - مخاطر الألعاب الألكترونية، والحوادث الناجمة عنها إلى الحد الذى تداولته الصحف والمجلات ، والتي تنوعت أشكالها ما بين: الشنق ، والحرق ، والانتحار، وتشويه أعضاء الجسم ؛ مما ألزم العديد من المؤسسات الدينية الرسمية إصدار فتاوى محرّمة ممارسة تلك الألعاب ؛ كتلك الصادرة عن دار الإفتاء المصرية فى ٥ إبريل ٢٠١٨ بتحريم "لعبة الحوت الأزرق"؛ لخطورتها على الإنسان . (دار الإفتاء المصرية ، ٢٠٢٠)

وقد حاولت عديد من الدراسات الكشف عن إيجابيات الألعاب الإلكترونية ، وسلبياتها ؛ ومنها كدراسة عبد الله عبد العزيز (٢٠٠٣):والتي هدفت إلى التعرف على إيجابيات الألعاب الإلكترونية ، وسلبياتها ودوافع ممارستها فى نظر طلاب التعليم العام ، واستُخدم- فى الدراسة- المنهج الوصفي ، وذلك على عينة قوامها(٣٥٩) طالبًا ، واستُخدمت استبانة- كأداة لجمع البيانات- مكونة من (٧١) عبارة موزعة على محاور

الدراسة ، وخُصِّصَت النتائج إلى وجود بعض العوامل التي تدفع الطلاب لممارسة الألعاب الإلكترونية؛ مثل: السعى للفوز، المنافسة، والتحدى ، وحب الاستطلاع ، والتخيل ، والتصوير، وتمثلت الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية في تحسين بعض المهارات الاجتماعية ، والأكاديمية ؛ مثل: مهارات البحث عن المعلومات ، مهارات الطباعة ، مهارة الكتابة ، مهارة اكتساب اللغة الأجنبية ، وتمثلت الآثار السلبية المترتبة على ممارستها في أضرار: دينية ، وسلوكية ، وصحية ، واجتماعية .

وأكدت دراسة أحمد دحلاب (٢٠٠٣) على العلاقة بين مشاهدته التلفاز، وبين السلوك العدوانى لدى الأطفال؛ فى ضوء بعض المتغيرات ، وهى: معدّل المشاهدة ، ومتغير النوع ، ومكان الإقامة ، واستُخدمت المنهج الوصفى ، وذلك على عينة قوامها (٨٨٠) طالبًا وطالبة اختيروا - عشوائياً - من (١٠) مدارس، وبلغت العينة (٣١٢) تلميذا ممن يمارسون الألعاب الإلكترونية ، وخُصِّصَت النتائج إلى وجود علاقة ارتباطية بين معدل المشاهدة، وبين السلوك العدوانى للأطفال

كما هدفت دراسة Rimpela & Punamaki ،Walenius (٢٠٠٧) إلى التعرف على علاقة كل من : العمر، والذكاء الاجتماعى، والتواصل بين الأطفال والوالدين، بالحدّ من السلوك العدوانى الناتج عن ممارسة الألعاب الإلكترونية، وذلك على عينة قوامها (٤٨٧) طفلاً تراوحت أعمارهم ما بين: (١٠-١٢) عاماً واستخدمت المنهج الوصفى، وأسفرت النتائج عن أن هناك عدة عوامل وأسباب مؤثرة فى استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية ؛ مثل : الوالدين ،الأخوة ، بيئة المنزل، ومدى إمكانية ممارسة النشاط الحركى، وأنه كلما كان التواصل بين الأطفال والوالدين ضعيفاً ؛ كلما زاد السلوك العدوانى عند الأطفال .

وأشارت دراسة Douglas (٢٠١٠) الي التعرف على العنف التليفزيونى، وتأثيراته المحتملة على الأطفال، وذلك على عينة قوامها (١٥٦) طفلاً تراوحت أعمارهم ما بين ٨-١٢ عاماً، و استُخدم المنهج التجريبي، وأكدت النتائج أن الأطفال الذين شاهدوا بعض المشاهد العدوانية ظهر لديهم سلوك عدوانى .

وعنيت دراسة حسن منسى (٢٠١٢): بالآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المرحلة الابتدائية فى نظر كل من: الاطفال، وأولياء الأمور، والمعلمين. واستُخدم المنهج الوصفى على عينة قوامها(٣١٢) تلميذاً ممن يمارسون الألعاب الإلكترونية فيما يزيد عن (٥) ساعات يومياً ، واستُخدم مقياس السلوك العدوانى، ووُزِع

على الأطفال، والمعلمين، وأولياء الأمور، وتمثلت النتائج فيما يأتي : تأكيد أولياء الأمور الأثر السلبي لتلك الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال ، وتواصلهم الاجتماعي ، وضعف تحصيلهم الدراسي ، وشعورهم بالآم في الرقبة ، والظهر.

وكذلك هدفت دراسة مريم قويدر (٢٠١٢) إلى تعرّف أثر الألعاب الإلكترونية في سلوكيات الأطفال ، واستُخدم المنهج الوصفي ، وذلك على عينة قوامها (٢٠٠) طفل يتراوح أعمارهم ما بين (٧ - ١٢) عامًا، وأكدت النتائج: اهتمام أولياء الأمور بتوفير الألعاب للإلكترونية لأبنائهم ؛ لشغل أوقات فراغهم.

