الانعكاسات التربوية للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها علي الأطفال فى 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

استلام البحث : ٤ / ٤ /٢٠٢١ قبول النشر: ٢٢ / ٤ / ٢٠٢١

المستخلص:

هدفت الدراسه إلى معرفة المشكلات التى يواجهها اولياء الامور نتيجه ممارسة ابنائهم للالعاب الالكترونية وعمل رؤية لتوعيتهم بدورهم فى حماية اطفالهم من مخاطرها ، وتم ذلك من خلال اللقاء بمجموعه من أولياء الامور فى روضات بمحافظه الاسكندرية وتم عمل استبيانات لمعرفة أكثر المشكلات التى تواجهه اولياء الامور نتيجه ممارسة تلك الالعاب وتم الاطلاع على كل الحوادث التى نتجت عنها. وتوصل البحث الى أن الالعاب الالكترونية لها العديد من الاثار الايجابية ومنها : تحسين بعض المهارات الاكاديميه مثل مهاره البحث عن المعلومات ، مهاره الكتابة ، مهاره اكتساب اللغات الاجنبية ، ومهارات حل المشكلات .أما الأثار السلبية المترتبة عن ممارسة الالعاب فهى عديده من حيث دورها فى حوادث العنف المدرسى بأنواعه ، إيضا ادمان الأطفال على هذه الالعاب مما قد يترتب عليه مشكلات البصر والسمع ، وبالنظر الى وجهه نظر أولياء الامور ، فقد تبينت النتائج أن الاهالى يعانون حقيقة نتيجة سهر الاطفال على الالعاب الالكترونية مما يؤثر على تحصيلهم الدراسى ،فضلا عن أستحواذ هذه الالعاب على وقت وعقول أطفالهم ، مما قد تسبب فى الكثيثر من المشكلات داخل الاسرة ،كضعف التواصل الأسرى بين أفراد الاسره ، وما تحتوية تلك الالعاب من مشاهد عنف ومشاهد جنسية .وأخيرا قدم البحث العديد من التوصيات ومن أهمها : ضرورة تفعيل دور كلا من الدوله ووزاره الاعلام والاتصال والتربية ودور الاباء والمعلمين فى التصدى لتلك الالعاب وكيفية حماية أطفالنا فى ظل هذا

العالم الرقمى والاستفادة القصوى من التكنولوجيا لاطفالنا،ضرورة إشراف الأهل على شراء برامج الالعاب المناسبة لاعمار 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 تأثيًرا في حياة الطفل بصفة خاصة؛ حيث يتأثر الطفل بالمحيط الخارجي الذي يعيش فيه ، و يتعلم كيفية التعامل مع الآخرين بدءً بوالديه ، ومرورًا بتكوين الصداقات- بشكلٍ كبيرٍ- مع أقرانه، وانتهاءً بالتعاون مع المثيرات الاجتماعية المحيطة به.

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

ويمارس الأطفال اللعب فى الشهور الأخيرة من عامهم الأول مع أول قدرة لهم على الحركة، وذلك فى صورتين ؛الأولى: اللعب بقصد الاستطلاع ،والتعرف علي ما يحيط بالطفل من أشياء، وظواهر، والثانية: اللعب بقصد تجسيد الصور، والفِكَر، 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 فى تنمية شخصية الطفل الاجتماعية ، ونموه ؛ جسميًا، وعقليًا ، وأخلاقيًا ، كما أنه يتيح للطفل فرصة التعبير عن نفسه،ويقوى إرادته ، وينفس عن توتريه : الجسمى ، والانفعالى. وتختلف أشكال اللعب وتتنوع ؛ فمنها: البدني ، والتمثيلي ، والرمزي ، والتركيبي ، والفني

ويشهد العصر الحالي ثورةً تكنولوجيةً هائلةً انعكست على كل معالم الحياة ، فيما نتاجه قِصَر المسافة بين الأطفال ، والعلم ، والتكنولوجيا ؛ بل وصارت تلك التكنولوجيا إحدى صور الإمتاع والألعاب التي يمكن اقتناؤها بما يُطلق عليه " الألعاب الإلكترونية " ،

