

المخاطر الاجتماعية المترتبة على ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية "رؤية تحليلية"

أ/ عمرو ناصر مصطفى علي (*)

مستخلص:

يستهدف البحث الراهن التعرف على المخاطر الاجتماعية المترتبة على ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية، وذلك من خلال تحليل نتائج عدد من الأبحاث والدراسات التي تناولت الألعاب الإلكترونية ومخاطرها على الفرد عامةً والطفل بصفة خاصة، وتم استخدام منهج التحليل الثانوي Secondary analysis method بالاعتماد على عدد من التقارير العالمية والدراسات التي تم اختيارها وفقاً لحدائق التقارير والبحوث العلمية والارتباط بموضوع البحث ووجود شواهد واقعية ومُجمعة على ظاهرة الألعاب الإلكترونية ومخاطرها الاجتماعية، وتم التوصل لعدة نتائج أهمها- أن الألعاب الإلكترونية لها تأثير خطير على الأطفال لأنها تبت مضمين ثقافية تختلف عن المضمين الثقافية لمجتمعهم، ومن ثم ضعف انتمائهم لوطنهم، كما تحمل في طياتها بعض القيم التي تُناهض العادات والتقاليد الأصيلة والأفكار الإيجابية وتُكرس العنف والإرهاب والإباحية، وأدت إلى موت وانتحار العشرات من الأطفال على مستوى العالم، وإصابة الكثير منهم بالأضرار الاجتماعية والنفسية والجسدية.

الكلمات المفتاحية: المخاطر الاجتماعية، الألعاب الإلكترونية، الأطفال.

(*) معيد بقسم الاجتماع - كلية الآداب - جامعة المنيا

Social risks resulting from the child's practice of electronic games "analytical vision"

Abstract:

The aim of the current research is to identify the social risks resulting from the child's practice of electronic games, by analyzing the results of a number of researches and studies that dealt with electronic games and their risks to the individual in general and the child in particular.

And the secondary analysis method was used based on a number of international reports and the studies that were selected according to the novelty of scientific reports and research, the relevance of the subject of the research, and the presence of realistic and societal evidence on the phenomenon of electronic games and their social risks.

And several results were reached, the most important of which is that electronic games have a serious impact on children because they broadcast cultural contents that differ from the cultural contents of their society and thus weaken their affiliation For their homeland, it also carries with it some values that oppose authentic customs and traditions and positive ideas and perpetuate violence, terrorism and pornography, and have led to the death and suicide of dozens of children worldwide, and the injury of many of them to social, psychological and physical damage.

Keywords: social risks, electronic games, children.

المقدمة:

في ظل الثورة التكنولوجية أصبحت الألعاب الإلكترونية أكثر تواجداً في حياة الأطفال وانتشرت بسرعة هائلة في المُجتمعات العربية، وذلك دون رقابة أُسرية أو مُجتمعية، كما أصبحت تُهدد المضامين القيمية التي اكتسبها الطفل من أُسرتِه عن طريق عملية التنشئة الاجتماعية، مما جعلنا أمام أزمة حقيقية للتواصل تتحوّل بمقتضاها اللعبة الإلكترونية إلى أداة لتعميق الاغتراب عن المُجتمع من خلال إبعاد الطفل عن ذاته وواقعه وضعف علاقته بأُسرتِه وزعزعة منظومة القيم لديه بالإضافة لما تُروّجه هذه الألعاب من أفكار هدامة تُؤثّر سلبياً على هويّة الطفل، مما أدّى إلى ظهور مخاطر اجتماعية لهذه الألعاب وتسليط الضوء عليها من جانب الباحثين وعُلماء الاجتماع (مندور فتح الله، ٢٠١٣م، ٩).

وتُعرّف الألعاب الإلكترونية بأنها ألعاب ترفيهية يتم تقديمها من خلال جهاز إلكتروني، ويتنافس فيها الأطفال للحصول علي بعض النقاط، وتمتاز غالباً استخدام المؤثرات الصوتية والبصرية والتركيز علي إحراز النقاط أو إتمام المهمة تحقيقاً لأهداف ما في إطار قواعد محددة مسبقاً، وتعتمد علي مبدأ المنافسة والإثارة (فاطمة عبد العزيز، ٢٠١١، ١٦١).

وفي خِصَمّ الغزو التكنولوجي السريع الذي يستهدف الأطفال بشكل خاص حذّر الباحثون والمُتخصصون في مجال العلوم الاجتماعية والعديد من المنظمات والهيئات الدولية المهتمة بقضايا الطفولة من خطورة الانتشار السريع لهذه الظاهرة على الأطفال، وفي هذا الصدد حذّر المشاركون في المؤتمر الأسري التاسع (الأبناء والتكنولوجيا) والذي أُقيم بمركز وزارة الثقافة والشباب وتنمية المجتمع في إمارة رأس الخيمة بدولة الإمارات العربية المتحدة، من إدمان الأطفال على استخدام الأجهزة الإلكترونية، موضحين أن بعض الأطفال أصبحوا يتحدثون باللغة المُستخدمة في الألعاب الإلكترونية ويُقلّدون الشخصيات العدوانية الموجودة بها (فكري متولي، ٢٠١٧م، ١٧٩).

وقد أوضح تقرير منظمة الأمم المتحدة للطفولة "يونيسف" عام ٢٠١٧ م أن الأطفال يُمتلّون ثُلث مستخدمي الإنترنت على مستوى العالم، وأن مُعدّل استخدام الإنترنت بين الأطفال دون الخامسة عشر عاماً مُماثل لمُعدّل استخدام البالغين من العُمُر خمسة وعشرون عاماً، فقد أصبح استخدام الطفل للإنترنت أمراً غايةً في السهولة خاصةً مع توافر وانتشار الهواتف الذكية في أيدي الأطفال، والتي كرسّت - كما يشير التقرير - "ثقافة العُزلة" (UNICEF, 2017, 6).

كما أشارت دراسة بعنوان: "استخدام الأطفال للهواتف المحمولة" والتي أجرتها (الجمعية الدولية لشبكات الهاتف المحمول GSMA) عام ٢٠١١م في أربع دول وهي: (اليابان، الهند، جمهورية باراغواي بأمريكا الجنوبية، مصر) إلى أن أكثر وظائف الهاتف المحمول المستخدمة من قِبل الأطفال هي الألعاب الإلكترونية بنسبة ٦٨%، والكاميرات بنسبة ٥١%، ومُشغلات الموسيقى بنسبة ٤٤%، ومُشغلات الأفلام والفيديو بنسبة ٢٦%، كما أن ملكية الهواتف المحمولة من قِبل الأطفال الذين تتراوح أعمارهم ما بين ٨-١٨ عاماً بلغت ٧٠% في الدول الأربع، وتحتل مصر أعلى نسبة بمعدل ٩٤%، مما نتج عنه عدة مخاطر اجتماعية على الأطفال ومن بينها الانغماس في واقع افتراضي والانعزال عن المحيط الاجتماعي (وسام كمال، ٢٠١٤م، ٢).

وأوضحت دراسة منظمة " the Common Sense Census " أن الأطفال في المرحلة العُمرية ما بين ثماني سنوات واثنى عشرة سنة يقضون ست ساعات يومياً في المتوسط على مواقع التواصل الاجتماعي وفي مُمارسة الألعاب الإلكترونية مما يؤدي إلى اغترابهم عن الذات والمُجتمع (organization Common Sense Census, 2017, 2)

- إشكالية البحث وتساؤلاته:

أصبحت الألعاب الإلكترونية ظاهرة اجتماعية في المُجتمع، ومجالاً واسعاً يلعب دوراً محورياً في عالمنا المُعاصر فهي تُخاطب كُُلّ الفئات العُمرية والشرائح الاجتماعية والاتجاهات الثقافية، كما أن هناك جانباً بالغ الأهمية لتأثير هذه الصناعة الثقافية الترفيهية الحديثة ألا وهو التفاعل والمُشاركة، فلاعب الألعاب الإلكترونية ليس مُجرد مُتلقٌ فحسب وإنما يتفاعل مع أحداث اللعبة وتترتب مراحلها بناءً على اختياراته، إذ إن هذه الألعاب تتميز بصفة التفاعلية.

ونظراً لتعدّد الألعاب الإلكترونية وتنوعها وطول المُدة التي يقضيها الأطفال في مُمارستها بدأت تظهر تساؤلات عديدة من قِبل علماء الاجتماع حول المخاطر الاجتماعية المترتبة عليها وأصبح تناول هذه الظاهرة بالبحث والدراسة أمراً ضرورياً للوقوف على مدى تأثيرها ومدى خطورتها خاصةً في ظل انتشار الكثير من الألعاب العنيفة والخطيرة التي أدت إلى موت وانتحار العشرات من الأطفال في العالم، وجعل الكثيرين منهم عُرضة لعدّة مخاطر اجتماعية كالانعزالية والعدوانية...إلخ.

وفي ضوء ما سبق تتحدّد إشكالية البحث الراهن في حسم الجدل القائم حول مخاطر الألعاب الإلكترونية على ممارستها من الأطفال. ويثير ذلك عددا من التساؤلات كما يلي:
التساؤل الرئيس للبحث هو: ما المخاطر الاجتماعية المترتبة على ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية؟

وينفّرَع من هذا التساؤل الرئيس عدّة تساؤلات فرعية:

- 1- ما هي إسهامات علم الاجتماع في رصد وتحليل ظاهرة الألعاب الإلكترونية؟
- 2- ما الأسباب المسؤولة عن الانتشار الواسع لهذه الظاهرة؟
- 3- ما دوافع ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية؟
- 4- ما دور الأسرة في مواجهة هذه الظاهرة وكيفية التعامل معها؟

- أهداف البحث:

الهدف الرئيس لهذا البحث هو الكشف عن المخاطر الاجتماعية المترتبة على ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية.

الأهداف الفرعية تتمثل في:-

- 1- توضيح إسهامات علم الاجتماع في رصد وتحليل ظاهرة الألعاب الإلكترونية.
- 2- التعرف على الأسباب المسؤولة عن الانتشار الواسع لهذه الظاهرة.
- 3- التعرف على دوافع ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية.
- 4- التعرف على دور الأسرة في مواجهة هذه الظاهرة وكيفية التعامل معها.

