Electronic games and their repercussions during the emergence of the new Corona Virus Their prevalence and risks

الألعاب الأليكترونية وتداعيتها أثناء فترة فيروس كورونا المستجد.أنتشارها ومخاطرها
دراسة ميدانية لمستخدمي الألعاب الأليكترونية أثناء فترة أنتشار فيروس كورونا "

Electronic games and their repercussions during the emergence of the new Corona Virus Their prevalence and risks

سامح محمد جمال احمد

باحث – ماجيستير

كلية الاداب – جامعة كفر الشيخ – مصر

قسم الأثار – شعبة الأثار اليونانية و الرومانية

ملخَّص:

شهدت مبيعات الألعاب الإلكترونية خلال الشهور الماضية ارتفاعاً واضحاً، بجانب حدوث نمو كبير في معدلات استخدام الألعاب الإلكترونية، وذلك بسبب تداعيات انتشار فيروس كورونا.وتكشف منصة Games Industry المتخصصة، عن أن معدلات الجلوس في المنزل الكبيرة في عدة دول حول العالم بسبب انتشار كورونا، ساهمت بشكل كبير في رفع معدلات استخدام الألعاب الإلكترونية، وكذلك ارتفاع سوق المبيعات الخاص بالألعاب . و مع استمرار تطبيق الإجراءات الاحترازية التي تفرضها الحكومات لمجابهة فيروس كورونا المستجد، ومكوث الكثيرين في المنازل. إن الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية، وزيادة الساعات التي يقضيها الأطفال في ممارسة اللعب بها، فبدأ يثير التساؤلات من قبل المربين وعلماء الاجتماع، حول آثارها النفسية والاجتماعية، وقد أصبح هذا الموضوع مثار للجدل بين العلماء .

الكلمات المفاتيح:

مبيعات – الألعاب الإلكترونية – فيروس كورونا – أثار نفسية – الاثار الاجتماعية .

Abstract :

The sales of electronic games witnessed a clear rise during the past months, along with a significant growth in the rates of using electronic games, due to the repercussions of the

Electronic games and their repercussions during the emergence of the new Corona Virus Their prevalence and risks

spread of the Corona Virus. The Games Industry specialized platform reveals that the large seating rates in many countries around the world due to the spread of Corona, It contributed greatly to the increase in electronic gaming use, as well as the increase in the sales market for games. And with the continued application of precautionary measures imposed by governments to confront the new Corona virus, and the stay of many in homes. The widespread use of electronic games, and the increase in hours spent by children in playing with them, so he started raising questions by educators and sociologists about their psychological and social effects, and this issue has become a subject of controversy among scholars ..

Keywords

Sales - Electronic games - Corona Virus - - Psychological effects - Social effects .

مشكلة الدراسة وأسئلتها:

جلبت التطورات التكنولوجية المعاصرة، في مجال الكمبيوتر والإنترنت معها أشكالا وأفكار ومشكلات جديدة لأطفالنا، حيث ظهرت في السنوات الأخيرة أشكال ثقافية وتربوية جديدة تساير هذا التطور وهي الألعاب الإلكترونية الأكثر جذبا للأطفال.

ففي ظل التطور التكنولوجي والإلكتروني المعاصر وتوسع رذاذ الموجة الثالثة وتبعاتها المعرفية، ازداد اهتمام الباحثين والمتخصصين بمستقبل الطفولة والأطفال في مجتمعنا المعاصر، وفرض عليهم الاهتمام بقضاياهم ومشكلاتهم أكثر من أي وقت مضى كون هذه الفئات العمرية أكثر استجابة للتغيرات الاجتماعية والثقافية.

إن الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية، وزيادة الساعات التي يقضيها الأطفال في ممارسة اللعب، بدأ يثير التساؤلات من قبل المربين وعلماء الاجتماع، حول آثارها النفسية والاجتماعية، وقد أصبح هذا الموضوع مثار للجدل بين العلماء، فريق منهم متفائل، وآخر متشائم) المحسن[1](2003) .

[1] – المحسن، حسن عبدالرحمن .(2003) .أطفال الإنترنت .مجلة كليةالتربية ببنها، المجلد الثالث عشر، العدد 54 ص13 .

Electronic games and their repercussions during the emergence of the new Corona Virus Their prevalence and risks

نتيجة لتعدد الألعاب الإلكترونية العنيفة وتنوعها ظهرت أثار مختلفة على سلوك الأطفال الممارسين لها، من نواحى متعددة أسهمت فى الدعوة الى القيام بدراسة لهذه الظاهرة للتعرف الى الأثار السلوكية والاجتماعية المختلفة على الأطفال وتشير مايا أنه نظرا لضعف أجهزة الرقابة على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وقلة مراقبة الأسر لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب، وقلة والوعى بمخاطر الألعاب الإلكترونية فإن هناك حاجة ماسة لمعرفة الأثار السلوكية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية على الأطفال .

فانبثقت مشكلة الدراسة الباحثين بناء على اطلاعهم على العديد من مواقف العدوان التى شاعت فى المدارس والشوارع وفى أماكن اللعب، وحجم الأضرار التى نجم عنها والتى تهدد سلامة الأطفال فى كثير من الاحيان، وأمن المجتمع فى احيان كثيرة .

واعتمادا على هذه الملاحظات توجه الباحثون لمعرفة علاقة بعض المصادر فى اكتساب السلوك العدواني لدى الأطفال، فقد لوحظ انتشار المشاهد العنيفة فى البرامج المعدة للأطفال، والكم الهائل من الألعاب العنيفة التى يمارسها الأطفال فى البيوت أو فى محال الألعاب الإلكترونية، بالإضافة الى كثافة التعرض لهذه المضامين العنيفة فى التلفاز والألعاب الإلكترونية من قبل الأطفال .

وفي ضوء ما سبق، تتحدد مشكلة الدراسة في السؤال الرئيسي الآتي:

ما علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور؟

حدود الدراسة:

اقتصرت هذه الدراسة على البحث في انعكاسات لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية و الأثار الاجتماعية الناجمة عنها .

محور الدراسة : التأثير الاجتماعي لألعاب الفيديو علي الأطفال و أضرارها .

