مقالة بعنوان

الأجهزة الالكترونية وتأثيرها على سلوك العنف لدى طلاب المرحلة الإعدادية

اعداد

غادة فاروق فهمى محمد

الملخص:

إن مرحلة المراهقة من المراحل الهامة والمؤثرة فى حياة الفرد سلباً أو إيجاباً حسب كيفية عبوره لتلك المرحلة، من خلال المقال الحالى تتعرض الباحثة لمشكلة تأثير الأجهزة الإلكترونية عامةً، والألعاب الإلكترونية خاصةً على طلاب المرحلة الإعدادية، وكيف أنها تؤدى إلى زيادة العنف بشكل كبير لديهم، حيث أن معظم تلك الألعاب تشجع على قتل الأبرياء، أو معاداة الشرطة، والقيام بأعمال تخريبية بلا سبب، كما أن تلك الألعاب تشمل الكثير من المخاطر على السلوك والصحة والدين والسياسة ومن الواجب أن نلفت الانتباه هنا لذلك وأن هذه المخاطر تتضمن الطفل والمراهق، كما أن تلك الألعاب إلا أنها بها الكثير مع القيم التي لا تتوافق مع قيم مجتمعنا المصري على اعتبار أن تلك الألعاب جاءت إلينا من الغرب، كما أن لها تأثير على العلاقات الاجتماعية؛ فهى تضعف الروابط الأسرية، وعلاقات الصداقة، لأن المراهقون يدمنون تلك الألعاب، ويقضون أغلب يومهم يلعبون تلك الألعاب بعيداً عن أسرتهم وأصدقائهم.

ومن ناحية أخرى، فقد اختلف الباحثون حول فوائد وأضرار الألعاب الالكترونية سواء على الجانب العربى أو الغربى، فهناك من يؤيد أنها تنمى الذاكرة وتساعد على سرعة التفكير، وتحافظ على التركيز والانتباه وتنشط الذكاء، وسرعة اتخاذ القرارات، وأيضاً هى وسيلة للترويح عن النفس، كما أنها تعمل على خلق علاقات اجتماعية قوية، وتنمى المهارات المختلفة، كما أن لها فوائد معرفية وتربوية وتعليمية إن أُحسن استعمالها وانتاجها، فقد طوعها الغرب وحولها من وسيلة ترفيهية فقط إلى وسيلة تعليمية حتى على المستوى الأكاديمي. كما أكدت بعض الدراسات اسهام بعض الألعاب الالكترونية فى تحسين بعض المهارات الأكاديمية والاجتماعية لدى اللاعبين، مثل: مهارة الكتابة، ومهارة البحث عن المعلومات، ومهارة استخدام اللغات الأجنبية، ومهارات حل المشكلات، ومهارة التفكير الناقد.

مقدمة:

في الآونة الأخيرة من الألفية الثانية يعيش العالم تطورا هائلا في عالم التكنولوجيا وانفجارا تكنولوجيا هائلا يعيشه أبنائنا لأنهم جزء منه فهم مواليد هذا العصر الذي وجدوا فيه و كل ما حولهم متطورا مستخدما لأحدث انواع التكنولوجيا هذا هو عالمهم الذي ولدو فيه قدرا فلا نستطيع أن تفصلهم عن هذا العالم الملئ بالتكنولوجيا في جميع مجالات الحياة ولا تستطيع أن انفصل هذه الأجهزة عنهم لأنهم يرونها برؤية مختلفة عن آباءهم فأصبحت هذه الأجهزة هي الجليس الممتع للكل أفراد المجتمع دون تميز بين فتاته العمرية والطبقية، وأصبحت هذه الأجهزة الإلكترونية هي الحياة لدرجة أن البعض لا يستطيع تخيل الحياة من دونها (الشيول، ٢٠١٠).

وبناء عليه أن التطور الهائل المتزاحم من التكنولوجيا وخاصة في مجال الأجهزة الالكترونية كان لابد من الوقوف والتأمل ولو لبعض الوقت لدراسة هذه الظاهرة لمعرفة سلبياتها وإيجابيتها وطرق التعامل الصحيح معها، وبالفعل تناول علماء النفس والاجتماع دراسة هذه الظاهرة بالأبحاث العلمية والدراسات البحثية والوصفية والتحليلية.

والملاحظ أن من أكثر الفئات العمرية استخداماً للأجهزة التكنولوجية هم المراهقون، وخاصةً بالمرحلة الاعدادية. والمرحلة الإعدادية هى مرحلة عمرية هامة من مراحل أبناءنا الدراسية، وتبلغ أهميتها في كونها حلقة وصل بين مرحلتين عمريتين وهي نهاية مرحلة الطفولة وبداية مرحلة المراهقة، وتعتبر هذه مرحلة النضج الفكري والنمو المعرفي وتتوقف عليها مراحل كثيرة من مراحل النمو وبكافة أشكاله؛ ولذلك لابد من اعداد هؤلاء الأبناء إعداداً جيداً واعياً ليصبحوا شباب المستقبل القادر على تحمل مسئولياتهم فلابد من توعيتهم فلا يكونوا وزراً على المجتمع (الغامدي، ٢٠١١).

وجاء فى دراسة قامت بها (المجلة الدولية في الأبحاث التربوية بدولة الإمارات، عام٢٠١٤) أن عالمنا العربي يعد مستهلكاً شرهاً للتقنية الحديثة وغير مشارك في إنتاجها، وغير متقن للغتها، وأشارت هذه الدراسة إلى ميل معظم الناس في مختلف الفئات العمرية

الى اقتناء الأجهزة الإلكترونية الحديثة، والبحث عن كل ما هو جديد في هذا العالم الذي لا يتوقف عن التطور، اعتقاداً منهم على مواكبة العصر والتكنولوجيا، فأصبحوا يتبارون في اقتناء هذه الأجهزة لأنفسهم ولأبنائهم، وتقديمها لهم كهدايا ستمتعون بها في قضاء أوقات فراغهم، وهذا نوع من التفاخر والتباهي، ومن هنا فإن الأسرة هي المفتاح الأول الذي يفتح الباب على مصراعيه لاقتناء الأجهزة الإلكترونية بأنواعها المختلفة، بل وتشجع الأطفال على قضاء معظم أوقات فراغهم في استخدامها، وتبدأ هذه الظاهرة في مرحلة مبكرة من الطفولة المبكرة، حيث تعوِّد الأمهات أبناءهم على مشاهدة التلفزيون ويظهر تعلق الطفل به في هذه المرحلة، وهذا ما أشارت له دراسة قام بها (شلبي، ٢٠٠٩) وتضيف دراسة (الشيول، ٢٠١٠) الاثار السلبية لإدمان التلفزيون، ومنها ظهور سلوكيات العنف بين الأطفال، وتأخر في مستوى التحصيل الدراسي، وزيادة السلوك العدواني نتيجة تفاعلهم مع برامج العنف وسوء المعاملة للوالدين.