- منهجية البحث:-

ينتصدى البحث الراهن لقضية بحثية تنطوي على صعوبة منهجية تتمثل في تغيير الإحصاءات والتقارير العالمية حول الألعاب الإلكترونية وانتشارها واستخدامها وإيجابياتها وسلبياتها وتطورها باستمرار، بالإضافة إلى تغيير وجهات نظر الباحثين حولها، فهناك من يرى أنها تنطوي على جوانب سلبية لما يترتب عليها من مخاطر اجتماعية ونفسية، وهناك من يرى أنها تنطوي على جوانب إيجابية عديدة نظراً لكونها أكثر الأنشطة المُرحة المرتبطة بالترفيه والفنون المرئية بالإضافة إلى إمكانية توظيفها في مجال التعليم (التعليم الترفيهي).

وللاعتبارات السابقة تم استخدام منهج التحليل الثانوي Secondary analysis method بالاعتماد على عدد من التقارير العالمية والدراسات التي تم اختيارها وفقاً لحدائثة التقارير والبحوث العلمية والارتباط بموضوع البحث ووجود شواهد واقعية ومُجمعية.

وفي تحليل الدراسات العلمية والتقارير العالمية سيتم التركيز على القضايا التالية:-

• إسهامات علم الاجتماع في رصد وتحليل ظاهرة الألعاب الإلكترونية.

• الأسباب المسؤولة عن الانتشار الواسع لهذه الظاهرة.

• دوافع ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية.

• المخاطر الاجتماعية المترتبة على ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية.

• دور الأسرة في مواجهة هذه الظاهرة وكيفية التعامل معها.

أولاً:- إسهامات علم الاجتماع في رصد وتحليل ظاهرة الألعاب الإلكترونية

الأطفال هم أكثر الفئات المستهدفة للترويج للألعاب الإلكترونية لذا اهتم الكثيرون من الباحثين في مجال علم الاجتماع بدراسة تأثيراتها على جميع الفئات العمرية عامة وعلى فئة الأطفال خاصة؛ نظراً لأن هذه المرحلة تُعدّ مرحلة حاسمة في توجيه سلوكيات الطفل ووضع أسس التربية الاجتماعية والخُلقية لديه، فما تتضمنه شخصيته من قيم واتجاهات في هذه المرحلة تنعكس على سلوكه في المستقبل (رشيد بن راشد، ٢٠٢٢م، ٢).

وقد تمثل هذا الاهتمام في ظهور العديد من الدراسات التي تناولت هذه الظاهرة من عدة جوانب حيث ركزت بعض الدراسات على الدوافع الكامنة وراء ممارسة الأطفال لها، فيما ركزت دراسات أخرى على الخصائص الديموجرافية للاعبين كما ركزت بعض الدراسات على تأثيراتها الإيجابية مثل إجادة استخدام الكمبيوتر والإنترنت وتوسيع دائرة العلاقات الاجتماعية ورأس المال الاجتماعي بين اللاعبين وتجربة أشكال جديدة من العلاقات الاجتماعية بدون أي حضور اجتماعي حقيقي، بينما ركزت دراسات أخرى على تأثيراتها السلبية مثل الإدمان على ممارستها واستخدام العنف في التعامل مع الآخرين وزعزعة منظومة القيم لدى الطفل وإصابته بالعزلة وتوتر علاقاته الاجتماعية في المجتمع عامةً وداخل الأسرة خاصةً...إلخ من الدراسات التي تتناول كل يوم ما يطرأ على هذه الظاهرة من آثار ومخاطر اجتماعية.

كما كان لعلماء الاجتماع الفضل في توجيه أنظار العالم إلى خُطورة الجانب السلبي لوسائل الإعلام المُختلفة ومنها الألعاب الإلكترونية، وفي هذا الصدد يرى ألبيرت باندورا Albert

Bandura " أن وسائل الإعلام وعلى رأسها وسائل التكنولوجيا الحديثة هي أكثر الوسائل تأثيراً في تعلم طرق جديدة للسلوك خاصة لدى الأطفال والمُراهقين، حيث يستطيع الطفل تعلم السلوك بسهولة من خلال وسائل الإعلام أكثر من الخبرات التي يكتسبها خلال الحياة اليومية (حسن مكاوي، ١٩٩٨م، ٣٧٩).

وقد أكد علماء الاجتماع أيضاً من خلال النظريات الاجتماعية ولعل أهمها نظرية التعلّم الاجتماعي والتفاعلية الرمزية والتقليد والمحاكاة، على دور وسائل الإعلام المختلفة في التأثير على سلوك الأطفال، حيث إنه يتم اكتساب القيم الإنسانية وبعض السلوكيات من خلال تقليد النماذج التي تُقدمها وسائل الإعلام ومنها الألعاب الإلكترونية، فالأطفال يُمكنهم التعلم من خلال ملاحظة الآخرين حيث يتعلمون السلوك العدواني من خلال ملاحظتهم للشخصيات العدوانية واعتبارها نماذج سلوكية يُمكن تقليدها إلى جانب اكتسابهم العديد من الممارسات السلبية نتيجة تفاعلهم مع هذه الألعاب.

ثانياً: - الأسباب المسؤولة عن الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية على مستوى العالم: -

انتشرت الألعاب الإلكترونية خلال السنوات القليلة الماضية وتضاعفت أعدادها وتزايدت معدلات الإقبال عليها من مختلف الفئات العمرية بشكل ملحوظ، حيث لم يعد هناك هاتفاً محمولاً يخلو من الألعاب الإلكترونية، كما ازدهر مجالها بصورة كبيرة حيث تم إطلاق عدد كبير من منصات تحميلها وتزايدت أعداد الشركات المنتجة لها على مستوى العالم، ويُمكن إرجاع ذلك لعدة أسباب كما يلي: -

١ - الثورة التكنولوجية التي يشهدها العالم في السنوات الأخيرة.

بقدر إسهامات هذه الثورة في تقدم المجتمعات إلا أنها تُشكّل في الوقت نفسه خطراً مُتزايداً على المُجتمعات النامية بدايةً من العادات والممارسات والسلوك إلى سُلم القيم ونمط الحياة، فعملية التنشئة الاجتماعية تواجه سلسلة من المؤثرات التي تؤثر في تنشئة الأطفال من عمليات برمجة وتخطيط ومنهجية مُعينة، حيث اتخذت لها مواقع أكثر جاذبية وخطراً في تشكيل القيم وتكوين الهويات الثقافية والحضارية التي تتمثل في الثقافة الإلكترونية، فمجيء عصر الموجة الثالثة ودخول التكنولوجيا حياة البشرية بطريقة غير مسبوقه على مر التاريخ قلب العديد من المفاهيم والعادات وغيرها بشكل جذري كما أن دخول الوسائط الإعلامية الجديدة إلى حياتنا حمل مضامين جديدة فرضت علينا تبنيها.

كما تعرّض الطفل هو الآخر لهذه الموجة بحيث أصبحت الوسائط الإعلامية من مكونات المنزل، وأملت عليه تغييرات على مستوى الأنشطة التي يؤديها وفي مقدمتها اللعب، حيث سادت في العقدين الأخيرين من القرن العشرين وحتى هذه اللحظة مجموعة من التغييرات المهمة على المستوى التقني والرقمي، كان من أبرزها التطور الهائل والسريع في مجال التكنولوجيا بظهور الحواسيب الآلية المتقدمة وشبكة الإنترنت وما حققته من تغييرات طالت به أبسط مناحي حياتنا، إلا أن ظهور الأجهزة الإلكترونية الحديثة من هواتف ذكية وأجهزة لوحية وكفّية وألعاب إلكترونية نال النصيب الأكبر من هذه التأثيرات المتلاحقة على المجتمعات بكافة تكويناتها(خالد محمود، ٢٠١٨، ٢١).

وأضحت القوّة المؤثرة في النسيج الاجتماعي والنظام العالمي بسبب تشعبها وانتشارها اللا محدود، وهكذا دخل اللعب مرحلة جديدة جعلته يتحوّل إلى صبغة أساسية من صبغات العالم الحديث، وإحدى وسائل اللعب التي ارتبطت ارتباطاً جذرياً بالثورة التكنولوجية هي الألعاب الإلكترونية التي بدأت تنتشر انتشاراً واسعاً وتتنمى نمواً ملحوظاً وأصبحت الأسواق تمتلئ بمختلف أنواعها، واستطاعت أن تُوجد عالماً افتراضياً يعيش فيه الطفل لحظات مُفصّلة عن العالم الواقعي بل وتأثر به أيضاً، كما شغلت مكانة بارزة في مجتمعنا الأسري، إذ لا يكاد يخلو منها منزل على امتداد الوطن العربي عامة.

٢- العولمة الاقتصادية وظهور الشركات متعددة الجنسيات.

