PSYCHOLOGY AND EDUCATION (2024) 61(8): 1198-1216
ISSN: 1553 6939

The Dangers of Electronic Gaming Addiction, Including Addiction, Violence and Suicide

Dr. Benmadi Loubna
Abu Al-Qasim Saadallah University - Algiers2, Algeria
Email: lbenhadi60@gmail.com

Received: 07/03/2024 **Accepted: 17/07/2024** **Published: 02/08/2024**

Abstract:

Electronic games have become one of the means of entertainment that most appeals to the majority of children and teenagers, to the point that it has become their main concern, and it has captured their minds and interests. Studies have indicated that there are many dangers of addiction to electronic games, from wasting a person's time, to promoting toxic, extremist ideas. Until it turned into a deadly weapon with the increase in incidents of violence and suicide due to it, and therefore confronting the threat of electronic games has become an imperative, to protect our children, which requires collective action to preserve the future generation.

The current research aims to study the psychological and social damage resulting from addiction to playing electronic games on adolescents, as well as how to protect our children from the dangers and negative aspects of these electronic games.

Keywords: adolescents, gaming, electronic game addiction.

مخاطر الإدمان على الألعاب الالكترونية ما بين الإدمان و العنف و الانتحار.

د.بن ماضي لوبنـــى

جامعة أبو القاسم سعد الله – الجزائر 2، الجزائر

الملخص :

لقد أصبحت الألعاب الإلكترونية من أكثر وسائل الترفيه التي تستهوي غالبية الأطفال و المراهقين ، حتى أصبحت الشغل الشاغل لهم ، كما أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم ، وقد أشارت الدراسات إلى تعدد مخاطر الإدمان على الألعاب الإلكترونية، من إهدار الوقت لدى الشخص ، مروراً بترويج أفكار مسمومة متطرفة، إلى أن تحولت إلى سلاحا قاتلاً مع تزايد حوادث العنف والانتحار بسببها، و لهذا أصبح التصدي لخطر الألعاب الإلكترونية أمرا حتميا، حماية لأبنائنا ، وهو الأمر الذي يتطلب تحركاً جماعياً للحفاظ على جيل المستقبل.

و يهدف البحث الحالي إلى دراسة الأضرار النفسية والاجتماعية الناتجة عن الإدمان على ممارسة الألعاب الالكترونية على المراهقين ، و كذلك كيفية حماية أبنائنا من مخاطر تلك الألعاب الإلكترونية وسلبياتها.

الكلمات المفتاحية: المراهقين ، اللعب، إدمان الألعاب الالكترونية.

مقدمة :

يعتبر اللعب كنشاط مميز لحياة الأطفال ، كما يعتبر مدخلا وظيفيا لحياة الطفولة ، ووسطا تربويا لتشكيل شخصية الفرد في سنوات طفولته ، كما أن احتياجات الأطفال للعب بأنواعه المختلفة وأدواته وأساليبه، هي احتياجات نمائية تتطور مع تطور عملية النمو لدى الأطفال، وتكمن مشكلة البحث في دراسة الآثار الناتجة عن الإدمان على ممارسة الألعاب الالكترونية ، وكيف يمكن حماية الأطفال من خطر الألعاب الالكترونية.

1-الإشكالية:

يشهد العالم اليوم انفجارا إعلاميا رقميا أفرزه تطور تكنولوجيات المعلومات و الاتصال، خلال العقدين الأخيرين من القرن العشرين ، و خاصة تلك التي تعنى بالتنشئة الاجتماعية للأطفال و المراهقين ، حتى أصبح هؤلاء يعيشون في "بيئة اتصالية شاملة " يحكمها جملة من الوسائل كالهاتف النقال ، و الانترنت ، و الألعاب الالكترونية بأشكالها المختلفة ، و التي أصبحت اليوم حقيقة واقعية شديدة الانتشار يمارسها الأبناء ، و على الرغم من أن الأهداف الرئيسية للألعاب الافتراضية كانت بداية للتسلية ، و ملئ أوقات

الفراغ ، قد شجعت في بدايتها الشباب على الابتكار و تنمية قدراتهم الذهنية و المعرفية ، إلا أن الواقع اليوم بات مفزعا ، إذ تحولت جملة من هذه الألعاب إلى أداة خطيرة لحصد الأرواح بعد انتحار العديد من المراهقين في العالم و في بلادنا حيث شهدت الجزائر والأردن عدة حالات انتحار بين الأطفال والشباب بسبب لعبة "الحوت الأزرق"(blue whale) التي تسببت في انتحار بعض المراهقين في دول عدة، ولعبة (Fortnite)التي أدمنها الكثيرون، وأخيراً لعبة " PUBG "، التي انتشرت خلال كثيرا، وتحولت إلى هوس بين الشباب و هذه الألعاب تحرض على العنف والقتل، وفي لبنان أفادت الوكالة الوطنية للإعلام بانتحار فتاة تبلغ من العمر 13 عاماً شنقاً بسبب لعبة "مريم الإلكترونية" كما كشفت وزارة التربية الوطنية في بلادنا، عن الاستعمال "السيئ" لشبكات التواصل الاجتماعي من طرف المراهقين المتمدرسين ، لاسيما تطبيق **"تيك توك"."Tik Tok** " حيث أكدت انه خطرا محدقا على فئة القصر، و في مجمل هذه الألعاب أنها تؤثر على سلوك الأبناء، فضلا عن ما تدعو إليه بعض هذه الألعاب من الرذيلة و الأفكار الإباحية التي تفسد عقول الأطفال و المراهقين و قد لوحظ على كثير من التلاميذ التعلق الزائد بهذه الألعاب .

و من الدراسات التي أكدت على مخاطر الألعاب الالكترونية دراسة **مريم قويدر** بجامعة الجزائر وتم تناولها من ناحية تأثير السلبي لهذه الألعاب على سلوك الطفل ودفعه إلى العدوان والسلوك غير السوي بالمدارس الجزائرية ودراسة **العباس السبتي** بالكويت بينت أن تدني المستوى الدراسي و التخلف عن الدراسة كان بسبب الألعاب الالكترونية ، و دراسة **دلال عبد العزيز الحشاش** التي أكدت على أثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية في ظهور السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية بالكويت .