دراسة سهير إبراهيم عيد ميهوب (٢٠١٣) ، وهدفت إلى رصد تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال في المرحلة العمرية من (٤- ٦) سنوات. كما سعت إلى التعرف على العلاقة بين عدد الساعات التي يقضيها الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على المهارات الاجتماعية لهؤلاء الأطفال، وما إذا كان هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور ، والإناث الممارسين للألعاب الإلكترونية في المهارات الاجتماعية، وإستخدمت المنهج الوصفي ، وذلك على عينة قوامها (٢٠٠) طفلة ممن يتراوح أعمارهم بين (٤-٦) سنوات وخلصت النتائج إلى وجود علاقة ارتباطية بين عدد الساعات التي يقضيها الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية ، وبين المهارات الاجتماعية للأطفال ، كما أسفرت النتائج عن وجود دلالات إحصائية بين الإناث والذكور في ( التواصل مع الآخرين ، التفاعل الاجتماعي ، السلوك الاجتماعي ، التعبير الانفعالي ) لصالح الإناث .

في حين تناولت كل من: دراسة منتهي مطشر، وسن ناصر (٢٠١٤) : العلاقة بين عدد ساعات مشاهدة العنف في برامج التلفاز، وبين الاضطرابات السلوكية عند الأطفال ، واستُخدم المنهج الوصفي ، وذلك على عينة من الأطفال وتمثلت النتائج في وجود علاقة ارتباطية بين عدد ساعات مشاهدة للعنف في التلفاز، وبين الاضطرابات السلوكية التي يعانيتها الأطفال في المرحلة الابتدائية .

وهدفت دراسة ماجد الزيودي (٢٠١٥) إلى التعرف على الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء أمور طلاب المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ، واستُخدم المنهج الوصفي المسحي ، ممثلاً في توزيع الاستبيانات للمعلمين، وأولياء الأمور، وخلصت النتائج إلى أن هناك أخطارًا - منها: العنف الدراسي - ناجمة عن تلك الألعاب.

كما أوضحت دراسة (Barbara & Anne، ٢٠١٥ ) : الآثار السلبية الناجمة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت ، فقد وجهت الدراسة الأنظار إلى أن هناك بعض اللاعبين عبر الإنترنت قد لاقوا حتفهم بسبب الإفراط في مواصلة اللعب لفترات طويلة ؛فضلاً عن الآثار السلبية – جسدياً ، ونفسياً - الأكثر شيوعاً ؛مثل: العزلة الاجتماعية، والعنف و.....غيرها .

وعينت دراسة (Knapton، ٢٠١٥ ) إلى التعرف على آثار الجلوس لساعات طويلة أمام الشاشة في تقليل النشاط البدني للطفل ، وما ينجم عنه من أضرار : صحية، وتربوية ، واجتماعية ، وأثبتت الدراسة أن الاستخدام المفرط للتكنولوجيا يؤدي إلى انخفاض الذكاء الاجتماعي ؛ لقلة تواصلهم مع الآخرين ، وانتشار السمرة بسبب قلة النشاط البدني .

وأوضحت دراسة (others & Fletcher، ٢٠١٥) :التحديات في استخدام الألعاب الإلكترونية وآثارها السلبية في إدمان الأطفال لهذه الألعاب ، وما ينجم عنها من آثار؛ منها : اضطراب النوم، والقلق، والتوتر، والاكتئاب ، والعزلة الاجتماعية، والانطواء، وأمراض العيون، وضعف البصر، وضعف التحصيل الدراسي، وظهور السلوكيات السلبية( مثل : العنف، والقسوة).

وأشارت دراسة (Joan، ٢٠١٦ ) إلى التأثيرات المحتملة التي تسببها الألعاب الإلكترونية على ذكاء الأطفال ، ونموهم الانفعالي ، ووجود تاثيرات سلبية على ذكاء الأطفال، وتنمية تفكيرهم فيتنسم تفكير الأطفال الممارسين لتلك الألعاب بالسطحية الشديدة بدلاً من التفكير المعمق ، وتؤثر – كذلك – سلبيًا على العلاقات الشخصية ، والاجتماعية للأطفال ؛ مما يجعلهم أكثر عزلةً ، وانطوائيةً.

أخيرًا هدفت دراسة محمد السيد السيد مطر ( ٢٠١٦ ) إلى التعرف على ممارسة الألعاب الإلكترونية في وقت الفراغ وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بمحافظة الدقهلية ، واستخدم المنهج الوصفي، وتم تطبيق استبيان ممارسة الألعاب الإلكترونية كأداة لجمع البيانات، وبلغت العينة (١٠٥٥) من التلاميذ في مرحلة التعليم الابتدائي للتجربة الأساسية و ( ١٨٦ ) للتجربة الاستطلاعية وتمثلت أهم النتائج تأثر معظم الأطفال بالألعاب الإلكترونية واللعب بها لساعات طويلة وبشكل متواصل نتيجة الارتباط القوي بأحداث اللعبة الممارسة، وجود فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى التلاميذ الممارسين للألعاب الإلكترونية .