وجاءت دراسة ذكور، وقاصدي (٢٠١٥) بالاتفاق الى دراسة (الجمل، ٢٠١٢) مؤكدين أن استغلال الأطفال للهواتف الذكية في الاتصال بالنت وتحميل الألعاب الإلكترونية، يؤثر على سلوك الأبناء وتحصيلهم الدراسي وزيادة العنف لديهم ومؤكدين أن الاستخدام الطويل للهواتف الذكية ينجم عنها مشكلات اجتماعية وتربوية ونفسية، تؤثر على الأطفال وانخفاض في مستوى التحصيل الدراسي(عمرو، ومصطفى،٢٠١٤). وأوضحت دراسة قامت بها (قويدر ،٢٠١٢) التأثير السلبى للألعاب الإلكترونية الموجودة، وطول مدة الاستخدام التى تزيد من السلوك العدواني في الشخصية، وتؤثر على النمو الفكري والاجتماعي للشخصية، والميل لتقليد الشخصيات التي يتأثر بها ويؤثر على ثقته بنفسه كما أشارت إلى الأضرار الطبية الناجمة عن فرط الاستخدام، وتأثيره على العين والرقبة.

وتوصلت دراسة تحليلية وصفية لتأثير العاب الفيديو بصورها المختلفة على سلوك المدمن فكانت نتائجها على النحو التالي أن المتميزين فى ألعاب الفيديو يتميزون بالتبلد واللامبالاة، وعدم الاهتمام بالنظافة الشخصية مع عدم القدرة على تكوين علاقات

اجتماعية، مع زيادة العنف المدرسي ويزداد العنف الدرجة زيادة سلوك الجريمة والخروج عن القانون ويصاب المدمنين الكترونيا باضطرابات في النوم وتهيج في الأعصاب وانعدام المسئولية وعدم القدرة على مواجهة المشكلات وحلها ، ويضيفان أنه بالرغم من المعاناة التي يعانيها المدمن مع الشعور بالسلبيات لهذه الألعاب، إلا أنه يصر علي مواصلة العب مع التخطيط والتفكير في الجديد، والتالي منها فهذه الالعاب تستحوذ على كل تفكيره (King , Delfabbro, & Griffiths, 2010; King, 2013)

مفهوم الأجهزة والألعاب الالكترونية:

الأجهزة الالكترونية : هي الأجهزة التي تستخدم في صناعتها مواد وأدوات الكترونية حديثة الصنع، وتعتمد على سريان التيار الكهربي في تلك الأجهزة وتمتاز بدقتها وسهولة تركيبها وصيانتها، حتى تستخدم في وظائف معينة ومميزة ويتم استخدامها لاستنباط نتائج دقيقة ومحددة، (عبد العزيز، ٢٠٠٤).

و**الألعاب الإلكترونية:** هى نشاط ترويحي ظهر في أواخر الستينيات، وهى 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 الأخير تختلف عنها ، ونقصد بذلك الحواسيب المحمولة أو الثابتة، الهواتف النقالة، ألعاب الفيديو المتحركة أو المحمولة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط. وقد تمارس بشكل جماعي عن طريق شبكة الأنترنت أو بشكل فردي، كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج، بصفة عامة تتكون من العناصر التالية مدخلات أوامر التشغيل والتى تنفذ عن طريق لوحة المفاتيح ، أزرار التشغيل عصى قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران برامج اللعب، المخرجات الشاشات ومقود السيارة الألعاب، الفارة ، القناع إلى غير ذلك من الأدوات

الكبيرة ، شاشة الحاسب ، شاشة الهاتف النقال ، مكبرات الصوت ، النظارات الإلكترونية (للاعب وقد يكون وحده) (نمرود، ٢٠٠٠).

الإدمان التكنولوجى:

لقد شهد العالم ثورة كونية في مجال التكنولوجيا أصبحت متحكمة بصورة كبيرة في كل السلوكيات الانسانية والأنشطة المختلفة، والتي أصبحت من السمات الأساسية في ذلك العصر، وصبغته بمميزات خاصة وفريدة ومتميزة، ولا يوجد لها مثيل في التأثير على السلوك والتفاعل الاجتماعي دون أية قيود ولا حدود مكانية أو زمانية، وأقل الجهود والتكاليف فالعالم يعيش عصر يطل عليه العصر المعلوماتي الغير مسبوق، نتيجة للكثير من التوسعات في الاعتماد على التقنيات الحديثة في نقل المعلومات، مما يحتم على المجتمعات الاعتماد على التقنية الحديثة من الأجهزة والهواتف وغيرها.

حيث أن الثورة التي أحدثها الانترنت في مجال الاتصال الذاتي تتمثل في أنها أضافت أشكالا جديدة في الاتصال، وهو الاتصال الذي يرتبط بوجود الأدوات التكنولوجية التي تتوسط العلاقات بين طرفي عملية الاتصال، فلا تقوم على عملية الاتصال المباشر الشخصي إلى جانب أنها عملت على تغيير مفاهيم الزمان والمكان الذين يعتبران ركيزة أساسية في العلاقات بين البشر، وأصبح التواصل مع أي من الأفراد سهل وميسر في أي مكان دون أن يكون هناك وجود مادي له بأقل التكاليف بالمقارنة بالوسائل الاتصالية الأخرى(السويلمي، ٢٠١٤، ٢٥-٢٦).

ولقد حدث اختلاف بين الباحثين في التأثيرات التي من الممكن أن تحدث عن طريق الانترنت في العلاقات الاجتماعية للأفراد وانبثق من ذلك الاختلاف اتجاهين مختلفين هما..

- المدخل الايجابي: هو المدخل الذي يرى أن الانترنت يعمل على التواصل الاجتماعي، ويزيد من العلاقات الاجتماعية بين الأفراد خاصة البعيدين على المستوى المكاني، من خلال استمرارية الاتصال.

- المدخل السلبي: يرى ذلك الاتجاه أن الاعتماد على الانترنت يعمل على إضعاف الروابط الأسرية والصداقة.

كما أن الأجهزة التكنولوجية الحديثة لها جانب آخر اضافة إلى الإدمان التكنولوجي حيث ظهرت العديد من البرامج والألعاب الإلكترونية، والتي حلت محل الألعاب العادية التقليدية فأقبل عليها الشباب والأطفال وأثرت التكنولوجيا في تطوير أدوات اللعب فصارت تعتمد على الأجهزة الحديثة، حيث يلعب الفرد وحده دون أن يتشارك مع غيره من الأقران، كما أن تلك الألعاب تشمل الكثير من المخاطر على السلوك والصحة والدين والسياسة ومن الواجب أ نلفت الانتباه هنا لذلك وأن هذه المخاطر تتضمن الطفل والمراهق، كما أن تلك الألعاب إلا أنها بها الكثير مع القيم التي لا تتوافق مع قيم مجتمعنا المصري على اعتبار أن تلك الألعاب جاءت إلينا من الغرب(السويلمي، ٢٠١٤، ٩٣).