ومن الدراسات الأجنبية دراسة(**كولويل و باين2000 colwell& payne**) التي أكدت على التأثير السلبي لألعاب الكمبيوتر على المراهقين من حيث العزلة و انخفاض تقدير الذات و العدوانية.

وكذا دراسة(**Rumana Nazir 2021**) حول التأثيرات السلبية للعبة PUBG على العدوان اللفظي لدى الشباب في ظل أزمة كوفيد-19، وأظهرت النتائج وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين تكرار ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة Pubg وسمة العدوانية اللفظية بين اللاعبين.

و أيضا دراسة (**KIRAN KARAMAT , et al 2021**) حول تأثير لعب PUBG و Fortnite على سلوك الشباب في باكستان، حيث بينت الدراسة أن الإدمان المفرط لممارسة ألعاب الفيديو يؤدي إلى العدوان والعنف بين الشباب. وأظهرت نتائج الدراسة أن لعب PUBG وFortnite يخلق العدوانية والإساءة والعنف

أفكارعنيفة بين الشباب بسبب العنف داخل ألعاب الفيديو، كما أن الإفراط في لعب PUBG وFortnite يسبب مشاكل صحية جسدية وعقلية بين الشباب.

و على هذا فالتحدي الأكبر في العالم اليوم هو هذه الألعاب الالكترونية التي أصبحت تدمر الجيل الجديد صحيا و نفسيا و عاطفيا و جنسيا فقد أظهرت النتائج في الصين أن هناك أكثر من 33 مليون طفل مدمن على الألعاب الالكترونية ، و في أمريكا 88 % ، و في أوربا 80 % ، و في العالم العربي80 % .

(بشرى محمد حسن و أمل ابراهيم حسون، 2018، ص 80) .

و هذه الألعاب الالكترونية أصبحت لها فعالية قصوى على أبنائنا بالدول النامية و لاسيما العربية منها تتمحور بالأساس حول مدى تأثيرها على الموروث الثقافي و الأخلاقي المتناقل بين الأجيال عبر عملية التنشئة الاجتماعية. و تشير الدراسات إلى أن هناك مخاطر للألعاب الالكترونية بصفة عامة على الأطفال في ظل غياب التوجيه الأسري ، و ضعف الوعي بطبيعة هذه الألعاب ، فكيف يمكن تفادي مخاطر إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية سواء على صعيد الأسرة ، أو على صعيد المدرسة أو على صعيد أجهزة الرقابة؟.

2- أهداف الدراسة:

- تسليط الضوء على معاناة الأسر وخاصة المراهقين من إدمان الألعاب الإلكترونية.
- التعرف على الأضرار النفسية والاجتماعية لإدمان الألعاب الإلكترونية على المراهقين.
- وضع اقتراحات وإرشادات للتوعية بمخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية ولفت انتباه المسؤولين إلى الخطر الذي يصيب الأبناء داخل الأسرة .

3- بعض الألعاب الالكترونية التي تحرض على العنف و الانتحار:

3-1 - لعبة تحدي الحوت الأزرق: بالإنجليزية: Blue Whale Game : ظهرت سنة 2016، و هو تطبيق يُحمّل على أجهزة الهواتف الذكية وتتكون من 50 مهمة، تستهدف الفئات العمرية ما بين 12 و16 عامًا، وبعد أن يقوم اللاعب بالتسجيل لخوض التحدى، يُطلب منه نقش الرمز التالى "F57"أو رسم الحوت الأزرق على الذراع بأداة حادة، ومن ثم إرسال صورة للمسؤول للتأكد من أن الشخص قد دخل فى اللعبة فعلًا ويتم السيطرة على اللاعب من خلال اتباع بعض التعليمات الغريبة التي تعتبر جزء من طقوس اللعبة ومنها الاستيقاظ فى وقت مبكر، ومشاهدة بعض الأفلام التي تحتوى على مشاهد مرعبة وسماع أنواع معينة من

الموسيقى بجانب العزلة التامة وعدم محادثة الاشخاص وذلك لضمان وصول اللاعب إلى حالة نفسية سيئة تمهيدا للمرحلة الأخيرة وهى تنفيذ التحدي بتشويه الذات وإيذائها، وتنتهي بمهمة الانتحار في اليوم الأخير.

3-2- لعبة فري فاير بالإنجليزية"Garena Free Fire " تم إصدارها في 4 ديسمبر 2017، اللعبة تحتوي على خمسين لاعب ينزلون متفرقين في خريطة اللعبة بحثاً عن الموارد والأسلحة لقتل الأعداء الذين يعترضونهم وللبقاء كآخر شخص حي في الجزيرة.

تتكون اللعبة من 50 لاعبًا يسقطون من مظلة في جزيرة بحثًا عن أسلحة ومعدات لقتل اللاعبين الآخرين، و اللاعبون أحرار في اختيار موقع البداية، وأخذ الأسلحة والإمدادات لإطالة عمر معركتهم .

الهدف النهائي للاعبين هو البقاء على قيد الحياة على الجزيرة بحد أقصى 50-51 لاعبًا عبر الإنترنت؛ هذا يتطلب القضاء على جميع الخصوم الذين يواجههم اللاعبون على طول الطريق والتأكد من أنهم الناجي الوحيد المتبقي. تتقلص المنطقة الآمنة المتاحة لخريطة اللعبة بمرور الوقت، مما يوجه اللاعبين الباقين على قيد الحياة إلى مناطق أكثر إحكامًا لفرض المواجهات ، تبدأ المعركة التي يكون هدف كل لاعب فيها أن يقتل اللاعبين جميعا ويبقى حيا حتى النهاية ليحصل على كلمة الفوز و هيBooyah ، و بالتالي آخر لاعب أو فريق يقف و يفوز بالجولة.