مصطلحات الدراسة :

-الألعاب الإلكترونية:

هي" نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي .ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال ت وافرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحواسيب و الهواتف النقالة، و أجهزة Playstation والإنترنت والتلفاز والفيديو وكذلك أجهزة :(Salen digital palm devices) والأجهزة الكفية المحمولة .

ويعرفها الباحثين إجرائيا بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية، والتي تشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية المحمولة.

- جهاز ألعاب الفيديو " (Play station)

جهاز مخصص للألعاب بصورة تليفزيونية يستخدم الاقراص المضغوطة المحملة بالبرامج المتنوعة حيث يخصص كل قرص للعبة واحدة بمراحلة واحدة ،أو بعدة" أبو العينين[2] (2010) .

منهج الدراسة :

اعتمدت الدراسة الحالية المنهج الوصفي التحليلي، أما مناهج الدراسة المستخدمة في الدراسات السابقة، فقد تنوعت بين المنهج الوصفي التحليلي، والمسحي، والمنهج التجريبي.

وذلك لتوافقها وملاءمتها مع طبيعة الدراسة الحالية.

---

[2] - أبو العينين، علاء .(2010) .حياة أفضل بلا" بلايستيشن"، موقع رسالة الإسلام .تم استع ا رضه في 27 من ذي القعدة 1434هـ

http://woman.islammessage.com/article. :

aspx?id=3502

متغيرات الدراسة والدراسات السابقة :

أما بالنسبة للجانب الاجتماعي فإن الوسائط الإلكترونية وفرت للطفل فرصة غير مسبوقة للتواصل والتعارف مع أصدقاء من مختلف الثقافات، كما أنها فتحت مجالا جديداً للحوار الأسرى بين الطفل والوالدين، لو أحسن الوالدان استغلالها بمشاركة الطفل في اللعب والتصفح .كما ظهر أيضا ضعف واضح في الثقافة الصحية وعدم الالتزام بقواعد الصحة العامة في استخدام الوسائط الالكترونية، وكذلك إفراط بعض المستخدمين في الوقت إلى حد الإدمان.

وقام الهدلق (2012) [3]بدراسة حول" إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب) التعليم العام بمدينة الرياض ."طبقت الدراسة على359) طالبا، اعتمدت الدراسة على استبانة مكونة من (71) فقرة.

توصلت الدراسة إلى عدد من النتائج، أهمها :أن هناك عدداً من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل والتصور، وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة

من خلال استعراض الجهود البحثية في مجال موضوع الدراسة يمكن القول إن الدراسة الحالية اتفقت مع الدراسات السابقة من حيث الموضوع بشكل عام، وإن كان ثمة اختلافات بينها حول قياس الاتجاهات نحو الألعاب الإلكترونية، أو سلبياتها وايجابياتها، أو علاقتها بالعنف

[3] – الهدلق، عبدالله عبدالعزيز .(2012) .إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض .مجلة القرأة والمعرفة،(2) ، جامعة عين شمس، مصر ، ص 10 .

والسلوك العدواني، أو الانعكاسات التربوية على الأطفال المستخدمين لها .أما مناهج الدراسة المستخدمة في الدراسات السابقة، فقد تنوعت بين المنهج الوصفي التحليلي، والمسحي، والمنهج التجريبي.

وبالنسبة للعينات المستخدمة فيها، فتنوعت بين طلبة المدارس، وأولياء الأمور، والمدرسين .أما الأدوات المستخدمة فيها، فبعضها استخدم الاستبانة، وبعضها استخدم المقابلة والأسئلة

المفتوحة، بينما استخدم بعضها الآخر الاختبار.

وبذلك فإن الدراسة الحالية تتميز عن سابقاتها، في أنها تتناول الانعكاسات لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية وأما منهجها المستخدم، فهو المنهج الوصفي التحليلي .

- الأدوات المستخدمة في هذا البحث:

فهي الاستبانة أو الأستبيان .

أهمية الدراسة:

من المتوقع أن تسهم هذه الدراسة في إطلاع على أهم الآثار السلوكية، والصحية، والاجتماعية (المترتبة على ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، وبالتالي يمكن الاسترشاد بنتائج وتوصيات هذه الدراسة عند الرغبة في شراء برمجيات الألعاب الإلكترونية، أو الرغبة في إنتاج العاب الكترونية جديدة، كما يمكن الإفادة من نتائجها في وضع تشريعات قانونية لتنظيم القطاع التجاري ذي العلاقة بهذا المجال.

أهداف الدراسة:

تسعى الدراسة لتحقيق الأهداف التالية:

1.-التعرف علي انعكاسات استخدام الألعاب الالكترونية وآثارها السلبية والايجابية على الأطفال .

2.-التعرف على أهم الحلول المقترحة للحد من الآثار السلبية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية.

.3- التعرف على الانعكاسات الناتجة عن استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يرى الخبراء ، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم الباحث المنهج التحليلي وأشارات نتائج الدراسة الى أن ثمة مخاطر عديدة لهذه الألعاب، من حيث دورها في حوادث العنف بأنواعه، كما أنهم يدركون حجم الآثار الصحية السلبية نتيجة إدمان الأطفال على هذه الألعاب، كمشكلات البصر والسمع وعلى صعيد إنماء قدرات ومهارات الاطفال العقلية والحركية ،أو مهارة تعلم اللغات ،أو مهارة إدارة الوقت ، فلا يرى الخبراء ثمة فوائد لها في هذا الجانب.

النتائج والتوصيات :

وبالنظر لوجهة نظر أولياء الأمور، فقد بينت نتائج الدراسة أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال قي ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يؤثر في مجهوداتهم الدراسية، فضلاً عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم، مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسر، كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة، وبروز نزعة الأنانية لدى الأطفال.

كذلك أبدى الأهالي قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية .كما بينت نتائج الدراسة أن للحد من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية عدة محاور منها : تفعيل دور هيئات الرقابة الحكومية والمختصة في مراقبة ما يطرح بالأسواق من هذه الألعاب، وضرورة اشراف الأهل على شراء برامج الألعاب

المناسبة لأعمار أطفالهم، فضلاً عن تفعيل دور المدرسة في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على تلك الألعاب، وكيفية ممارستها بصورة صحيحة، وإلزام المحلات التجارية بوضع معلومات تعريفية عن طبيعة الألعاب المعروضة والفئات العمرية المناسبة لها.