ويتضح من الدراسات السابقة تنوع نتائج الدراسات ، فأكدت دراستا : (الهدلق، ٢٠١٣)، و(عبد العزيز، ٢٠٠٣) أن الألعاب الإلكترونية لها عديد من الفوائد والإيجابيات إذا ما أحسن استخدامها بوجود ضوابط معينة ، ومتابعة أولياء الأمور لأطفالهم ، وعلى صعيد آخر أكدت عديد من الدراسات ؛ كدراسات : (قويدر، ٢٠١٢) ، و(ماجد الزيوتى، ٢٠١٥) ، و(أمانى خميس محمد ، ٢٠١٨) ، و (سهير إبراهيم عيد ميهوب، ٢٠١٣) ، و(دوجولوس وآخرون، ٢٠١٠) و (أحمد دحلاب، ٢٠٠٣)، و (محمد السيد مطر، ٢٠١٦) و(Barbara 2015 & Anne) و (Knapton ٢٠١٥) و (Joan 2016) السليبيات الناجمة عن الألعاب الإلكترونية ، والإفراط فى ممارستها بما يفوق مزايا ممارستها ، وأن هذه الألعاب تستهدف الأطفال ، وتؤثر - سلبًا أو إيجابًا - فى شخصية الطفل . واعتمدت هذه الدراسات - فى أدواتها - على استخدام المقابلات واستمارات تحليل محتوى . وتحاول هذه الدراسة طرح رؤية مقترحة؛ لتوعية الوالدين بدورهم فى حماية أطفالهما من مخاطر الألعاب الإلكترونية؛ كألعاب: الحوت الأزرق ، ومريم ، وجنية النار ، وتحدى تشارلي،..... وغيرها من الألعاب والتي انتشرت فى كثير من الدول العربية ؛ لما تسببه هذه الألعاب من مقتل كثير من الأطفال، وإصابة آخرين بأضرار نفسية واجتماعية وخيمة ، وقد أثارت تلك الألعاب الفزع والخوف فى المجتمعات العربية مما جعل توعية الوالدين بدورهم فى حماية أطفالهما من تلك الألعاب أمرًا ملحقًا وواجب الدراسة. ونظرًا لغلبة الدراسات المعنية بدراسة التأثيرات الناتجة عن تلك الألعاب الخطيرة ؛ فقد أختلفت الدراسة الحاضرة بطرائق توعية الوالدين بدورهم لحماية أطفالهما من تلك الألعاب؛ نظرًا إلى حداثة تلك الألعاب، وانشغال الوالدين الدائم عن أطفالهم، وبحثهم دومًا عن مصدر لصرف انتباههم .

وإن ما أورده تقرير اليونسيف والذي جاء بعنوان : " الأطفال فى عالم رقمي " ، موضحةً حال الأطفال فى عام ٢٠١٧ ، فعلى مستوي العالم ، فإن نسبة (١٧ %) من تلك الفئة ذات صلة بالإنترنت مقابل (٤٨%) بالنسبة إلى مجموع السكان ، وأنه تساوى - فى بعض البلدان- استخدام الإنترنت بين الأطفال دون سن (١٥) عامًا، وبين البالغين فوق (٢٥) عامًا؛ فقد صار استخدام الأطفال للإنترنت أمرًا غاية فى السهولة ، خصوصًا مع توافر وانتشار الهواتف الذكية فى أيدي الأطفال ، كما أشار تقرير " ثقافة غرفة النوم " إلى سهولة الوصول للإنترنت بالنسبة إلى كثير من الأطفال بصورة أكبر من الماضى ، وصاروا أقل خضوعًا لمتابعة الكبار. (UNICEF, 2017.p3)



ولما كان أطفال اليوم هم بناء الغد، وصناع المستقبل؛ فلا يمكن تركهم يتأثرون بكل ما يدور حولهم من متغيرات، دون أن يؤثر هذا التغيير، في إعداد قدراتهم، وتنمية مداركهم، ومواهبهم، بما يتناسب مع الطموح الذي تدفعهم إليه تلك التكنولوجيا كسلاح للتقدم في شتى المجالات، فلا حياة بلا تقنية، ولا مستقبل بدونها. وإذا كانت الآلات والأجهزة أحد شقي التكنولوجيا؛ فإن الشق الأعظم منها هو التفكير؛ فالتكنولوجيا - في الأصل - منظومة متكاملة في إطار واحد تجمع بين كل من: الإنسان، والآلة، والأفكار؛ لذا يجب توفير النصيب الأعظم منها لأطفالنا في الحاضر، والمستقبل. (الخواجة، ٢٠١٤، ص ١٦٧)

وللحقيقة والإنصاف نقول أن الألعاب الحديثة نهضت بثقافة الطفل ودفعت مسيرته إلى الأمام ثقافياً، وفكرياً، وعلمياً، ومهارياً، وخيالياً؛ لكنها من جهة أخرى سلبته الكثير، ويعود ذلك إلى أسلوب استخدام هذه الألعاب، والاندفاع وراءها بشكل عشوائي غير مدروس، وغير متقن. (عثمان، ٢٠١٨، ص ١٢٧)

ورغم أن إدراك الأسر أهمية استخدام التكنولوجيا، والأجهزة الرقمية؛ إلا فإنه يجب أن يخافوا - في الوقت نفسه - على أطفالهم من تأثيراتها السلبية؛ لتحقيق الاستفادة القصوى من تلك التكنولوجيا دون إضرار بالطفل، ونموه؛ جسدياً، ونفسياً، واجتماعياً؛ لذا يقفون موقف تحد يجعل أطفالهم يستفيدون من تلك التقنية.