3-3- لعبة بابجي: بالإنجليزية PUBG :هي لعبة فيديو مجانية من نوع باتل رويال خاصة للهواتف الذكية صدرت سنة 2017 وتعمل على أجهزة أندرويد وآي أو إس.
هي أيضاً لعبة قتال تحوي خارطة وهمية بأسماء غير حقيقية ، حيث جعل البشر في مواجهة بعضهم البعض فينزل اللاعبون بالمظلات في جزيرة نائية ، في كل جولة يقاتل اللاعب 100 لاعب كحد أقصى من اجل البقاء ، ولضمان عدم اختباء اللاعبين فان مصممي اللعبة ابتكروا طريقة لإجبار جميع اللاعبين على المواجهة وهو ما يعرف ب" الزون " .
(حمدي، 2023، ص2434)
وهي أيضا إحدى الالعاب الالكترونية المتطورة ثلاثية الأبعاد ، والتي تقوم على مبدا الغزو والتنافس والقتل من أجل البقاء على قيد الحياة باستخدام الأسلحة بمختلف أنواعها في جزيرة وهمية ضمن العالم الافتراضي ،

ويمارسها الأفراد من خلال أجهزة الحاسوب وأجهزة الألعاب الخاصة بالهواتف الذكية وتقوم هذه اللعبة على مبدأ التآزر البصري والسمعي والحركي. **(الجبور واخرون،2020، ص870)**

كما ان الأجواء الحماسية التي تتسم بها اللعبة تعتبر أكثر العوامل المؤدية إلى ادمانها ، حيث يمكن أن تلعب 5 أشواط متتالية لمدة 3 ساعات مع شخص واحد فقط قبل أن تنتقل إلى اللعب مع آخرين، وتتحدث معهم بالصوت والكتابة فتصير الصداقة أقوى عبر الواقع الافتراضي، فهي لعبة حرب من فريق يتكون من 4 أشخاص أو أقل يتصارعون في أماكن مختلفة حسب قوة السلاح، ويتعاون فيها اللاعبون في تبادل الأسلحة والذخيرة في أجواء من الإثارة.

4- مخاطر الإدمان على الألعاب الالكترونية :

على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها في نظر العديد من الباحثين أكثر من إيجابياتها خاصة اذا كان الشخص مدمنا عليها ، و هذا نتيجة للوقت الكبير الذي يقضيه في اللعب ، إضافة إلى أن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل نموهم، ومن خلال الإطلاع على الأدبيات ذات العلاقة ، تمكنا من حصر مخاطر الألعاب الإلكترونية في ما يلي:

4-1- مخاطر الألعاب الإلكترونية على الجانب الصحي و النفسي :

حذر خبراء الصحة من أن اللعب بالألعاب الإلكترونية لفترة طويلة يضع الأطفال في مخاطر وإصابات قد تنتهي إلى إعاقات أبرزها إصابات الرقبة والظهر ، بسبب طريقة جلوسهم غير الصحيحة أمام شاشات الألعاب الالكترونية والحاسوب، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرارا بالغة للإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيها بصورة مستمرة ، كما تسبب الومضات الضوئية المنبعثة من تلك الشاشات نوعا نادرا من الصرع ، فضلا عن ذلك سجلت الإحصاءات ارتفاعا شديدا في البدانة لدى الأطفال وما يصاحبه من أمراض مثل السكري بسبب العادات الغذائية السيئة ،التي يكتسبها الطفل ، فهو إما أن تزداد بدانته وإما يزداد ضعفه بسبب قلة الحركة واعتماده على المأكولات السريعة ، ورفضه الانضمام إلى أسرته في أثناء الواجبات الرئيسية وحصوله على الغذاء المناسب له.

(ماجد محمد الزيودي، 2015 ، ص17)

إضافة إلى ظهور أمراض العيون وضعف النظر والرؤية الضبابية وألم ودموع في العينين ، وتشير الأبحاث العالمية أن حركة العينين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يزيد من فرص إجهادها، إضافة إلى أن مجالات الأشعة الكهرومغناطيسية والمنبعثة من شاشات الأجهزة، تؤدي إلى حدوث الاحمرار بالعين و جفافها و كذلك الزغللة، وكلها أعراض تؤدي إلى الإحساس بالصداع و الشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق و الاكتئاب. **(فاطمة همال ، 2012 ، ص143 -144)**

كما يمكن ملاحظة ضعف في عضلات المثانة والتبول اللاإرادي ، وضعف في الأعصاب وخمول وكسل في العضلات ، وإمساك بسبب الجلوس المستمر واللعب بالألعاب الالكترونية .

و يضيف بعض الباحثين أن الإشعاعات الصادرة عن هذه الأجهزة تسبب أذى على الدماغ والعيون ، كما تحد من الطاقة الفكرية للطفل وتبعده عن التفكير والابتكار وعن ممارسة هوايات نافعة كالقراءة ،كما تمنعه من أن يكون عضوا فاعلا في المجتمع .

و تشير دراسة أجراها معهد " Minneapolis " الوطني لشؤون الإعلام والأسرة أن إدمان الطفل على ممارسة هذه الألعاب تجعله يصاب بالاكتئاب والقلق والهلع الاجتماعي" social phobias ".

و قد تسبب للشخص المدمن عليها أمراض نفسية كالإحباط النفسي، و الإحساس بالقلق بسبب قضاء أوقات طويلة في عالم تلك الألعاب.

فقد أطلقت المنظمة السويدية لرعاية الشباب (نقلا عن: منتديات قبائل تهامة عسير، 2010) تحذيراً بشأن إدمان لعبة World of Warcraft، حيث أشارت أن هذه اللعبة تشبه مخدر الكوكايين بالنسبة لعشاق الألعاب الإلكترونية فبعض اللاعبين لا يستطيعون الامتناع عن لعبها بشكل مرضي. ويأتي هذا التحذير بعد ورود أخبار عن انهيار صبي – في الخامسة عشر من عمره – بعد أن قام بلعب World of Warcraft ليوم كامل ما أدى لانهياره في النهاية.

كما قد تظهر عليه مشاكل أخرى كاضطرابات النوم والقلق والتوتر والاكتئاب والعزلة الاجتماعية والانطواء والانفراد بالكمبيوتر ، وانعزال الطفل على الأسرة والحياة والاكتئاب.

لان حرمان الطفل من جو اللعب الطبيعي مع أقرانه فيميل إلى العزلة والعيش في عالم تلك الألعاب.