المقدمة :

شهدت مبيعات الألعاب الإلكترونية خلال الشهور الماضية ارتفاعاً واضحاً، بجانب حدوث نمو كبير في معدلات استخدام الألعاب الإلكترونية، وذلك بسبب تداعيات انتشار فيروس كورونا.

وتكشف منصة Games Industry المتخصصة، عن أن معدلات الجلوس في المنزل الكبيرة في عدة دول حول العالم بسبب انتشار كورونا، ساهمت بشكل كبير في رفع معدلات استخدام الألعاب الإلكترونية، وكذلك ارتفاع سوق المبيعات الخاص بالألعاب.

حيث يكشف التقرير أن مبيعات 16 شركة منتجة للألعاب، ارتفعت بنسب كبيرة في حوالي 50 دولة في أوروبا وآسيا وأفريقيا، حيث أن 4.3 مليون لعبة جرى تحميلها خلال الأسابيع الـ 12 الماضية، كما أن الأسبوع الأخير من مارس، شهدت ارتفاعاً في نسب التحميل بنسبة 66% عن المعدل السابقة، كما أن نسب المبيعات ارتفعت بنسبة 44% خلال الشهر الأخير.

"كشف التقرير أن البلدان التي دخلت في حجر صحي كامل مثل إيطاليا وفرنسا وإسبانيا على سبيل المثال، شهدت ارتفاعاً واضحاً بلغ 180% عن المعدلات المعتادة، فإيطاليا وحدها شهدت نسبة ارتفاع قدرت بأكثر من 174% ارتفاعاً في معدلات الشراء والتحميل الخاصة بالألعاب الإلكترونية.

أما الدول التي تدخل الآن في حظر جزئي في أوروبا، شهدت نسب ارتفاع ملحوظة، فبريطانيا حققت نسبة ارتفاع تزيد عن 60% فيما حققت ألمانيا ارتفاعاً بنسبة.64% ،

ويكشف تقرير Hollywood reporter ارتفاعاً في نسب استخدام الألعاب الإلكترونية بنسبة تصل إلى 75%عن النسب المعتادة، وذلك في عموم الولايات المتحدة الأمريكية.
وذلك بحسب ما كشفت التقارير فإن معدلات الارتفاع جاءت بسبب الجلوس في المنزل بسبب الحجر المنزلي."[4]

و مع استمرار تطبيق الإجراءات الاحترازية التي تفرضها الحكومات لمجابهة فيروس كورونا المستجد، ومكوث الكثيرين في المنازل، تزايد استخدام الألعاب الإلكترونية، الأمر الذي دفع موقع التواصل الاجتماعي) تويتر(، منذ أيام إلى إطلاق حملة توعوية تحت عنوان» دايماً العبها صح«، وذلك بعد

[4] – كفافي ، اسلام . نمو كبير في سوق الألعاب الإلكترونية بسبب كورونا ، مجلة مباشر بلس . (نسخة اليكترونية) ، 27 أيار مايو 2020 م

https://pulse.mubasher.info/news/coronavirus/14388/%

تحذيرات كثيرة من خبراء نفسيين،و يؤكدون فيها أن الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى الصرع والانتحار. وتسعى الحملة إلى تسليط الضوء على أهمية تعزيز الصحة البدنية والذهنية لهواة الألعاب الإلكترونية خلال الظروف الراهنة مع انتشار فيروس كورونا، حيث اختارت 6 من أبرز ممارسي الألعاب الإلكترونية في المنطقة العربية، للقيام بهذا التحدي.

وبدوره، يوضح أستاذ الطب النفسي بجامعة القاهرة الدكتور جمال فرويز، أن كل الألعاب الإلكترونية ضارة، فهناك أضرار من الموبايل والجهاز الإلكتروني نفسه على العصب البصري والقشرة المخية، حيث تتسبب في تهييج البؤرة الصرعية، والتي تحدث من الجلوس أمام الكمبيوتر لفترات طويلة،إضافة إلى أن الكمبيوتر يتسبب في تأثير عكسي على التركيز والانتباه، وكل هذه أمور سلبية.

"أنه من الممكن أن تتسبب الألعاب الإلكترونية في نوبات صرع، حيث إن الأشخاص الذين لديهم بؤرة صرعية خاملة، من الممكن أن تتسبب هذه الألعاب في نشاطها، إضافة إلى أنه من الممكن أن يصبح الطفل أكثر انطوائية، وإذا كان لديه أي استعداد جيني من البداية لأي مرض نفسي، ستؤدي هذه الألعاب للتغيير في سلوكياته، فالألعاب تزيد من احتمالية الإصابة بأمراض نفسية"[5]

لم يعد غريبا أن ينجذب أطفال الجيل الجديد نحو الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب التقليدية الأخرى، فقد أدى انتشار الكمبيوتر(الحاسب الألي)، وألعاب الفيديو والإنترنت في السنوات الأخيرة إلى بروز دورها بوضوح في حياة الأطفال، حتى باتوا يفضلونها، واعتادوا ممارستها لتطغى وتفرض نفسها عليهم، بحيث أننا نستطيع القول أنها أصبحت جزءاً من نمط حياتهم اليومية.

---

[5] – عبد المنعم، سارة . في زمن «كورونا».. خبراء نفسيون يحذرون من الألعاب الإلكترونية: تؤدي للصرع الانتحار،صحيفة الرؤية . (نسخة اليكترونية) ، 27 أيار مايو 2020 م .

https://www.alroeya.com/130-41/2132380-%

ومع تسارع التطورات التكنولوجية في السنوات الأخيرة، وما ارفقها من تغيرات اجتماعية وثقافية، بدأت الألعاب الإلكترونية تنتشر انتشارًا واسعاً وتنمو نمواً ملحوظاً، فأصبحت الأسواق تعج بمختلف أنواع هذه الألعاب، وتشير بعض الدراسات إلى أن هذه الألعاب الإلكترونية انتشرت بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام، فلا يكاد يخلو بيت منها حتى أصبحت جزءًا من غرفة الطفل، بل أصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا !

– الانعكاسات لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية :

وأصبحت الألعاب الإلكترونية الشغل الشاغل لأطفال اليوم حتى أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم، ويمكن القول ان هذا الضيف دخل في منافسه حادة مع الأسرة في مهمة التنشئة الاجتماعية.