ومع الانتشار الموسع لهذه الألعاب الإلكترونية، وزيادة الساعات المصروفة من قبل الأطفال في اللعب؛ بدأت التساؤلات من قبل المربين، وعلماء النفس والاجتماع حول كيفية حماية أطفالنا في هذا العالم الرقمي، وتوعية آبائهم بكيفية حماية أطفالهم من تلك الظاهرة .

**أولاً : مشكلة الدراسة :**

رغم كون الألعاب الإلكترونية من أهم الظواهر في العصر الحديث، الموصوفة- في ضوء ما أوردهت الدراسات - بسرعة الانتشار، وعمق التأثير علي الأطفال ممارستها، فإن الأمر يستدعي ضرورة دراسة تلك الظاهرة في المجتمع المصري بما تتضمنه من إيجابيات، وسلبيات؛ كي يمكن الاستفادة من تلك الإيجابيات، وتعزيزها، ومواجهة مخاطرها، والتي تمثل مشكلة تهدد حياة الأسرة والمجتمع؛ دون الوقوف عند حدود العنف وثقافة الألعاب الإلكترونية فحسب؛ بل تتجاوزها إلى مؤثرات الواقع اليومي، وما يشهده من تطور في السلوك، وظهور بعض السلوكيات السلبية بين الأطفال من عنف، وقسوة، وضرب، وتتمر، وخروج عن طاعة الوالدين، وإتلاف ممتلكات الغير؛ نتيجة لتقليد بعض

الألعاب الإلكترونية، وتطبيق هذا السلوك في الواقع بأشكال مختلفة؛ سواء لفظية، أو بدنية على حدٍ سواء.

وقد تم رصد عدة بلاغات بجرائم قتل وسرقة وانتحار وعنف والجاني فيها الأطفال مما أثار رغبة الباحثين في دراسة تلك الظاهرة للحد منها .

كما تلقت النيابة العامة إخطاراً يوم الثامن والعشرون من شهر سبتمبر الماضي لعام ٢٠٢٠ بوفاة طفل فور وصوله " مستشفى السلام الدولي " ببورسعيد ، وبه أثار دم بالأنف ، فانتقلت "النيابة العامة " لمناظره جسمانه والكشف الطبى عليه فرجع سبب وفاته إلى أشتباه فى ارتفاع مفاجى بضغط الدم ناتج عن السمنة المفرطة الناتجة عن الإستخدام المفرط لتلك الإلعباب وخاصة لعبة pubg .

#### ومن امثله تلك الألعاب المُشكلة :-

● **لعبة الحوت الأزرق** : تسببت في إنتحار ١٣٠ شخص عبر العالم ، وفيها يتم تشويه أجسامهم بإدوات حاده والوقوف علي حافه قطار او أن يشنق نفسه ، وانتشر الذعر في مصر حين أقدم إبن نائب برلماني سابق يبلغ ١٨ عاما علي الإنتحار بسبب تلك اللعبة ، وفي الكويت ٣ حالات إنتحار في أقل من شهر ، وفي الجزائر حصدت ٥ أشخاص ، وفي فبراير ٢٠١٨ في تونس حذرت من هذه اللعبة بعد رابع حاله انتحار بين الأطفال وتدخلت الشرطة في انتقاذ طفلة كانت تخوض بملابسها تنفيذاً للعبة.

● **لعبة بوكيمون جو** : تسببت في العديد من الحوادث القاتله بسبب إنشغالهم بمطاردة او إنتقاط تلك الشخصيات وكانت تحدد أماكن وعلي اللاعبين سرعه التوجه إليه حتي لا تهرب تلك الشخصية الإفتراضية .

● **لعبة جنيه النار** : ومن الحوادث الناجمة من هذه اللعبة وقوع فتاه عمرها خمس سنوات ضحية للعبة واصيبت بحروق عميقه إعتقادا منها إنها ستتحول إلى جنيه نار .

● **لعبة تحدى تشارلى** : وقد تسببت فى انتحار اطفال وشباب وحالات اغماء ، وفي ليبيا انتحر اكثر من ١٠ اشخاص ، وقبلها تسببت فى حالات اغماء فى الجزائر .

● **لعبة تحدى القرفه** : وهي عباره عن إبتلاع ملعقة قرفة دون شرب ماء ونتج عنها تقيؤ ونوبات سعال وآخرون إنتقلوا إلى المستشفى خضوعاً للتنفس الصناعى .

● **لعبة الاختناق** : ادت إلى ٨٢ حاله وفاة من الاطفال اللذين يبلغون ١٣ عاما .