(بركات وجدي محمد ، وتوفيق عبد المنعم ، 2009 ، ص6)

كما أن بعض مضامين الألعاب الإلكترونية الخيالية تعمل على التأثير في نفسية الأطفال وتجعلهم يبتعدون عن الواقع ويقتربون من عالم خيالي غير موجود، وتعزز فيهم التفكير الخيالي على حساب الواقعية ليظهر من خلال سلوكياتهم وأقوالهم ونظرتهم إلى الحياة.

(مريم قويدر ، 2012 ، ص144 -145)

إضافة إلى ذلك فهي تسبب الإدمان بسبب افرازات الدماغ وكيمياء المخ، وخطورتها النفسية هي كون اللعبة Pubg تشبه العالم الحقيقي لذا ومن قواعد علم النفس أن العقل الباطن لا يستطيع التمييز بين الحقيقة والخيال اذا تم إدخال المعلومات بطريقة معينة وهو ما يستخدم في الايحاء والتخيل التصوري للوصول للأهداف، لذا على المدى البعيد سيتحول الخيال والوهم أن ذلك يساعدك على البقاء وتغير في تركيبتك النفسية وصفاتك للأسوأ.

وصرح الاستشاري الطبي والنفسي " د . ناصر الفريح: " ان لعبة Pubg تعد أخطر لعبة حالياً لما لها من آثار سلبية، وهي تجعل اللاعب يقوم بالإسقاط لمشاكل حياته الشخصية وتصبح اللعبة متنفس له، و يتعود اللاعب عليها بعد 3 أيام والتشرب بصورها وتأثيرها بعد 5 أيام وجميع اضرارها تتحقق على المدى الطويل عند ممارستها ساعة يوميا، وتحتاج 20 يوما لمقاومة أضرارها، وتسبب الاكتئاب وخيبة الأمل اذا حاولت الغاء الشخصية التي صنعتها لعبة ببجي داخل عقلك والتي تعتبرها ناجحة، وتسبب أيضا اضطراب نفسي والألم بالفقرات وتشنج واضطراب في النوم، النشاط الذهني يتضاعف 4 مرات، توتر الجهاز الهضمي والشعور بالإرهاق، والشد العصبي طوال اليوم، الاعصاب المحيطة بالرئة تضغط على الرئة فيقل نسبة الأكسجين في الدم، كذلك الأفكار العنيفة لحقيقة وما تفعله في لعبة ببجي ستفعله في الحقيقة وللأسف أنها تسبب التفكك الأسري وتربي دوافع العنف والقتل وتوهمك وردود أفعال سريعة ومتهورة، والتشوش الذهني.

(حمدي،2023، ص2435)

و بالتالي فبعض الألعاب الإلكترونية تجاوزت مجرد تعزيز السلوكيات العنيفة عند الأطفال والمراهقين أو انعزالهم اجتماعيا، إلى حد بلغ خطورة على نفسية الأبناء و حتى حياتهم والدفع بهم إلى الانتحار.

4-2- مخاطر الألعاب الالكترونية على الجانب التربوي و التعليمي: قدمت العديد من الدراسات أدلة قوية تثبت أن الأطفال الذين يمضون أوقات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية لاسيما ألعاب العنف تؤدي إلى ضعف تحصيلهم الدراسي في المدرسة، حيث أنها تؤثر على نطاق تفكيرهم و دراستهم سلبا، كما أن

سهر الأطفال و المراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الالكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم الدراسية في اليوم التالي، وقد يجعل الأطفال غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة ، وإن ذهبوا، فإنهم قد يستسلمون للنوم وهذا ما يتفق مع ما توصلت إليه دراسة (حسني، 2002) من أن كثرة ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة و التحصيل.

(ماجد محمد الزيودي ، 2015 ، ص17)

حيث يتراجع التحصيل الدراسي للشخص مع ظهور اضطرابات التعلم مثل تشتت الانتباه ، وقد يصل الأمر إلى الهروب من المدرسة أو التمسك بحجج مفتعلة للتهرب من الذهاب إليها .

(السالم هدى ،2009 ، ص1)

و تضيف(قويدر ،2012) أن قضاء الأطفال ساعات طويلة أمام أجهزة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على تحصيلهم الدراسي والعلمي، وذلك بسبب انشغالهم وانغماسهم في عالم الألعاب الإلكترونية الأمر الذي يجعلهم يهملون دروسهم وواجباتهم المدرسية، ويقل ميلهم للمطالعة وقراءة الكتب، ويزيد ضعفهم في التحصيل الدراسي، مما يخلق مجتمعا أميا يفتقر للأدمغة البشرية والعلماء والمفكرين، ويصبح مجتمعا مستهلكا لا منتجا.

كما أشارت دراسة(Calvert, Staiano, and Bond 2013) إلى أن الإدمان على ممارسة هذه الألعاب يؤثر سلبياً على التحصيل الدراسي، واضطرابات في التعلم و اهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة، وضعف التحصيل الدراسي.

4-3-مخاطر الألعاب الالكترونية على الجانب الاجتماعي والسلوكي :

كثير من الألعاب تجعل الأطفال أكثر عزلة اجتماعياً ، ويقضي الطفل وقتاً أقل في القيام بأعمال المنزل، القراءة، الرياضة والتفاعل مع أفراد الأسرة والأصدقاء.

كما أن كثير من الألعاب الأطفال يكافؤون بسبب أعمال العنف التي يقومون بها وكلما تكرر العمل كلما تكافئ الأطفال ، والطفل الذي يسيطر على العنف ويواجهه فأنه يرى بعينيه : القتل ، الركل ، الطعن وإطلاق النار ، وهذه أنماط المشاركة النشطة ، والتكرار والمكافأة عبارة عن أدوات فعالة لتعلم السلوك.

كما ذكر "إبراهيم، أسامة" ظهور سلوكيات سلبية مثل العنف والقسوة وضرب الإخوة الصغار وعدم سماع الإرشاد والتوجيهات والتمرد ، إضافة إلى إيذاء الإخوة بعضهم بعضا من خلال تقليد ألعاب المصارعات وتطبيقها في الواقع ،إذ تخلق روح التنافس بين اللاعبين.