وإذا كان اندفاع الطفل نحو الألعاب الإلكترونية يحمل في طياته الكثير من الأمور الإيجابية، فإن الأمر لا يخلو من بعض المخاطر الصحية والسلوكية والثقافية التي ينبغي الالتفات إليها . ولا يجب أن يتخيل البعض أن الكلام هنا يقتصر على سن الطفولة والمراهقة فقط، فالأمر يمتد ليشمل فئة الشباب أيضا.وفي ضوء طبيعة العصر، وما يشهده من ثورات تكنولوجية متلاحقة في كافة مناشط الحياة الاجتماعية،والتعليمية، والتثقيفية، والترويحية، فإنه يتوقع من الأسرة العربية المعاصرة، باعتبارها تمثل خط الدفاع الأول عن الأطفال،"أن تعمل على تطوير معارفها ومهاراتها التقنية المعاصرة تدريجياً لتمكينها من التوجيه والإرشاد والإشراف على الأبناء خلال استعمالهم لهذه التقنيات الحديثة، ولمشاركتهم ما يقومون به من تعلم وتثقيف بواسطتها والوقوف في وجه التحديات والمخاطر الداهمة، وتشكيل درع واقٍ لحماية الأطفال وتوعيتهم والعمل على نشر الثقافة).السليمة بينهم) بركات، وتوفيق،2009 [6]"

– البحث : الألعاب الأليكترونية وتداعيتها أثناء فترة فيروس كرونا المستجد أنتشارها ومخاطرها ،

[6] – بركات، وجدي، وعبدالمنعم توفيق" .(2009) .الأطفال والعوالم الافتراضية – آمال وأخطار ."مؤتمر الطفولة في عالم متغير 2009/5/19، الجمعية البحرينية لتنمية الطفولة، مملكة البحرين، ص 18 .

تشير بعض الدراسات إلى أن العمل في صناعة الألعاب الإلكترونية بدأ في نهاية القرن التاسع عشر، وأصبحت منتشرة في عام1981م (اليعقوب وأدبيس : ٢٠٠٩) [7] – ومع توسع انتشار تكنولوجيا الإعلام والاتصال في العقدين الأخيرين من القرن العشرين انتشر استخدام هذه الألعاب في المنازل ومراكز الألعاب وبشكل غير مسبوق.

وتعد الألعاب الإلكترونية من أكثر الألعاب شيوعا في هذا العصر، وتسمى أحيانا ألعاب الفيديو، أو ألعاب الحاسب الآلي، ويمكن عرض أحداثها على الشاشة، ويمكن للاعب التحكم في مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية .وتتكون هذه الألعاب من عنصرين:

الأول، جهاز مستضيف، وهو إما أن يكون حاسبا شخصيا،أو جهاز إلكترونيا مرتبطا بشاشة تلفزيون . ومن أشهر هذه الأجهزة ما يعرف بالبلايستيشن : (PlayStation)، الذي انتجته شركة سوني اليابانية، أما العنصر الثاني فهو برمجيا وتحمّل على (CD) حاسوبية مخزنة على قرص مدمج بالجهاز المستضيف ليتحول إلى لعبة.

– الألعاب الإلكترونية بين الايجابيات والسلبيات :

إن الارتباط القوي الذي جمع بين أطفالنا والألعاب الإلكترونية، والذي أصبح جزءاً لا يتجزأ من ثقافة الألفية الثالثة، أدى إلى جدال بين علماء النفس والتربية، حول مدى أثر هذه الألعاب بأشكالها المختلفة على أطفالنا، سواء من النواحي الصحية، أم السلوكية، والانفعالية، فضلاً عن آثارها القيمية والثقافية بشكل عام.

---

[7] –اليعقوب ، على محمد وادبيس ، منى يونس (٢٠٠٩): دور الالعاب الالكترونية المنزلية فى تنمية العنف لدى طفل المرحلة الابتدائية بدولة الكويت . مجلة مستقبل التربية العربية ، المجلد (١٦)، ص ٢٥٦:٢١٨ .

وفي خضم الاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية، يتساءل المرء عن الآثار التي يمكن أن تحدثها هذه الألعاب على الأطفال، فالألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات، فإنها كذلك لا تخلو من الإيجابيات.

فمن الناحية الايجابية، اعتبر البعض أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية المليئة بالحركة والمؤثرات البصرية، تسهم في تحسين قدرتهم على الإبصار، حيث أكدت الدراسة التى أجراها باحثون أمريكيون في جامعة.روشيسترأ ان الأطفال الذين مارسوا هذه) الألعاب لساعات قليلة يومياً على مدار شهر كامل، ظهر لديهم بوادر تحسن في قدرتهم على الإبصار بنسبة 20 ٪ لكونها أثرت في الطريقة التي يتعامل بها الدماغ مع المعلومات البصرية، وأفادت أستاذة الاعصاب والمخ والعلوم المعرفية بالجامعة الدكتورة دافين بافيلير (Daphne Bavelier) إن الأطفال الذين تم إجراءا الدراسة عليهم أظهروا زيادة كبيرة في القدرة التحليلية لأعينهم بعد 30 ساعة متقطعة من ممارسة

هذه الألعاب، حيث تمكنوا من تعريف الرموز والحروف في).اختبارات الإبصار بطريقة دقيقة (الشحروري : 2008) [8] .

– وحول العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والمخرجات المعرفية والتعليمية، أسفرت الدراسات عن نتائج متباينة ومتفاوته حيث أشار (بيو 2006) – عند (الهدلق : 2012)[9]، إلى بعض النتائج الإيجابية، منها أن ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت (OnlineGames)، تحسن المهارات المعرفية، وبالذات مهارات القراءة على وجه التحديد وذلك بالنسبة للأطفال ذوي مهارات القراءة المنخفضة.

– أما من النواحي الاجتماعية، فقد أكدت بعض الدراسات أن هذه الألعاب تعمل على توطيد العلاقة بين الآباء والأبناء، وتقترح الترويج لها كأداة لربط افراد الأسرة .وكشف البحث الذي أجرته" جمعية برامج الكمبيوتر الترفيهية "أن % 35 من الذين شملهم البحث، أي واحد بين ثلاثة أولياء أمور، لا

[8] – الشحروري، مها حسني .(2008) .الألعاب الالكترونية في عصر العولمة، ط1 ، دار المسيرة، عمان، الأردن ، ص 9 .