يعد سوق الألعاب الإلكترونية أحد أكثر الأنشطة المربحة المرتبطة بالترفيه والفنون المرئية، متجاوزاً سوق السينما ، حيث يتضمّن عدداً كبيراً من المحترفين الذين يعملون معاً لإنشاء منتجات يتوقع أن تصل إلى كل دول العالم، ويحتل المرتبة "الحادية عشر" على مستوى العالم والأول في أمريكا اللاتينية من حيث العائد المادي، كما كشفت تقارير حديثة عن أن سوق الألعاب الإلكترونية العالمي حقق ١٥٢.١ مليار دولار في نهاية عام ٢٠٢٠م بزيادة بلغت حوالي ٩.٦ مليار دولار عن عام ٢٠١٩م، وفي عام ٢٠٢١م حقق ٣٠٠ مليار دولار، الأمر الذي سيُضاعف الاستثمار في هذا المجال مُستقبلاً (Lucas Ferreira and Ana Augusta Freitas, 2017, 419)

ويُدعم ذلك ما صرّح به الرئيس والمدير التنفيذي لاتحاد البرمجيات الترفيهية بأن صناعة الألعاب الإلكترونية، (ألعاب الفيديو - الحاسب - الإنترنت - الهواتف المحمولة) تُعدّ واحدة من أهم القطاعات الاقتصادية فهي تُدرّ على أمريكا وحدها أكثر من (٢٥) مليار دولار سنوياً وتوظّف

أكثر من مائة وعشرون ألف شخص بمتوسط راتب سنوي يُقدَّر ب (٩٠٠٠٠٠) دولار للموظف الواحد (Gallagher .M, Michael .D,2011,4) وفي تقرير لمركز المعلومات ودعم اتخاذ القرار دُكر أنه في عام ٢٠٢٠م كان هناك ٢.٦٩ مليار لاعب للألعاب الإلكترونية في جميع أنحاء العالم، وحققت سوق الألعاب الإلكترونية على مستوى العالم إيرادات تقدر ب ١٥٩.٣ مليار دولار في نفس العام، ومن المُتوقع أن تصل الأرقام عام ٢٠٢٣م إلى ٣.٧ مليار لاعب بإيرادات تُقدَّر ب ١٨٩.٣ مليار دولار (زين دياب، ٢٠٢٢م).

فقد بدأت فكرة التسويق عبر ألعاب الفيديو منذ عام ١٩٧٨م عندما ظهر أول إعلان في لعبة (أرض المُغامرة Adventure land) حيث كانت هذه اللعبة تُسوّق للعبة أخرى، وفي الوقت الحالي من الصعب العثور على لعبة إلكترونية بدون إعلانات تُسوّق لألعاب إلكترونية أو مُنتجات أو شركات أو مُنظمات أو أفكار وثقافات، وعلى سبيل المثال دعاية شركة (تشوبا تشوبس Chupa Chups) للحلويات في لعبة (ماريو) التي يُمارسها الأطفال، ودعاية شركة (HP) للكمبيوتر في لعبة (Grand Theft Auto)، كما أكد خبراء التسويق والإعلان علي أن الفترة المُقبلة ستشهد تزايداً في حجم الإعلان عبر الألعاب الإلكترونية وقد ظهرت بوادره بالفعل هذا العام؛ وذلك لأنها من أكثر الوسائل التي تُساعد علي جذب الجمهور للمنتج (إيمان حشيش، ٢٠١٩م).

٣- يُمثّل الأطفال القطاع الأكبر من مُمارسي الألعاب الإلكترونية.

يُعدّ الإنترنت وسيلة للتواصل بالنسبة للأطفال فقد أوضح تقرير اليونسيف أن ثلث مُستخدمي الإنترنت في العالم هم من الأطفال، بل إنه في بعض الدول يكون مُعدّل استخدام الإنترنت بين الأطفال دون الـ ١٥ سنة مُمثلاً للمُعدل لدى البالغين فوق الـ ٢٥ سنة، كما أوضح التقرير أن ٤٠% من مُستخدمي الإنترنت في ماليزيا هم من الأطفال، ويكشف أكبر استقصاء وطني عن السلامة على الفضاء الإلكتروني لتلاميذ المدارس في ماليزيا أن أكثر من ٧٠% من الأطفال يُبلِّغون عن تعرضهم لمُضايقات على الإنترنت، وتعرّض ٢٦% منهم للنتنر إلكترونياً (UNICEF,2017,4).

وقد أصبحت الألعاب الإلكترونية شائعة الانتشار بشكل متزايد بين مُختلف الفئات العُمرية، وخاصةً الأطفال والمراهقين، حيث أظهرت الإحصاءات الأخيرة أن واحداً من كل ثلاثة أطفال دون سن ١٨ عاماً في جميع أنحاء العالم يستخدم الإنترنت ، وأن ٧٥% منهم يُمارسون الألعاب الإلكترونية يومياً في الدول المتقدمة، كما أفادت الدراسات في الولايات المتحدة أن الأطفال

والمراهقين يجلسون أكثر من ١١ ساعة يومياً أمام الوسائط الإلكترونية الحديثة مثل الإنترنت والألعاب الإلكترونية، وفي استراليا، يُذكر أن حوالي ٩٨٪ من الأطفال الذين تتراوح أعمارهم ما بين ٩ - ١٥ عامًا هم من بين مستخدمي الإنترنت وأن ٩٦٪ منهم يلعبون الألعاب الإلكترونية (Raaj Kishore Biswas, Et el,2020,1).

وبالإضافة للأسباب السابق ذكرها قد يرى البعض أن انتشار وباء كورونا وما نتج عنه من حظر التجوال زاد من إقبال الأطفال على ممارسة الألعاب الإلكترونية واتخاذها وسيلة للترفيه وقضاء وقت أطول في ممارستها مقارنة بالوقت الذي كانوا يقضونه قبل الجائحة مما جعلها ملجأهم الوحيد للتسلية أثناء إقامتهم في المنزل (ولاء السيد، ٢٠٢١، ١) وفي هذا الصدد أكدت نتائج دراسة (Irene Picton and Christina Clark) على أن الأطفال قضوا وقتاً أطول في ممارسة ألعاب الفيديو أثناء فرض حظر التجوال، حيث أكد ٤٥.٣٪ من الآباء الذين أُجريت عليهم الدراسة أن أطفالهم أمضوا وقتاً أطول في ممارسة الألعاب الإلكترونية أثناء حظر التجوال مقارنة بالوقت الذي كانوا يمضونه قبل الجائحة (Irene Picton and Christina Clark,2020,1)

ثالثاً: - دوافع ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية.

تُعدّ الألعاب الإلكترونية مسعى ترفيهياً راسخاً، وتزداد شعبيتها باستمرار، وعندما تكون كل دوافع الطفل لممارسة الألعاب الإلكترونية هي السعي وراء المتعة، حينئذٍ يُقال: إن دافعه الداخلي هو الدافع الأكثر شيوعاً ومع ذلك فإن الدافع الرئيس لممارسة الألعاب الإلكترونية بين الأطفال الدوريين (أي الذين يُمارسون الألعاب الإلكترونية بصورة غير منتظمة أي في أوقات معينة دون الأخرى) يختلف عن الدافع الأساسي للأطفال المنتظمين (أي الذين يُمارسون الألعاب الإلكترونية بصورة منتظمة يومياً)، فالأطفال الدوريون مدفوعين بدافع خارجي يتمثل في ممارسة الألعاب الإلكترونية أثناء انتظار القطار أو إعداد الوجبات كمثال، في حين أن الأطفال المنتظمين مدفوعون بدافع جوهري يتمثل في السعي المستمر وراء التحدي كل يوم، حيث أشارت (ESA) (Entertainment Software Association) (منظمة برمجيات الترفيه) بالولايات المتحدة التي تُعنى بتحديد الفئات العمرية للممارسة للألعاب الإلكترونية ومضمون هذه الألعاب إلى أن هناك ٧٢٪ من الأسر الأمريكية يُمارسون الألعاب الإلكترونية يومياً (Katrina Aranas, Jonathan Elmergreen et el,2021,4)

وقد تعددت دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية واختلفت في الذكور عنها في الإناث، ومن مرحلة عمرية لأخرى... إلخ، وسوف نشير إلى أهم دوافع ممارسة الأطفال لهذه الألعاب وذلك على النحو التالي:

١ - التسلية والترفيه وتمضية وقت الفراغ:

ترى (JANE McGONIGAL) مدير معهد المستقبل في (Palo Alto) بولاية كاليفورنيا الأمريكية، أن القرن الحادي والعشرين يشهد كارثة اجتماعية تتمثل في انغماس مئات الملايين من الأطفال على مستوى العالم في العالم الافتراضي والألعاب الإلكترونية خاصة بغرض التسلية والترفيه وتمضية وقت الفراغ، حيث يقضي الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية أوقاتاً طويلة تتساوى مع الأوقات التي يقضونها في الأنشطة الحياتية المختلفة، وعند بلوغ الطفل سن الحادي والعشرين فإنه يكون قد قضى عشرة آلاف ساعة على الأقل في ممارستها، وتتمثل دوافع تشجيع الأسر لممارسة أطفالها للألعاب الإلكترونية في الاعتقاد الشائع بأنها مجرد وسيلة للتسلية والترفيه عن الذات، فالأطفال يرون فيها عوامل جذب تجعلهم يستغرقون في ممارستها وقتاً أطول دون الشعور بالوقت حتى أصبحوا يعشقونها لدرجة تقليدها والإدمان عليها (زكية العمراوي ونورة تمرابط، ٢٠٢١م، ١١).

ونظراً لما تُمثله الألعاب الإلكترونية كمصدر للتسلية والترفيه وتمضية وقت الفراغ فقد حرصت غالبية الأسر على مستوى العالم على اقتناء أجهزة الألعاب الإلكترونية والتي انتشرت انتشاراً واسعاً عالمياً وعربياً وفي هذا الصدد تُشير الإحصاءات إلى امتلاك أكثر من ٤٥ مليون أسرة في الولايات المتحدة أجهزة خاصة لممارستها، وبلغ حجم الإنفاق على ألعاب الترفيه الإلكتروني في المملكة العربية السعودية نحو ٤٠٠ دولار شهرياً فأكثر، وأن السوق السعودي يستوعب ما يقرب من ٣ ملايين لعبة إلكترونية في العام الواحد، بالإضافة إلى حوالي مليون و٨٠٠ ألف جهاز بلاي ستيشن، وأن أكثر من ٤٠% من الأسر يوجد لديها أكثر من جهاز لممارسة الألعاب الإلكترونية، وفي هذا السياق تُشير نتائج دراسة (مهريّة خليدة وآخرون ٢٠٢٠م) إلى أن نسبة الأطفال عينة الدراسة الذين يُمارسون الألعاب الإلكترونية بدافع التسلية والترفيه وتمضية وقت الفراغ بلغت ٣٥.٥% (مهريّة خليدة وآخرون، ٢٠٢٠، ١٨١)، كما توصلت دراسة (دلال الواعر، ٢٠١٧) أيضاً إلى أن نسبة الأطفال عينة الدراسة الذين يُمارسون الألعاب الإلكترونية بدافع التسلية والترفيه بلغت ٦٠% (دلال الواعر وليلي برغوث، ٢٠١٧م، ٨٣).