وقد حلت محلَّ كثير من الألعاب اليدوية المُمَارَسة من ذى قبل ، وتضم تلك التقنيات التكنولوجية فى طياتها 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 حدَّين، فرغم قدرتها الهائلة على تطوير مهارات الأطفال، وتنشيط مجالات تفكيرهم ، وإثراء مداركهم ومخيلاتهم بشكل مُوَسَّع ، 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 ، ص٢٠٦)

إن الألعاب الإلكترونية صارت – فى ضوء ما أشارت إليه عديد من الدراسات - عاملًا مهمًا في إشاعة العنف ، وترسيخه في نفوس الأطفال، ويتجلي ذلك في سلوكيات الأطفال العدوانية ، واستمتاعهم بالعنف، والتدمير، وتحطيم الممتلكات العامة، والاعتداء على الغير، وإيذاء الآخرين ، وتعلُّم 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 ، ص٢٠٧ ؛ حنفي ، ٢٠١٨ ، ص ٢٢)

وكذلك تزايدت – في 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 الموسسات الدينية الرسمية إصدار فتاوٍ محّرمة 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):والتى هدفت إلى التعرف على إيجابيات الألعاب الإلكترونية ، وسلبياتها ودوافع ممارستها فى نظر طلاب التعليم العام ، واسُتخدم- فى الدراسة- المنهج الوصفي ، وذلك على عينة قوامها(٣٥٩) طالبًا ، واستُخدمت استبانة- كأداة لجمع البيانات- مكونة من (٧١) عبارةً موزعةً على محاور

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

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

كما هدفت دراسة Walenius، Punamaki، & Rimpela (٢٠٠٧) إلى التعرف على علاقة كل من : العمر، والذكاء الاجتماعي، والتواصل بين الأطفال والوالدين، بالحّدِ من السلوك العدوانى الناتج عن ممارسة الألعاب الإلكترونية ،وذلك علي عينة قوامها (٤٨٧) طفلًا تراوحت أعمارهم ما بين: (١٠-١٢)عامًا واستخدمت المنهج الوصفي،و أسفرت 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 ضعيفًا ؛ كلما زاد السلوك العدواني عند الأطفال .

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

وعنيت دراسة حسن منسي (٢٠١٢): بالآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المرحلة الابتدائية فى نظرِ كلٍ من: الاطفال، وأولياء الأمور، والمعلمين. واسُتخدم المنهج الوصفى على عينه قوامها(٣١٢) تلميذًا ممن يمارسون الألعاب الإلكترونية فيما يزيد عن (٥) ساعات يوميًا ، واستُخدم مقياس السلوك العدوانى، ووُزّع

على الأطفال، والمعلمين، وأولياء الأمور، وتمثلت النتائج فيما يأتى : تأكيد أولياء الأمور الأثر السلبي لتلك الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال ، وتواصلهم الاجتماعى ، وضعف تحصيلهم الدراسى ، وشعورهم بآلام فى الرقبة ، والظهر.

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

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

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

وهدفت دراسة ماجد الزيودى (٢٠١٥) إلى التعرف على الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء أمور طلاب المدارس الإبتدائية بالمدينة المنورة ، واسُتخدم المنهج الوصفي المسحي ، ممثلًا فى توزيع الاستبيانات للمعلمين، وأولياء الأمور، وخَلُصَتْ النتائج إلى أن هناك أخطارًا - منها: العنف الدراسى – 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 فى مواصلة اللعب لفترات طويلة ؛فضلًا عن الآثار السلبية – جسديًا ، ونفسيًا - الأكثر شيوعا ؛مثل: العزلة الاجتماعية ،والعنف و.....غيرها .

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

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

وأشارت دراسة (Joan، ٢٠١٦ (إلى التأثيرات المحتملة التى تسببها الألعاب الإلكترونية على ذكاء الأطفال ، ونموهم الانفعالى ، ووجود تاثيرات سلبية على ذكاء الأطفال، وتنمية تفكيرهم فيتسم تفكير الأطفال الممارسين لتلك الألعاب بالسطحية الشديدة بدلًا من التفكير المعَّمق ، وتؤثر – كذلك – سلبًا على العلاقات الشخصية ، والاجتماعية للأطفال ؛ مما يجعلهم أكثر عزلةً ، وانطوائيةً.