[9] – الهدلق، عبدالله عبدالعزيز ، مصدر سبق ذكره ، ص 10 .

يتوانون عن الانغماس في تلك الألعاب، وأن % 80 منهم يشاطرون الأبناء اللعب، ويعتقد ثلثا المشاركين في الدراسة أن الألعاب وطدت أواصر العلاقة بين أفراد العائلة .(الشحروري:[10]2008) .

وفيما يتعلق بسلبيات هذه الألعاب على الأطفال، كما تناولته بعض الأبحاث المتخصصة في هذا المجال، فيمكن استعراض أهمها على النحو الآتي:

- الاضرار الصحية والبدنية:

تشير حسني (34:2002)[11] أستاذة طب الأطفال بجامعة عين شمس، في دراسة لها" أنه مع انتشار الألعاب الإلكترونية على مدى الخمس عشرة سنة الماضية، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، موضحة أن الجلوس لساعات عديدة أمام الحاسب، أو التلفاز يسبب آلاماً مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرار بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة."

وفي هذا الصدد أشارت منسي" (185:2012)[12]أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لساعات طويلة باليوم لها آثار سلبية كثيرة منها :زيادة الوزن، وهشاشة العظام، وتشوهات بالعمود الفقري للطفل، وآلام باليدين، واضرار بالعين، فضلاً عن الضعف في السلوك الاجتماعي للطفل."

-الأضرار النفسية والاجتماعية:تؤكد السعد (2005)[13]أنه وفقا للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي؛ فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال

---

[10] – الشحروري، مها حسني ، مصدر سبق ذكره ، ص 9 .

[11] – حسني، إلهام .(2007) .ألعاب الكومبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذرع، جريدة الشرق الأوسط، العدد 8559.

[12] – منسي، حسن .(2012) .الآثار السلبية للألعاب الالكترونية على الأطفال في المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة الرس بالمملكة ،)العربية السعودية .مجلة كلية التربية، جامعة المنصورة،) الجزء الثاني، مصر ، ص 79 .

[13] – السعد، نورة .(2005) .الخطر في العاب الفيديو للأطفال، جريدة الرياض،العدد 13406 .

الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف، وارتفاع معدل جرائم القتل، والاغتصاب، والاعتداءات

الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام، والألعاب الإلكترونية، ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة.

فبالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين، وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم دون وجه حق، فإنها تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها، وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان، التي تقودهم

في النهاية إلى ارتكاب الجرائم .وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب، فعلى سبيل المثال أجريت دراسة كندية لمراجعة وتقويم المحتوى لثلاثمائة لعبة الكترونية، تبين أن (222) لعبة منها تعتمد اعتماداً مباشرا على ارتكاب الجريمة والقتل)، (مي[14] :2010) .

-الأضرار التربوية:

قدمت العديد من الدراسات أدلة قوية تثبت أن الأطفال الذين يمضون أوقاتًا طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية، لا سيما ألعاب العنف تؤدي إلى ضعف في تحصيلهم الدراسي في المدرسة، وبالتالي حصولهم على تصنيفات متدنية من قبل المعلمين، مقارنة مع الأطفال الذين يمارسون ألعابًا أقل عنفا، أو لا يمارسون الألعاب الإلكترونية على الإطلاق ويذكر(الأنباري :2010)[15]أن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل الصغير) ما دون سن العاشرة (بهذه الألعاب، فإن

---

[14] – مي، على.(2010) .سلبيات وايجابيات الألعاب الالكترونية .منتدى الإعلام لمدرسي بالإسكندرية .

تم استعراضه بتاريخ 21435/ 25 هـ

http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic

[15] – الانباري، باسم .(2010) .نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية .تم استعراضة بتاريخ 1434هـ /1/ 25.

http:// : alexmedia. forumsmotions.com/t150-topic

ذلك يؤثر سلبا في دراسته ونطاق تفكيره .كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية، يؤثربشكل مباشر في مجهوداتهم الدراسية في اليوم التالي، وقد يجعل الأطفال غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى

المدرسة، وإن ذهبوا، فإنهم قد يستسلمون للنوم في فصولهم المدرسية، وهذا يتفق مع ما توصلت إليه دراسة (حسني : 2002)[16]من أن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل.

الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة

-الأضرار الثقافية:

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

لقد ازداد اهتمام الباحثين في مجال الآثار والانعكاسات الناجمة عن التكنولوجيا المعاصرة على ثقافة المجتمعات ومنظوماتها القيمية، إذ يذكر (الريماوي : 2010)[17] ، أن مما ا زد من هذا الاهتمام ملاحظات لا تخطئها عين ، ومراقب طول الف وتزداد طول الفترة التى يقضيهاالطفل في مشاهدة برامج التلفاز الموجهة للأطفال والراشدين) ومنها الألعاب الإلكترونية(، وتعرضهم لأفلام حاملة لثقافات الأمم الأخرى تهاجم ثقافة أطفالنا وتدفعهم إلى تذوق ثقافات غريبة عنا .أضف إلى ذلك شكوى الوالدين

---

[16] -- حسني، إلهام ، مصدر سبق ذكره .

[17] – الريماوي، محمد .(2010) .برامج الأطفال في التلفاز وأثرها في تنمية المهارت اللغوية لأطفال مرحلة المهد ومرحلة الطفولة المبكرة:الواقع والمأمول .كتاب الموسم الثقافي الثامن والعشرون لمجمع اللغة العربية الأردني، الأردن ، ص 10 .

والمعلمين من الأداء المدرسي لأبنائهم الذين يبالغون في طول فترات اللعب، وما ينجم عن هذا من اضطرابات سلوكية ومشكلات مدرسية.

كل هذه الأضرار التي تصيب أطفالنا في الوقت الذي تحقق فيه الشركات الأمريكية واليابانية المنتجة لهذه البرامج مكاسب هائلة؛ جراء تسويقها لمثل هذه الأجهزة وأسطوانات لعبها، فقد أعلنت شركة" سوني " اليابانية المتخصصة في صناعة الإلكترونيات في عام (2002) أنها تتوقع أن ترتفع

أرباح مجموعتها بنسبة (% 108) إلى 2,16) مليار دولار (خلال سنتها المالية، وأرجعت الشركة هذا الارتفاع في وأيضًا لعملية ، PlayStation)أرباحها إلى نجاح لعبة إعادة هيكلة قطاع الإلكترونيات في المجموعة، ومن هنا يتضح أننا نحن الخاسرون، نخسر أطفالنا وهم يربحون أموالنا .