مفهوم الإدمان:

الإدمان لغوياً يأتي من مصدر الفعل (أدمن)، وهو ما يعني المواظبة أو المداومة واستمرارية الفعل أما اصطلاحاً لفقد قامت (هيئة الصحة العالمية، ١٩٧٣) بوضع مفهوم للإدمان بأنه "الاعتماد" وهو حالة نفسية، وفي بعض الأحيان تكون عضوية ناتجة عن التفاعل بين الكائن الحي مع نوع من العقار، ولها مجموعة من الخصائص منها استجابات وأنماط سلوك مختلفة تتضمن الرغبة الملحة في التعاطي للعقار بشكل دوري ومتصل للإحساس بالآثار النفسية أو لكي تتجنب الآثار المزعجة الناتجة عن عدم توافر العقار(قويدر، ٢٠١٢، ١١١).

ومن المفهوم السابق نستنتج مجموعة من الخصائص للإدمان منها..

١- رغبة المتعاطي الملحة في أن يستمر في تعاطي عقار معين فيسعى للحصول عليه بمختلف الوسائل المشروعة وغير المشروعة.

٢- تتزايد الجرعات بشكل مستمر حيث يتعود الجسم عليه وإن كان البعض يستمر على نفس الجرعات.

٣- تظهر العديد من الأعراض النفسي والجسدية المميزة لكل نوع من العقاقير حال الامتناع عن تناوله بصورة مفاجئة.

٤- توجد العديد من الآثار الضارة التي تعود على الفرد المدمن وكذلك على المجتمع.

كما يعرف بأنه: " فقدان سيطرة الفرد على أن يفعل أمر ما أو يتعامل معه أو يستخدمه بدرجة من الممكن أن تكون ضارة، ويعرف أيضا بأنه رغبة مرضية مُلحة من الفرد في اتجاه موضوع الادمان، ومن الممكن أن يكون الإدمان إدمان مادي عن طريق(المواد المخدرة والخمور والسجائر أو الحبوب)، وفي بعض الحالات يكون إدمان حسي مثل(الحب والجنس والهواتف الذكية والانترنت أو القمار).

ويعرف الإدمان كذلك على أنه: " نوع من الاضطرابات السلوكية التي تظهر من خلال التكرار للفعل يقوم به الشخص بالانهماك في نشاط ما، بغض النظر عن المخاطر الضارة التي تعقب ذلك على الصحة أو الحالة العقلية أو الحياة الاجتماعية"(عبد الباسط، ٢٠١٥، ٤٠-٤٢).

من خلال المفاهيم السابقة للإدمان يتضح لنا أن الإدمان يصنف غلى..

١. إدمان عضوي أو جسدي: وهو الإدمان الناتج عن تعاطي الفرد لعقار ما أو أكثر من عقار، فيحدث نوع من التفاعل مع ذلك العقار، وتبدأ العديد من التغيرات العضوية الداخلية الناتجة عن رغبة الفرد الملحة في أن يتعاطى العقار بشكل متواصل، أو دوري لشعوره بالآثار النفسية أو لكي يتجنب الآثار المزعجة الناتجة عن عدم تعاطيه لذلك العقار.
٢. ادمان سلوكي: هذا الادمان عبارة عن المواظبة على ممارسة عادة ما مثل لعب القمار أو الاتصال بالإنترنت أو مشاهدة التلفاز أو لعب الألعاب الالكترونية(ابراهيم، ٢٠١٦، ١٨٣).

ماهية الأجهزة الالكترونية:

هي الأجهزة وكذلك الآلات التي يتم الاعتماد في صناعتها على الأدوات الالكترونية الحديثة والتي تتميز بالدقة والسهولة في التركيب والصيانة حتى تستخدم في أداء الوظائف المحددة، ويتم الاعتماد عليها في استنباط نتائج محددة ودقيقة، حيث يقوم الانسان بوضع كل المعلومات والتقنيات والمهارات في انتاج هذه الأجهزة المهمة التي تعين الانسان وهي تحمل مثلها مثل أي تطور تقني الكثير من الايجابيات التي تعين على الازدهار للفرد والمجتمع وتطورهما معا ولكنها على الصعيد الآخر فهي تتضمن العديد من السلبيات التي تعمل على تدمير المجتمعات وتراجعها إذا تم الاعتماد عليها بطريقة خاطئة (الخضيري، ٢٠١٠، ٣١٩).

الألعاب الالكترونية:

هي مجموعة أنشطة هدفها الترفيه وتعد الأكثر استخداماً في كل الألعاب الحديثة والركيزة الأساسية فيها هي الصورة التي تنتجها وتقوم بتصديرها كل الأجهزة الالكترونية الآلية على اختلافها والتي تعتمد على أنظمة الاعلام الآلي من خلال مجموعة من الملحقات لجهاز الكمبيوتر ومن هذه الأجهزة الاكس بوكس X–Box والبلاي ستيشن Play Station، كما أنها تعتبر مجموعة من الأنشطة التي ينخرط فيها مجموعة من اللاعبين في صراعات مفتعلة تتحكم فيها مجموعة من القواعد المحددة في حالة إذا توافرت على صور رقمية ويتم التشغيل عادة من خلال الحاسبات الآلية والتلفزيون والانترنت وكذلك الفيديو والهاتف النقال والبلاي ستيشن.

وهي مجموعة من النظم الاعلامية الآلية تربط بينها العديد من التجهيزات للمخارج والمداخل التي تعمل على تعويض رد الفعل المعروف في الألعاب الواقعية وذلك من خلال ردود أفعال تكون صناعية ومن ثم فشرط وجود ألعاب الفيديو الأساسي هو أن يوجد نظام آلي للإعلام حيث أن ذلك النظام من الممكن أن يأخذ مجموعة من الأشكال المختلفة، لكنه يقوم باستمرار بتجميع المكونات الالكترونية التي توجه لكي تعالج المعلومات التي تقدم له من باستمرار من طرف أدوات الادخال وينتج عن ذلك معالجات

يـتم ارسـالها للمسـتخدمين مـن خـلال أدوات الاخـراج وأجهـزة الكمبيـوتر مـن الأنـواع المستخدمة لدى الكثير من الناس والتي تتفق مع النظام المعلوماتي التي تعالج المعلومات التـي ترد من لوحـة المفاتيح أو من خـلال (الفأرة) وهـي مـا تعرف بـأدوات الادخـال التـي تعمل على تقديم الاجابة على الشاشة، وهي أداة الاخراج بالإضافة إلى جميع التجهيزات والاعدادات التـي تسمح بتشغيل ألعاب الفيديو وهي العديد من الألعاب بالتي تثبت في البرامج والأجهزة الالكترونية التـي تكون متداولـة ومعروفـة بين الأفراد ومن تلك الأجهزة (الكمبيوتر والبلاي ستيشن والهواتف الذكية) (كياس، ٢٠١٨، ٢١٠).