٢- الإثارة والتشويق والتفاعل مع أحداث اللعبة:

تكاد تنتشر الألعاب الإلكترونية في كل منزل وتستهوِي الكثيرين من المُستخدمين من مُختلف الأعمار وخاصةً الأطفال لما تتميز به من إثارة وتشويق وتفاعل مع الأحداث وجذب وإبهار وجمع بين الحقيقة والخيال، فإيقاع الحركة السريعة والألوان المُبهرة والأصوات والمُغامرات تجذب الأطفال لممارستها، بل إن التفاعل بين الطفل واللعبة أثناء اللعب وسرعة التقدم من مرحلة إلى أخرى يزيد من انجذابه إليها وشغفه بها، ولذلك يُركّز المُطوِّرون لهذه الألعاب على أن يكون الطفل المُمارس لها مُتفاعلاً مع أحداثها تفاعلاً تاماً، من خلال إظهار صور وشخصيات مُتحركة تجذب الطفل بألوانها وأصواتها، وإضافة قصة وأحداث تُحاكي الواقع الحقيقي (عبد الرحمن الغامدي، ٢٠١١م، ٤).

كما يميل الأطفال لشرائها واقتنائها أيضاً، وذلك بسبب عناصر الإبهار والخصائص الشكلية والتقنية الحديثة التي تتمتع بها الألعاب الإلكترونية والتي تجذب انتباه الأطفال وتجعلهم يقبلون عليها بشكل كبير، كما أنها تمثل الوسيلة الرئيسية للأطفال للتعرف على آخر الإصدارات الحديثة للألعاب الإلكترونية (مريم قويدر، ٢٠١٢م، ٦).

٣- التواصل مع أشخاص من جميع أنحاء العالم:

تُعدّ الألعاب الإلكترونية شكلاً من أشكال البيئات أو العوالم الافتراضية حيث إنها تُشعر الطفل بأنه جزء مهم ينتمي إلى المُشاركين معه في اللعبة من جميع أنحاء العالم، وهم الذين يُشكّلون السياق الاجتماعي للعبة وبالتالي أصبحت الألعاب الإلكترونية بيئة اتصالية يتواصل فيها الأطفال بطريقة مُباشرة وفورية فيما بينهم، وهذا عزز فكرة التواصل الرقمي الاجتماعي باعتبار أن اللعبة الإلكترونية أصبحت وسيط اتصالي إلكتروني أكثر من كونها مجرد لعبة للترفيه، كما تُتيح للأطفال فرص اللعب مع الآخرين عبر مسافات بعيدة والتحدث إلى بعضهم البعض عبر منصات صوتية، فالأطفال يُفضّلون الاشتراك في ألعاب المُحاكاة مُتعددة اللاعبين عبر الإنترنت (ميرة بلقاسم، ٢٠١٩م، ١).

٤- تُعلّم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيا الحديثة:

تعمل الألعاب الإلكترونية على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيا الحديثة كالمبيوتر والأجهزة الإلكترونية وغيرها من التقنيات الحديثة والعصرية التي أدخلت الطفل عالم التكنولوجيا الرقمية والعالم الافتراضي، كما جعلته أكثر إصراراً على تحقيق النجاح والفوز والتألف مع التقنيات الحديثة حيث تطورت الألعاب من مجرد ألعاب تعتمد على الحركة الجسمانية إلى ألعاب

ذهنية تحتاج إلى أعمال العقل لإنجازها حتى أصبحت الألعاب الإلكترونية تُصاهي الخيال البشري (ناهد بسيوني و نادية البوسعيدي، ٢٠٢٠م، ١٨١). وبالإضافة لهذه الدوافع هناك دوافع أخرى تتمثل في حُب الأطفال للخيال والمغامرة، ورغبة بعضهم في مشاهدة اللقطات الإباحية في بعض الألعاب، إلى جانب أن هذه الألعاب تُشبع لدى الطفل عدّة رغبات مختلفة.

رابعاً: - المخاطر الاجتماعية المترتبة على ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية:

تختلف الألعاب الإلكترونية في شكلها ومضمونها وأهدافها وطريقة استخدامها وهذا ما يجعل منها أداة إيجابية أو سلبية لها آثار اجتماعية على الفرد بشكل عام والطفل بشكل خاص وعندما نتساءل عن الآثار التي تحدثها على الجانب الاجتماعي للأطفال نجد أنها سلاح ذو حدين فهي تتميز بجوانب إيجابية عديدة حيث تُنمي الذاكرة وتُساعد على سرعة التفكير وتُطوّر حس المبادرة والتخطيط، وتُسهم في التآلف مع التقنيات الحديثة، وتُحفز التركيز والانتباه وتُنشّط الذكاء (موضي المشاري، ٢٠١٨م، ٨٠) وفي هذا الصدد أشارت (نداء إبراهيم، ٢٠١٦م) إلى أن الألعاب الإلكترونية تُحفز التفكير العلمي للطفل وتولّد لديه روح المنافسة وتُحثّه على الإبداع والابتكار وتُدعم قدرته على اتخاذ القرارات وتُحسن علاقته بوالديه في حال مشاركتهم له في اللعب (نداء إبراهيم، ٢٠١٦م، ٢٦).

وبالرغم من هذه الإيجابيات يرى الكثيرون من الباحثين وعلماء الاجتماع أن سلبياتها تفوق إيجابياتها؛ لأنها أدت إلى تضاؤل درجة تفاعل مُمارسيها وتقلص واضطراب علاقاتهم الاجتماعية وعدم تبادلهم الحديث مع المحيطين كما أنها نمّت لديهم سلوكيات غير مرغوب فيها كالعنف والتدمير والاعتقاد بأن القوة هي أساس التفاعل الاجتماعي مع الآخرين، علاوةً على تأصيل مشاعر الجفاء والتباعد بين الأبناء والآباء رغم التواجد المكاني ومُعظمها ذات مضامين سلبية تؤثر على المُمارسين لها وتجعلهم يعيشون في عالم رقمي ليس بالحقيقي وتُعلمهم أساليب ارتكاب الجرائم وفنونها وحيلها، حيث تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير مُمتلكاتهم (خالد محمود، ٢٠١٨م، ٧٦).

وسوف نُشير بالتفصيل إلى أهمّ المخاطر الاجتماعية المترتبة على ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية؛ وذلك على النحو التالي:

١- التأثير على الوعي القيمي والثقافي والديني للطفل:

تُعدّ الألعاب الإلكترونية إنتاجاً غريباً أي أنها تعكس الثقافة الغربية بكل ما تحمله من قيم وعادات وتقاليد مُخالفة للثقافة العربية وبالتالي فأثارها السلبية لا تقتصر على ما تتضمنه من مشاهد عنف وعدوانية فحسب بل وعلى ما تتضمنه من قيم مُخالفة لقيم المجتمعات العربية وما

يُمثِّله ذلك من مخاطر على النسق القيمي في هذه المجتمعات (إيمان السيد، ٢٠١٩م، ٣٨٣) وفي هذا الصدد ترى (مريم قويدر ٢٠١٢م) أن الألعاب الإلكترونية ليست تسلية بريئة بل هي وسيلة إعلامية تتضمن رسائل موجهة لتحقيق أهداف سياسية وثقافية ودينية كما تكمن خطورتها أيضاً في إمكانية تقريب الطفل بين الخيال والواقع لدرجة أنه يُحاول تطبيق مضامين هذه الألعاب في حياته اليومية، أي ترميط سلوك الطفل وفقاً لما يُريده مُنتج هذه الألعاب، كما أشار (باسم الأنباري ٢٠١٠م) إلى أن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وخاصة الدين الاسلامي قد تؤثر سلباً على الأطفال، كما أن تعلقهم بها قد يُلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية وعن طاعة الوالدين والاستجابة لهم وتلبية طلباتهم بالإضافة إلى إلهائهم عن زيارة الأقارب وصلة الرحم وتوصّلت دراسة (القليبي ١٩٩٥م) ودراسة (Anderson, 2001) إلى أن الألعاب الإلكترونية لها تأثير خطير على الأطفال لأنها تبث مضامين ثقافية تختلف عن المضامين الثقافية لمجتمعهم ومن ثم ضعف انتمائهم لوطنهم وأوضحت نتائج دراسة (اليعقوب ويونس ٢٠٠٩م) ودراسة (Din, 2001) أنها تحمل في طياتها بعض القيم التي تُناهض العادات والتقاليد الأصيلة والأفكار الإيجابية وتُكرّس العنف أيضاً.

٢- تحريض الطفل على العنف ومُمارسة السلوك العدواني مع الآخرين:

تؤكد (Yamada et al, 2001) على أن العديد من البحوث الأمريكية التي أُجريت بهدف دراسة تأثير ألعاب الفيديو توصّلت إلى أنها تُحرّض على العنف وأنها أشدّ تأثيراً من أفلام العنف وذلك لأنها تتصف بالتفاعلية بينما دور المشاهد للأفلام سلبى، وأن اللعب المتزايد لهذا النوع من الألعاب يؤدي إلى العدوانية في التفكير والمشاعر والسلوك كما أنها تجعل مستخدميها أقلّ عناية وعطفاً على الآخرين، وهذا ما توصّلت إليه دراسة (هند الرميان ٢٠٠٧م) والتي هدفت إلى دراسة العلاقة بين ممارسة لعبة (Grand Theft Auto V) وبين السلوك العدواني وتوصّلت إلى وجود علاقة بين ممارسة هذه اللعبة وبين السلوك العدواني بأبعاده المُتمثلة في (العدوان على الآخرين، العدوان على الذات، العدوان على الممتلكات العامة) كما توصّلت دراسة (اليعقوب و يونس ٢٠٠٩م) إلى أن هناك علاقة طردية بين مُمارسة الألعاب الإلكترونية وبين العدوانية والعنف لدى عينة من أطفال المرحلة الابتدائية في دولة الكويت كما توصل الباحثان إلى أن هذه الألعاب تحمل في طياتها بعض الصور والأشكال المتناحرة والمتصارعة بالشكل

السلبى والبعيدة عن ثوابت المجتمع وعن القيم والعادات والتقاليد الأصيلة والأفكار الإيجابية
(Yamada. M., Fujlsawa. N., Komorl. S, 2001, 65).

