الخدمة الإجتماعية ومخاطر الألعاب الإلكترونية

Social work and the dangers of electronic games

تاريخ التسليم ٢٠٢٣/٥/١

تاريخ الفحص ٢٠٢٣/٥/١٣

تاريخ القبول ٢٠٢٣/٥/٢٩

إعداد

نها سيد سلام سالم

Noha.salim@social.aun.edu.eg

الخدمة الإجتماعية ومخاطر الألعاب الإلكترونية

اعداد وتنفيذ
نها سيد سلام سالم

الملخص:

تعد مرحلة الطفولة هى المرحلة التى تتكون فيها دعائم الشخصية، وهى المرحلة الأكثر تأثيراً فى حياة الطفل، حيثُ يتأثر الطفل بالمحيط الخارجى الذى يعيش فيه.

ويُعد اللعب حاجة من الحاجات الأساسية للأطفال كنشاط موجه أو غير موجه يعمل على شعور الطفل بالمتعه، كما أنه يساهم فى تنمية شخصيته، وتعد الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين فعلى الرغم من قدرتها على تنمية مهارات الطفل إلا أنها تحمل كثيراً من الأضرار التى تؤثر على الجوانب الصحية والإجتماعية والنفسية والدراسية للطفل.

وتُعد مهنة الخدمة الإجتماعية إحدى المهن التى تعمل على مساعدة الأفراد والجماعات على مواجهة مشكلاتهم والتعرف على مُسبباتها والعمل على حلها من خلال مستويات الممارسة المختلفة وإعتماداً على الأدوار المهنية التى يقوم بها الأخصائى الإجتماعى كممارس عام للتصدى لهذه المشكلات.

الكلمات الداله: الخدمة الإجتماعية، الأخصائى الاجتماعى، مخاطر الألعاب الإلكترونية، طلاب المرحلة الإعدادية.

social work and the dangers of electronic games

Abstract

The childhood stage is the stage in which the pillars of personality are formed, and it is the most influential stage in a child's life, as the child is affected by the external environment in which he lives.

Play is one of the basic needs of children, as a directed or undirected activity **that works on the child's sense of pleasure, and contributes to the development of** his personality, Electronic games are a double-edged sword Despite their ability to develop the child's skills, they carry a lot of damage that affects the health, social, psychological and academic aspects of the child.

The social work, is one of the professions that helps individuals and groups to face their problems, identify their causes, and work to solve them through the different levels of practice and depending on the professional roles that the social worker plays as a general practitioner to address these problems.

Keywords: Social work, Social worker , dangers of electronic games, preparatory stage.

أولاً: خصائص طلاب المرحلة الإعدادية:

المرحلة الإعدادية هى المرحلة التى تقابل مرحلة المراهقة المبكرة التى تمتد من الثانية عشر حتى الخامسة عشر، وهى مرحلة الصراع بين الطفولة وإكتمال النمو، حيثُ أنه يميل إلى الطفولة ويحن إليها. (محمد غبارى، سلامه ،٢٠١١، ٦٣)

ويمكن إجمال خصائص هذه المرحلة فيما يلى:

أ- الخصائص الجسمية: تُسمى هذه المرحلة التى يمر بها طلاب المرحلة المتوسطة بمرحلة المراهقة، حيثُ تتميز بتغيرات بيولوجية سريعة فى الطول والوزن ويتغير صوته وتنمو عضلاته وتتغير ملامح جسده بشكل ملحوظ، لينتقل من خلالها متدرجاً إلى مرحلة الشباب مروراً بمجموعة من التغيرات الجسمية والعقلية والجنسية.

ب- الخصائص الإنفعالية: ينتاب طلاب المرحلة المتوسطة شعور بالخجل والإرتباك القلق، مسبباً عدم ثبات إنفعالاتهم لما يمرون به من تغيرات جسمية سريعة لا تتوافق مع نموهم الإنفعالى لعدم قدرتهم على ضبط سلوكهم وإنفعالاتهم.

ت- الخصائص العقلية: فى هذه المرحلة يكتمل لديه النمو العقلى فتزداد القدرة لديه على الفهم و الإدراك والملاحظة الجيدة وينشط التفكير ويزداد نشاطه اللغوى وينمو الذكاء الفطري وتبرز مواهبه المختلفة فى الإنتباه والتعلم والتذكر والتحيل والتفسير والتحليل.

ث- الخصائص الإجتماعية: رغبتة فى الإحتكاك بالمجتمع والتفاعل مع أفراده، وزيادة فهمه للقيم والمجتمع الذي يعيش فيه.

ج- الخصائص الحركية: زيادة فى النشاط والمهارات الحركية التى تساهم فى تقوية العضلات والقدرة على التحمل. (ذياب سبيتان،فتحى، ٢٠١٢، ٢٢:٢٧)

ح- الخصائص النفسية: اضطراب عواطف الطالب، ويصبح أكثر حساسية يغلب عليه الخجل أو الشعور بالغضب والتحدى، ويتسم بحدة العواطف. (محمود رفاعى، عادل، ٢٠١٢، ٦٢)

يُعد اللعب من أهم العوامل التى تُحقق النضج والنمو للأطفال، حيثُ يُساعد على توفير البيئة الملائمة لإكتساب الخبرات والمهارات، فهو يُشكل وسيط مهم يساهم فى النمو الجسمى والعقلى والإجتماعى، ففي اللعب يبدأ الطفل في اكتساب بعض مظاهر السلوك فتنمو شخصيته ويتعلم قواعد السلوك الإجتماعى السليم، وهنا يؤدي نشاط اللعب دوراً كبير في النمو اللغوي للطفل.(عباس الخفاف، أمانى،١١،٢٠١٥) ومع التقدم الحضارى والتكنولوجى تغيرت أشكال اللعب وتطورت وأسفر هذا التطور عن ما يُسمى اليوم بالألعاب الإلكترونية **electronic games**، والتى تُعد أهم أنواع إفرازات التكنولوجيا والتقدم العلمى والحضارى فى هذا المجال، حيثُ ظهرت منذ ما يقرب (٥٠) عاماً(salcean, Claudia,2014,83)، وأصبحت ظاهرة مُلفته للإنتباه، قد لا تخلوا أسرة من وجود فرد أو أكثر يمارسها، فالأطفال والكبار يمكنهم ممارسة هذه الألعاب سواء من خلال الأقراص أو من خلال الحواسيب و الأجهزة النقالة(الحريرى، رافده، ٢٠١٦، ٨٨:٨٩)، حيثُ تطورت على مدى نصف القرن الماضى من مجرد مسابقات يديرها عدد قليل من المتحمسين إلى عوالم غنية وغامرة يستمتع بها المليارات من الأشخاص حول العالم، فلقد أصبحت الألعاب تجارة كبيرة تُحقق أكثر من ستين مليار دولار من الإيرادات العالمية سنويًا. (Eicha, adam, 2012,50)

ثانياً: مفهوم الألعاب الإلكترونية:

- يُمكن تعريف الألعاب الإلكترونية بأنها "مواقف (استرتيجيات) تتميز بعنصر التسلية والتشويق

وإثارة الدافعية، كما تعتمد على أساليب النمذجه والمُحاكاه، كما تتحدى قدرات الطفل للوصول إلى مستويات أعلى فى ممارستها. (سليمان الزنبقى، حنان، ٢٠١١، ١٢١)

- كما أنها "ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب تعتمد على النمذجة والمحاكاة، وتتضمن داخل نموذجها النصوص والرسوم التخطيطية (الصور المتحركة) والصوت". (بيتس، طونى، ١٩٤، ٢٠٠٧)
- كما يطلق عليها أيضا ألعاب الفيديو video gamesواللعبة تعني نشاط تفاعلي حركي غير جدي لغرض التسلية والاستمتاع، أما كلمة فيديو فتعني أن هذا النشاط لابد أن يتم بواسطة وسيلة إلكترونية سواء إن كانت هذه الوسيلة طرف مباشر وهو الجهاز أو طرف غير مباشر شخص آخر يلعب على الجهاز أو عن طريق الشبكة.