دور الأسرة في التعامل مع ألعاب الأطفال الإلكترونية:

تواجه الأسرة العربية في عالمنا المعاصر –عصر العولمة والمعلوماتية وثورة الاتصالات وتكنولوجيا

المعلومات –وضعية معقدة من التحولات الكبرى، فهي تواجه فيضاً متدفقاً من التحديات المصيرية التي تشكل لها صعوبات وتحديات في مهام التنشئة، وما يتعلق بأدوارها الإرشادية والتوعوية الفاعلة في التعامل مع التكنولوجيا المعاصرة.

وقد وضع (بركات وتوفيق : 2009) [18]مجموعة من الأسس التي يمكن أن تسترشد بها الأسرة المعاصرة للقيام بدورها في التعامل مع آمال وأخطار العوالم الافتراضية على أطفالهم،

وأهمها:

مساعدة الأطفال على التفريق بين الواقع والخيال، وتعليمهم بأن عالم الألعاب والأفلام العنيفة لايمثل عالم الواقع.

[18] – بركات، وجدي، وعبدالمنعم توفيق ، مصدر سبق ذكره .

مصاحبة الأبناء في استعمالاتهم للكمبيوتر، والإنترنت، والألعاب الإلكترونية، وتوجيه ما يلزم في تعاملاتهم معها إلى الترفيه المفيد الهادف.متابعة الآباء لاستخدام أبنائهم للانترنت، ووضع الكومبيوتر الذي يتيح هذه الخدمة في أماكن مفتوحة للأسرة وليس خلف أبواب مغلقة.

تحديد مدة زمنية محددة لاستخدام الأطفال للإنترنت، أو الألعاب الالكترونية والتي ينبغي ألا تزيد على الساعة يومياً قدر الإمكان، وإتاحة الفرصة للأطفال لممارسة الألعاب الجسدية والحركة بعيداً عن الجلوس أمام جهاز الكومبيوتر.

كما أجرى (اليعقوب وادبيس : 2009) [19]دراسة حول دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت .هدفت الدراسة إلى معرفة العلاقة بين الألعاب الإلكترونية وسلوك العنف لدى الأطفال في المرحلة الابتدائية، وقياس درجة العنف .

توصيات:

-الاشراف على ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية وشرح عيوبها ومميزاتها للطفل وإرشاد الطفل لاختيار المناسب للمرحلة العمرية .

-تطوير وتنويع محتوى الالعاب الالكترونية لدعم النمو المعرفي والاجتماعى والانفعال .

-مناقشة الأطفال بصفة مستمرة فيما يشاهدونه، أو يلعبونه وإمدادهم بالمعلومات والمعارف التى تجعلهم يتعاملون بإيجابية وتفاعلية مع ألعابهم .

-تقديم العاب إلكترونية عربية تنافس الالعاب المستورة من حيث الفكرة والشكل واللون تحمل قيما وأفكارا من مجتمعنا العربي والإسلامي.

[19] – اليعقوب، علي، ومنى ادبيس .(2009) .دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت .مجلة مستقبل التربية العربية ، الكويت، ، العدد 58 ، ص 16 .

-القيام بتصميم ألعاب الكترونية تناسب الطفل المسلم، وتتوافق مع احتياجاته وتطلعاته وتاريخه وحضارته، وتتماشى مع القيم والمبادئ التى يطالب الاسلام بغرسها في الطفل منذ الصغر.-تشجيع الألعاب الالكترونية الجماعية التي تؤكد عمى فكرة العمل- كفريق " team work " والتي تساعد في تحقيق الفائدة المرجوة.

-مطالبة الأسرة أن توجه الطفل توجيها صحيحا والوقوف على توجهاته النفسية وميوله في اللعب وفي السلوك بغية تعديل هذه التوجهات نحو الوجهة الصحيحة، وجعل ميوله إيجابية في اللعب وفي السلوك .

-العمل على توعية الاطفال بمخاطر الإدمان على هذه الألعاب، كما يجب على أولياء الأمور والمعلمين توضيح الأخطار العقدية والاجتماعية والنفسية التى تسببها هذه الألعاب .

-التأكيد على أهمية دور المعلمين فى توجيه الاطفال لممارسة الالعاب الإلكترونية بصورة صحيحة والتى تعتمد على الأنشطة التى تنمى القدرات التفكيرية والإبداعية لدى الطفل .

-مطالبة الجهات المسؤولة بعمل مراقبة على ما يطرح فى الأسواق من ألعاب الكترونية، من خلال تكون لجان مرقابة متخصصة تتكون من علماء فى التربية، والاجتماع، وعلم النفس، والدين الإسلامي تحدد من هذه الألعاب ما يتم تداوله وما يحظر، ويكون المعيار الاتفاق مع ثقافتنا وأخلاقنا وعدم التعارض مع مبادئ مختلفة .

المقترحات:

-اجراء المزيد من الدراسات حول أثر استخدام الالعاب الالكترونية على العمليات المعرفية لدى فئات مختلفة .

-اجراء المزيد من الدراسات قائمة على توظيف الألعاب الإلكترونية فى تنمية بعض القدرات العقلية لدى الأطفال .

الخاتمة :

Electronic games and their repercussions during the emergence of the new Corona Virus Their prevalence and risks

يعيش الأطفال فى مجتمعاتنا النامية انفتاحا معرفيا متناميا وثورة تكنولوجية عارمة تروج لها أدوات الدعاية المنتشرة حول العالم دون التعرف على ايجابيات وسلبيات هذه التكنولوجيا .

ومع الثورة التكنولوجية التى نعيشها وانتشار الحواسيب المكتبية والمحمولة وأجهزة الألعاب المختلفة مثل:

PlayStation, Xbox, Gameboy, Wii والأجهزة اللوحية والكفية مثل: Galaxy Tab, IPad, IPod والهواتف الذكية مثل: IPhone, BlackBerry، Galaxy – أصبحت الألعاب الإلكترونية كثيرا ما تتواجد فى حياة الصغار والكبار على حد سواء وانتشرت الألعاب الإلكترونية بسرعة هائلة فى المجتمعات العربية بوجه عام، فلا يكاد يخلو بيت منها .