فمعظم الألعاب الالكترونية تحتوي على أعمال العنف ، فالأطفال الذين يمارسون هذه الألعاب هم أكثر عرضة لزيادة المشاعر والسلوكيات العدوانية ، وانخفاض مستوى مساعدة أفراد المجتمع ، كما أن اللاعبين الذين يشاهدون ألعاب المحاكاة بكثرة يصبحون أكثر ميلاً إلى تعنيف أنفسهم.

كما تعلم الألعاب الالكترونية الأطفال القيم الخاطئة ، إذ تتم مكافأة السلوك العنيف ، الانتقام والعدوان ، بينما التفاوض والحلول السلمية الأخرى غالباً ليست من الخيارات المطروحة ، والنساء هن العنصر الأضعف، العاجز ومثير للجنس.

ويقول كليفورد هيل" لقد اغتصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمساعدتنا ، بل وبأموالنا أيضا وإن صودرت جميع هذه الأشرطة فان الأمر سيكون متأخرا للغاية في منع جيل يمارس أشد أنواع العنف تطرفا في التاريخ المعاصر.

انها تصنع طفلاً غير اجتماعي، فالطفل الذي يقضي ساعات طوال في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدون تواصل مع الآخرين، يجعل منه طفلاً غير اجتماعي منطويا على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل. كما أن إسراف الطفل في التعامل مع عوالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع فيفتقد المهارة الاجتماعية في إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين ويصبح الطفل خجولا لا يجيد الكلام والتعبير عن نفسه.

و تضيف "**أماني حسن** " أن الألعاب الإلكترونية تحولت إلى أداة لتعميق الاغتراب ووسيلة للانزواء والانطواء من خلال إبعاد اللعب عن ذاته وواقعه،لأن أغلب الخطابات التي تدور بين اللاعبين أثناء ممارسة الألعاب القتل والمغامرة، تتجه إلى التعبير عن الانتماء إلى جماعات اجتماعية جديدة ليست لها وجوداً حقيقياً في الواقع.

(أماني صالح حسن ، 2017 ، ص232)

كمل تظهر على الطفل العزلة، وعدم التفاعل الاجتماعي ، وجعلها مهرباً لمواجهة مشكلات الحياة، لأنها تحقق انتصارات وهمية، بالإضافة إلى صعوبة التفاعل مع الأقارب أو الأقران بشكل طبيعي، وهذا يؤدي إلى تأخر في الذكاء الاجتماعي، مما يؤدي إلى مشكلات بالعمل في المستقبل .

4-4- مخاطر الألعاب الالكترونية على الجانب الديني و الأخلاقي:

من أخطر الانعكاسات التي يمكن أن تنتج عن الاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية، تلك المتعلقة بالجانبين الديني و الأخلاقي، ولاسيما تلك المتعلقة بالجنس، قد تؤدي إلى تدهور منظومة القيم للأفراد، حيث تدعو بعض هذه الألعاب إلى الرذيلة والأفكار الإباحية التي تفسد أفكار الأطفال والمراهقين ، والقيم والتعاليم الدينية.

إضافة إلى اكتساب العادات السيئة، وتكوين أفكار مشوشة حول واقعه الذي يعيش فيه ، مع إشاعة الجنس والفاحشة بين الأطفال والمراهقين.

(بركات وجدي محمد ، توفيق عبد المنعم ، 2009 ، ص16)

فقد ذكرت " **ويلكنسن**" أن الألعاب تغيرت إلى حد كبير مقارنة بأول مرة تم تقديمها ، إذ كانت الألعاب سابقا تحتوى على مواجهة الأعداء الخياليين كغزاة كوكب الأرض والشخصيات الكرتونية ، والأرواح الشريرة والمتسلطين الأشرار، إلا أن العنف الذي تحتوي عليه الألعاب الالكترونية هذه الأيام لا حد له ، ويمارس دون أي مسوغ ويتم في بعض الحالات تحديد السلوك غير الأخلاقي وغير المهذب كهدف لهذه اللعبة.

(السعد نورة ، 2005 ، ص02)

و يضيف **(ماجد محمد الزيودي، 2015)** أن هناك ارتفاع لمعدل 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 ، كما أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين، وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم دون وجه حق، و بهذا فإنها تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها، وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان، التي تقودهم في النهاية إلى ارتكاب الجرائم .

(ماجد محمد الزيودي، 2015 ، ص17)

ومن بين المظاهر الغير أخلاقية والمسيئة للتربية الإسلامية كذلك، هناك ألعاب تحمل في مضامينها صور عارية وفاضحة وغير أخلاقية ، وتقوم هذه الألعاب بفكرتها الخبيثة بتحطيم كثير من الأخلاقيات التي يتعلمها الطفل في المجتمع المسلم، وتجعله مذبذباً بين ما يتلقاه من والديه ومعلميه، وبين ما يدس له من خلال الأحداث الجارية، والصور العارية، والألفاظ والموسيقى بوسائل تشويقية كثيرة، فالذكاء يصور على أنه

الخبث، والطيبة على أنها السذاجة وقلة الحيلة، مما ينعكس بصورة أو بأخرى في عقلية الطفل وطريقة تفكيره، وتجعله يستخدم ذكاءه في أمور ضارة به وبمن حوله.