وهى أيضاً عبارة عن "شكل من أشكال برامج الترفيه المعتمدة على برامج أجهزة الكمبيوترسواء كانت نصية أو قائمة على الصور، وتُمارس من خلال أى منصة إلكترونية مثل أجهزة الكمبيوترالشخصية أو الهواتف النقالة وغير ذلك، يشعر اللاعب خلالها بالإندماج فى بيئتها الإفتراضية، وتتضمن لاعباً واحداً أو عدة لاعبين فى بيئة مادية أو متصلة بالشبكة".(Gibbons, William,2014,8)

وكذلك تُعرف بأنها "برمجيات تُحاكى الواقع حقيقياً أو إفتراضياً بالإعتماد على إمكانات الحاسوب فى التعامل مع الوسائل المتنوعة وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، وهى أداة تحدى لقدرات المستخدم إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تندرج من البساطة إلى التعقيد ومن البطء إلى السرعة. (نايل الغريز، أحمد، ٢٠١٠، ١٦٣)

كذلك هى" نوع من الأنشطة المُحكمة الإطار بمجموعة من القوانين التى تنظيم سير اللعب، وغالباً يشترك فيها إثنان أو أكثر، ويُدخل هذا التفاعل عنصر المنافسة والصدفة وينتهى اللعب بفوز أحد الفريقين. (عبدالحميد العنانى، حنان، ٢٠٠٢، ١٨)

وايضاً يمكن تعريفها من خلال مجموعة من المفاهيم الآتية :

١- المفهوم المعلوماتى:

برمجيات تُحاكى واقعاً حقيقاً أو افتراضياً بالإعتماد على إمكانات الحاسوب فى التعامل مع الوسائل المتنوعة، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت.

٢- المفهوم الإجتماعى:

فهى تفاعل بين الأنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها فى التعليم والتسلية والترفيه.

٣- الناحية العملية:

تُمثل الألعاب الإلكترونية أداة تحدى لقدرات المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد، ومن البطء إلى السرعة، وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومة بيُسر ومتعة". (السعدى همال، فاطمة،٢٠١٨، ٢٩)

كما أنها "لعبة إلكترونية تفاعلية عن طريق التلاعب إلكترونياً بالصور المعروضة على شاشة الكمبيوتر أو الأجهزة النقالة بين المستخدم و أى جهاز إلكترونى". (A.Bernol-Merino,Migual,2015,29)

ثالثاً: تصنيف الألعاب الإلكترونية:

قد صنفت الألعاب الالكترونية من حيث الهدف منها وشريحة مستخدميها إلى ثلاث أنواع رئيسية هي:

١- ألعاب المتعة والإثارة: تعتمد على تفاعل المستخدم مع الموقف داخل اللعبة وتقمصه لها، وغالباً ما تبدأ بمستويات بسيطة لسرعة جذب المستخدم ثم تصبح معقدة وسريعة.

٢- ألعاب المحاكاة والتقليد: تعتمد على إعادة تجسيد الواقع أو من تصور للواقع وتعتمد على كم هائل من الاحتمالات واختيار الحلول المثلى تبعاً لمعايير معينة.

٣- الألعاب الإستراتيجية: تعتمد على التفكير وحل اللغز و التخطيط واستثمار الإمكانيات التى تكون متاحه للاعب، مثل تلك الألعاب التى تعتمد على تكوين المدن والجيوش لغزو مدينة أخرى.(أحمد صوالحه، محمد، ٢٠١٤، ٢١:٢٣)

رابعاً: أسباب ممارسة الألعاب الإلكترونية من قِبَل طلاب المرحلة الإعدادية:

مما لاشك فيه أن هناك عدة عوامل تُساهم فى ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، ومنها:

١- عدم الرضا عن الحياة الشخصية التى يعيشها الطالب.
٢- الظروف الأكاديمية أو المهنية الصعبة.
٣- التأثيرات الخارجية من البيئة المدرسية (زملاء الدراسة).
٤- العلاقات غير الجيدة مع افراد الأسرة.
٥- الصحة النفسية السيئة.
٦- جاذبية هذه الألعاب وسهولة استخدامها.
٧- ملء وقت الفراغ والتسلية والترفية. (F., Oskenbaya, 2016,2345)

وهناك أيضاً بعض العوامل التى تساهم فى ممارسة الألعاب الإلكترونية:

١- الرسومات وصوت اللعبه وقصتها.
٢- الشعور بالإنجاز عند الفوز فى اللعبه (الإنجاز الزائف).
٣- المكافآت التى تقدم داخل الألعاب مثل الأسلحه فى لعبة البابجى.
٤- شعور اللاعب بالإرتقاء بمستوى شخصيته(ويُعد إرتقاء وهمى).
٥- البعض يمارس الألعاب الإلكترونية لأسباب إجتماعية (كالهروب من الواقع).
٦- البعض يمارسها كنوع من أنواع التجربه. (Westwood,Dave, Griffiths,Mark D.,2004,3)

خامساً: ايجابيات ممارسة الألعاب الإلكترونية:

تعد الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فبجانب المخاطر المتعددة التى تتسبب فيها على صحة الطالب وقيمه وشلوكه وشخصيته بشكل عام فهى سلاح ذو حدين (حسن احمد، ريهام، ٢٠٢٢، ٢٦٣)، إلا انها أيضاً لها جانب متميز من الإيجابيات التى تُكسبها للممارسين ومنها:

١- تجعل الممارسين أكثر دقة فى الإنتباه.
٢- دقة مكانية أعلى في المعالجة البصرية.
٣- القدرة على حل المشكلات، من خلال الاعتماد على الذات من خلال المحاولة والخطأ.
٤- تنمية القدرات العقلية وتنمية وتطوير المهارات الإبداعية لدى الممارسين.
٥- زيادة الثقة بالذات والتخلص من التوتر والقلق.
٦- يساعد استخدام الألعاب الإلكترونية في مجال التعليم إلى زيادة التحصيل الأكاديمى.
٧- تُنمى الكثير من الجوانب الإجتماعية مثل التعاون والدعم وسلوكيات المساعدة. (Lobel, Adam, 2014, 67:73)

بالإضافة إلى ذلك، فإن الألعاب الإلكترونيّة لها إيجابيات متعددة مثل :تحفيز الذكاء عند الأطفال، وتحسين مستوى الإدراك والفهم لديهم، وتنظيم المهارات الإدراكية، وتنمية الذاكرة وسرعة التفكير، وتعليم الأطفال الدفاع عن النفس.

سادساً: مخاطر الألعاب الإلكترونية على طلاب المرحلة الإعدادية:

تحتوى الألعاب الإلكترونية على محتويات غير سوية تؤثر فى الكثير من الممارسين على مستويات متعددة، فهى تؤثر على سلوكهم وتصوراتهم ومعتقداتهم والمواقف التى يمرون

بها، فعلى الرغم مما ساهمة به تكنولوجيا الكمبيوتر والأنترنت فى تطور جوانب الحياة المختلفة، نجد أنه قد ترتب على استخدامها أو إساءة استخدامها العديد من السلبيات التى ألقت بظلالها على صحة الطالب الصحية، والنفسية، والإجتماعية، والأكاديمية، والسلوكية(عطا كريم، عبدالكريم، ١٦،٢٠١٦) وسوف نشير إليها فيما يلي:

١- مخاطر صحية:

تتسبب الألعاب الإلكترونية بالعديد من المخاطر الصحية يمكن إجمالها فى:

أ- زيادة الوزن نتيجة الكسل والخمول وعدم الحركة نتيجة الجلوس لأوقات طويلة فى ممارسة الألعاب مع تناول الحلوى والأطعمة دون بذل أي مجهود.