أخيرًا هدفت دراسة محمد السيد السيد مطر (٢٠١٦) إلى التعرف على ممارسة الألعاب الإلكترونية فى وقت الفراغ وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية بمحافظة الدقهلية ، واستخدم المنهج الوصفى،وتم تطبيق استبيان ممارسة الألعاب الإلكترونية كأداة لجمع البيانات، وبلغت العينة (١٠٥٥) من التلاميذ فى مرحلة التعليم الإبتدائى للتجربة الأساسية و (١٨٦) للتجربة الاستطلاعية وتمثلت أهم النتائج تأثر معظم الأطفال بالألعاب الإلكترونية واللعب بها لساعات طويلة وبشكلٍ متواصلٍ نتيجة الارتباط القوى بأحداث اللعبة الممارسة ،وجود فروق ذات دلالة إحصائية فى 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 أُحسن 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(دوجلوس وآخرون،٢٠١٠) و (أحمد دحلاب،٢٠٠٣)، و (محمد السيد مطر،٢٠١٦) و(Barbara 2015 & Anne) و (Knapton٢٠١٥) و (Fletcher & others 2015) و (Joan 2016) السلبيات 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 والتى انتشرت فى كثيرٍ 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 الوالين بدورهم فى حماية أطفالهما من تلك الألعاب أمرًا ملحًا وواجب الدراسة. ونظرًا لغلبة الدراسات المعنية بدراسة التاثيرات 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 في عالم رقمي " ، موضحًا حال الأطفال فى عام ٢٠١٧ ، فعلي مستوي العالم ، فإن نسبة (١٧ %) من تلك الفئة ذات صلة بالإنترنت مقابل (٤٨%) بالنسبة إلى مجموع السكان ، وأنه تساوى - في بعض البلدان- استخدام الإنترنت بين الأطفال دون سن (١٥) عامًا، وبين البالغين فوق (٢٥)عامًا؛ فقد صار استخدام الأطفال للإنترنت أمرًا غاية في السهولة ، خصوصًا مع توافر وانتشار الهواتف الذكية في أيدي الأطفال ، كما أشار تقرير " ثقافة غرفةً 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 بناة 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 الذى تدفعهم إليه تلك التكنولوجيا كسلاح للتقدم في شتي 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 فى 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 إلي الأمام ثقافيًا، وفكريًا، وعلميًا، ومهاريًا ، وخيالًا؛ لكنها من جهة أخري سلبته الكثير، ويعود ذلك إلي 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 – فى الوقت نفسه– على أطفالهم من تأثيراتها السلبية ؛ لتحقيق الاستفادة القصوى من تلك التكنولوجيا دون إضرار بالطفل، ونموه ؛ جسميًا ، ونفسيًا ، واجتماعيًا؛ لذا يقفون موقف تحد يجعل أطفالهم يستفيدون من تلك التقنية.

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

أولًا : مشكلة الدراسة :