أما ظاهرة قضية الإباحية، و قضية الجنس و العري، فهذه من أسوأ ما تنطوي عليه هذه الألعاب، إضافة إلى قضية نشر الانحلال الخلقي والفاحشة والتشجيع عليها . **(مريم قويدر ، 2012 ، ص148)**

– كما يتعلم الأطفال من خلال هذه الألعاب الإلكترونية الكثير من العادات والثقافات الغربية والحضارات الدخيلة على ثقافاتنا العربية كأنواع السب والشتم ، بالإضافة إلى تجسيد الثقافات الجنسية كالألعاب التي تحتوي على صور خليعة وعلى حركات ومشاهد وصور غير أخلاقية تتنافى مع مبادئنا وأخلاقنا الإسلامية، مما يجعل رؤية صور الخليعة والفساد أمر عادي بالنسبة لهذا الشخص، وذلك لأنه اعتاد على مشاهدتها ورؤيتها في الكثير من الألعاب الإلكترونية ، كما أن معظم هذه الألعاب تعمل على تمرير فكرة أخرى خطيرة وسيئة يريد مصمم ومنتج اللعبة إيصالها إلى هؤلاء المتمرسين في هذه الألعاب، وهي أن مصمم هذه الألعاب يدرج في الكثير من الألعاب الإلكترونية الموسيقى والأغاني الغربية خاصة، ومنها من يدرج فيها الموسيقى العالمية، وذلك لتعويد اللاعبين على اللعب والتسلية بالاستماع للموسيقى والأغاني، مما يجعل الأطفال ينشؤون على حب الموسيقى والاستماع للأغاني المحرمة والفيديوهات اللاأخلاقية، وهذا ما ينتج عنه أضرار نفسية كثيرة وخطيرة ويزيد من تنامي روح العزلة لدى الأطفال، حيث ينشأ لدى الطفل مرض التوحد وبقاؤه وحيدا منعزل عن الأسرة وعن الإخوة، وبهذا كله يصبح الفرد المدمن على الألعاب الإلكترونية شخصا ضعيفا شخصيا وثقافيا وفكريا وعلميا .

إضافة إلى المواقف غير الأخلاقية أو غير اللائقة التي تعرض القُصّر والشباب للابتزاز والاستغلال من طرف المنحرفين ، و من أمثلة ذلك تطبيق "**Tik Tok** "، وهو عبارة عن منصة إعلامية اجتماعية، على شاكلة المنصات المعروفة بشكل واسع مثل فايسبوك وتويتر وأنستقرام، والتي تشكل خطراً محدقاً خاصة على فئة القُصّر." ويسمح التطبيق بتشارك عروض فنية (أغاني، رقص، تحدي..)، والتي تكون في شكل مقاطع فيديو قصيرة المدة." وقدمت وزارتا التربية الوطنية والبريد وتكنولوجيات الإعلام والاتصال الأسباب التي دفعتهما إلى دق ناقوس الخطر من تطبيق "تيك توك"، ولفتت إلى أن "مخاطر هذا التطبيق، تكمن في أن

سهولة تقاسم وتشارك مقاطع الفيديو قد يترتب عنها: التحديات المقترحة من قبل المستخدمين الآخرين للتطبيق.

5- سبل حماية الأبناء من مخاطر الألعاب الالكترونية:

5-1- على مستوى الأسرة: إن أساس المشكلة يتمثل في أن معظم الأسر ليست لديها خطة واضحة ومحددة لكيفية شغل أوقات فراغ أطفالها ، وذلك بسبب غياب دور الآسرة في التربية ، فلا جدال في أن الأسرة يقع عليها العبء الأول في حماية الأبناء من أضرار هذه الألعاب "**كلكم راع وكلكم مسؤول عن راعيته** "، فهي تستطيع أن تحدد للطفل ما الذي يمارسه من هذه الألعاب ، وما الذي لا يمارسه ، وحتى يتحقق ذلك فيجب على الوالدين القيام بالاتي :

-لا بد للوالدين من إدراك مخاطر وسلبيات اقتناء أبنائها لبعض الألعاب الالكترونية وفحص محتوياتها والتحكم في عرضها مع قيامهم قبل كل شيء بزرع القيم والمبادئ في نفوس وعقول أبنائهم من خلال تربيتهم تربية واعية ومراقبة مستمرة.

- ينبغي للأهل أن يراعوا الموازنة بين أوقات الجد واللعب لأطفالهم وأن يعلموهم التوسط والاعتدال والتعود على أن لكل شيء وقت محدد خاص به، ولا مانع للأهل من شراء الألعاب التربوية شريطة أن يكون محتواها مفيد، ومدة عرضها ومشاهدتها محدودة والابتعاد عن شراء الألعاب التي تفسد العقل والبدن.

-يجب على الأسرة أن تشارك طفلها في الألعاب كوسيلة أساسية للحد من أثر عنف الألعاب على سلوك الطفل، وأن تنمي الأسرة لدى أبنائها حب القراءة، وخاصة القصص الهادفة التي تربط الأطفال بتاريخهم وبقضايا أمتهم ، ومن ثم تشجيعهم على ممارسة هوايتهم كالرسم والخط والأشغال اليدوية والرياضة وألعاب التراكيب والصور المقطعة وغيرها. وأن تخصص أوقات محددة للأبناء للتسلية والترفيه كزيارة الحدائق والمنتزهات العامة أو زيارة الأقارب والأصدقاء .

-أن يختار الوالدين ما يكون مناسبا للطفل في عمره من الألعاب ، على ألا يحتوي على ما يخل بدينه وصحته النفسية وسلوكه الاجتماعي.

-التحكم في مدة اللعب و ألا يكون اللعب إلا بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية ، ولا يكون خلال وجبات الطعام اليومية.

-يجب على الوالدين أن يصادقوا أبنائهم ولا ينشغلوا عنهم بحجة كسب الرزق حتى لا يخسروا أطفالهم ويضيعوا بأنفسهم الأموال التي جمعوها من أجلهم.

(الضو عصام و حسين عمر ، 2011، ص 24)

كما وضع بركات، وتوفيق (2009) 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، وإدراك ذلك الفرق وتعليمهم بأن عالم الألعاب والأفلام العنيفة لا يمثل عالم الواقع.

-مصاحبة الأبناء في استعمالاتهم للكمبيوتر، والإنترنت او الألعاب 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 الألعاب الالكترونية والتي ينبغي ألا تزيد على الساعة يومياً قدر الإمكان، وإتاحة الفرصة للأطفال لممارسة الألعاب الجسدية والحركة بعيداً عن الجلوس أمام جهاز الكومبيوتر.

استخدام الأسرة البرامج المخصصة للحماية من التعرض للمواد والمواقع غير المناسبة، أو أوامر التحكم في ذلك المتوافرة ببرامج تصفح الانترنت (جهاز اللعب).

-مناقشة الأطفال بصفة مستمرة فيما يشاهدونه، أو يلعبونه وإمدادهم بالمعلومات والمعارف التي تجعلهم يتعاملون بإيجابية فيما يشاهدونه، أو يقومون باللعب والترفيه من خلاله .