كمـا تتميـز تلـك الألعـاب بخاصـية التفاعليـة حيث لا يمكـن للاعـب أن يستسـلم بصورة سلبية بسبب الحبكة في اللعبة التي تم تصميمها لكي ينخرط اللاعبين في الأنظمة ومن أجل تلك الأنظمة تأتي ردات الفعل التي تترتب على سلوك اللاعبين فهي عبارة عن برمجيات تتميز بالتفاعلية التي تماثل الحياة الواقعية أو الافتراضية التي تعتمد على وسائل الاعـلام الآليـة فـي المعاملـة مـع الوسـائل المختلفـة والعـرض للصـور، والتحريـك وكـذلك اصدار الأصوات والهدف من ذلك هو التعليم أو الترفيه أو التسلية، وهي عبارة عن أنظمة محددة بمجموعة من القواعد التي يعيش فيها اللاعبون في نوع من الصراعات الصناعية التـي تؤدي إلـى مجموعـة من النتائج، التـي تكون قابلـة لأن تقاس في حال الفوز والذي يجعل اللعبـة شيقة هو هدفها ورد فعل اللاعبين وصـعوبتها وعناصـر التحدي وكـذلك المنافسة والتفاعلية وأسلوب العرض(حمد، ٢٠١٧، ١٠٨).

أنواع الألعاب الالكترونية:

١. **بلاي ستايشن:** وكان أول اصدار له في الثالث ديسمبر لعام ١٩٩٤ ونزل منه ما يقرب من مائة مليون نسخة في كل أنحاء العالم قبل صدور الجيل الثاني من البلاي ستايشن وهو (بلاستيشن٢) كما صدر نسخة منه ولكنها مصغرة عرفت بـ Mini-PlayStation أمـا (البلاستيشـن٢) فلقد صـدر فـي الرابـع مـن سـبتمبر لعـام ٢٠٠٠ أي بعد ستة أعوام من صدور الجيل الأول من البلايستيشن١، ذلك الجيل مـن البلايستيشـن حمـل سـرا كبيـرا هـو أن تلـك النسـخة ظلـت أربـع أعـوام حتـى

صدرت منه نسخة مصغرة في عام ٢٠٠٤ وكان في عصره أفضل الأجهزة دون أن ينافسها أي جهاز آخر في حجم مبيعاتها حيث بلغت المبيعات ما يقرب من مائة وخمسة وخمسون مليون قطعة على المستوى العالمي في عام ٢٠١١، ثم ظهر (البلاستيشن٣) في الحادي عشر من نوفمبر لعام ٢٠٠٦ والذي قامت بإنتاجه شركة سوني وهو من نفس عائلة بلايستيشن والذي ظهر فيه التنوع اللوني وصدر منه نسختين صغيرتين وأطلق عليها Slim و Super Slim وبلغت مبيعاتهم ما يقرب من ثمانين مليون قطعة على مستوى العالم في عام ٢٠١٢.

٢. **بلايستيشن ٤:** يعتبر منصة لألعاب الفيديو والذي طورته شركة سوني وتم الاعلان عنه ليخلف (البلايستيشن٣) والذي تم الاعلان عنه في العشرين من فبراير لعام ٢٠١٣ ويعد رابع الأنظمة من ألعاب الفيديو وتم إطلاقه في أمريكا الشمالية في البداية لينتقل منها إلى العالم أجمع.

٣. **بلايستيشن ٥:** لم ينزل بعد للأسواق وأعلنت عنه الشركة المنتجة والذي سيكون لديه القدرة على أن يشغل الألعاب بمنتهى الدقة وهو ما يجعل لديه القدرة على أن يشغل كل الألعاب بعدد من الاطارات يصل إلى ستين اطار في الثانية.

٤. **لعبة البابجي:** لقد صدرت تلك اللعبة والتي تعرف بلعبة ساحة المعركة لمجموعة من اللاعبين المجهولين في مارس لعام ٢٠١٧ وتم تخصيص النسخة الأولى منها لأجهزة الكمبيوتر ويندوز وكذلك إكس بوكس ون ثم طرح نسخة على الهواتف النقالة ونظم تشغيل الأندرويد وكذلك نظام iOS، ومن مخاطر تلك اللعبة أنها تسببت في الكثير من أعمال العنف وأثرت على المراهقين بصورة كبيرة، فعملت على نمو العنف لدى اللاعبين بصورة كبيرة وخلقت ادمان لدة اللاعبين.

٥. **لعبة (Fortnite):** هي لعبة من ألعاب البقاء والتي صدرة في السابع والعشرين من يوليو لعام ٢٠١٧ وحصلت على شعبية كبيرة وتعمل على أنظمة تشغيل

البلايستيشن ٤ وكذلك المايكروسوفت ويندوز والاكس بوكس ون وبلغ عدد مستخدميها حول العالم ما يقرب من مائتي وخمسون مليون فرد حول العالم.

٦. **البتيم أب (Beat'em Up)** وهي مجموعة من الألعاب التي تركز على القتال للكثير من الأعداء من خلال أساليب الركل أو اللكم أو بالاعتماد على السيوف منها ألعاب الهاك آند سلاش Hack & Slash ، والهدف من تلك الألعاب في الغالب هو أن يقتل كل الأعداء في تلك المنطقة فاينال فايت(Final Fight) من الأمثلة على ذلك النوع من اللعب (السويليم، ٢٠١٤، ٩٣).

٧. **لعبة الكرة والدبابيس** (Pinball) أو كما يعرف بالفليبر Flipper وهي ألعاب تعمل على تقليد ماكينة الكرات والدبابيس وهي لعبة معروفة وتحتوي على الكثير من الأمور الخيالية.

٨. **المنصة** (Platform) هي لعبة يتم فيها التركيز على القفز من منصة إلى أخرى مع أن يتفادى اللاعب أن يسقط وتتضمن أيضا التصويب والتسلق ومن أشهرها لعبة Sonic (سبتي، ٢٠١٣، ٤٩).

٩. **ألعاب التصويب** (First-Person Shooter) هي مجموعة من الألعاب التي يتم التركيز فيه على القتال من خلال مجموعة من الأسلحة وخاصة المسدس ويقوم اللاعبون بالتحكم بفرد واحد ومنها دوم Doom وباتل فيلدBattlefield .

١٠. **لعبة شوتيم أب** Shoot'em Up: هي مجموعة من الألعاب التي يتم فيها التحكم في مركبة للفضاء أو شخصية من الشخصيات الخيالية الظاهرة ويتم تفجير المركبات الأخرى ومن أشهر تلك الألعاب (Star Fox).