(Carl Lage, Anton, Bremberg, Sven,2007,9)

ب-إجهاد الدماغ بسبب التركيز على التفاصيل الدقيقة داخل تلك الألعاب.

ت-ضعف البصر بسبب الإفراط الشديد فى ممارسة الألعاب الإلكترونية والتركيز على شاشة الجهاز التى تتم ممارستها من خلاله.

ث-مشاكل صحية فى العمود الفقرى بصفة عامة، والفقرات العنقية بصورة خاصة. (محمود، رضوى، ٢٠١٦، ٣٤)

ج- إصابات الرقبة والظهر والأطراف، وتظهر هذه الإصابات بسبب استخدام الأجهزة لفترات طويلة متلافقاً مع الجلوس بطريقة غير صحية ، وعدم القيام بأى تمارين رياضية ولو خفيفة خلال أوقات الجلوس الطويلة أمام الأجهزة.

ح-كما أن الوميض المتقطع بسبب المستويات العالية والمتباينة من الإضاءة فى الرسوم المُتحركة الموجودة فى هذه الألعاب يتسبب فى حدوث نوبات من الصرع لدى الأطفال، كما أن الإستخدام المتزايد للألعاب الإهتزازية يؤدى إلى الإصابة بمرض ارتعاش الأزرع والأكتف، وأيضاً ظهور مجموعة من الإصابات الخاصة بالجهاز العظمى والعضلى نتيجة الحركة السريعة المتكررة فى الألعاب. (توفيق حجازى، أحمد، ٢٠١٨، ٣٧٦)

خ- الإصابة بمرض "تنينتدنيتس"(Nintendinitds) الذى يُحدث ألم شديد فى وتر العضلة الباسطة Extensor Tendon فى إصبع إبهام اليد اليمنى نتيجة لتكرار الضغط به أثناء اللعب.

د- وتؤثر الألعاب على نشاط القلب من خلال زيادة معدل ضربات القلب وانقباض الأوعية الدمويه. (سرج، أشرف، ٢٠٠٨، ٦٠:٦١)

ذ- كما أن الومضات الضوئية المنبعثة من الألعاب تُسبب نوعاً نادراً من الصرع. (الطهطاوى، على، ٢٠٠٨، ٢١٩)

وقد أوضحت دراسة محبوبه ابراهيم (٢٠١٠) أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤثر على صحة الطالب بسبب عدم تناولة للوجبات، وتسبب ألم فى الظهر بسبب كثرة الجلوس أمام شاشة اللعب ، وألم فى الرقبة، وكذلك ضعف القدرة على الرؤية(ابراهيم محمد، محبوبه، ٢٠١٠)، وكذلك أكدت دراسة محمد الزيودى (٢٠١٥) على حجم الآثار الصحية السلبية نتيجة إدمان الأطفال على هذه الألعاب ومنها مشكلات السمع والبصر (محمد الزيودى، ماجد، ٢٠١٥)، وقد أشارت دراسة محمد صديق زغلول وأخرون (٢٠١٧) إلى أن الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية معرضون للسمنه نتيجة عدم الحركة. (صديق زغلول، محمد، ٢٠١٧، ١١٢-١١٧)

٢- مخاطر نفسية:

أ- الإدمان: لقد واجهت الإلعاب الإلكترونية ارتفاع مطرد كنشاط تسلية وترفيه على مدار السنوات القليلة الماضية، حيث أصبحت هذه الظاهرة جزءًا لا يتجزأ من حياة العديد من الأشخاص، حيثُ تلعب دورًا رئيسيًا في الأنشطة الترفيهية والاجتماعية للأطفال والمراهقين والبالغين. (J.Ferguson, Christopher,2018,41)

لنجد أن استخدامها من جانب الطلاب قد أصبح نشاط أساسياً فى حياتهم اليومية، وهو ما يجعل تركها أو استبدالها أمراً صعباً للغاية خاصة وأنها تُعد بالنسبة لهم مليئة بالمتعة والإثارة (عاطف حسن، هيثم، ٢٠١٧، ٦٢)، حيث أشارت دراسة (Griffiths) إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تتسبب فى الإدمان بين الأفراد الممارسين لها (D. Griffiths, Mark,2014,4:5)

ويمكن إجمال أعراض إدمان الألعاب الإلكترونية (اضطراب الألعاب الإلكترونية) فى الآتى:

١- التفكير في الألعاب والتسلسلات والمراحل كل الوقت أو في كثير من الأحيان.
٢- الشعور بالسوء عند عدم السماح له باللعب إما بسبب القيود أو عدم توفر الوقت.
٣- الحاجة إلى قضاء المزيد والمزيد من الوقت في لعب ألعاب الهاتف وألعاب الفيديو للشعور بالرضا.
٤- عدم القدرة على إنهاء الألعاب.
٥- عدم الرغبة في القيام بأشياء مثمرة اعتاد المرء القيام بها.
٦- المعاناة من مشاكل في العمل أو المدرسة أو المنزل بسبب اللعب.
٧- استمرارية اللعب على الرغم من هذه المشاكل وغيرها من المشاكل الصحية.
٨- الكذب على الأسرة حول الوقت الذي يقضونه في اللعب.
(Massey, Akansha, 2020, 2581)

وقد أشارت دراسة ابراهيم هلال عقيل (٢٠٢٠) إلى أن هناك حالة من إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية، ومن أهم العوامل الدافعة إلى ذلك هو ماتحتوية تللك الألعاب من أساليب الإثارة والتشويق. (هلال عقيل، ابراهيم، ٢٠٢٠، ٤٨٣-٥٠٢)

ب- الإكتئاب: مما لا شك فيه أن ممارسة الطالب للألعاب الإلكترونية يجعله بعيداً عن الحياه وأفراد المجتمع، حيثُ يعيش فى عالمه الإفتراضى مما يسبب له حالة من الإكتئاب، تتميز بالحزن والعزلة وعدم الرضا عن الحياة، واضطراب مزاجى يمنعه من ممارسة أنشطة الحياة المعتاده (الشربينى، لطفى، ٢٠٠١، ١٦:١٥)، وكنتيجة متوقعة يتجنب الطلاب مواجهة الأشخاص المحيطين بهم من الأسرة وأفراد المجتمع ويعيش فى عالم خالٍ من التفاعل البدنى، لِذا فإن الإتصال بالأصدقاء والأقارب يقل لحساب قضاء ساعات طويلة فى ممارستها. (هانز، ديفيد، ٢٠٠٨، ١٠٩)

ج- القلق: عادةً ما تتسبب الألعاب الإلكترونية فى معاناة الطلاب من القلق، ويرجع ذلك للتوتر الذى يصاحب مستويات اللعبة وقوانينها للإنتقال من مستوى إلى أخر بداخلها، وعليه فإن القلق إستجابة للمواقف التى يُوضع فيها اللاعب(الطالب) والتى تُهدد آمنه داخل اللعبه أو تتسبب بخسارته. (ابراهيم ،عبدالستار،٨،٢٠٠٢)، ولقد أوضحت دراسة سولموز(٢٠١٣) وجود علاقة ارتباطية معنوية تصل إلى ٩٥٪ بين ممارسة المراهقين للألعاب وبين شعورهم بالقلق والاكتئاب (Shokouhi, Solmaz,2013,43-50)