وأوضحت نتائج دراسة (شهباء الحمداني ٢٠١١م) ودراسة (Jo. Sun-Jin et el,2022) ودراسة (Onwukwe et el,2017) أن الألعاب الإلكترونية تُعدّ من أهمّ المُسببات للعديد من المُشكلات الأسرية والاجتماعية والتربوية ولحدوث السلوك العدواني واتباع الأساليب العنيفة في التعامل مع الآخرين، كما أظهرت نتائج دراسة (نظيمة حجازي ٢٠١٧م) وجود فروق ذات دلالة إحصائية لمستوى العنف عند الأطفال نتيجة مُمارستهم للألعاب الإلكترونية تعزى لمُتغير العُمُر فكما صغُر سن الطفل زاد تأثيره بالألعاب الإلكترونية، كما توجد فروق ذات دلالة إحصائية لمُتغير دخل الأسرة فكما زاد مستوى دخل الأسرة زاد إنفاقها على الألعاب الإلكترونية، وأن الألعاب الإلكترونية تُصيب الأطفال بتبدُّل الإحساس وتُدعّم مُمارستهم للعنف.

ويُعبّر العديد من السوسيولوجيين والنُقّاد عن رأي مفاده أن الألعاب الإلكترونية تنقل للأطفال رسائل سلبية، وكما يقول أحدهم: " تُعلّم أطفالنا القتل " فعندما يلعب الطفل يحدث التعلّم باستمرار سواء أراد ذلك أو لم يُرده، وأول شيء يجب الانتباه إليه هو الفرق بين الرسائل السطحية للألعاب الإلكترونية (وتتمثّل في الشكل والرسوم والصوت) والرسائل الجوهرية (وتتمثل في المضامين القيمة والأفكار التي تتضمنها) (Marc Prensky,2002,2).

كما أن هناك العديد من الدراسات كدراسة (قويدر، ٢٠١٢م) ودراسة (أبو وزنة، ٢٠١١م) ودراسة (اليعقوب و يونس، ٢٠٠٩م) ودراسة (القليني، ١٩٩٥م) ودراسة (Jahic,2021) التي أكدت على السلبيات التي تنجم عن الألعاب الإلكترونية، والإفراط في مُمارستها وأن هذه الألعاب تستهدف الأطفال وتؤثر سلبياً على سلوكياتهم الاجتماعية، فهي تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل، ولصغر سنه فهو لا يعي مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك والقيم والتقاليد والدين، فتتامي السلوك العدواني لدى الطفل جراء الممارسة المتكررة لهذه الألعاب تجعله فرد يميل للجريمة والقتل بطريقة لاشعورية، كما أوضحت هذه الدراسات مدى تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يُفضّل الأطفال مُمارستها على تشكيل وعي ثقافي جديد في إطار تحرير قوانين المنافسة التجارية والأسواق الحرّة لمنتجات الإبداع الثقافي وانتشار قيم الثقافة الترفيحية من خلال ألعاب تحقّل بمغامرات اجتياز الواقع وكسر رموزه وأعرافه الثقافية وتكريس مُمارسات عنيفة وتسابق محموم على نشر العنف والإرهاب والإباحية، وخاصة مع انتشار الكثير من الألعاب العنيفة والخطيرة التي أدت إلى موت وانتحار العشرات من الأطفال على مستوى

العالم، وإصابة الكثير منهم بالأضرار الاجتماعية والنفسية والجسدية، ومن أمثلتها لعبة (الحوت الأزرق - لعبة مريم - لعبة البوكيمون جو - لعبة جنية النار - لعبة ببجي - لعبة الاختناق) وغيرها من الألعاب التي تُمثل تهديداً لسلامة الأطفال في الدول العربية بصفة خاصة وأصبحت ظاهرة تحتاج للبحث والتحليل، حيث تسببت في مقتل الكثير من الأطفال خلال الأشهر القليلة الماضية وإصابة آخرين بأضرار اجتماعية ونفسية خطيرة، كما أثارت هذه الألعاب الفزع والخوف في المجتمعات العربية، ومنعتها الجهات القضائية في العديد من الدول العربية، وأصدرت العديد من المؤسسات الدينية الرسمية الفتاوى التي تُحرم هذه الألعاب ومُمارستها، ومنها الفتوى الصادرة عن دار الإفتاء المصرية في ٥ إبريل عام ٢٠١٨م بتحريم لعبة الحوت الأزرق لخطورتها على الأطفال، وحذّر الأزهر من خطورة بعض الألعاب الإلكترونية، مُطالباً العلماء والدعاة والمعلمين بضرورة نشر الوعي الثقافي بخطورة هذه الألعاب على الفرد والمجتمع، حيث أدى انتشار لعبة الاختناق كمثال إلى موت عدد من الأطفال نتيجة تقليد هذه اللعبة، مما أدى إلى تدشين حملات توعية داخل المدارس لتوعية الأطفال بخطورتها.

٣- إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية:

الإدمان بشقيه المادي والسلوكي هو حالة مرضية تؤدّي بالفرد إلى الإحساس بالرغبة الملحة للحصول على إشباع ومُمارسة السلوك الذي اعتاد عليه بأية وسيلة، حيث إن تجاوز حدود مُمارسة السلوك يُسقط الفرد في فخ إدمان الوسيلة والشعور بالإحباط عند الامتناع عنها أو الحرمان منها، ويتّضح أن شدة ارتباط الأفراد بوسائل الإعلام في العصر الحالي يكون على حساب العلاقات والتفاعلات الاجتماعية (Vijaya Murali and Sanju George,2007,24). وقد برزت هذه المشكلة مع ظهور التلفزيون والفيديو، ثم تفاقمت مع ظهور الحاسب الآلي والإنترنت، وتضخّمت مع غزو الألعاب الإلكترونية، وهو الواقع الذي لم تنتبه إليه مُنظمة الصحة العالمية إلا في عام ٢٠١٨م عندما صنّفت رسمياً الإدمان على الألعاب الإلكترونية ضمن ما أطلقت عليه (الاضطراب الناجم عن اللعب Gaming Disorder) ورمزت له بالرمز (Icd-11) وعرفته بأنه نمط من سلوكيات اللعب يتّصف بضعف التحكم في مُمارسة اللعب، وإعطاء أولوية لمُمارسة الألعاب الإلكترونية عن الأنشطة الحياتية الأخرى، إلى حد يجعل هذه المُمارسة تتصدّر سائر الاهتمامات والأنشطة اليومية، ومُواصله اللعب أو زيادة مُمارسته برغم ما يخلفه من عواقب سلبية، وهذا الإدمان سيكون له تأثير أخطر بالنظر إلى سهولة الوصول إلي هذه

الألعاب وتداولها ومجانية تحميلها عبر وسائل الإعلام التفاعلية الجديدة (Zhai W, Z et al,2020,47).

٤- العزلة الاجتماعية والاعتراب عن المجتمع:

تُساهم الألعاب الإلكترونية بدور كبير في إشعار الطفل بالعزلة والاعتراب عن المجتمع حيث أن الإدمان عليها قد يؤدي إلى التخلي عن الوظائف والواجبات الأخرى وقد تبرز ظواهر سلوكية غريبة حيث يعزل الطفل لساعات طويلة عن العالم المحيط به مما يؤدي إلى تقليص علاقاته الاجتماعية وعدم تكيفه مع الآخرين وعدم رغبته في فتح المجال للحوار، وانطوائه على نفسه مما يؤثر سلبياً على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي، كما أن الأطفال يُقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية، وهذا يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم تكون مبنية حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه، وفي هذا الصدد يوضح (مندور فتح الله ٢٠١٣م) أن الألعاب الإلكترونية لها أضرار كبيرة على الجانب الاجتماعي للطفل فقد يتعرض إلى إعاقة اجتماعية إذا أصبح مدمناً عليها فالطفل الذي يعتاد النمط السريع في الألعاب الإلكترونية قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير، مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفرغ النفسي على المستوى الشخصي والمجتمعي، كما يوضح (أبو جراح ٢٠٠٤م) أن الألعاب الإلكترونية بما تحمله من أخلاقيات وأفكار سلبية تؤدي إلى المزيد من الاعتراب عن المجتمع وارتباط الطفل بالقيم والأخلاقيات الغربية التي تفصله عن مجتمعه وأصالته كما أنها تصنع طفلاً أنانياً لا يفكر في شئ سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة وكثيراً ما تُثار المشكلات بين الأصدقاء حول من يلعب؟ على عكس الألعاب الشعبية الجماعية التي يدعو فيها الطفل صديقه للعب معه، وتوصلت دراسة (ستار العبودي ٢٠٠٨م) ودراسة (Khanmurzina et el,2022) إلى أن الأطفال المُمارسين للألعاب الإلكترونية ظهرت عليهم أعراض قلق وعزلة اجتماعية مقارنةً بغير المُمارسين، وأن الأطفال يكونون غير مُدركين وواعين لبعض الأفكار التي تتضمنها الألعاب الإلكترونية والتي تُتميّ لديهم العدوانية وتجعلهم يكتسبون سلوكيات سلبية مثل العنف.