ألعاب التصويبات التكتيكية (Tactical Shooter) هي مجموعة من الألعاب التي تشابه التصويب وتختلف عنها في أن هدفها هو التصويب التكتيكي وليس هدفها هو القضاء على الأعداء بل التخطيط ومن أشهر أنواعها

(Tom Clancy's Ghost Recon)(سليمة، ٢٠١٥، ٢١٥).

تأثير الألعاب الالكترونية:

يرى العديد من الأخصائيين في مجال الصحة النفسية أن الألعاب الالكترونية صارت من الظواهر الحقيقية في المجتمع حيث لا يكاد بيت يخلو من تلك الألعاب والتي تعمل على أن تجذب الأطفال من خلال اللون والرسوم والمغامرات، ومخاطبتها للخيال ولقد انتشرت تلك الألعاب انتشارات كبيرا وبدأت في النمو بصورة قوية وملحوظة وأغرقت شركات الألعاب الأسواق بالعديد من الأنواع والتي دخلت إلى غالبية المنازل وصارت الهم الأول للطفل واختلفت الآراء وكذلك وجهات النظر حول الايجابيات والسلبيات التي تحملها تلك الألعاب الالكترونية، والانعكاسات النفسية والصحية على كلٍ من الأفراد والمجتمعات، حيث وجد الكثير من الأخصائيين في مجال الصحة النفسية أن تلك الألعاب لها علاقة قوية ومباشرة كذلك مع السلوكيات العدوانية والانتشار القوي للجرائم ومن آثار تلك الألعاب السلبية:

١. **أضرارها الصحية:** حيث أظهرت نتائج العديد من الدراسات أن الألعاب الالكترونية من الممكن أن تضع الطفل في العديد من المخاطر منها البدانة والسمنة وكذلك التوتر ونوبات متكررة من الاجهاد وتعب العينين وكذلك احتمالية أن تظهر نوبات صرع لدة الكثير من الأطفال كما أن ممارسة الألعاب العنيفة يعمل على زيادة الاثارة على المستوى الفسيولوجي وتسارع في ضربات القلب، وكذلك الارتفاع في ضغط الدم، كما أظهرت العديد من الأبحاث الطبية أن الومضة الضوئية المنبعثة من الفيديو أو من التلفزيون تتسبب في أنواع نادرة من الصرع وأن الأشخاص الأكثر عرضة للإصابة بذلك هم الأطفال.
٢. *السلوكيات العدوانية وزيادة العنف:* صرح الكثير من الأطباء المتخصصين في علم النفس أن الألعاب الالكترونية هي المتهم الأول في ارتفاع نسب العنف في المجتمعات، حيث أن هذه الألعاب تعمل على تنمية العنف بصورة غير هادفة حيث يتأثر الأطفال وكذلك المراهقين بصورة سلبية بما يرونه، ويمارسونه من هذه الألعاب من خلال شاشات التلفزيون أو شاشات الكمبيوتر، وكذلك القاعات المخصصة للعب

الالكتروني التي تعمل على أن تولد نزعة من الجبن عند الطفل، وتعمل على توليد العدوانية والعنف، وكذلك التقليد لديهم وتقودهم إلى أن يكتسبوا الكثير من السلوكيات والحالات المرضية نتيجة للالتصاق الكبير بينهم وبين تلك الألعاب الخطرة، إضافة إلى خلق نزعة من العدوانية والشر والجرائم في نفوسهم، والكثير من المظاهر السلوكية المكتسبة من خلال تلك المشاهدة المثيرة والمتنوعة، ويظل أسلوب التصرف الذي يقوم به المراهق أو الطفل في مواجهة العديد من المشكلات التي تواجهه، والتي يغلب عليها العنف حيث أظهرت العديد من الأبحاث التي تم اجرائها في العالم الغربي من خلال وجود علاقات بين السلوكيات العنيفة للأطفال ومشاهدة العنف التي تبثها هذه الألعاب. كما أن تلك الألعاب تصنع أطفال أنانية لا تفكر في أي شيء سوى أنها تشبع الحاجات من هذه الألعاب كما أنها تحمل مضمون خيالي تعمل على التأثير في نفس الطفل، وتجعله يبتعد عن الواقع ويقترب دوما من العوالم الخيالية وتعمل على تعزيز الأفكار الخيالية فيهم على حساب واقعهم الذي يعيشونه، ليتضح ذلك من خلال السلوك والأقوال والنظرة إلى حياتهم فالممارسة لتلك الألعاب الالكترونية التي تتسم بالعنف وكذلك العدوانية من الممكن أن تقود إلى الزيادة الكبيرة في العدوانية لهؤلاء الأشخاص الذين يمارسون تلك الألعاب على المدى القريب كما من الممكن أن يكون له تأثير كبير على المدى البعيد (الفيلكاوي، ٢٠١٧، ١٧٣).

٣. **الادمان:** يعتبر الادمان هو المشكلة الأكبر لدى العديد من اللاعبين فاللاعبين المدمنين يكونون غير قادرين على أن يتوقفوا عن اللعب وكذلك الادمان الذي يعمل على توليد الكثير من المشكلات فالإدمان يعمل على دخول اللاعبين في حالة من الانعزالية ومن ثم يفقد الحياة الذاتية ويفقد التعامل مع الأصدقاء والعائلة وكذلك يعمل الادمان على توليد مشكلات كبرى أخرى على المدمن ومنها..

- قلة التركيز حيث أن الألعاب الالكترونية تعمل على رفع نسبة التركيز عند اللاعبين ولكن الزيادة والكثرة من اللعب لدرجة الوصول إلى الادمان من الممكن أن تجعل اللاعبين ليس لديهم القدرة على التركيز لأنهم عندما يقومون بأي عمل

غير اللعب فإنهم يفقدون قدرتهم على التركيز لأن عقلهم مشغول بالتفكير في اللعب لدرجة أن الفرد يكون حاضر بجسده وغائب بالذهن.

- العلامات السلوكية التي ترافق الادمان ومنها التغيب المستمر عن المدرسة والسرقة والاهمال للواجبات المنزلية والهيجان إذا لم يقدر على اللعب.

٤. **اهدار الوقت:** إن الجلوس لساعات طويلة في اليوم لكي يمارس الألعاب يعود عليه بالسلب على الأداء في الدراسة وتحصيله العلمي.

ولقد أظهرت العديد من الدراسات أن الوقت الذي يضيع من المراهق في الاستخدام وكذلك الممارسة للألعاب الالكترونية أو التصفح للإنترنت وكذلك مواقع التواصل الاجتماعي حيث له آثار كبيرة في سلوكياتهم وانفعالاتهم وأفكارهم، حيث أظهرت كذلك العديد من الدراسات أنه توجد علاقات موجبة بين معدلات الوقت للعب الألعاب الالكترونية وبين اتجاه الفرد نحو العدوان والعدوان له محاور ثلاث وهي(العدوان في اتجاه الذات، أو في اتجاه الآخر، أو في اتجاه الممتلكات) وأن عدد السنوات التي يقضيها الفرد والمرات التي يمارس فيها اللعب الالكتروني العنيف ترتبط بصورة ايجابية بالسلوك العدواني لدى الفرد(الصوالحة، ٢٠١٦، ١٨٢).