وأشارت دراسة ألكسندرا توريس (٢٠١٨) إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تتسبب بدرجات عالية من الإجهاد والإكتئاب والقلق والتقليل من قيمة الذات، والميول إلى الوساوس القهرية

والقلق الرُهابى والعداء، وكذلك جنون العظمة وانخفاض الذكاء العاطفى. (Torres, Alexandra, 2018,707-718)

وأيضاَ أكدت دراسة لورا وسارة (٢٠١٨) على أن ممارسى الألعاب الإلكترونية يظهرون صعوبات عاطفية متزايدة بما فى ذلك زيادة الإكتئاب والقلق. (Stockdale, Laura,2018,265-272)

٣- مخاطر أكاديمية:

أ- الغياب: عند ممارسة الألعاب الإكترونية بما تحتوية من عناصر تشويق وإثارة تجعل الطالب أسراَ لها لتمر به الساعات دون الشعور بها ليجد نفسة قد قضى معظم الليل فى ممارستها وعدم حصولة على القسط المناسب من النوم، مما يدفعهم إلى الغياب والتأخير وهى من المشكلات المدرسية اليومية التى تعوق استفادة الطالب من فرص التنشئة السليمة التى تُتيحها المدرسة لطلابها (نجيب توفيق، محمد، ١٩٩٦، ٣٤٣:٣٤٤)، فالغياب المتكرر وعدم الإنتظام فى الدراسة عرض من أعراض ممارسة الألعاب الإلكترونية، كما نجد أنه أحد مُسببات ضعف التحصيل الدراسي (كمال أحمد، كمال، ١٩٩٤، ٤٧)، حيثُ أن كثرة غياب الطالب هو أحد العوامل التى تحدد مستقبله بسبب قلة تحصيله الدراسي. (محمد صالح، عبدالحى، ١٩٩٧، ٩٩)

ب- التأخر الدراسي: تؤثر الألعاب الإلكترونية بشكل سلبي على الأداء الأكاديمي للطلاب، إذ أنها تقودهم إلى إهمال واجباتهم المدرسية، وتؤثر على تركيزهم وتفكيرهم، فتؤدى بهم إلى نقص التحصيل الدراسى، وتعرضهم لحالة من التأخر الدراسى أو التخلف أو نقص وعدم اكتمال النمو التحصيلي لديهم. (العويسى، عبدالرحمن، ٢٠٠٦، ٢٤)

وأوضحت دراسة شانو (٢٠١٧) أن الأطفال الذين يلعبون أكثر من ٣ ساعات يومياً إنخفض معدلهم التراكمي، مما سبب تراجع ملحوظ فى مستواهم الأكاديمى بسبب الإدمان على الألعاب الإلكترونية واستحواذها لأغلب أوقاتهم. (Omer,Shano, 2017)

جـ- مشاكل فى الإنتباه والإدراك: يعتبر عجز الإنتباه والإدراك من الآثار السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية، حيثُ أن الإثارة العالية والتغيرات السريعة فى اللعب يؤدى إلى ضعف القدرة على الحفاظ على التركيز وحدوث مشاكل فى الإدراك والإنتباه لدى الطلاب. (prot, Sara,2012.7)

٤- مخاطر اجتماعية:

أ- العزلة الإجتماعية والميل إلى الإنطوائية:

تؤدى ممارسة الطلاب للألعاب الإلكترونية إلى تدنى التفاعل الإجتماعى مع أفراد الأسرة والأصدقاء، وانحدار المشاركة فى الحياة الإجتماعية. (عطا كريم، عبدالكريم، ٢٠١٦،١٦) وذلك من خلال جذبها للأطفال باللعب الفردى أو الجماعى فتجعلهم انطوائيين وغير نشطين فى مجتمعهم الحقيقى. (Landau MA, Susan, 2019, 294) ،حيثُ ينعزل الطفل لساعات طويلة عن العالم المحيط به مما يؤدى إلى تقليص العلاقات الإجتماعية للطفل وعدم التكيف مع الأخرين وعدم فتح المجال للحوار، ويصبح أسيراً لتلك الألعاب لدرجة قد تصل إلى عدم مغادرته غرفته التي أصبحت البيئة الأكثر قدرة على احتوائه أو البيئة الوحيدة التي يرى مدمن الألعاب الإلكترونية أنها قادرة على فهمه وتلبية رغباته وإفراغ طاقاته. (عبدالعزيز الغفيلى، فهد، ٢٠١٠، ٣٧)

وقد أشارت دراسة هند خالد الخليفة (٢٠١٦) إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤدى إلى الميل إلى العزلة، وتأثر على علاقات الأطفال مع الأخرين.

(خالد الخليفة، هند،٢٠١٦، ١٧-٦٢)

وكذلك أكدت دراسة هيليا، اورسل (٢٠١٨) على وجود علاقة إيجابية داله إحصائياً بين إدمان الأطفال لألعاب الكمبيوتر والشعور بالعزلة والوحدة النفسية. (Kok eren,Hulya, Orsal, Ozlem,2018,1504-1510)

ب- اضطراب التواصل:

تتسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية فى حدوث إضطراب فى مهارات التواصل مع الأخرين لدى الطلاب، وعدم قدرتهم على التكيف الإجتماعى مما يصعب معه الإدماج فى الحياة الإجتماعية. (عبدالمجيد الشريف، عبدالفتاح، ٢٠١٢، ٢١٩)

ب-ضعف العلاقات الأسرية:

تعتبر علاقة الأسرة بالأبناء وعلاقة الأبناء بالوالدين هى كلها مُحصلة طبيعية لعلاقة الوالدين بأبنائهم، وهى التى تأتى من خلال توافر التنشئة الإجتماعية السليمة وتمتعها بالوعى والمسئولية والسلامة الأخلاقية، ومن جانب أخر تتسبب الألعاب الإلكترونية بحدوث فجوة بين الطالب وأسرته، كما أنها تساعد على نمو المشكلات بين الطالب واخوته ووالدية بحيثُ لا تساعد على توافر مناخ عائلى يساهم فى التفاعل الإيجابى بينهم بسبب انعزاله عن أسرته بإنغماسه فى ممارسة هذه الألعاب. (ابراهيم محمد ابراهيم، محبوبة، ٢٠١٠)

ت-إضاعة الوقت:

حيثُ أن الألعاب الإلكترونية ومع خدماتها الترفيهية التى توفرها للمشتركين تكون جذابة لدرجة تُنسى معها الوقت. (عاطف حسن، هيثم ، ٢٠١٧، ٦٢)

ث-السلوك المضاد للمجتمع:

تتسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية فى حدوث مشكلات السلوك اللاجتماعى العنيف والمضاد للمجتمع الذي يُسهم فى عدم توافر الأمن المجتمعى (Gunter, Barrie, 1998,15) والتى تضع الطفل فى حالة صراع وعدم توافق، وتتضمن هذه السلوكيات الآتى:

- العصيان وعدم الطاعة والتمرد.
- التخريب.
- عدم الأمانة (الكذب، السرقة، الغش).
- اللغة البذيئة.
- الهروب من البيت والمدرسة. (حمدى، نزيه، ٢٠١٠، ٢٥٦)

سابعاً: أنساق التعامل فى إطار الممارسة العامة:

يتعامل الأخصائى الإجتماعى فى عمله مع العديد من الأنساق وفقاً لطبيعة المشكلات، والأهداف المراد تحقيقها من خلال عملية المساعدة، ويمكن توضيح هذه الأنساق فيما يلى:

١- النسق المسئول عن إحداث التغيير Change Agent System :

يعتبر الأخصائى الإجتماعى مغيراً إجتماعياً لما له من أدوار عديدة فى عملية إحداث التغير المطلوب فى التخفيف من مخاطر الألعاب الإلكترونية، وكذلك تعتبر المؤسسة (المدرسة) التى يعمل بها أيضاً نسق إحداث التغيير وذلك من خلال تقديم البرامج والخدمات التى تساهم فى إشباع حاجات الطلاب وحل مشكلاتهم. (محمد ابوالنصر، مدحت،٢٠٠٨، ٤٠:٤١)

ويحتاج الأخصائى الإجتماعى كممارس عام إلى قيمه ومعارفه ومهاراته التى تمكنه من التعامل مع هذه الفئة، ويتطلب ذلك تدريب مستمر يُحدث مجموعة من التأثيرات على الأداء المهنى للأخصائى الإجتماعى كممارس عام ومن هذه التأثيرات مايلى:

- التأثير فى المعارف: وذلك بإكساب المعارف الجديدة والحديثة أو دعم تطوير ما لدى الممارس

العام من معلومات سابقة أو تغيير نسبى وكلى لكل ما لديه من معارف سابقة إنتهت صلاحيتها.

- التأثير فى المهارات: وتشمل إكساب مهارات جديدة، تعديل بعض المهارات التى لم تعد صالحه أو كافية لتحقيق الأداء المطلوب من حيث المستوى والجودة.

- التأثير فى الإتجاهات: يمثل التعامل مع الإتجاهات عملية صعبة سواء كان الهدف إكساب إتجاهات جيدة أو تطوير وتعديل الإتجاهات السابقة أو تعديلها بما يتناسب مع متطلبات الأداء الجديد. (عبدالقادر خليل، زكنيه،٢٠١١، ١١٩:١٢٠)

٢- نسق العميل Client System:

ويشمل الشخص أو الأشخاص الذين سوف تتم مساعدتهم أو تقدم لهم الخدمة بواسطة نسق محدث التغيير، أى الذين يتعرضون لطلب تلقى الخدمات وهم أفراد أو أسر أو جماعات أو مجتمعات محلية، وبالتالى فهم الذين يطلبون خدمات نسق التغيير وهم أيضاً المتوقع استفادتهم من الخدمة أو متوقع حصولهم على الخدمة، أو الذين يملكون الموافقة أو التعاقد مع نسق التغيير أى المفوضون لطلب تلقى الخدمات. (سيد فهمى، محمد،٢٠١٣، ٧٣) ويمكن تحديد نسق العميل فى المجال المدرسي فيما يلى:

أ- الطالب كنسق فردى (الوحدات الصغرى) Micro: يعد العمل مع الطالب نفسه هو أساس اهتمام وتركيز الممارس العام فى المدرسة، حيث من أهم مسئولياته مساعدة الطالب على أداء دوره بأفضل أداء ممكن، ومساعدته على حل مشكلاته وتهيئة أفضل الظروف لمساعدته.

ب- الطلاب كنسق جماعى(الوحدات المتوسطة) Mizzo: حيث يعمل الأخصائى مع الجماعات كوسيلة أساسية لأحداث النمو والتغيير فى كل من الطالب كعضو فى الجماعة و الجماعة ككل. (عبدالفتاح محمد، محمد، ٢٠١٥، ١٣٩)

٣-نسق المستهدف Target System: وهم الناس أو الأجهزه والمؤسسات المراد التأثير فيهم أو تغييرهم من أجل التخفيف من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الطلاب، وقد يكون أيضاً نسق الأسرة هو نفسه نسق الهدف. (سيد فهمى، محمد،٢٠١٣، ٧٣)

٤- نسق العمل (جهاز العمل) Action System:

وهم من يتعامل معهم الأخصائى الإجتماعى بطريقة تعاونية داخل المؤسسة (أى فريق العمل من التخصصات المنهية الأخرى داخل المدرسة). (إبراهيم حمزه، أحمد، ٢٠١٥، ٢٥١)

ثامناً: أدوار الممارس العام فى مواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية:

يمكن تعريف أدوار الممارس العام في الخدمة الاجتماعية بأنه:" المسئوليات والأعمال التي يؤديها الممارس العام في مؤسسات الرعاية الإجتماعية التي يعمل بها على أي مستوى، مستخدماً الأساليب العلمية التي تنطوي عليها عمليات الممارسة العامة في الخدمة الإجتماعية، وملتزماً بمبادئها لمساعدة العملاء على إشباع إحتياجاتهم ومواجهة مشكلاتهم، بالتعاون مع المهن الأخرى بما يحقق الرعاية الإجتماعية المتكاملة لهم لإحداث التغيير فى كافة مستويات الممارسة من الفرد إلى المجتمع بما يساهم في تحقيق مسئوليات الممارسة لتوجيه وتنمية التغيير المخطط وحل المشكلة". (ابو المعاطى على، ماهر، ٢٠٠٩، ٢٦٦)

وتتعدد أدوار الأخصائى الإجتماعى كممارس عام للخدمة الإجتماعية مع طلاب المرحلة الإعدادية، ويمكن عرضها كما يلى :

١- دوره كمعلم: Educator: يمد الأخصائى الإجتماعى فى هذا الدور الطلاب بالمعلومات التى

توضح مخاطر الألعاب الإلكترونية، ويكسبهم المهارات التى تساعدهم على مواجهتها(مصطفى السروجى، طلعت، ٢٠٩٩، ٤٥)، وتعليمهم المهارات التكيفية ليكونوا أكثر قدرة على أداء أدوارهم الإجتماعية (Gebo,lisa,1999,312)، وليكون المعلم مؤثراً يجب على الأخصائى الإجتماعى أن يكون موصل جيد للمعلومات التى ينقلها بوضوح التى تقرأ وتُفهم بواسطة المستقبل.(ابوالمعاطى على، ماهر، ٢٠٠١، ٣١٦)

٢- دوره كوسيط:Mediator: فى هذا الدور يقوم الأخصائى الإجتماعى بربط الأفراد والجماعات الذين يحتاجون للمساعدة بمصادر الخدمات، والعمل على تعديل سياسات تقديم الخدمات وتحسينها. (Krogsrud Mily, Karla,2010,16)

٣- دوره كممكن:Enabler :فى هذا الدور يقوم الأخصائى الإجتماعى بمساعدة الطلاب على اكتشاف مصادر القوة بداخلهم وتدعيمها لإحداث التغيير المنشود، حيث يساعد الطالب على التخلص من المشاعر السلبية التى تنتج من عدم قدرته على إشباع إحتياجاته ومساعدته على اكتشاف قدراته وإمكانياته حتى يستغلها فى مواجهة المواقف الإشكالية التى يمر بها، وكذلك دعم المشاعر الإيجابية ومنح الطلاب الأمل فى تحسن حالته ومواجهة مشكلاته. (ابرهيم حمزه، أحمد، ٢٠١٥، ٢٤٥:٢٥٥)

٤- دوره كمعالج:therapist: وهو تلك الأنشطة التى يقوم بها الأخصائى الإجتماعى لمساعدة الطلاب على تحسين وتجديد طاقاتهم لأداء وظيفتهم الإجتماعية(ابوالمعاطى على، ماهر، ٢٠١٥، ٢٨٩) وإجراء تغييرات فى أنفسهم وفى علاقاتهم بأسرهم، ومساعدتهم على تغيير أفكارهم غير الصحيحة، ومشاعرهم السلبية، وسلوكياتهم غير المرغوبة، و تصحيح الإنحرافات السلوكية لديهم.