● **لعبة روبلوكس** : ويسمح فى هذه اللعبة بالتفاعل مع بعضهم البعض والأنخراط فى لعب الأدوار والخطورة هنا الدردشه وقد يتم إستغلال الاطفال جنسياً .

● **لعبة صديقتي كايليا** : هي دمية جميلة تقوم بالتحدث مع الاطفال وتم الكشف على هذه الدمية وجد أنها تحتوى على ميكروفونات مدمجة وهى أجهزه تجسس .

● **لعبة رساله x** : وهى أحد التطبيقات الموجوده على سناب شات وهو يستهدف المستخدم شخصياً عبر توجيه إهانات مؤذيه حول مظهره الجسدى أو مظهره ، وهذه اللعبة تعتبر أحد ألعاب التحرش مما قد يؤدي الى الإنتحار .

● **لعبة بابجى** : شهدت قريه الشرجى بدائرة مركز كفر الزيات بمحافظة الغربية ، حادثه طعن شاب على يد صديقه باستخدام اداه حاده " مطواة " بسبب خلافات نتيجته تعرض الاخير للخسائر فى لعبة " بابجى " وتم انقاذ حياته فى طوارئ طنطا .

وفي استطلاع للرأي قام به ( and Lauricella ، Rideout ، wartella ، Connell 2013 ) لقياس الأثر الذي تتركه الأجهزة الالكترونية لدي الأطفال من وجهة نظر الآباء والأمهات، وجد أن تأثير التكنولوجيا علي مهارات التواصل الاجتماعي يكون بشكل إيجابي بنسبة ١١% وبشكل سلبي بالنسبة ٥٠%، حيث أعزي ذلك إلي أن الأطفال يقضون فترات طويلة علي هذه الأجهزة، وبالنسبة لتأثير هذه الأجهزة علي السلوك، وجد أن هذه البرامج تؤثر علي السلوك بشكل إيجابي بالنسبة ٢٢% وبشكل سلبي ٣٠%، حيث أقروا بأن بإمكانية تعلم الأطفال من خلال هذه الأجهزة مواد تعليمية وسلوكيات صحيحة أو يتعلمون سلوكيات عنيفة أثرت سلبياً علي سلوك الأطفال في الحياة العامة، بالنسبة للنشاط الحركي وجد أن ٨% تأثيرها إيجابي و ٥٤% تأثيرها سلبي، ذلك يرجع أن الأطفال تقل ممارستهم للأنشطة الحركية لطول الوقت الذي يستغرقونه علي هذه الأجهزة.

وفى ضوء ما تقدم من دراسات عنيت بالألعاب الإلكترونية ؛ كدراسات: ( احمد دحلاب ، ٢٠٠٣ ) و ( عبد الله عبد العزيز ، ٢٠٠٣ ) و ( الحربى ، ٢٠٠٩ ) و ( حسن منسى ، ٢٠١٢ ) و ( مريم قويدر ، ٢٠١٢ ) و ( سهير إبراهيم عيد ميهوب ، ٢٠١٣ ) و ( منتهى مطشر وسن ناصر ، ٢٠١٤ ) و ( محمد السيد مطر ، ٢٠١٦ ) و ( امانى خميس محمد عثمان ، ٢٠١٨ ) والتي أشارت-جميعها- الى تعدد الإيجابيات، والسلبيات الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية؛ مما ألزم الدراسة الحاضرة بتصميم رؤية مقترحة؛ لتوعية الوالدين بدورهما في حماية أطفالهما ضد مخاطر الألعاب الإلكترونية .

إن بلوغ هذه الغاية ، يتطلب تقديم إطار نظرى يتضمن ماهية الألعاب الإلكترونية وتصنيفها وأهم مزاياها وعيوبها ومعرفة الدور الذى ينبغى أن يقوم به الوالدين لحماية

أطفالهما من مخاطر تلك الألعاب والأستعانة بجهود بعض الدول في مواجهه مخاطر تلك الألعاب ، وهذا متطلب قبلي قبل الشروع في الدراسة التطبيقية كما تسعى الدراسة إلى التعرف على المشكلات التي تواجه الوالدين نتيجة ماتعكسه تلك الألعاب الإلكترونية من أفكار وسلوكيات على أطفال الروضة ومن خلال تلك الدراسة سيتم وضع رؤية مقترحة لتوعية الوالدين بدورهما في تحصين أطفالهما ضد مخاطر الألعاب الإلكترونية .

ومن ثم تسعى الدراسة إلى الإجابة عن التساؤلات الآتية :-

• ما مفهوم الألعاب الإلكترونية وما تأثيراتها الإيجابية والسلبية علي الاطفال ؟  
• ما الدور الذي ينبغي أن يقوم به الوالدين في حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية ؟

• ما الجهود العالمية للتصدي لمخاطر الألعاب الإلكترونية ؟  
• ما المشكلات التي تواجه أولياء الأمور نتيجة ما تعكسه تلك الألعاب الإلكترونية من أفكار وسلوكيات على أطفال الروضة ؟  
• كيف يمكن توعية أولياء الأمور بدورهم في حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية ؟

ثانياً : أهداف الدراسة :-

تسعى هذه الدراسة لتحقيق مجموعه من الأهداف ، تتمثل فيما يلي :-  
• الكشف عن التأثيرات الأيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال .  
• إلقاء الضوء على الدور الذي ينبغي أن يقوم به الوالدين في حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية .  
• التعرف على الجهود العالمية في التصدي لمخاطر الألعاب الإلكترونية .  
• الوقوف على أهم المشكلات التي تواجه أولياء الأمور نتيجة لما تعكسه الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال الروضة .  
• وضع رؤية مقترحة لتوعيه أولياء الامور بدورهم في حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية .

ثالثاً : أهمية الدراسة :

تكمن أهمية الدراسة الحالية فيما يلي :-

- كونها تتعرض لظاهرة إجتماعية تزايدت خطورتها فى السنوات الأخيرة إلا وهى الإستخدام المفرط للإلعاب الإلكترونية والتي كانت من أثارها انتحار الكثير من الأطفال وغير ذلك من مخاطر نفسيه وصحية واجتماعية .
- أنها تسعى إلى إلقاء الضوء على الدور الذى ينبغى أن يقوم به الوالدين فى حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية.
- أنها تسلط الضوء على الكثير من المشكلات التى تواجه أولياء الأمور نتيجة لما تعكسه تلك الالعاب القاتلة من أثار سلبية من عنف وعدوان وتعلم اساليب الجريمة وغيرها .
- أنها تسعى لوضع رؤية مقترحة لتوعية أولياء الامور بدورهم فى حماية أطفالهم من مخاطر الالعاب الإلكترونية مما يعد مرجعية هامة فى مواجهه مخاطر هذه الظاهرة .

رابعاً: مصطلحات الدراسة :

١- اللعب :

فاللعب نشاط جسمى، أو فكرى ، يُبادر إليه؛ تحقيقاً للتسلية ، والترفيه ، والتنفيس عن طاقه الجسم، وهو - فى الحقيقة - نشاط خاص بأوقات الفراغ يهدف إلى التسلية . (حنفى ، ٢٠١٨ ، ص ٣٠ )

٢- الألعاب الإلكترونية :

هى ألعاب - ترويحية أو تعليمية - تُقدّم من خلال جهاز إلكتروني، تتنافس فيها الأطفال للحصول على بعض النقاط ، وتمتاز غالباً باستخدام المؤثرات الصوتية، والبصرية، والتركيز على إحراز النقاط ، أو إتمام المهمة؛ تحقيقاً لأهداف ما فى إطار قواعد محددة مسبقاً، معتمدة - فى الأساس - على مبدأي: المنافسة، والإثارة" (عبدالعزیز ، ٢٠١١ ، ص ٦٠٨)

هي نشاط ترويحي ظهر فى السنينيات ، وهو نشاط- بدرجته الأولى- ذهنى يتضمن كل ألعاب الفيديو الخاصة ، وألعاب الكمبيوتر ، وألعاب اللوحات الإلكترونية ، أى يضم - بصفة عامة - كل الألعاب ذات الصيغة الإلكترونية ، وهى برنامج معلوماتي ، حيث يمارس هذا النشاط عن طريق الحواسيب المحمولة والثابتة ،الهواتف النقالة ..... (قويدر ، ٢٠١٢ ، ص ٣٤)

وتعرف في الدراسة الحاضرة - إجرائيًا- بأنها: " الألعاب التي تُمارس عن طريق الأجهزة الإلكترونية ( مثل : الهواتف والحواسيب) وتمتاز بوجود مؤثرات صوتية وبصرية ؛ فيشعر فيها الطفل بحالة من المتعة ، والترقب؛ من أجل تحقيق هدف الفوز، أو الرغبة في الانتقال لمستوى متقدم في اللعب ، وهذه الألعاب يمارسها الطفل سواء بمفرده ، أو مع الآخرين "

#### خامساً : منهج الدراسة وإجراءاتها :-

سوف تعتمد الدراسة على المنهج الوصفي ، الذي يعين على بلوغ اوصاف دقيقة للظاهرة موضع الدراسة ، بما يسهم في تقديم توصيف دقيق للوضع الراهن ، ومن ثم في بلوره "رؤية مقترحه " للتعامل مع الظاهرة موضع الدراسة وعلى ذلك سوف تسيير الدراسة وفق الخطوات الآتية :-

- تحليل الأدبيات والدراسات والبحوث السابقه و التقارير الدولية حول مفهوم الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها والاضرار التي نتجت عنها وكذلك الإديبات التي تناولت الدور التربوي للوالدين في حماية أطفالهم من مخاطرها.
- تحليل الدراسات والإديبات التي تناولت الجهود العالمية في التصدي لمخاطر الألعاب الإلكترونية .
- الكشف عن المشكلات والمعوقات التي تحول دون قدره الوالدين علي تقديم حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية
- وضع رؤيه مقترحه يمكن من خلالها توعية أولياء الأمور بدورهم التربوي في حمايه أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية
- كيفية مواجهة الألعاب الإلكترونية الخطيرة :
- وضع رقابة على مايطرح في الاسواق من العاب إلكترونية وذلك من خلال تشكيل لجان فنية وعلمية للحكم على تلك الالعاب وتضم هذه اللجان علماء النفس والاجتماع ويكون المعيار هو قيم مجتمعنا وعاداته .
- توعية أولياء الأمور بمخاطر تلك الالعاب وضروره متابعتهم عند ممارستها .
- تنظيم ندوات توعية من قبل وزارتي التربيه والتعليم والإعلام لتوعيه إطفالنا بمخاطر تلك الإلعاب عليهم .
- أن يتم تصنيف تلك الإلعاب بما يتناسب مع عمر كل طفل وذلك حسب ماتحتوية اللعبة من مضمون .