سلبيات الأجهزة الالكترونية على المراهق:

للأجهزة الالكترونية الكثير من السلبيات التي تظهر على المراهقين ومنها..

١. المواقع الغير أخلاقية: والتي تزيد في الانترنت بصورة كبيرة والتي تنشر وتدس بالعديد من الوسائل والأساليب في محاولة لجذب الطفل والمراهق إلى السلوكيات المنحرفة والتي تتنافى مع الأخلاق.
٢. التعرض للكثير من العمليات الاحتيالية والنصب وكذلك التهديد بالابتزاز.
٣. الغواية للطفل والمراهق ونشر الرذيلة حيث ينتشر من خلال الألعاب الالكترونية بعض الألعاب التي تنشر التحرش بالمراهقين واغوائهم.
٤. تعمل الألعاب الالكترونية على انتشار الكثير من مفاهيم العنصرية.

٥. تدعو الكثير من الألعاب الالكترونية إلى أفكار غريبة تناقض مع الدين والقيم والمفاهيم وتعرض بأساليب مبهرة تجذب المراهق ومن تلك الأفكار عبادة الشيطان والممارسات الشاذة والعلاقات الغريبة(الرشيد، والبارقي، ٢٠١٧، ١١٩-١٢٠).

٦. من خلال بعض الألعاب تنتشر دعوات للانتحار وتشجع عليه.

٧. تنتشر في بعض الألعاب ممارسات لطقوس السحر التي تؤدي في النهاية إلى أن يقتل الانسان نفسه.

٨. ممارسة بعض الألعاب التي تخالف الشريعة الاسلامية ومنها القمار.

٩. ضعف التحصيل الدراسي والعلمي والرسوب والفشل.

١٠. ظهور الكثير من السلوكيات السلبية مثال عليها التمرد والقسوة والعنف والعناد(باسم، وعبد الرحمن، ٢٠١٧، ٣٢-٣٣).

الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعنف لدى الطلاب:

اختلف الباحثون حول فوائد وأضرار الألعاب الالكترونية سواء على الجانب العربى أو الغربى، فيرى المؤيدين لها أنها تنمى الذاكرة وتساعد على سرعة التفكير، وتحافظ على التركيز والانتباه وتنشط الذكاء، وسرعة اتخاذ القرارات، وأيضاً هى وسيلة للترويح عن النفس، كما أنها تعمل على خلق علاقات اجتماعية قوية، وتنمى المهارات المختلفة، كما أن لها فوائد معرفية وتربوية وتعليمية إن أُحسن استعمالها وانتاجها، فقد طوعها الغرب وحولها من وسيلة ترفيهية فقط إلى وسيلة تعليمية حتى على المستوى الأكاديمى (سالم، ٢٠١٤).

ويرى الهدلق (٢٠١٠) إلى اسهام بعض الألعاب الالكترونية فى تحسين بعض المهارات الأكاديمية والاجتماعية لدى اللاعبين، مثل: مهارة الكتابة، ومهارة البحث عن المعلومات، ومهارة استخدام اللغات الأجنبية، ومهارات حل المشكلات، ومهارة التفكير الناقد.

فى حين أشارت الكثير من الدراسات إلى السلبيات العديدة للألعاب الالكترونية، سواء من الناحية الدينية، أو الصحية أو التعليمية أو الفكرية أو النفسية أو السلوكية كما يلى:

* إن بقاء الأطفال مدة طويلة يمارسون الألعاب الالكترونية يعمل على تغيير فى وظائف المخ، وذلك من خلال مراقبة نشاط المخ أثناء لعب الأطفال وما يحدث له من تغييرات.
* وأشار الهدلق (٢٠١٠) إلى خطر استخدام شخصيات إلكترونية خيالية بعيدة عن الواقع، فرغم أن تلك الشخصيات قد تنمى الخيال، إلا أنها تزيد من الانفصال عن الواقع، فيتعامل الطفل بمنطق تلك الشخصيات الخيالية، وهو ما يفجر لديه طاقات العنف، والخصومة ، والتحدى، والتوتر لديه نحو المجتمع المحيط به.
* من سلبيات الألعاب الالكترونية أيضاً إشاعة الفاحشة والجنس بين المراهقين والشباب، وذلك من خلال الألعاب التى تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الرخيصة والإباحية.
* إن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين تعتمد على الاستمتاع بقتل الآخرين، وتدمير ممتلكاتهم والاعتداء عليهم بدون سبب، وهذا يعمل على زيادة العنف لديهم، وتعلمهم أساليب ارتكاب الجرائم وحيلها وفنونها (Andreson, et al., 2007).

النظريات المفسرة للعنف والسلوك العدوانى:

١- النظرية السلوكية:

يرى السلوكيون أن العدوان شأنه شأن أي سلوك يمكن اكتشافه ويمكن تعديله وفقاً لقوانين التعلم، ولذلك ركزت بحوث ودراسات السلوكيين في دراستهم للعدوان على حقيقة يؤمنون بها وهي أن السلوك متعلم من البيئة ومن ثم فإن الخبرات المختلفة التي اكتسب منها شخص من السلوك العدواني قد تم تدعيمها بما يعزز لدى الشخص ظهور الاستجابة العدوانية كلما تعرض لموقف محبط، وانطلق السلوكيون إلى مجموعة من التجارب التي

أجريت بداية على يد رائد السلوكية "جون واطسون " حيث أثبت أن السلوك الغير السوي مكتسب بعملية التعلم ويمكن علاجه وفقاً للعلاج السلوكي الذي يستند على إعادة بناء نموذج تعلم جديد سوي.

٢- النظرية المعرفية:

هناك اتجاهاً يتزايد وضوحاً وتأكيداً وجديةً يوماً بعد يوم نحو الاهتمام بصيغ العدوان التي تعكس الاتجاه المعرفي في تفسير السلوك العدواني، وفي هذا الصدد يشير مجذوب ١٩٩٢ بأن الأفكار العدوانية تسيء أولا إلى التوازن النفسي لصاحبها، ومن ثم إلى الآخر عندما تتحول هذه الأفكار نحو الممارسة. وحاول علماء النفس المعرفيون أن يتناولوا السلوك العدواني لدى الإنسان بالبحث والدراسة بهدف العلاج، وقد ركزوا في معظم دراستهم وبحوثهم حول ذلك على الكيفية التي يدرك بها العقل الإنساني وقائع أحداث مهنية "في المجال الإدراكي" أو الحيز الحيوي للإنسان مما يؤدي به إلى تكوين مشاعر الغضب والكراهية، وكيف أن مثل هذه المشاعر تتحول إلى " إدراك " داخلي يقود صاحبه إلى ممارسة السلوك العدواني. ومن ثم كانت طريقتهم العلاجية للتحكم في هذا النوع من السلوك العدواني عن طريق التعديل الإدراكي (أي تعديل إدراكات الفرد) بتزويده بمختلف الحقائق والمعلومات المتاحة في الموقف مما يوضح أمامه المجال الإدراكي ولا يترك فيه أي غموض أو إبهام، مما يجعله مستبصراً بكل الأبعاد والعلاقات بين السبب والنتيجة.