" فالألعاب الإلكترونية تعد من أكثر المغريات التى قدمها (الكمبيوتر) فى تقنياته، والتى راحت تجذب الأطفال اليها، وتدفعهم الى اللعب المتواصل فى ميدانها، وقضاء الأوقات الطويلة فى ممارسة هذا اللعب كيفما شاء الطفل، وبشتى أصناف الألعاب وأشكالها بحرية تامة، تتيح للطفل إغناء حاجته وميوله من هذه الألعاب، واكتساب المزيد من الخبرات التى تنتجها الألعاب عبر (الكمبيوتر) ."[20]

وبقدر ما يلعب الفرد يتواصل ترفيهيا مع مواقع الألعاب المختلفة عبر الشبكة، بقدر ما يتعلق فى فضاء اللعب، وينعزل أمام شاشة الكمبيوتر عن أقرب الناس أليه فهل يستطيع اللعبة الإلكترونية فى ظل تخطيها لحواجز الزمان والمكان، أن تتأكد كنظام تواصلى إنساني، يقرب الفرد من واقع الثقافي والاجتماعى الأصلي ويكسبه مهارات التواصل الاجتماعي واللغوي؟

أم أننا إزاء أزمة حقيقة للتواصل، تتحول بمقتضاها اللعبة الإلكترونية الى أداة لتعميق الاغتراب ووسيلة للانزواء والانطواء من خلال إبعاد اللاعب عن ذاته وواقعه، " وذلك لأن أغلب الخطابات التى تدور بين اللاعبين أثناء ممارستهم لألعاب القتل والمغامرة، تتجه الى التعبير عن الانتماءالى جماعات اجتماعية

[20] – Adams ، C. K. (2006). Childhood and adolescent obesity: A winning way to

ALLEN S. WEISS (2010). HOW VIDEO GAMES ARE CHANGING OUR LIVES. RETRIEVEDON05.04.2012 HTTP://WWW.NAPLESNEWS.COM/NEWS/2010/DEC/06/HEALTH

جديدة ليست لها وجودا حقيقا فى الواقع الأمر الذى جعل الباحثة تهتم بما اللألعاب الالكترونية من تأثير على بعض العمليات المعرفية (الذكاء اللغوي والاجتماعى) لدى اطفال مرحلة الطفولة المتوسطة ."[21]

وفقا لما توصلت اليه نتائج هذه الدراسة فإن الباحث يوصى بما يلي:

المقترحات :

1. ينبغي على التربويين وأولياء الأمور الاحاطة بأهم الجوانب الايجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الايجابية والحد من أثار الجوانب السلبية فى المدرسة والبيت وخارج المنزل .
2. إنشاء مركز وطني/قومي على مستوى الوطن العربي لإجراء بحوث ذات صلة للألعاب الإلكترونية والعمل على إنتاجها بما يتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية
3. إيجاد نظام تصنيف للألعاب الإلكترونية على غرار مجلس تصنيف البرمجيات الترفيهية "Entertainment software Rating Board (ESRB) ليكون مرجع يعنى بتصنيف الألعاب حسب الأعمار وكذلك يعنى بتوضيح محتوى كل لعبة عبر أوصاف مختصرة بما يتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية .
4. تبني وتضمين عناصر الجذب والإثارة والتشويق– المتضمنة فى الألعاب الإلكترونية شائعة الانتشار – فى إنتاج ألعاب الكترونية تتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.

[21] – Walsh، D. A. ، Gentile، D. ،& Bennett، E. ، Walsh N. (2006). National Institute on Media and the Family. In 11th annual video game report card_MediaWise، November28. Retrieved on 15.08.2010 <http://www.mediawise.org/>.

5. إنتاج برمجيات حاسوبية تعليمية وتربوية تشتمل على عناصر الجذب والإثارة والتشويق المتضمنة فى الألعاب الإلكترونية شائعة الانتشار .

6. وضع حوافز ومكافئات للتشجيع على إنتاج ألعاب الإلكترونية تتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية .

7. حماية حقوق الملكية الفكرية لبرمجيات الألعاب الإلكترونية التى تنتج فى العالم العربي .

8. تبني وزارات التربية والتعليم فى العالم العربي بعضا من الألعاب الإلكترونية التعليمية الجيدة وتضمينها فى المناهج الدراسية، وعمل مسابقات ذات صلة بهذه الالعاب داخل وخارج المدرسة .

9. ينبغي على مؤسسات التعليم العام عمل توازن بين أنماط التعليم الرسمي فى المدارس وأنماط التعليم غير الرسمي خارج المدارس وبالذات فى العوالم الافتراضية .

10. ينبغي تنظيم الوقت المخصوص لترفيه الطفل بين ممارسة الألعاب الإلكترونية (الافتراضية) وممارسة الرياضة الحقيقية مثل: السباحة ولعب الكرة بأنواعها والرحلات وغيرها من الأنشطة التى تعود بالفائدة على الطفل من الناحية الجسمية والنفسية والعقلية .

11. ينبغي على الوالدين أن يختارا الألعاب الإلكترونية المناسبة لأعمار أولادهم، وأن تكون خالية من أى محتوى يخل بدينهم وصحتهم الجسمية والعاطفية والنفسية .

12. ينبغي على الوالدين تحديد زمن معين للعب لا يزيد عن ساعتين فى اليوم لممارسة اللعب يوميا بشرط أخذ فترات راحة كل 15 دقيقة، ثم يقضى باقى الوقت فى ممارسة باقى الأنشطة اليومية .

13. ينبغي على الوالدين أن لا يسمحا للطفل بممارسة الألعاب الإلكترونية الا بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية .

14. ينبغي على الوالدين أن لا يسمحا للطفل بممارسة الألعاب الإلكترونية فى فترات تناول وجبات الطعام اليومية .

المراجع :

أولا الكتب :

الريماوي، محمد .(2010) .برامج الأطفال في التلفاز وأثرها في تنمية المهارت اللغوية لأطفال مرحلة المهد ومرحلة الطفولة المبكرة:الواقع والمأمول .كتاب الموسم الثقافي الثامن والعشرون لمجمع اللغة العربية الأردني، الأردن.