٥- دوره كمستشار:Adviser : وفى هذا الدور يكون الممارس العام هو الشخص الذى يمد الطلاب بالتوجيه ويساعدهم على التغيير المخطط بما يساهم فى حل المشكلة التى يعانوا منها. (ابرهيم حمزه، أحمد، ٢٠١٥، ٢٤٥:٢٥٥)

٦- دوره كمبادر:Initiator : حيثُ يتولى الانتباه إلى قضية قد تكون القضية في المجتمع مشكلة أو حاجة أو ببساطة موقف يمكن تحسينه(زيادة وعى الطلاب بمخاطر الألعاب الإلكترونية)، لمنع المشكلات المستقبلية وهو سبب لخلق جهد تغيير، وبالتالي يلعب الاخصائى الإجتماعى دور المبادر من حيث البدء في عملية التغيير الفعلي للطلاب من خلال زيادة وعيهم بمخاطر الألعاب الإلكترونية.

٧- دورالمقوم:Evaluator: يُمكن هذا الدور الممارس العام من التحقق من فعالية برنامج التدخل معتمداً على قاعده معرفية ومهارية واسعة تمكنه من تحليل وتقويم أنظمة العمل والوقوف على مدى نجاح الممارسات المهنية والتدخلات العلاجيه المقدمه للطلاب. (Kirst, Karen K., 2001, 23:24)

٨- دور معدل السلوك: من خلال العمل على إحداث تغييرات فى الجوانب المختلفة للسلوك والعادات التى يتبعها العميل (الطلاب). (R., Philip, 2002, 87)

تاسعاً: مهارات الممارس العام فى مواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية:

- ولكى يستطيع الأخصائى الإجتماعى القيام بأدواره السابقة بفاعلية يتطلب أن تتوفر لديه مجموعة من المهارات:

١- مهارة الوصف والتحديد: للحصول على كم مناسب من البيانات اللازمة المنتقاه بعناية والتى

توفر قدر مناسب من الصدق اللازمة لمواجهة الموقف الإشكالى تبعاً لنوعية المشكلة ووظيفة المؤسسة لمساعدة مختلف الأنساق على تحديد موقف أو جانب معين من المشكلة أو المشكلة ككل مع مراعاة الفردية الخاصة لنسق التعامل ولتحديد السليم لمصادر وأدوات جمع البيانات.

٢- المهاره فى تكوين العلاقه المهنية :وترتبط بالقدرة على إكتساب وتكوين علاقة مع مختلف أنساق التعامل والإحترام المتبادل على إعتبار أن العلاقة المهنية هى أساس العمل المهنى والتى من خلالها يمكن تقدير الموقف وتحديد الأهداف وبث الثقة فى نفوس مختلف الأنساق، كما تساهم فى تيسير إبرام التعاقد بين الممارس العام ونسق التعامل. (ابوالمعاطى على، ماهر، ٢٠٠٩، ١٦٧:١٧٠)، وتقوم العلاقة المهنية فى الخدمة الإجتماعية على:

- الإحترام: أن يحترم الأخصائى الإجتماعى عميله بمعنى ألا ينتقد سلوكه وألا يسخرمنه.
- التقبل: أى ألا يتحامل الأخصائى الإجتماعى على العميل ويتقبل ما يصدر منه على أساس أنه أحد مظاهرمشكلته. (فهمى منقريوس، نصيف، ٢٠١٢، ١٥٩)

٣- مهارة التعامل مع المشاعر:يكون لدى الأفراد مشاعر عن أنفسهم وعن مشكلاتهم وعن إتخاذ القرارات والقيام بعمل محدد وكل ذلك يرتبطي بتحديد وحل المشكلات التى يواجهونها، لذلك يجب على الأخصائى الإجتماعى أن يهتم بفهم هذه المشاعر من خلال ترقب المشاعر، فهم المشاعر، الإستجابة إلى المشاعر، نقل المشاعر، إحتواء المشاعر وغيرها. (عوض سيد ، جابر، ٢٠٠١، ١٩٣)

٤- مهارة جمع المعلومات والتقدير:وهى "مجموعة المهارات التى تتعلق بطرق وأساليب الحصول على المعلومات واستخدامها فى تشخيص الموقف ووضع الخطط العلاجية". (مسعود، وائل، ٢٠١٠، ١٤٨)

٥- مهارة المقابله: لقاء مهنى هادف بين الأخصائى الإجتماعى والعميل أو أى فرد مرتبط بالمشكله فى إطار أُسس وقواعد منظمة تحقيقاً لعملية المساعدة، وهى فن يعتمد على العلم والمهارة و تساهم فى حل المشكلات والتخفيف من وطئتها. (البدوى صافى، محمد، ٢٠٠٥، ٦٧)

٦- مهارة الإتصال:

الإتصال هو"العملية أو الطريقة التى تنتقل بها الأفكار والمعلومات بين الناس داخل نسق إجتماعى معين، وقديكون هذاالنسق علاقة ثنائية نمطية بين شخصين. (محمد عفيفى، عبدالخالق، ١٩٩٩، ١٣٣)، ويتضمن:

- إمكانية الإتصال اللفظى وغير اللفظى مع مختلف أنساق العملاء المرتبطين بالموقف الإشكالى.
- القدرة على ملاحظة سلوك الأخرين بذكاء والتعامل مع تلك السلوكيات.
- القدرة على فهم طبيعة السلوكيات غير اللفظية للعملاء والتى يلاحظها الممارس العام والتى قد تتم بشكل مقصود أو غير مقصود ومنها على سبيل المثال: حركات اليد، إنفعالات الوجه والتوتر.
- الإستماع لكل من الرغبات العلنية والضمنية أثناء تقدير الموقف أو تحقيق عملية المساعده .
- التعبير عن الأفكار بوضوح حتى يمكن مساعدة الأنساق المختلفة على تفهم الموقف والإتفاق على الخطوات اللازمة لمواجهته. (ابوالمعاطى على،ماهر، ٢٠٠١٩، ١٦٨)

٧- مهارة حل المشكلة:حيثُ تساعد الأخصائى الإجتماعى على التدخل بإسلوب علمى من خلال:

- إدراك المشكلات وجمع المعلومات من جميع المصادر المرتبطة بالمشكلة وتقديرها.

- تحديد المشكلة.
- التخطيط للعمل.
- تحرير عقد واضح للعمل بين الأخصائى الإجتماعى ووحدة العمل.
-تنفيذ خطة العمل.
-تقييم النتائج وإنهاء العمل. (أحمد سرحان، نظيمة،٢٠٠٥، ٢١٧)

٨-مهارة التوجيه: وتعنى القدرة على توجية نسق التعامل وتحقيق مشاركة كافة الأنساق الأخرى التى لها إرتباط بالموقف الإشكالى وتزيدها بالمعلومات التى تساعد كل نسق على إنجاز المعلومات والمسئوليات المطلوبه منه وفقا لما خطط له وتم الإتفاق عليه فى صياغة العقد.

٩-المهارة التأثيرية: وتكمن فى القدرة على إحداث التغيير فى الأنساق التى يتعامل معها الممارس العام وتدعيم هذا التغيير لضمان إستمراره، ويتوقف ذلك على معلومات الأخصائى كممارس عام وخبراته السابقة فى مجال الموقف الإشكالى مع الأخذ فى الإعتبار إحتياجات أنساق التعامل والعمليات النفسية التى التى ترتبط بتلك الأنساق حتى يمكن التأثير فيها والإستفادة من كل منها فى مواجهة الموقف الإشكالى.