(ماجد محمد الزيودي، 2015 ، ص18)

كما ذكر "**عباس سبتي**" انه يجب الحوار مع الأبناء : من خلال إظهار الاهتمام من قبل الوالدين بما يفعله الأولاد عبر الانترنت ، وأن يظهر الأب للأولاد أنه مهتم بما يستخدمونه من التطبيقات الجديدة وما المواقع المفضلة لديهم، وهذا يفتح المجال لمناقشة مخاطر الانترنت و بعض الألعاب الالكترونية مع الأولاد .

إضافة إلى تحديد الوقت استخدام أجهزة التكنولوجيا، وأن يحدد لهم وقتاً يبتعدون فيه عن هذه الأجهزة والتعامل مع واقع الحياة.

5-2- على مستوى المدرسة: ويتمثل ذلك في :

-توعية المجتمع المدرسي بأضرار استخدام الألعاب الالكترونية ذات المحتوى السلبي على الصعيد الصحي والسلوكي والنفسي والتربوي وإقناع المتعلمين بعدم شراء تلك الألعاب التي يتعارض الكثير منها مع قيم وأخلاق المجتمع .

-الإكثار من النشاطات المختلفة للمتعلمين التي تساعد على امتصاص طاقاتهم وتحويل المدارس إلى مراكز نشاطات ثقافية متنوعة .

-تشجيع الألعاب الرياضية الجماعية التي تؤكد على فكرة العمل كفريق ، والألعاب الشعبية في مدارسنا التي هي أكثر ارتباطا بقيمنا ونابعة من ثقافتنا العربية الإسلامية .

-تأكيد أهمية دور المعلمين في توجيهه الأطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية بصورة صحيحة والتي تعتمد على الأنشطة التي تنمي القدرات التفكيرية والإبداعية لد الطفل .

(أماني صالح حسن ، 2017 ، ص251)

كذلك تنبيه المسؤولين بوزارة التربية أن يستعينوا بالألعاب التعليمية والتي تنمي مهارات مستويات التفكير العليا (التحليل ، التركيب ، التقويم) ومهارة مواجهة الصعاب وكيفية التصرف فيها .

5-3- على مستوى أجهزة الرقابة: و يمكن تحقيق ذلك من خلال ما يلي:

-ضرورة القيام بالرقابة مسبقة على ما يطرح في الأسواق من هذه الألعاب بحيث تكون لجان هذه الرقابة متكونة من علماء في الاجتماع ، والنفس ، والدين الإسلامي تحدد من هذه الألعاب ما يتم تداوله وما يحظر، ويكون المعيار الاتفاق مع ثقافتنا وأخلاقنا وعدم التعارض مع مبادئ ديننا .

-كما يقع على عاتقها التحري المستمر عن أداء مراكز الألعاب ومراقبة ما تقدمه من ألعاب ضارة تتسم بالعنف وتساعد على الانحراف وتتعارض مع أخلاق وقيم المجتمع ، كما يستحسن تحديد سن الشخص المسموح له بدخول هذه المراكز واستخدام تلك الألعاب فلا يعقل أن يدخلها أطفال لا تتجاوز أعمارهم العشر سنوات .

لذا من الضروري سن قوانين وتعليمات تمنع دخول الأطفال دون سن 12 من الدخول إلى مراكز الألعاب وصالات الألعاب الالكترونية واتخاذ إجراءات بحق المراكز التي تخالف ذلك.

–تقديم ألعاب الكترونية عربية تنافس الألعاب المستوردة من حيث الفكرة والشكل واللون، تحمل قيماً وأفكاراً من مجتمعنا العربي والإسلامي.

–القيام بتصميم ألعاب الكترونية تناسب الطفل المسلم، وتتوافق مع احتياجاته وتطلعاته وتاريخه وحضارته ، وتتماشى مع القيم والمبادئ التي يطالب الإسلام بغرسها في الطفل منذ الصغر.

–تشجيع الألعاب الالكترونية الجماعية التي تؤكد على فكرة العمل كفريق والتي تساعد في تحقيق الفائدة المرجوة.

5-4- على المستوى الصحي :

لتقليل الأضرار الصحية للألعاب الالكترونية وحماية الأطفال ينصح خبراء الصحة بأن لا تزيد مدة اللعب من ساعتين يوميا شريطة أن يأخذ الشخص فترات راحة كل (15) دقيقة وألا تقل المسافة بين الطفل وشاشة الكمبيوتر عن (75سم) وأن يتم إبعاد الأطفال عن ألعاب الكمبيوتر الاهتزازية حتى يتجنبوا الإصابة المبكرة بأمراض عضلية خطيرة كارتعاش الذراعين.

كما يجب استخدام الأدوات المطابقة للمواصفات العلمية كأن يكون حامل الكمبيوتر متناسبا مع حجم الطفل وكمية الإضاءة المناسبة ومقاعد الجلوس جيدة ومريحة .

الاستنتاج :

ممارسة الأطفال والمراهقين الألعاب الالكترونية تحتاج إلى رقابة من الكبار ، لكن كثيراً من الوالدين لا يراقبون أولادهم ولا يحاولون معرفة محتويات هذه الألعاب سواء أكانت ألعاباً عنيفة أو ذات محتوى جنسي أو غيرها ، وتوجد ألعاب تعليمية تنمي المهارات التي يحتاجها الأبناء المتمدرسين ولا تستطيع المناهج المدرسية أن تنميها ، و يمكن للأولياء متابعة أولادهم ومراقبتهم وتوجيههم أثناء ممارسة هذه الألعاب وحمايتهم من مخاطرها،كذلك ننبه المسؤولين بوزارة التربية أن يستعينوا بالألعاب التعليمية والتي تنمي مهارات مستويات التفكير العليا (التحليل ، التركيب ، التقويم) ومهارة كيفية التصرف ومواجهة الصعاب .

التوصيات :

- ✓ فتح باب الحوار مع الأبناء وعقد اتفاق مع الأبناء الكبار في تنظيم استخدام أجهزة التكنولوجيا.