٥- حدوث صراع قيمي بين جيل الآباء وجيل الأبناء:

أسهم التطور التقني والمعرفي في السنوات الأخيرة في إحداث تغييرات اجتماعية مُتلاحقة فضلاً عن دخول روافد ثقافية جديدة على المجتمع أثرت على منظومة القيم والعادات وأدت إلى

حدث صراع قيمي بين جيل الآباء وجيل الأبناء وفي هذا الصدد يرى (برينسكي Prensky,2001,26) " الكاتب الأمريكي أن الأطفال في هذا الزمن قد نشئوا بطريقة تختلف عن آبائهم، وبالتالي فمن المُتوقَّع وجود اختلاف بين أدمغة أطفال الديجيتال وأدمغة آبائهم؛ وذلك من حيث التركيب" وقد يرجع ذلك إلى ما قد تتضمنه عملية التنشئة الاجتماعية من قيم وأفكار ومثيرات أثناء مراحل النمو، وهو ما يؤكد مقولة: "إن أنواع مُختلفة من الخبرات تقود إلى أبنية عقلية مُختلفة" وبالتالي فمن المؤكَّد أن الأطفال الذين نشئوا على استخدام التكنولوجيا وممارسة الألعاب الإلكترونية لديهم قيماً مُختلفة ويُفكِّرون بطرق مُختلفة عن آبائهم (Marc Prensky,2001,26).

وأصبح الأطفال يعيشون في بيئة إفتراضية يحكمها الإنترنت، والألعاب الإلكترونية، والبرامج التليفزيونية، والهواتف الذكية التي تجعلهم أمام عالم افتراضى يشوش إدراكهم ويؤثر على علاقتهم بالآخرين.

٦- هشاشة العلاقات الاجتماعية بين أفراد الأسرة:

تُعرّف العلاقات الاجتماعية بأنها صورة تُصوّر التفاعل الاجتماعي بين طرفين أو أكثر بحيث يتكوّن لدى كل طرف صورة عن الآخر والتي تؤثر سلباً أو إيجاباً على حُكم كل منهما للآخر، ومن صور العلاقات الاجتماعية - الروابط الأسرية بين الآباء والأبناء (إبراهيم عثمان، ٢٠١٦م، ٥٢).

وتُعدّ الأسرة الكيان السوي الذي يُمثّل الوحدة الاجتماعية الأساسية التي تُمارس التفاعل الإيجابي القائم على الحُب والتفاهم بين أفرادها، مما يُساعد على سلامة النمو النفسي والعاطفي للأطفال، ويُمكن تعريف التفاعل الأسري بأنه الاتصال الذي يكون بين طرفين (الزوجين) أو عدة أطراف (الوالدين والأبناء) والذي يتخذ عدة أشكال تواصلية، كالحوار والتساور والتفاهم والإقناع والتوافق والاتّفاق والتعاون والتوجيه والمساعدة، ويبدو التواصل في أبهى صورة عندما يتجسد الاتّفاق بين الأفراد والتفاعل حتى يُصبحوا أصحاب لغة واحدة ومفاهيم موحّدة (عبد العزيز المطوّع، ٢٠١٥م، ٧).

إلا أنه في ظلّ تدخّل التكنولوجيا الحديثة في مُختلف الأنشطة الحياتية، وما أسفرت عنه من تمزّق لأواصر العلاقات الاجتماعية وحدث تغيرات كبيرة في أبسط تفاصيل العلاقات الاجتماعية الأسرية، أصبح أفراد الأسرة يعيشون حالات العزلة رغم وجودهم معاً،

حيث أسهمت هذه التكنولوجيا بما فيها الألعاب الإلكترونية في حدوث ثورة حقيقية في حياة الأطفال، الذين انبهروا بها وأصبحت شغلهم الشاغل وقضوا معظم أوقاتهم في ممارستها، وسيطر هذا العالم الافتراضي على اهتماماتهم وأثر ذلك على علاقتهم بأسرهم، وأصبحت العلاقات التي ترتبط بالمكان والزمان والوجود المادي - علاقات افتراضية في الفضاء الإلكتروني (منال الناصر، ٢٠١٩م، ٢٦٤) ويؤكد ذلك ما توصلت إليه دراسة (أسماء أحمد وأحلام عبد المنعم، ٢٠٢٢) حيث توصلت إلى أن الألعاب الإلكترونية تسببت في إحداث خلل في العلاقات الاجتماعية للطفل؛ لأنها تُشكّل طفلاً منطوياً يُفضّل البقاء مُنفرداً وغير راعياً في إقامة علاقات اجتماعية مع الآخرين (أسماء أحمد وأحلام عبد المنعم، ٢٠٢٢م، ١٤).

كما أن جلوس الطفل لمدة طويلة على أجهزة الألعاب الإلكترونية يجعله فرداً منعزلاً اجتماعياً بسبب إيمانه عليها وبسبب طول المدة التي يقضيها في ممارستها؛ ولذلك يشكّي الآباء من ضعف التواصل الاجتماعي لأبنائهم وعدم مشاركتهم في المناسبات الاجتماعية المختلفة، وبالتالي تُعرض الألعاب الإلكترونية الأطفال لخلل واضح في العلاقات الاجتماعية وتجعلهم أكثر ميلاً للوحدة والعزلة والانفصال عن البيئة الأسرية واستخدام العنف في التعامل مع الآخرين مما يُشكّل تحدياً للأسرة والمجتمع (هند الخليفة، ٢٠١٦م، ٢١).

وقد أظهرت معظم الدراسات أن الغالبية العظمى من الأطفال يقضون في ممارسة الألعاب الإلكترونية وقتاً أطول من الوقت الذي يقضونه مع أفراد أسرهم، وفي هذا الصدد تشير دراسة المهداوي وحارز (٢٠١٩) ودراسة الصوالحة وآخرون (٢٠١٦م) ودراسة حنان عبد العاطي (٢٠١٤م) إلى أن الغالبية العظمى من الأطفال يُفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية على التفاعل والجلوس مع أفراد الأسرة، كما توصلت دراسة الهدلق (٢٠١٣م) ودراسة الشخبي والزوي (٢٠٢٢م) ودراسة العمراوي وتمرابط (٢٠٢١م) ودراسة (Wallenius et al, 2015) إلى أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية كان لها دور في تراجع التفاعل اليومي بينهم وبين أسرهم وتراجع عدد زياراتهم لأقاربهم، وتوصلت دراسة معجوز (٢٠٢٢م) ودراسة عثمان (٢٠١٦م) ودراسة الشهري (٢٠١٩م) ودراسة حسن (٢٠١٥م) إلى أن الألعاب الإلكترونية تُرَوِّج لأفكار ومضامين قيمة قد تؤدي تدريجياً لحدوث خلل في العواطف وتوجيه المشاعر غير وجهتها الطبيعية مما يؤدي بالأسرة إلى علاقات غير سوية، ويرى (موسى شلال) أستاذ علم الاجتماع بجامعة الإمارات، أن الألعاب الإلكترونية أحدثت فراغ اجتماعياً داخل الأسرة وأعاققت فرص التواصل بين أفرادها، وهذا

يُعبّر في أحيان كثيرة عن غياب الضبط الأسري والهروب من العلاقات الاجتماعية المباشرة والواضحة إلى علاقات مُحاطة بالسريّة والكتمان والتي قد تودّي في النهاية إلى عواقب وخيمة قد تعصف بحياة كُل من الطفل والأسرة (زكية كردي، ٢٠١٦م).

٧- تقلّص مساحات الحوار وضعف مهارات التواصل بين الطفل وأفراد أسرته:

الحوار هو عملية تبادل الحديث بين أفراد وجماعات على اختلاف توجهاتهم وأفكارهم من أجل التفاهم وتبادل المعرفة، وطرح الأفكار المختلفة وتحقيق التآلف والتعبير عن النفس مما يودّي إلى خلق الألفة وتحقيق التواصل (إيناس السليمي، ٢٠١٩م، ٢٧٣).

ويُعدّ الحوار الأسري هو تلك العلاقة التفاعلية المُستمرّة والدائمة بين الآباء والأبناء والتي يتم من خلالها تبادل الآراء والأفكار ووجهات النظر وحل المشكلات التي يُمكن أن تواجه أحد أفراد الأسرة، كما أنه أحد الوسائل التربوية التي يستخدمها الآباء للتواصل مع أبنائهم، وعادة ما يأخذ الحوار عدة أشكال فقد يكون حوار إيجابي عن طريق النقاش أو حوار عابر أو حوار مشاعر إيجابي يتم فيه تبادل المشاعر العاطفية والأحاسيس بين أفراد الأسرة وهذا الحوار من شأنه أن يزيد الألفة والمحبة بين أفراد الأسرة ويقوّي روابط الحُب ويُسهّم في توجيه الصلة والعلاقة بينهم، وقد يكون حواراً سلبياً يُعدّ مصدراً للمشكلات الأسرية ويكون فيه التعبير غير واضح ويحمل نوعاً من السيطرة على كلمات الطرف الآخر مما يُسبب قدراً من الإحباط لدى أفراد الأسرة ويزداد التوتر بينهم (كريمة كروش، ٢٠١١م، ٣٣-٣٤).

وعلى الرغم من وجود أسباب عدّة لغياب الحوار بين الآباء والأبناء إلا أن انتشار وسائل الترفيه التكنولوجية المُختلفة بما فيها الألعاب الإلكترونية قد أسهمت بدور كبير في تقليل فرص ووقت التواصل بين أفراد الأسرة، بل احتلت الوقت الذي تقضيه الأسرة في النقاش والحديث عن شؤونها، ويرجع ذلك إلى ارتباط الأبناء بها حتى أصبحت الحزن الدافئ الذي يلجئون إليه في بحثهم عن التسلية والمتعة والإجابة على تساؤلاتهم، وقد أسهم الوالدان إما لانشغالهما عن التحوار مع الأبناء أو جهل أحدهما بأساليب التحوار ذات الصبغة التربوية في إخراج الأبناء من حزن العائلة الدافئ إلى حزن هذه الألعاب، ومثال على ذلك ما توصلت إليه دراسة (Noel Packard, 2018) حيث أكدت نتائج الدراسة أن ٤٢% من الآباء يتواصلون مع أبنائهم عبر الأجهزة الإلكترونية المرئية وتغيّرت رؤيتهم لأنماط التواصل الواقعي، مما أدى إلى عزل الأبناء اجتماعياً وتفكيك العلاقات بينهم

وضعف مهارات التواصل لديهم(Noel Packard,2018,71) كما توصلت دراسة (Sherry Turkle,2011) إلى أن الطفل الذي يقضي ساعات طويلة في مُمارسة الألعاب الإلكترونية يفتقد لمهارات التواصل مع الآخرين وخاصةً أفراد الأسرة مما يؤدي إلى عزلتهم عن واقعهم الأسري وعن مُشاركتهم في الفعاليات والأحداث التي تدور داخل الأسرة وما يترتب على ذلك من افتقادهم القدرة على تحمّل المسؤولية والتواصل مع الآخرين مُستقبلاً (Sherry Turkle,2011,360) وتوصلت دراسة (صباح جعفر ٢٠١٧م) إلى أن كثرة التفاعل الإلكتروني قَلل من الحوار والتوجيه والقدرة على التعبير والمناقشة الجادة للطفل مما جعله مُتلقٍ للقيم والأفكار بدون رقابة أو توجيه من الأسرة (صباح جعفر، ٢٠١٧م، ١٧).