٣- نظرية التعلم الاجتماعي:

اهتم ألبرت باندورا بدراسة الإنسان في تفاعله مع الآخرين، وأعطى اهتماماً بالغاً بالنظرة الاجتماعية، وتسمى نظرية التعلم الاجتماعي.

وتتلخص وجهة نظر باندورا في تفسير العدوان بالآتي:

- معظم السلوك العدواني متعلم من خلال الملاحظة والتقليد، حيث يتعلم الأطفال السلوك العدواني بملاحظة نماذج وأمثلة من السلوك العدواني يقدمها أفراد الأسرة والأصدقاء والأفراد الراشدون في بيئة الطفل. وهناك عدة مصادر يتعلم من خلالها

الطفل بالملاحظة السلوك العدواني. منها التأثير الأسري، الأقران، النماذج الرمزية كالتليفزيون.

- اكتساب السلوك العدواني من الخبرات السابقة.
- التعلم المباشر للمسالك العدوانية كالإثارة المباشرة للأفعال العدوانية الصريحة في أي وقت.
- تأكيد هذا السلوك من خلال التعزيز والمكافآت.
- إثارة الطفل إما بالهجوم الجسمي بالتهديدات أو الاهانات أو إعاقة سلوك موجه نحو هدف أو تقليل التعزيز أو إنهائه قد يؤدي إلى العدوان.
- العقاب قد يؤدي إلى زيادة العدوان (سناء، ونوال، ٢٠١٥).

النظرية التحليلية:

يرى فرويد أن العداونية واحدة من الغرائز التي يمكن أن تتجه ضد العالم الخارجي أو ضد الذات، وهي تخدم في كثير من الأحوال ذات الفرد، ويمكن تقسيم محاولات فرويد لتفسير العدوان إلى ثلاث مراحل في كل مرحلة جديدة أضاف شيئا جديدا دون رفض التأكيدات.

المرحلة الأولى (١٩٠٥):

رأى فرويد العدوان كمكون للجنسية الذكرية السوية التي تسعى إلى تحقيقها هدفها للتوحيد مع الشيء الجنسي "أن جنسية معظم الكائنات البشرية من الذكور تحتوي على عنصر العدوانية وهي رغبة للإخضاع والدلالة البيولوجية لها يبدوا أنها تتمثل في الحاجة إلى التغلب على مقاومة الشيء الجنسي بوسائل تختلف عن عملية التغزل وخطب الود. والسادية كانت المكوّن العدواني للغريزة الجنسية التي أصبحت مستقلة ومبالغا فيها. وهكذا فالصياغة الأولى لمفاهيم العدوان عند فرويد كانت قوة تدعم الغريزة الجنسية عندما يتدخل شيء ما في الطريق لمنع الاتصال المرغوب والتوحد مع الشيء (الهدف) ووظيفة العدوان هذه ترادف التغلب على العقبة الجنسية.

المرحلة الثانية (١٩٤٥):

في هذه المرحلة تقدم تفكير فرويد عن الغرائز في كتابه " الغرائز وتقلباتها " الذي أصدره عام ١٩٤٥ حيث ميز بين مجموعتين من الغرائز (الأنا وغرائز حفظ الذات، الغرائز الجنسية). والمشاعر التي استثارتها عصاب التحول أقنعت فرويد بأنه عند جذور كل هذه الوجدانات نجد أن هناك صراعاً بين مزاعم الجنسية، ومزاعم الأنا (مطالب الأنا ومطالب الجنسية). وتجنب السخط وأحياء هي الأهداف الوحيدة للأنا، فالأنا تكره وتمقت وتتابع بهدف تدمير كل الأشياء التي تمثل المصدر للمشاعر الساخطة عليها دون أن تأخذ في الحسبان إذا ما كانت تعني إحباطاً للإشباع الجنسي أو إشباع احتياجات حفظ الذات.

والواقع أننا يمكن أن نؤكد على أن النموذج الأصلي الحقيقي لعلاقة الكراهية ليس مأخوذا عن الحياة الجسمية. ولكن من كفاح الرفض البدائي للأنا النرجسية للعالم الخارجي يفضي المثيرات لديه. كما لاحظ فرويد بعد ذلك أن الشخصيات النرجسية يخصصون معظم جهدهم للحفاظ على الذات والأنا لديهم قدر كبير من العدوان رهن إشارتها.

المرحلة الثالثة (١٩٢٠):

بدأت هذه المرحلة مع بدء ظهور كتاب فرويد " ما وراء مبدأ اللذة " حيث أعاد فرويد تصنيف الغرائز فقد أصبح الصراع ليس بين غرائز الأنا والغرائز الجنسية، لكن بين غرائز (الحياة والموت). فغرائز الحياة دوافعها الحب والجنس التي تعمل من اجل الحفاظ على الفرد، وبين غرائز الموت ودافعها العدوان والتدمير وهي غريزة تحارب دائما من اجل تدمير الذات وتقوم بتوجيه العدوان المباشر خارجا نحو تدمير الآخرين، وإذا لم يفقد نحو موضوع خارجي فسوف يُرد ضد الكائن نفسه بدافع تدمير الذات (سناء، ونوال، ٢٠١٥).

نظرية الإحباط – العدوان:

من رواد هذه النظرية نجد ميلر Miller، روبرت سيزر Seaser ، ماور Mawer، دوب Doob، دولار Dollard، حيث توصل رواد هذه النظرية إلى بعض

الاستنتاجات من دراستهم عن العلاقة بين الإحباط والعدوان والتي يمكن اعتبارها بمثابة الأسس النفسية المحددة لهذه العلاقة.

أولا: تختلف شدة الرغبة في السلوك العدواني باختلاف كمية الإحباط الذي يواجه الفرد ويعتبر الاختلاف في كمية الإحباط دالة لثلاثة عوامل هي:

١- شدة الرغبة في الاستجابة المحبطة.

٢- مدى التدخل أو إعاقة الاستجابة المحبطة.

٣- عدد المرات التي أحبطت فيها الاستجابة.