رغم كون الألعاب الإلكترونية من أهم الظواهر في العصر الحديث ، الموصوفة- فى ضوء ما أوردته الدراسات - بسرعة الانتشار، وعمق التأثير علي الأطفال ممارسيها، فإن الأمر يستدعي ضرورة دراسة تلك الظاهرة فى المجتمع المصرى بما تتضمنة من إيجابيات، وسلبيات؛ كى يمكن الاستفاده من تلك الإيجابيات ، وتعزيزها ، ومواجهة مخاطرها ، والتى تمثل مشكلة تهدد حياة الاسرة والمجتمع ؛ دون الوقوف عند حدود العنف وثقافة الألعاب الالكترونية فحسب ؛ بل تتجاوزها إلى مؤثرات الواقع اليومي ، وما يشهده من تطور في السلوك، وظهور بعض السلوكيات السلبية بين الأطفال من عنف، وقسوة، وضرب، وتنمر، وخروج عن طاعه الوالدين ، وإتلاف ممتلكات الغير؛ نتيجه 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 النيابه العامة إخطارا يوم الثامن والعشرون من شهر سبتمبر الماضي لعام ٢٠٢٠ بوفاة طفل فور وصوله " مستشفى السلام الدولى " ببورسعيد ، وبه أثار دم بالأنف ، فأنتقلت "النيابة العامة " لمناظره جسمانه والكشف الطبى عليه فرجع سبب وفاته إلى أشتباه فى أرتفاع مفاجى بضغط الدم ناتج عن السمنة المفرطة الناتجة عن الإستخدام المفرط لتلك الإلعاب 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 بمطادرة او إلتقاط تلك الشخصيات وكانت تحدد أماكن وعلي اللأعبين سرعه التوجه إليه حتي لا تهرب تلك الشخصية الإفتراضية .
- **لعبة جنيه النار** : ومن الحوادث الناجمة من هذه اللعبه وقوع فتاه عمرها خمس سنوات ضحية للعبة واصيبت بحروق عميقه إعتقادا منها إنها ستتحول إلى جنيه نار .
- لعبه تحدى تشارلى : وقد تسببت فى انتحار اطفال وشباب وحالات اغماء ، وفي ليبيا انتحر اكثر من ١٠ اشخاص ، وقبلها تسببت فى حالات اغماء فى الجزائر .
- **لعبه تحدى القرفه** : وهي عباره عن إبتلاع ملعقة قرفة دون شرب ماء ونتج عنها تقيؤ ونوبات سعال وأخرون 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 صديقتى كايلا** : هى دمية جميلة تقوم بالتحدث مع الاطفال وتم الكشف على هذه الدمية وجد أنها تحتوى على ميكروفونات مدمجة وهى أجهزه تجسس .
- **لعبة رساله x** : وهي أحد التطبيقات الموجوده على سناب شات وهو يستهدف المستخدم شخصياً عبر توجيه إهانات مؤذية حول مظهره الجسدى أو مظهره ،وهذه اللعبة تعتبر أحد ألعاب التحرش مما قد يؤدى الى الإنتحار .
- **لعبة بابجى** : شهدت قريه الشربجى بدائرة مركز كفر الزيات بمحافظه الغربية ، حادثه طعن شاب على يد صديقه باستخدام اداه حادة " مطواة " بسبب خلافات نتيجه تعرض الاخير للخسائر فى لعبة " بابجى " وتم انقاذ حياته فى طؤارى طنطا .

وفي استطلاع للرأي قام به (wartella، Rideout، Lauricella and Connell 2013) لقياس الآثر 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 تقَّدم 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) والتى 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 ماهيه الألعاب الإلكترونية وتصنيفها وأهم مزاياها وعيوبها ومعرفة الدور الذى ينبغى أن يقوم به الوالدين لحماية

أطفالهما من مخاطر تلك الالعاب والأستعانة بجهود بعض الدول فى مواجهه مخاطر تلك الألعاب ، وهذا متطلب قبلى قبل الشروع في الدراسة التطبيقية

كما تسعى الدراسة إلى التعرف على المشكلات التي تواجه الوالدين نتيجه ماتعكسه تلك الألعاب الإلكترونية من أفكار وسلوكيات على أطفال الروضة ومن خلال تلك الدراسة سيتم وضع رؤية مقترحة لتوعية الوالدين بدورهما فى تحصين أطفالهما ضد مخاطر الألعاب الإلكترونية .

ومن ثم تسعى الدراسه إلى الإجابة عن التساؤلات الاتية :-

- مامفهوم الألعاب الإلكترونية وما تأثيراتها الإيجابية والسلبية علي الاطفال ؟
- ما الدور الذى ينبغي أن يقوم به الوالدين فى حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية ؟
- ما الجهود العالمية للتصدى لمخاطر الألعاب الإلكترونية ؟
- ما المشكلات التى تواجه أولياء الأمور نتيجة ما تعكسه تلك الألعاب الألكترونية من أفكار وسلوكيات على أطفال الروضة ؟
- كيف يمكن توعية أولياء الأمور بدورهم في حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الألكترونية ؟

ثانياً : أهداف الدراسة :-

تسعى هذه الدراسه لتحقيق مجموعه من الأهداف ، تتمثل فيما يلى :-

- الكشف عن التأثيرات الأيجابية والسلبية للألعاب الألكترونيه على الأطفال .
- إلقاء الضوء على الدور الذي ينبغى أن يقوم به الوالدين فى حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية .
- التعرف على الجهود العالمية فى التصدى لمخاطر الألعاب الإلكترونية .
- الوقوف على أهم المشكلات التى تواجه أولياء الأمور نتيجة لما تعكسة الألعاب الألكترونية على سلوكيات أطفال الروضة .
- وضع رؤية مقترحة لتوعيه أولياء الامور بدورهم فى حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الألكترونيه .