١٠-مهارة التجزئة: والتى تتضمن إمكانية تقسيم الموقف الإشكالى إلى أجزاء صغيرة يمكن التحكم فيها تباعاً والتعامل معها كأجزاء لإمكانية مساعدة أنساق العملاء على مواجهتها بسهولة مما يشجع الأنساق التى يتعامل معها الأخصائى الإجتماعى على مزيد من العمل لمواجهة الموقف الإشكالى.

١١- مهارة التحليل والتفسير: والتى تعنى القدرة على تحليل البيانات والمعلومات التى يتم الحصول عليها سواء من خلال المقابلة أو الملاحظة أو السجلات والملفات والمستندات والوثائق أو الإختبارات والمقاييس أو غيرهامن مصادر الحصول على البيانات وترتيبها منطقياً للوصول إلى تحديد أكثر للموقف الإشكالى من حيث أسبابه والإجراءات الازمة لتحقيق عملية المساعدة. (ابوالمعاطى على، ماهر، ٢٠٠٩، ١٦٩:١٧٩)

وأيضاً هناك مجموعة من المهارات المهنية التى يجب أن يستخدمها الأخصائى الإجتماعى وهى:

- المهارة فى الإنصات إلى الأخرين
- المهارة فى جمع المعلومات والحقائق ذات الصلة بالتاريخ الإجتماعى للعميل، والمهارة فى التقييم وكتابة التقارير.
- المهارة فى إقامة والمحافظة على علاقات المساعدة المهنية.
- المهارة فى ملاحظة وتفسير السلوك اللفظى وغير اللفظى.
- المهارة فى الإرتباط بالعميل (أفراد، أسر، جماعات، ومجتمعات) وبذل الجهود لحل مشكلاتهم واكتساب ثقتهم.
- المهارة فى مناقشة المواضيع العاطفية والحساسة للعميل لتقديم الدعم وبدون التسبب فى شعور العميل بالتهديد.
- المهارة فى إيجاد وخلق حلول مبتكرة لمقابلة حاجات العميل.
- المهارة فى تحديد الإحتياجات، والمهارة فى إنهاء علاقة المساعده.
- المهارة فى الوساطة والتفاوض بين الأطراف المتنازعة.
- المهارة فى توفير قنوات إتصال بين المنظمات التى تقدم الخدمات للعملاء.
- المهارة فى توصيل الإحتياجات الإجتماعية إلى مصادر التمويل والمشرعين. (Cournoyer, Barry R., 2008, 5)

قائمة المراجع

أولاً: المراجع العربية:

أ- الكتب العلمية:

١- أحمد سرحان، نظيمة(٢٠٠٥): الخدمة الإجتماعية المعاصرة، القاهرة، مجموعة النيل العربية.

٢- أحمد صوالحة، محمد(٢٠١٤): علم نفس اللعب، الأردن، دار الميسره.

٣- إبراهيم حمزة، أحمد (٢٠١٥): المدخل إلى الخدمة الإجتماعية، عمان، دار الميسره للطباعه والنشر.

٤- إبراهيم، عبدالستار(٢٠٠٢): القلق قيود من الوهم،القاهرة، مكتبة الإنجلو المصرية.

٥- البدوى الصافى، محمد(٢٠٠٥): المهارات المهنية للأخصائى الإجتماعى،الإسكندرية، المكتب الجامعى الحديث.

٦- الحريرى،رافده، الحريري، بلقيس(٢٠١٦): الألعاب التربوية وإنعكاساتها على تعلم الأطفال، الأردن، دار اليازورى العلمية للنشر والتوزيع.

٧- السعدى همال، فاطمة (٢٠١٨): الطفل والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة " بين التسلية وعمق التأثير"،الأردن، دار الخليج.

٨- الشربينى، لطفى(٢٠٠١): الإكتئاب "المرض والعلاج"،الإسكندرية، منشأة المعارف.

٩- الطهطاوى،على وأخرون(٢٠٠٨): تربية الأطفال فن وخبره وعلم، القاهرة، دار الروضة للنشر والتوزيع.

١٠-العويسى، عبدالرحمن(٢٠٠٦): مشكلات الطفولة والمراهقة " أسسها الفسيولوجية والنفسية"، لبنان، دار العلوم.

١١-بيتس، طونى (٢٠٠٧): التكنولوجيا والتعلم الإلكترونى والتعلم عن بعد، ترجمة وليد شحاده، ط٢،الرياض، مكتبة العبيكان.عباس الخفاف، إيمان(٢٠١٥): اللعب، الأردن، دار المناهج للنشر والتوزيع.

١٢-توفيق حجازى، أحمد(٢٠١٨): تربية طفلك، الأردن، دار عالم الثقافة للنشر والتوزيع.

١٣-حمدى، نزيه وأخرون(٢٠١٠): مشكلات الأطفال وطرق العلاج، القاهرة، الشركة المتحدة للتسويق والتوريدات.

١٤-سرج، أشرف (٢٠٠٨): التفكير الإبتكارى لدى الأطفال ومدى تأثره بالألعاب الإلكترونية، القاهره، المكتبة العصرية للنشر والتوزيع.

١٥-فهمى منقريوس، نصيف (٢٠١٢): أساسيات وديناميات التدخل المهنى فى العمل مع الجماعات،الإسكندرية، المكتب الجامعى الحديث.

١٦-عاطف حسن، هيثم (٢٠١٧): التعليم والتعلم عبر الشبكات الإجتماعية، القاهرة، دار السحاب للنشر والتوزيع.

١٧-عبد المجيد الشريف، عبدالفتاح (٢٠١٢): التربية الخاصة وبرامجها العلاجية، (القاهرة: مكتبة النجلو المصرية.

١٨-عطا كريم، عبدالكريم(٢٠١٦): إدمان الإنترنت خطر جديد يداهمنا، عمان، دار ومكتبة الحامد للنشر والتوزيع.

١٩-عبدالعزيز الغفيلي، فهد(٢٠١٠): الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع، الرياض، مكتبة الملك فهد.

٢٠-كمال أحمد، أحمد، سليمان،عدلى (١٩٩٤): المدرسة والمجتمع من منظور إجتماعى، الإسكندرية، مكتبة النجلو المصرية.

٢١-سليمان الزنبقى، حنان(٢٠١١): التدريب الإلكترونى، عمان، دار الميسره للنشر والتوزيع.

٢٢-سيد فهمى، محمد(٢٠١٣): الممارسة العامة للخدمة الإجتماعية (مجالات تطبيقية)، الإسكندرية، للمكتب الجامعى الحديث.

٢٣-عاطف حسن، هيثم (٢٠١٧): التعليم والتعلم عبر الشبكات الإجتماعية، القاهرة، دار السحاب للنشر والتوزيع.

٢٤-عبدالفتاح محمد، محمد(٢٠١٥): الممارسة العامة فى الخدمة الإجتماعية بالمجال المدرسي، االإسكندرية، المكتب الجامعى الحديث.

٢٥-عبدالقادر خليل، زكنية (٢٠١١): مدخل الممارسة العامة فى مجالات الخدمة الإجتماعية، القاهرة، مكتبة الأنجلو المصرية.

٢٦-عبدالحميد العنانى، حنان (٢٠٠٢): اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيق، الأردن، دار الفكر للطباعة والنشر.