ثانيا: تزداد شدة الرغبة في العمل العدائي ضد ما يدركه الفرد على انه مصدراً لإحباطه، ويقل ميل الفرد للأعمال غير العدائية حيال ما يدركه الفرد على أنه مصدر إحباطه.

ثالثا: يعتبر كف السلوك العدائي في المواقف الإحباطية بمثابة إحباط آخر ويؤدي ذلك إلى ازدياد ميل الفرد للسلوك العدائي ضد مصدر الإحباط الأساسي. وكذلك ضد عوامل الكف التي تحول دونه والسلوك العدائي.

رابعا: على الرغم من أن الموقف الإحباطي ينطوي على عقاب للذات إلا أن العدوان الموجه ضد الذات لا يظهر إلا إذا تغلب على ما يكف توجيه ظهوره ضد الذات، ولا يحدث هذا إلا إذا واجهت أساليب السلوك العدائية الأخرى الموجهة ضد مصدر الإحباط الأصلي عوامل كف قوية ويؤخذ على هذه النظرية الآتي:

- قد تبين أن ردود الأفعال العدائية يمكن أن تحدث بدون إحباط مسبق.
- قد تحدث الاستجابات العدوانية نتيجة للتقليد والملاحظة، كذلك فإن العدوان رغم انه ليس الاستجابة الوحيدة الممكنة للإحباط حين يقيم الفرد توقعات وأمالاً بعيدة لها ما يبررها لكنه يُمنع من تحقيقها، فالإحباط يصل إلى ذروته حين ينطوي على تبرير لتوقعات تتعلق بتحقيق هدف له أهميته أو أمل طال انتظار تحقيقه (سناء، ونوال، ٢٠١٥).

نصائح للسيطرة على الآثار السلبية للأجهزة الالكترونية والألعاب بشكل خاص:

إن للأهل تأثير كبير في هذا الموضوع حيث يتطلب منهم الأمر بالمشاركة الدائمة لأطفالهم في كل شئ وخصوصاً هذه الألعاب ومعرفة محتواها واختيار الألعاب لهم المفيدة التي تحفزهم علي الإبداع وتحفز قدرتهم في اتخاذ القرارات وقضاء وقت أطول بين افراد العائلة لتقويه الترابط بينهم.

وعدم ترك الطفل وحيداً والعمل علي البحث عن بدائل مفيدة لهذه الألعاب كمشاركة الطفل في الانشطة الاجتماعية والرياضية والثقافية وعدم احساس الطفل بالملل من الجلوس معه واعطاؤه جهاز الكتروني ليبتعد عنهم مهما كانت المشاكل أو الظروف التي يعانوها فلا يجب تجاهل الطفل أبداً.

- يجب تحديد وقت معين لممارسة هذه الألعاب ولا تكون طول اليوم للسيطرة على ادمان الطفل لهذه الألعاب.
- وضع برنامج مراقبة لمعرفة ما يفتحه الطفل من ألعاب.
- جعله يمارس هذه الألعاب مع أصدقائه حتى لا ينعزل عنهم.
- تخصيص وقت لممارسه الأنشطة الرياضية.
- غرس حب القراءة في نفس الطفل.
- جعله يخرج طاقته من خلال الرسم لزيادة قدرته على التخيل والابداع.
- تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل و ٦ حلول لتجنب أضرارها

https://alamaltfl.com/index.php/

المراجع

- ابراهيم، نداء سليم ابراهيم (٢٠١٦). ايجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (٣-٦ سنوات) وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، *رسالة ماجستير*، جامعة الشرق الأوسط ، الأردن.
- باسم، أسماء، وعبد الرحمن، ايمان(٢٠١٧). التأثيرات السلبية لاستخدام الهواتف الذكية على الأطفال من وجهة نظر الأمهات، جينين والباذان نموذجاً، بحث لاستكمال مساق البحث الإعلامي، جامعة النجاح الوطنية، نابلس.
- حمد، أمل كاظم (٢٠١٧). ادمان الأطفال والمراهقين على الانترنت وعلاقته بالانحراف، مجلة العلوم النفسية، جامعة بغداد، ٧، ١٠٧-١٣٠.
- الخضيري، ياسر بن ابراهيم(٢٠١٠). المعاوضة في الألعاب الالكترونية، المملكة العربية السعودية: مركز التميز البحثي في فقه القضايا المعاصرة.
- الرشيد، هيفاء سعد سلمان والبارقي، صالحة عبد الله (٢٠١٧). سلبيات التقنية على الأطفال، المملكة العربية السعودية، وزارة التربية والتعليم، متاح على:
- http://nir-osra.org إسهام/سلبيات-التقنية-على-الأطفال/
- سالم، ناهد محمد بسيونى، والبورسعيدى نادية (٢٠١٤). الألعاب الالكترونية واقع ممارستها لدى طلبة جامعتى السلطان قابوس وجامعة المنوفية فى مصر ومدى توافرها بمكتبتى الجامعتين. مجلة جامعة السلطان قابوس. ١٨١-٢٣٩
- سعاد، هناء، وبن مرزوق، نوال (٢٠١٥). الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسى. رسالة ماجستير، جامعة الجيالـي بونعامة خميس مليانـة، الجزائر.

- السويلمي، شذى بنت علي محمد (٢٠١٤) ادمان استخدام الأجهزة الالكترونية الحديثة وعلاقته بالتفاعل الاجتماعي والثقة بالنفس، رسالة ماجستير، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، المملكة العربية السعودية.
- شبلي، صفوان(٢٠٠٩). مشاهدة التلفزيون وعلاقتها بالتحصيل الدراسي عند التلاميذ – دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ التعليم الأساسي الحلقة الأولى في محافظتي دمشق وريف دمشق، رسالة ماجستير، جامعة دمشق، سوريا.
- الشبول، نايف (٢٠١٠). أثر الدراما الفضائية في ظاهرة العنف عند الأطفال، المجلة الأردنية للفنون، ٣(١)، ٣٧-٤٨.
- الغامدي، عبد الرحمن(٢٠١١). تأثير ألعاب الفيديو جيم على رسوم الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة، رسالة ماجستير، جامعة أم القرى، المملكة العربية السعودية.
- قويدر، مريم(٢٠١٢) أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، الجزائر.
- كياس، عبد الرشيد(٢٠١٨) ادمان الانترنت: بعض العوامل والنتائج، الجزائر: المجلة الجزائرية للدراسات السوسيولوجية، ٦، ٢٠٤-٢١٦.
- King, D. L. (2013). Toward a consensus definition of pathological video- gaming: A systematic review of psychometric assessment tools , the university of Adelaide, Australia.
- King, D. L. , Delfabbro, P. H & Griffiths, M. D. (2010). Cognitive behavioral therapy for problematic video game players: Conceptual considerations and practice issues. 3(3), 261-273.
- تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل / https://alam-altfl.com/index.php و٦ حلول لتجنب أضرارها