ثالثاً : أهميه الدراسة :

تكمن أهمية الدراسة الحالية فيما يلى :-

- كونها تتعرض لظاهرة إجتماعية تزايدت خطورتها فى السنوات الأخيرة إلا وهى الإستخدام المفرط للإلعاب الإلكترونية والتى 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 نتيجه 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 الالكترونية مما يعد مرجعية هامة فى مواجهه مخاطر هذه الظاهرة .

رابعاً: مصطلحات الدراسة :

١- اللعب :

فاللعب نشاط جسمى، أو فكرى ، يُبادر إليه؛ تحقيقًا للتسلية ، والترفيه ، والتنفيس عن طاقه الجسم، وهو – فى الحقيقة – نشاط خاص بأوقات الفراغ يهدف إلى التسلية . (حنفى ، ٢٠١٨ ، ص٣٠)

٢- الألعاب الإلكترونية :

هى ألعاب - ترويحية أو تعليمية - تُقَدَّم من خلال جهاز إلكتروني، تتنافس فيها الأطفال للحصول على بعض النقاط ، وتمتاز غالبًا باستخدام المؤثرات الصوتية، والبصرية، والتركيز على إحراز النقاط ، أو إتمام المهمة؛

تحقيقًا لأهداف ما في إطار قواعد محددة مسبقًا، معتمدة – فى الأساس – على مبدأي: المنافسة ، والإثارة" (عبدالعزيز ، ٢٠١١ ، ص ٦٠٨)

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

وتعرف فى الدراسة الحاضرة - إجرائيًا- بأنها: " الألعاب التى 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 فى الانتقال لمستوى متقدم في اللعب ، وهذة الألعاب يمارسها الطفل سواء بمفردة ، أو مع الآخرين "

خامساً : منهج الدراسه وإجراءتها :-

سوف تعتمد الدراسه على المنهج الوصفى ، الذى يعين على بلوغ اوصاف دقيقه للظاهره موضع الدراسه ، بما يسهم فى تقديم توصيف دقيق للوضع الراهن ، ومن ثم فى بلوره "رؤية مقترحه " للتعامل مع الظاهره موضع الدراسة وعلى ذلك سوف تسير الدراسه وفق الخطوات الأتيه :-

- تحليل الأدبيات والدراسات والبحوث السابقه و التقارير الدولية حول مفهوم الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها والاضرار التى نتجت عنها وكذلك الإدبيات التى تناولت الدور التربوى للوالدين فى حماية أطفالهم من مخاطرها.
- تحليل الدراسات والإدبيات التى تناولت الجهود العالمية فى التصدى لمخاطر الألعاب الإلكترونية .
- الكشف عن المشكلات والمعوقات التى تحول دون قدره الوالدين علي تقديم حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونيه
- وضع رؤيه مقترحه يمكن من خلالها توعية أولياء الأمور بدورهم التربوى فى حمايه أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونيه

كيفية مواجهة الالعاب الالكترونيه الخطيرة :

- وضع رقابة على مايطرح فى 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 تحمى الطفل على شبكة الانترنت والإستفادة من القوانين الموجودة في الدول الاوربية والولايات المتحده الامريكية .

التوصيات :-

- توعية الإباء والمربين بخطورة الإلعاب الإلكترونية علي أطفالنا وخطورة قضاء وقت طويل أمام تلك الالعاب لما لها من اثار سلبية كثيرة على الاطفال منها العنف والعدوان ، وضعف التحصيل الدراسي .
- عمل ندوات لطلبه المدارس وذلك من أجل توعيتهم بسلبيات الإلعاب الالكترونية .
- فرض رقابه علي مايطرح فى الأسواق من هذه الالعاب ، بحيث يكون هناك لجان مكونة من رجال الدين وعلماء الاجتماع والنفس والتربية وذلك من أجل إختيار الإلعاب التي تتناسب مع مجتمعنا وتتناسب مع تقاليدنا وأخلاقنا ولا تتعارض مع ديننا .
- لابد من تفعيل دور الدوله ووزاره الثقافه والإعلام والتربيه والإتصالات ودور الإباء والمعلمات وذلك من أجل التصدي للألعاب الألكترونيه القاتله التي تدمر أطفالنا .
- التفكير في كيفيه حمايه أطفالنا فى هذا العالم الرقمى والإستفاده القصوى لهم فى ظل الثورة التكنولوجيه الحاليه .
- إبتكار ألعاب ألكترونية بيها عنصر التعلم وتخدم ثقافتنا العربية .