٨- تحديّ الأطفال لآليات الضبط الاجتماعي داخل الأسرة:

نال موضوع " الضبط الاجتماعي social control " أهمية بالغة من قِبَل علماء الاجتماع منذ أن ذكر "هربرت سبنسر Herbert Spenser" هذا المصطلح في كتابه (مباديء علم الاجتماع) وأكد فيه على أهمية الأسرة ودورها في تحقيق الضبط الاجتماعي داخل المجتمع؛ لأنها في نظره تُنظّم السلوك البشري عن طريق الكف من ناحية والتوجيه من ناحية أخرى(حسن الساعاتي، ١٩٨٦م، ٥).

وفي مقدمة من أكدوا على أهمية وضرورة آليات الضبط الاجتماعي هو عالم الاجتماع "عبد الرحمن بن خلدون" فقد أشار إلى أن العمران البشري لا بد له من سياسة ينتظم بها أمره، وأن المجتمع لا يكون صالحاً إلا إذا كان هناك وازع (أي ضبط اجتماعي) يحافظ على كيانه ، ويتم اللجوء إليه إذا حدث أي اضطراب يهدد سلامة هذا المجتمع ، ويتم هذا الضبط من خلال مؤسسات تربوية تقوم عليه وأهمها الأسرة (ابن خلدون، ٢٠٠٥م، ١١١).

ويرى عالم الاجتماع الفرنسي (إميل دوركايم Emile Durkheim) أن الضبط الاجتماعي يتمثل في قوة الأخلاق التي تكون على شكل قواعد للسلوك وذلك من خلال غرس المعايير الاجتماعية في ضمائر الأفراد لتصبح جزءاً من شخصياتهم التي تمثل متطلبات مجتمعهم وعناصر مهمة للضبط الاجتماعي ونمطاً أخلاقياً للأفراد ومكونات أساسية في شخصياتهم لتحقيق توافقهم مع المجتمع (صبيح أحمد، ٢٠٠٩م، ١٠).

إلا أنه في ظل المتغيرات الراهنة والتي من أبرزها الثورة التكنولوجية والتقدم الهائل في وسائل الإعلام بدأت الأسرة تُعاني من تحدي الأطفال لآليات الضبط الاجتماعي داخلها نتيجة

لتأثرهم بما تتضمنه وسائل الإعلام المختلفة وخاصة- الألعاب الإلكترونية من قيم تقولهم من حيث الذوق والملبس والعادات والتقاليد وفقاً لقولب غربية، أي تأطير عقول الأطفال ومحاولة طمس هويتهم الثقافية العربية وإيقاعهم في استلاب عقلي وفكري وقيمي وعقائدي عن طريق تقديم نماذج جديدة جذابة، في محاولة حثيثة للوصول إلى مجتمع عالمي متشابه في الأفكار والعقائد والميول والقيم والاتجاهات والسلوك، ويُمدد النزعة الفردية والتحرر والجنس والإباحية والعنوانية وكُل ذلك يُصاغ في قالب من المتعة والتسلية (الألعاب الإلكترونية) بطريقة تشويقية مثيرة وكأنها دعوة ضمنية للأخذ بها (جعفر جاسم، ٢٠١٢م، ٢٧٥-٢٧٦).

كما أن تراجع السلطة الأبوية تجاه الأطفال في المجتمعات المعاصرة مرتبط ارتباطاً وثيقاً بالتغيرات البنائية والوظيفية التي تمر بها الأسرة الآن، حيث أدت هذه التغيرات إلى إضعاف السلطة الأبوية على الطفل، مما أتاح للطفل فرص الإفلات من المراقبة المباشرة من قبل الأسرة (نجيه مامش، ٢٠١٩م، ١٣).

فمن الناحية البنائية أدى انتقال الأسرة من نمط الأسرة الممتدة إلى نمط الأسرة النواة إلى إحداث تراجع في عملية الضبط الاجتماعي داخل الأسرة، وهي العملية التي لها دور كبير في انتهاج الأطفال للسلوك المتوقع منهم وفق ثقافة وعادات المجتمع، أما من الناحية الوظيفية فإن المجتمعات الحديثة سلبت الأسرة الكثير من وظائفها وعلى رأسها الوظيفة التربوية التي أسندتها لعدة مؤسسات ومنها وسائل الإعلام التي أصبحت وخاصة مع التطور التكنولوجي السريع، تؤثر في التنشئة الاجتماعية للأطفال بشكل واضح ولعل أكثرها تأثيراً وفاعلية هي الألعاب الإلكترونية باعتبارها الأكثر شعبية وانتشاراً بين الأطفال بل أصبحت تؤدي الوظيفة الترفيهية في الأسرة المعاصرة (عبد المجيد بن مسعود، ١٩٩٩م، ١٢٨).

٩- ضعف الانتماء الأسري:

تعدّ ممارسة الألعاب الإلكترونية تجربة شخصية، وبالتالي فالطفل المُدمن على ممارستها يفقد سلوكياً طرق التعامل مع الآخرين، ويضعف تواصله الفردي في الواقع المعاش مما يؤدي إلى ضعف انتمائه لأسرته وإدخاله في حالة من العزلة بحيث يتقلص لديه الوقت المخصص لقضائه مع الأسرة والمُحيط الاجتماعي، وهو ما سيضرب بعمق حميمية العلاقات الأسرية، وفي هذا الصدد عبر (Walton Dominique) عالم الاجتماع و مدير البحوث في المركز الوطني الفرنسي للبحث العلمي عن رأيه قائلاً: إن " التكنولوجيا الإعلامية الجديدة وعلى رأسها- الألعاب الإلكترونية- أدت لإضعاف انتماء الطفل لأسرته خاصة ولمجتمعه عامة، واجتثاثه من العالم

الواقعي وإغراقه في الافتراضي، كما أسهمت في صناع عالم إعلامي مُجزأ وهو عالم- العزلات التفاعلية أو عالم اللاتواصل "In communication" (مصطفى المريط، ٢٠٢٠م، ٢٢). وبالإضافة إلى هذه التأثيرات السلبية فقد أسهمت الألعاب الإلكترونية في انتشار العنف - زيادة وسائل الإرهاب الإلكتروني - التشجيع على النصب والاحتيال والسرقة بأنواعها المختلفة - إصابة الطفل بالعزلة الاجتماعية - الانسحاب من مظاهر الحياة الاجتماعية - معاداة المجتمع بكل طوائفه وأفراده - زيادة الجرائم - هدم منظومة القيم المجتمعية - اعتياد التهديد بالضرب واستخدام الأسلحة المختلفة - إهدار الوقت دون فائدة - تحقيق الطبقية بين الأطفال نظراً لتباهي من يملك القدرة على شراء أحدث الألعاب الإلكترونية مقارنة بالآخرين.

خامساً: - دور الأسرة في حماية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية:

- الأسرة هي نواة المجتمع ولذلك يجب أن يكون لها دور في حماية الأطفال من المخاطر الناتجة عن إدمان الألعاب الإلكترونية؛ وذلك من خلال مراعاة ما يلي:-
- متابعة الأطفال ومنعهم من الإفصاح عن بياناتهم الشخصية أثناء مُمارستهم للألعاب الإلكترونية والالتزام بتطبيق إجراءات مراقبة المحتوى القيمي لهذه الألعاب (رشا سامي، ٢٠١٤م، ٢٦١).
 - تحفيزهم على ممارسة الأنشطة الرياضية والثقافية والفنية وذلك على حسب ميول كل طفل ومهاراته.
 - ضرورة تقديم الرعاية الاجتماعية لهم والاهتمام بتثقيفهم وتوعيتهم بمخاطر هذه الألعاب وتحسين أدائهم الأكاديمي وفتح باب الحوار والنقاش المستمر معهم بغرض تعديل بعض جوانب السلوك السلبي لديهم (بخته بن فرج الله وعائشة لشهب، ٢٠٢٢م، ٩٠).
 - متابعة المحتوى الذي يُشاهدونه على الشاشات ومنعهم من مُمارسة الألعاب الإلكترونية قبل ست سنوات (سناء قندوز، ٢٠٢١م، ١١٩).
 - تحديد بعض أنواع الألعاب الإلكترونية التي يُمكن للأطفال مُمارستها دون غيرها مع التأكّد من أنها لا تؤثر سلباً على أنشطتهم اليومية، وتحديد المدة الزمنية لمُمارستها (شباب حميدة ومعمري مسعود، ٢٠٢٠م، ٣٤٣).
 - ضرورة أن يستشعر أولياء الأمور مدى خطورة إدمان أطفالهم على مُمارسة الألعاب الإلكترونية وما ينتج عن ذلك من مشكلات سلوكية وأخلاقية قد تؤدي بهم للانتحار وبالتالي

- لا بُد من توعية الوالدين من خلال إقامة ندوات توعوية وإطلاعهم على نتائج الدراسات التي أثبتت خطورة إدمان الأطفال على ممارسة الألعاب الإلكترونية (محمد الخلاقي، ٢٠٢٠م).
- الاهتمام بالتربية الإعلامية للطفل والتي تُعرف بأنها "التعرّف على مصادر المحتوى الإعلامي وأهدافه السياسية والاجتماعية والثقافية، والسياق الذي يرد ويشمل التحليل النقدي للمضمون الإعلامي وتفسير الرسائل الإعلامية والقيم التي تحتويها (فاضل البدراني، ٢٠١٦م، ١٣٥).
 - تخصيص وقت للتواصل مع الأبناء بدون استخدام أجهزة إلكترونية وذلك لتهيئة لغة حوار بين أفراد الأسرة والتعرّف على المُشكلات التي تواجه الأبناء والعمل على إيجاد حلول لها (طارق بروك، ٢٠٢٠م، ٣٤٨).
 - تنظيم وقت مُحدد للطفل للتعامل مع العالم الافتراضي ومن هنا يظهر الدور المهم للأسرة في العصر الرقمي وهو التربية الرقمية للطفل (جعفر جاسم، ٢٠١٢م، ٢٨٩).
 - توضيح الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك عن طريق الحوارات والمناقشات الأسرية التي تتم بين والآباء الأبناء داخل الأسرة وفي حوار هادئ ومتمرن والإجابة على تساؤلات الأبناء واستفساراتهم وما يدور في أذهانهم من أفكار، والقيام بتحديد الوقت المسموح لممارسة بعض الألعاب الإلكترونية ذات الآثار الإيجابية (رشا سامي، ٢٠١٤م، ٢٦١).