● ضرورة سن قوانين في الدول العربية التي تحمي الطفل على شبكة الانترنت والإستفادة من القوانين الموجودة في الدول الأوربية والولايات المتحدة الأمريكية .

**التوصيات :-**

● توعية الإباء والمربين بخطورة الألعاب الإلكترونية علي أطفالنا وخطورة قضاء وقت طويل أمام تلك الالاعاب لما لها من اثار سلبية كثيرة على الاطفال منها العنف والعدوان ، وضعف التحصيل الدراسي .

● عمل ندوات لطلبة المدارس وذلك من أجل توعيتهم بسلبيات الألعاب الالكترونية .

● فرض رقابه علي مايطرح فى الأسواق من هذه الالاعاب ، بحيث يكون هناك لجان مكونة من رجال الدين وعلماء الاجتماع والنفس والتربية وذلك من أجل إختيار الألعاب التي تتناسب مع مجتمعنا وتتناسب مع تقاليدنا وأخلاقنا ولا تتعارض مع ديننا .

● لابد من تفعيل دور الدولة ووزاره الثقافه والإعلام والتربية والإتصالات ودور الإباء والمعلمات وذلك من أجل التصدي للألعاب الألكترونيه القاتله التي تدمر أطفالنا .

● التفكير في كيفية حمايه أطفالنا فى هذا العالم الرقوى والإستفاده القصوى لهم فى ظل الثورة التكنولوجيه الحاليه .

● إبتكار ألعاب ألكترونية بيها عنصر التعلم وتخدم ثقافتنا العربية .

المراجع :

أولاً : المراجع العربية:

- دحلاب ، أحمد (٢٠٠٣) . العلاقة بين مشاهدة بعض برامج التلفاز والسلوك العدوانى لدى الأطفال بمحافظات غزة . رسالة ماجستير ، كلية التربية ، الجامعة الإسلامية.
- دومة ، أسماء بلعالية (٢٠١٦) . تأثير الألعاب الإلكترونية كفضاء افتراضى على التنشئة الاجتماعية للأطفال ، مجلة الطفولة والتنمية ، مج ٧ ، ع ٢٦ ، ص ص ١٢٧-١٣٩ .
- الشمري ، أفرح صالح صبر (٢٠١٩) . الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالإضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال فى دولة الكويت من وجهة نظر الوالدين المرحلة العمرية (٤-٧) سنوات . مجله القراءة والمعرفة ، كلية التربية ، جامعة عين شمس ، ع ٢١٠ ، ص ص ٩٣-٦١ .
- عثمان ، أماني خميس محمد (٢٠١٨) . أثر الألعاب الإلكترونية علي سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا . مجلة كلية التربية، جامعة أسيوط ، مج ٣٤ ، ع ١ ، ص ص ١٢٦ - ١٦٠ .
- مشري ، أميره (٢٠١٦) . أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري ، رسالة ماجستير ، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي.
- إيمان عباس الخفاش (٢٠١٠) . اللعب استراتيجيات تعليم حتمية . عمان : دار المنابع للنشر والتوزيع.
- منسى ، حسن (٢٠١٢) . الإثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال فى مرحله الابتدائية فى مدارس محافظة مدينة الرس ، مجلة كلية التربية ، ع ٧٩ ، ج ٢ .
- حنفى ، خالد صلاح (٢٠١٨) . كيف نحمي أبناءنا من مخاطر الإنترنت ؟. الوعى الإسلامى ، ع ٦٣٣ (يناير) ، ص ص ٧٨-٧٩ .
- حنفى ، خالد صلاح (٢٠١٨) . كيف نتعامل مع أبنائنا المدمنين للتكنولوجيا ؟. مجلة خطوة ، ع ٣٣ ، ص ص ١٣-٩ .
- حنفى ، خالد صلاح (٢٠١٨) . الطفل العربي والإلعاب الالكترونية القاتلة . مجله الطفوله والتنمية ، كلية التربية ، جامعة الإسكندرية ، ع ٣٢ ، ص ص ٢١ - ٥٤ .
- الأحمري ، زهره و باحاذق ، رجاء سعيد (٢٠١٦) . دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة حل المشكلات بطرق إبداعية لدى الأطفال من ٥-٦ سنوات . رابطته التربوية الحديثة ، مج ٨ ، ع ٢٧ ، ص ص ١٤٥-١٩٩ .
- ميهوب ، سهير إبراهيم عيد (٢٠١٣) . دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال في المرحلة العمرية ٤-٦ سنوات ، مجله دراسات