المراجع :

أولًا : 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** ، مج٧ ، ع ٢٦ ، ص ص ١٢٧-١٣٩ .

الشمرى ، أفراح صالح صبر (٢٠١٩) .الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالإضطرابات النفسية والإجتماعية لدى الأطفال فى دولة الكويت من وجهة نظر الوالدين المرحلة العمرية (٤-٧) سنوات . **مجله القراءة والمعرفة ،كلية التربية ، جامعة عين شمس** ، ع٢١٠ ، ص ص ٩٣-٦١.

عثمان ، أماني خميس محمد (٢٠١٨) . آثر الألعاب الإلكترونية علي سلوكيات أطفال المرحلة الإبتدائية 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 الجزائرى ، **رسالة ماجستير** ، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي.

إيمان عباس الخفاش (٢٠١٠) . **اللعب استرتيجيات تعليم حتمية** . عمان : دار المنابع للنشر والتوزيع.

منسى ، حسن (٢٠١٢) . الإثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال فى مرحله الإبتدائية فى مدارس محافظة مدينة الرس ، **مجلة كلية التربية** ،ع ٧٩ ، ج٢ .

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 ص١٣-٩ .

حنفى ، خالد صلاح (٢٠١٨). الطفل العربي والإلعاب الالكترونية القاتلة . **مجله الطفوله والتنميه** ، كلية التربية ، جامعة الإسكندرية ،ع ٣٢ ،ص ص ٢١ - ٥٤ .

الأحمرى ، زهره و باحاذق ، رجاء سعيد (٢٠١٦) . دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة حل المشكلات بطرق إبداعية لدى الأطفال من ٥-٦ سنوات . **رابطه التربية الحديثة** ، مج ٨ ، ع ٢٧ ،ص ص١٤٥-١٩٩ .

ميهوب ، سهير إبراهيم عيد (٢٠١٣). دراسة تاثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الإجتماعية 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 . **مجله الثقافة والتنمية ، كلية التربية بقنا** ، ع ٩٦ ، ص ص ٣٣٥- ٣٨٠

الحربى ، عبيد مزعل (٢٠٠٩). فاعلية الإلعاب الإلكترونية علي التحصيل وبقاء إثر التعلم في الرياضيات . **رسالة ماجستير** ، كليه التربية ، جامعه أم القرى .

عبد العزيز ، فاطمة سامي ناجي (٢٠١١). المخاطر الناجمة من الألعاب الالكترونية 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 العدواني لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية بمحافظة الدقهلية . **المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية والرياضية،** ع ٢٧ ،ص ص ٢٣٣ –٢٠٥

قويدر ، مريم (٢٠١٢). آثر الألعاب الإلكترونيه على السلوكيات لدى الأطفال . **رسالة ماجستير،** كليه العلوم السياسية والإعلام ، جامعه الجزائر .

مصطفى ، أسماء إبراهيم محمد (٢٠١٠). فاعلية الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الإستراتيجي لدى طفل الروضة . **رسالة ماجستير** ، كلية التربية ، جامعة طنطا.

مطشر ، منتهى و ناصر، سن (٢٠١٤).العنف المتلفزوعلاقتة بالأضطرابات السلوكية عند الإطفال. **مجلة العلوم التربوية والنفسية ـ كلية التربية ، جامعه بغداد** ،مج ٤١ ، ص ص ١٩٥- ٢٢٩ .

منظمة الأمم المتحدة للطفولة (٢٠١٧) . الأطفال في عالم رقمي **. تقريرالأمم 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 ، ع١ ، ص ص١٥ -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 ، ص ص١٧- ٦٢ .

الخواجة ، هيثم (٢٠١٤). ثقافة الطفل العربي بين الراهن والمستقبل . **مجلة الطفولة والتنمية** ، مج ٦ ، ع٢١ ، ص ص ١٦١- ١٧٢ .

دار الإفتاء المصرية ،" تحريم المشاركة فى لعبة الحوت الأزرق " مسترجع من : http://dar alifta– Viewstatement/org/AR=٥٧٥٠. aspx?sec=media&ID

تم الإطلاع عليها ٣٠ سبتمبر

ثانيًا : المراجع الأجنبية:

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

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). Digitital 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 .