- ✓ تنظيم الوقت بين الدراسة واستخدام أجهزة التكنولوجيا .
- ✓ تنظيم جلسات عائلية بعيدة عن أجهزة التكنولوجيا .
- ✓ تقليل استخدام أجهزة التكنولوجيا من طرف الكبار أمام الأبناء.
- ✓ مشاركة الوالدين بأنشطة الأبناء الالكترونية.
- ✓ التأكيد على أهمية تنمية تفكير الابن دون الاستعانة بالتكنولوجيا .
- ✓ حث الأبناء على مواقع الانترنت ذات الاتجاهات الإرشادية.
- ✓ تنمية مهارة النقد لدى الأبناء لمقاطع الفيديو عن السلوكيات الخاطئة.
- ✓ حث الأبناء على ممارسة الألعاب الرياضية .
- ✓ تنمية الثقة بالنفس لدى الأبناء في الاستخدام الصحيح لأجهزة التكنولوجيا .
- ✓ تنمية الرقابة الذاتية لدى الأبناء .
- ✓ عرض نماذج سلبية لمدمني الانترنت على الأبناء .
- ✓ توعية الأبناء من قبل شركات الاتصالات في بث رسائل نصية قصيرة توعوية .
- ✓ استغلال المسرح والتمثيل في توعية الأبناء بسلبيات التكنولوجيا بطريقة مرحة .
- ✓ الاستفادة من تجارب الدول لعلاج أثر سلبيات التكنولوجيا على الأبناء.
- ✓ إدخال قضايا سلبيات التكنولوجيا في المناهج الدراسية .
- ✓ عقد دورات تدريبية لأولياء الأمور عن قضايا سلبيات التكنولوجيا وكيفية التعامل معها.
- ✓ توعية الوالدين بمخاطر التكنولوجيا .
- ✓ دور وسائل الأعلام في بيان سلبيات أجهزة التكنولوجيا .
- ✓ تفعيل دور الحكومة الرقابة على شبكة الانترنت .
- ✓ تعاون بين وزارتي التربية والإعلام لتوعية الأبناء بمخاطر الانترنت .
- ✓ التعاون بين البيت والمدرسة في متابعة الأبناء تكنولوجياً .

خاتمة :

على الرغم من أن ممارسة الألعاب الالكترونية تساعد على عملية التعلم إلا أن الإدمان على ممارستها يؤدي إلى ظهور العديد من الاضطرابات الجسمية والعقلية ، لان الآثار السلبية لهذه الألعاب ترتبط أساساً

بهذه الألعاب وطبيعتها ، لذا يمكن أن تكون بعض هذه الألعاب بناءة، بينما البعض الآخر لها آثار ضارة على أجسام الأطفال وعقولهم ، لهذا يجب علينا أن ندرك أن هذه الألعاب مثل أية ظاهرة في عصر التكنولوجيا وجدت طريقها إلى الأطفال وحياتهم ، وإذا كنا نريد أن نتجاهلها ونحرم أطفالنا منها فاننا نجعلهم أكثر حرصاً للوصول إليها عندما يحرمون من اللعب بها في المنزل فيذهبون إلى أصدقائهم، أو يذهبون إلى مقهى الانترنت والأماكن التي يمكن العثور على هذه الألعاب .

ومن جهة أخرى إذا تركنا الأطفال وحدهم مع هذه الألعاب ، فان المخاطر العقلية والنفسية والجسدية سوف تهددهم ، لذا على الآباء والمسؤولين في المجالات الثقافية والتعليمية أن تكون لهم خطط مناسبة لتوفير الإمكانية المناسبة لهم باللعب ، ويجب إنتاج ألعاب الكترونية تلائم ثقافتنا ، وعلاوة على ذلك من المهم منع استيراد الألعاب الضارة والمؤذية للناس وهي مسؤولية السلطة ، وأيضا الإشراف الجدي على استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية بالمنزل خصوصاً ممارستهم ألعاب الكمبيوتر ، وعلى الآباء تعليم الأطفال الاستخدام والممارسة السليمة لهذه الألعاب .

قائمة المراجع:

1. أماني صالح حسن (2017). تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال ، مجلة UG للعلوم التربوية والنفسية ،الجامعة الإسلامية غزة .
2. بركات وجدي محمد ، توفيق عبد المنعم (2009).الأطفال والعوالم الافتراضية "أمال وأخطار " مؤتمر الطفولة في عالم متغير ، البحرين .
3. الجبور ، رامي عبد الحميد واخرون(2020). العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الاباء والأمهات في المجتمع الأردني. دراسة مسحية على عينة من أهالي اقليم الشمال، مجلة دراسات العلوم الانسانية والاجتماعية ، المجلد 47، العدد1، ص868-884.
4. حسن، بشرى محمد و حسون، أمل أبراهيم (2018) .إدمان الألعاب الالكترونية وعلاقته بتشتت الانتباه لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية ،مجلة الأستاذ ، المجلد الثالث ، العدد 225 .
5. حمدي إبراهيم زيدان، نهال (2023). مخاطر الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بانتشار ظاهرة الانتحار .مجلة روح القوانين 35 ،102 ، ص ص2411-2444.

6.الزيودي ، ماجد محمد (2015). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة 2015 مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية المجلّد 10 ، العدد1 .

7.السالم هدى (2009). العطلة الصيفية تشعل فتيل الإدمان على الأجهزة الالكترونية لدى الأطفال، جريدة الرياض موقع المرأة العربية .

8.السعد نورة (2005).الخطر في ألعاب الفيديو للأطفال ، جريدة الرياض ، العدد 6 ،8 مارس 2005.

9.الضو عصام و حسين عمر (2011). ألعاب الأطفال الالكترونية وأثرها على تربيتهم .مجلة العلوم التربوية ،جامعة القران الكريم وتأصيل العلوم.

10.قويدر ، مريم (2012). أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجيستير، تخصص إعلام واتصال ، جامعة الجزائر .

11.همال، فاطمة (2012). الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و تأثيرها على الطفل الجزائري ، رسالة ماجيسيتر ، كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية، قسم العلوم الإنسانية ، جامعة لخضر باتنة – الجزائر .