ثانيا المجلات العلمية :

السعد، نورة. (2005). الخطر في العاب الفيديو للأطفال، جريدة الرياض، العدد 13406 .

الشحروري، مها حسني .(2008) .الألعاب الالكترونية في عصر العولمة، ط1 ، دار المسيرة، عمان، الأردن.

المحسن، حسن عبدالرحمن .(2003) .أطفال الإنترنت .مجلة كلية التربية ببنها، المجلد الثالث عشر، (54)، مصر.

المولى، مأرب، ولميعه العبيدي. (2012). اتجاهات تلاميذ الصف الخامس الابتدائي نحو الألعاب الالكترونية. مجلة جامعة جرش ، مجلة جامعة الأردن للبحوث والدا رسات،المجلد الثاني ، العدد 14

الهدلق ، عبدالله عبد العزيز (٢٠١٢): إيجابيات وسلبيات الالعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض . مجلة القراءة والمعرفة ، العدد (٢) جامعة عين شمس ، مصر

اليعقوب ، على محمد وادبيس ، منى يونس (٢٠٠٩): دور الالعاب الالكترونية المنزلية فى تنمية العنف لدى طفل المرحلة الابتدائية بدولة الكويت . مجلة مستقبل التربية العربية ، المجلد (١٦)ص ، ص ٢١٨:٢٥٦ .

بركات، وجدي، وعبدالمنعم توفيق" .(2009) .الأطفال والعوالم – الافتراضية – آمال وأخطار ."مؤتمر الطفولة في عالم متغير 2009/5/19 18 "، الجمعية البحرينية لتنمية الطفولة، مملكة البحرين .

حسني ، الهام (٢٠٠٢): العاب الكمبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الاذرع . جريدة الشرق الأوسط العدد ٨٥٥٩ . الاحد ٢٣ صفر ١٤٢٣هـ٥ مايو ٢٠٠٢ .

منيف .(2009) .سوق الألعاب الإلكترونية أرباح عالية .جريدة السعودية الاقتصادية، العدد 5567 .

ثالثا الأطروحات والمذكرات العلمية :

الرميان، هند .(2007) .العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة دراسة شبه تجريبية على "Grand Theft Auto"البلاي ستيشن تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض .مشروع تخرج لدرجة الماجستير، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، الرياض.

جامعة الملك سعود. (2014). مشاريع التخرج للطلبة، تاريخ الرجوع : 1/3/2014

aspxhttp://faculty.ksu.edu.sa/search/

عبد الرحمن، زينب سالم .(2011) .الانعكاسات التربوية لاستخدام الوسائط الإلكترونية على ثقافة الطفل المصري – دراسة ميدانية ، بحث غير منشور، كلية التربية، جامعة سوهاج، مصر.

رابعا / المواقع والمدونات الأليكترونية والعلمية :

أبو العينين، علاء .(2010) .حياة أفضل بلا" بلايستيشن"، موقع رسالة لإسلام .تم استعراضه في 27 من ذي القعدة 1434 هـ، نقلا عن :

aspx?id=3502 /http://woman.islammessage.com/article

أبو جراح .(1425) .طفلك والألعاب الإلكترونية – مزايا وأخطار .مجلة المتميزة، العدد الثالث والعشرون، ذو القعدة 1425 /، المؤسسة العالمية للإعمار والتنمية، الرياض.

الانباري، باسم .(2010) .نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية.

على الرابط تم استعراضه بتاريخ 25 /1/ 1434 هـ.

:alexmedia. forumsmotions.com/t150-topichttp://

_عبد المنعم، سارة . في زمن «كورونا».. خبراء نفسيون يحذرون من الألعاب الإلكترونية: تؤدي للصرع الانتحار،صحيفة الرؤية . (نسخة اليكترونية) ، 27 أيار مايو 2020 م .

https://www.alroeya.com/130-41/2132380-%

– كفافي ، اسلام . نمو كبير في سوق الألعاب الإلكترونية بسبب كورونا ، مجلة مباشربلس . (نسخة اليكترونية) ، 27 أيار مايو 2020 م

https://pulse.mubasher.info/news/coronavirus/14388/%

منسي، حسن .(2012) .الآثار السلبية للألعاب الالكترونية على الأطفال في المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة الرس بالمملكة العربية السعودية .مجلة كلية التربية، جامعة المنصورة، العدد 79الجزء الثاني، مصر.

مي .(2010) .سلبيات وايجابيات الألعاب الالكترونية .منتدى الإعلام المدرسي بالإسكندرية. تم استعراضه بتاريخ 1435/2/25 هـ.

http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic

المراجع الأجنبية :

K. E. (2007). Violent video game effects on children and ،& Buckley ، D. A. ، Gentile ، C. A. ،Anderson research and public policy. New York: Oxford University Press. fight a ‘‘losing ،adolescents: Theory battle’’. Northeast Florida Medicine.

Michael. D (2011).The 2011 Essential Facts About the Computer and Video Game ، M ،Gallagher Industry. Entertainment Software Association (ESA).

Gardner , Howard (1983): Frames of Mind. The theory of Griffiths, M. The educational benefits of videogames. Education and Health..

Khalid (2003). Gender Oriented vs Gender Neutral Computer Games in Education. Phd ،Al Mubireek Dissertation. The Ohio State University

Electronic games and their repercussions during the emergence of the new Corona Virus Their prevalence and risks

Jane (2011). Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change ،McGonigalM the World.Penguin Group (USA) Incorporated Multiple Intelligences. New York. Basic Book.

،K (2004). Rules of play: Game design MA: MIT Press fundamentals ، K & Salen ،Zimmerman Cambridge.

Yamada, M., N. Fujisawa, and S. Komori.(2001). Effect of music on the performance and impression in a video racing game. Journal of Music Perception and Cognition.N 7.

C. K. (2006). Childhood and adolescent obesity: A winning way to،Adams

ALLEN S. WEISS (2010). HOW VIDEO GAMES ARE CHANGING OUR LIVES. RETRIEVEDON05.04.2012 HTTP://WWW.NAPLESNEWS.COM/NEWS/2010/DEC/06/HEALTH-

N. (2006). National Institute on Media and the ،& Bennett ، E. ، Walsh ، D. A. ، Gentile ، D. ،Walsh November28. Retrieved on 15.08.2010 ،MediaWise_،Family. In 11th annual video game report card <http://www.mediawise.org/>.