٢٧-عطا كريم ،عبدالكريم(٢٠١٦): إدمان الأنترنت خطر جديد يداهمنا، عمان، دار ومكتبة الحامد للنشر والتوزيع.

٢٨-عوض سيد، جابر (٢٠٠١): ممارسة العمل مع الجماعات، الإسكندرية، المكتبة الجامعية.

٢٩-على، ماهر أبو المعاطى (٢٠٠٩): الممارسة العامة فى الخدمة الإجتماعية"أسس نظرية-نماذج تطبيقيه"، القاهره، نور الايمان للطباعه.

٣٠-على، ماهر أبو المعاطى(٢٠٠١): نماذج ومهارات التدخل المهنى فى الخدمة الإجتماعية، القاهرة، مكتبة زهراء الرياض.

٣١-محمود، رضوى(٢٠١٦): المراهقة "طغيان العاطفة على العقل"،القاهرة، وكالة الصحافة العربية للنشر والتوزيع.

٣٢-محمد صالح،عبد الحى(١٩٩٧): الخدمة الإجتماعية فى المجال المدرسي،الإسكندرية، المكتب الجامعى الحديث.

٣٣-محمد ابوالنصر، مدحت(٢٠٠٨):الإتجاهات المعاصره فى ممارسة الخدمة الإجتماعية الوقائية، القاهره، مجموعة النيل العربية.

٣٤-محمد ابوالنصر، مدحتفن ممارسة الخدمة الإجتماعية، القاهره، دار الفجر للنشر والتوزيع.

٣٥-محمد عفيفى، عبد الخالق(١٩٩٩): مهارات الممارسة المهنية فى الخدمة الإجتماعية، القاهرة: مكتبة عين شمس.

٣٦-مسعود، وائل (٢٠١٠): خدمة الجماعة، القاهرة، الشركة العربية المتحده للتسويق والتوريدات.

٣٧-مصطفى السروجى، طلعت(٢٠٠٩): الخدمة الإجتماعية "أسس النظرية والممارسة"، الإسكندرية، المكتب الجامعى الحديث.

٣٨-نايل الغرير ،أحمد ، النوايسة، أديب(٢٠١٠): اللعب وتربية الطفل،الأردن، إثراء للنشر والتوزيع.

٣٩-نجيب توفيق، محمد (١٩٩٦): الخدمة الإجتماعية المدرسية،القاهرة، مكتبة الأنجلو المصرية.

٤٠-هانز، ديفيد(٢٠٠٨): إقهر الإكتئاب، ترجمة مكتبة جرير، ط٢،الرياض، مكتبة جرير.

ب-الأبحاث العلمية:

١- حسن أحمد، ريهام(٢٠٢٢): اضطراب الألعاب الإللكترونية لدى عينة من المراهقين، بحث منشور بالمجله العلمية للخدمة الإجتماعية، جامعة أسيوط، كلية الخدمة الإجتماعية، مج(٢)، ع(١٧).
متاح على:
https://doi.org/10.21608/aial.2022.118675.1251

٢- خالد الخليفة، هند(٢٠١٦): أنماط إستخدام ألعاب الإنترنت الإلكترونية وآثارها "دراسة على عينة من الأطفال الذكور فى المجتمع السعودى، بحث منشور فى المجلة الإجتماعية، السعودية، جامعة الإمام محمد

بن سعود الإسلامية، الجمعية السعودية لعلم الإجتماع والخدمة الإجتماعية، ع (١١).

جـ-الرسائل العلمية:

١- إبراهيم محمد، محبوبة(٢٠١٠): المشكلات الإجتماعية المرتبطة بإدمان ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإبتدائية، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة حلوان، كلية الخدمة الإجتماعية.

٢- سالم نايف، وسام(٢٠٢١): تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال: دراسة وصفية تحليلة للأطفال للفئات العمرية من ٧-١٥ سنة، رسالة ماجستير غير منشورة، العراق، جامعة بابل.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

١- Bernol- Merino Migual A.(2015): Translation and localization in video games, USA, Routledg.

٢- Carl Lage, Anton, Bremberg, Sven(2007): Health effects of video and computer game playing: A systematic review, Swedish, Swedish National institute of Public Health.

٣- Cournoyer, Barry R. (2008): The Social work skills workbook, Canada, library of congress.

٤- D. Griffiths, Mark (2014) : Internet Addiction Disorder and Internet Gaming Disorder are Not the Same ,Article in Journal of Addication Research & Therapy, UK, Nottingham trent university.

٥- Eiche, Adam et al(2012): Video **Games " play that can do** serious good, Article in American Journal of Play, Switzerland ,university of Geneva, vol (7), No(1).

٦- F.,Oskenbaya et al(2016): Psychological trauma as a reason for computer game addiction among adolescents, article in International Journal of Environmental & Science Education, Kazakhstan, Al-Farabi Kazakh National University, 11 (9).

٧- Gibbons, William et-al(2014): Music in video games, USA, routledge.

٨- Gunter, Barrie(1998): The effects of video games on children: The myth unmasked, UK, sheffiled Academic press.

٩- Gebo, Lisa I., et-al(1999): social work processes, USA, Brooks/cole .

١٠- J. Ferguson, Christopher(2018) :Video Game Infl uences on Aggression, Cognition, and Attention, USA, Springer International Publishing.

١١- Krogsrud Mily, Karla et-al(2010): Generalist social work practice, 6 thed, London, Pearson; 6th edi.

١٢- Kok eren,Hulya, Orsal, Ozlem(2018): Computer game

addication and loneliness in children, Article in Iranian Gournal of Public Health. Turkey, Eskisehir Osmangazi university. 47(10).

١٣- K. Kirst, Karen, H.Hull ,Grafton (2001): Generalist practice with organizations and communities, 2nd ed, USA, library of congress cataloging in publication data,

١٤- , Susan, .Landau MA Trent Nguyen, Fullerton(2019): **Effects of Gaming on Children's** Brains: Depression and Social Isolation, research in Advances in Social Sciences Research Journal, California State University, Fullerton, Vol(6), No(9).

١٥- Lobel, Adam et-al(2014): The Benefits of Playing Video Games, Article in American Psychological Association, Holland, Radboud University Nijmegen, 69 (1).

١٦- Massey, Akansha(2020) Gaming Addiction: Short and Long Term Effects, Article in International Journal of Research in Engineering, Science and Management, India, Govt. College of Nursing, Vol 3(8).

١٧- Omer,Shano(2017): Impact of computer games on studenta GPA, Articale in European Journal of Education studies. University of human development, 3(8).

١٨- Prot, Sara et- al(2012): Video game: Good, Bad, Or other?, Article in Pediatric clinics of north America, USA, lowa State University, Department of Psychology, Vol 59(3)..

١٩- R., Philip(2002): Social work social welfare and American society, Boston, Allyn & Bacon.

٢٠- Salcean, Claudia(2014): The influence of computer **games on children's** development, Exploratory study on the attitudes of parents, Journal of Social and Behavioral Sciences, Romania, Ovidius University of Constanta ,Vol (149).

٢١- Terry, marion et al(2014): Video gaming as a factor that affects Academic performance in grade nine, Article international journal of humunities and social science, Canada, Brandon University, Faculty of Education, 4(10).

٢٢- Westwood, Dave, Griffiths, Mark D. (2004): The Role of Structural Characteristics in Video-Game Play Motivation: A Q-Methodology Study, Article in Article in Cyber psychology, Behavior, & Social Networking journal, UK ,Centre for Learning Quality Enhancement, Middlesex University, Middlesex. Available at: https://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/4638/1/205697_7853%20Griffiths%20Postprint.pdf