- الطفولة ،كلية الدراسات العليا ،جامعة عين شمس ، مج ١٦ ، ع ٦٠ ،ص ص ١-١١ .
- الهدلق ، عبد الله عبد العزيز (٢٠١٣). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. *مجلة القراءة* ، ع ١٣٨ ، ص ص ١٥٥-٢١٢ .
- حسن ، عبد الناصر راضي محمد (٢٠١٥). القيم المتضمنة للمواطنة في الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالارهاب الإلكتروني . *مجلة الثقافة والتنمية* ، كلية التربية بقنا ، ع ٩٦ ، ص ص ٣٣٥-٣٨٠ .
- الحري ، عبيد مزعل (٢٠٠٩). فاعلية الألعاب الإلكترونية علي التحصيل وبقاء اثر التعلم في الرياضيات . *رسالة ماجستير* ، كلية التربية ، جامعه أم القرى .
- عبد العزيز ، فاطمة سامي ناجي (٢٠١١). المخاطر الناجمة من الألعاب الإلكترونية التي يمارسها طفل الروضة وأساليب الوقاية منها . *مجلة كلية التربية*، جامعة طنطا ، ع ٤٣ ، ص ص ٦٠١ - ٦٥٦ .
- مطر ، محمد السيد السيد (٢٠١٦) . ممارسة الألعاب الإلكترونية في وقت الفراغ وعلاقتها بالسلوك العدوانى لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بمحافظة الدقهلية . *المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية والرياضية*، ع ٢٧ ، ص ص ٢٣٣ - ٢٥٠ .
- قويدر ، مريم (٢٠١٢). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال . *رسالة ماجستير*، كلية العلوم السياسية والإعلام ، جامعه الجزائر .
- مصطفى ، أسماء إبراهيم محمد (٢٠١٠). فاعلية الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الإستراتيجى لدى طفل الروضة . *رسالة ماجستير* ، كلية التربية ، جامعة طنطا.
- مطشر ، منتهى و ناصر، سن (٢٠١٤). العنف المتلفز وعلاقته بالأضطرابات السلوكية عند الأطفال. *مجلة العلوم التربوية والنفسية - كلية التربية* ، جامعه بغداد ، مج ٤١ ، ص ص ١٩٥ - ٢٢٩ .
- منظمة الأمم المتحدة للطفولة (٢٠١٧) . الأطفال في عالم رقمي . *تقرير الأمم المتحدة* ، نيويورك: *شعبة الاتصال التابعة لليونسيف* ، ص ص ١- ٣٥ .
- الزيودى ، ماجد محمد (٢٠١٥). الانعكاسات التربوية لإستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة . *مجلة جامعة طيبة التربوية* ، مج ١٠ ، ع ١٤ ، ص ص ١٥- ٣١ .
- حجازي ، نهاد فتحي سليمان (٢٠١٠). القيم التي تعكسها الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال. *رسالة ماجستير* ، كلية الاعلام ، جامعة القاهرة .

الخليفة ، هند خالد ( ٢٠١٦ ). أنماط استخدام ألعاب الإنترنت الإلكترونية وأثارها : دراسة على عينة من الأطفال الذكور في المجتمع السعودي . **مجلة الاجتماعية** ، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية ، ع ١١ ، صص ١٧-٦٢ .  
الخواجة ، هيثم (٢٠١٤). ثقافة الطفل العربي بين الراهن والمستقبل . **مجلة الطفولة والتنمية** ، مج ٦ ، ع ٢١٤ ، صص ١٦١-١٧٢ .

دار الإفتاء المصرية ، " تحريم المشاركة في لعبة الحوت الأزرق " مسترجع من :  
<http://daralifta.org/AR=٥٧٥٠> . Viewstatement/org/AR=٥٧٥٠ . ID&media=sec.aspx .  
تم الإطلاع عليها ٣٠ سبتمبر  
ثانياً : المراجع الأجنبية:

Douglas and Others“(٢٠١٠). Television commercial violence " potential effects on children .**Journal of Advertising** ، vol .٣٩ ، ٩٥-١٠٧ p.(٩)

Walenius, Punamaki, and Rimpela (2007). "Digital Game playing and Direct and Indirect Aggression in Early Adolescence : The Roles of Age social Intelligence and parent – child Communication. **Journal of Youth and Adolescence**, (36) ,P325-336

Fletcher, J .Dexter (2015). Digital Games as Educational Technology : promise and Challenges in the Use of GAMES toTeach” . **Educational Technology** , vol 55 (5), P3 -12 .

Joan, F .” Possible Effects of Electronic Social Media on Gifted and Talented children`s Intelligence and Emotional Development” . **Gifted Education International**, vol 32 (2), p165- 172.

Anne, M .(2015). Consequences Of Play : A Systematic Review of the Effects of Online Gaming” , **International Journal of Mental Health and Addiction** , vol 10 (1) ,P3-23, P3-23 .

Knapton , s. (2015) . Using iPads to Pacify children children may harm their development , say scientists " , **Young Exceptional Children** , vol18 (3), p3-18 .