- الخلاصة:

بعض الألعاب الإلكترونية لم تُعدّ للتسلية والترفيه بل هي أسلحة مُوجهة بعناية دقيقة لزراعة منظومة القيم لدى الطفل، حيث تُروّج لها مُنظّمات عالمية لتحقيق جُملة من الغايات أهمها: إحداث فجوة بين الطفل والأسرة والقيم المُجتمعية الأصيلة، وتعليم الطفل أساليب ارتكاب الجرائم وفنونها وجيلها وتعزيز السلوك العدواني لديه، مما يجعله طفلاً غير اجتماعي يفتقد لقيم التسامح والتعاون والمواطنة، لذا يجب علينا أن نقف موقف تَحَدٍّ حتى نجعل أطفالنا يستفيدون من الألعاب الإلكترونية في ضوء وضع رؤية واضحة تستند إلى أُسس موضوعية تُسهم في توعيتهم وتحصينهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية.

- التوصيات:

- تتمثل جُملة التوصيات التي يُقدمها الباحث لمُتَّخذي القرار وأولياء الأمور فيما يلي:-
- تضاعف جهود الدولة والمُجتمع المدني والجمعيات الأهلية ووزارتي الثقافة والإعلام ومؤسسات البحث العلمي لمواجهة تلك الظاهرة التي تُنتشئ جيلًا يُفضّل العزلة ويتَّخذ العُنف وسيلة في التعامل مع الآخرين.
- تخصيص الوالدين وقتاً مُحددًا للأبناء ليُمارسوا أنواعاً مُحددة من الألعاب الإلكترونية الإيجابية.
- المُتابعة المُستمرة للمُحتويات التي تتضمنها الألعاب الإلكترونية وذلك لعمل تصنيف للإيجابي منها والسلبي.
- إجراء دراسات مسحية بصورة دورية للتعرف على اتجاهات الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية؛ ونوعية الألعاب التي يُمارسونها ومدى انتشارها والمُدّة التي يقضونها في مُمارستها.
- دعم صناعة الألعاب الإلكترونية العربية وتشجيع الشركات والمُبرمجين لإنتاج ألعاب تنطلق من الثراث والخصوصية الثقافية العربية.

المراجع:

أولاً: - المراجع العربية

- ١- إبراهيم، نداء سليم (٢٠١٦م) إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية من (٣-٦) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومُعلمات رياض الأطفال، الأردن، جامعة الشرق الأوسط، كلية العلوم التربوية، رسالة ماجستير غير منشورة.
- ٢- ابن الهدلق، عبد الله بن عبد العزيز (٢٠١٣م) إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، القاهرة، جامعة عين شمس، كلية التربية، مجلة القراءة والمعرفة، العدد ال ١٣٨.
- ٣- ابن خلدون، عبد الرحمن (٢٠٠٥م) مقدمة علم العمران البشري، تحقيق عبد السلام الشدادي، الطبعة الخامسة، الجزء الثاني، المغرب، بيت الفنون والعلوم والآداب- الدار البيضاء (كازابلانكا).
- ٤- ابن مسعود، عبد المجيد (١٩٩٩م) القيم الإسلامية التربوية والمجتمع المعاصر، الطبعة الأولى، قطر، مجلة وزارة الأوقاف والشئون الإسلامية، العدد السابع والستون.
- ٥- أبو جراح (٢٠٠٤م): طفلك والألعاب الإلكترونية - مزايا وأخطار، الرياض، المؤسسة العالمية للإعمار والتنمية، المجلد الأول، العدد الثالث والعشرون.
- ٦- أبو وزنة، فلسطين علي (٢٠١١م) علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي و الاجتماعي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية عمان الأولى، عمان- الأردن، الجامعة الأردنية، كلية الدراسات العليا، رسالة ماجستير غير منشورة.
- ٧- أحمد، أسماء و عبد المنعم، أحلام (٢٠٢٢م) الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الأطفال في ظل انتشار جائحة كوفيد-١٩، جامعة حلوان، كلية الخدمة الاجتماعية، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية، المجلد الثامن والخمسون، العدد الأول.
- ٨- أحمد، صبيح عبد المنعم (٢٠٠٩م) الضبط الاجتماعي، الطبعة الأولى، بغداد، مركز العراق للبحوث والدراسات الاستراتيجية.

- ٩- الأنباري، باسم (٢٠١٠م): نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية، متاح على <http://alexmedla.forumsotlons.com/t150-topic>
- ١٠- البدراني، فاضل محمد (٢٠١٦م) التربية الإعلامية والرقمية وتحقيق المجتمع المعرفي، بيروت: مركز دراسات الوحدة العربية، مجلة المستقبل العربي، العدد ال ٤٥٢.
- ١١- بروك، طارق (٢٠٢٠م) العنف في الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى الأطفال، ألمانيا- برلين، المؤتمر الدولي العلمي - الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس Covid- 19 ، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الإستراتيجية والسياسية والاقتصادية.
- ١٢- بسيوني، ناهد محمد والبوسعيدي، نادية (٢٠٢٠م) الألعاب الإلكترونية واقع ممارستها لدى طلبة جامعتي السلطان قابوس في سلطنة عمان وجامعة المنوفية في مصر ومدى توافرها بمكتبتي الجامعتين، سلطنة عمان، جامعة السلطان قابوس، كلية الآداب والعلوم الاجتماعية، مجلة الآداب والعلوم الاجتماعية، المجلد الحادي عشر، العدد الثاني.
- ١٣- بلقاسم، ميرة (٢٠١١م) خطاب الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت وعلاقته بالتفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري، الجزائر، جامعة محمد خيضر بسكرة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، رسالة ماجستير.
- ١٤- بن راشد، رشيد (٢٠٢٢م) اللغة الإلكترونية: سلوك وانفعال الطفل لإدمان الألعاب الإلكترونية، الجزائر، جامعة وهران ٢، كنوز الحكمة للنشر والتوزيع، مجلة الحكمة للدراسات الاجتماعية، العدد الرابع.
- ١٥- جاسم، جعفر حسن (٢٠١٢م) الأسرة العربية وتحديات العصر الرقمي، العراق، جامعة ديالى، كلية التربية الأساسية، مجلة الفتح، العدد الحادي والخمسون.
- ١٦- جعفر، صباح (٢٠١٧م) تأثير الأجهزة الذكية على التنشئة الأسرية، الجزائر، جامعة محمد خيضر بسكرة - كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية - مخبر التغيير الاجتماعي والعلاقات العامة، مجلة التغيير الاجتماعي، العدد الثاني.

- ١٧- حجازي، نظيمة (٢٠١٧م) أثر الألعاب الإلكترونية على مستوى العنف عند الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور في ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية، القاهرة، المجلس العربي للطفولة والتنمية، مجلة الطفولة والتنمية، المجلد الثامن، العدد التاسع والعشرين.
- ١٨- حسن، عبد الناصر راضي (٢٠١٥م) القيم المتضمنة للمواطنة في الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالإرهاب الإلكتروني، سوهاج، جمعية الثقافة من أجل التنمية، مجلة الثقافة والتنمية، المجلد السادس عشر، العدد السادس والتسعون.
- ١٩- حشيش، إيمان (٢٠١٩م) تزايد الإقبال على الإعلان عبر الألعاب الإلكترونية، متاح على <https://almalnews.com/%D8%AE%D8%A8%D8%B1%D8%A7%D8%A1%E2%80%AE>
- ٢٠- الحمداني، شهباء أحمد جاسم (٢٠١١م) العنف في الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدوانى لدى تلاميذ المدارس الابتدائية، العراق، جامعة تكريت، كلية التربية، رسالة ماجستير غير منشورة.
- ٢١- حميدة، شباب ومسعود، معمري (٢٠٢٠م) مخاطر المعلوماتية على الأطفال، الجزائر، جامعة سعيدة، مجلة الميدان للدراسات الرياضية والاجتماعية والانسانية، المجلد الثالث، العدد العاشر.
- ٢٢- الخلاقي، محمد علي (٢٠٢٠م) كيف تحمي طفلك من إدمان الألعاب الإلكترونية، متاح على <https://mugtama.com/your-advisor/item/112486-2020-10-06-14-28-11.html>
- ٢٣- خليفة، مهيرة وآخرون (٢٠٢٠م) تأثير الألعاب الإلكترونية باستخدام الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ من وجهة نظر أمهاتهم دراسة ميدانية لعينة من الأمهات بمدينة تمنراست، الجزائر، جامعة قاصدي مرباح ورقلة، مخبر علم النفس وجودة الحياة، المجلة العربية للتربية النوعية، المجلد الرابع، العدد الرابع عشر.
- ٢٤- الخليفة، هند خالد (٢٠١٦م) أنماط استخدام ألعاب الإنترنت الإلكترونية وآثارها، السعودية، جامعة الإمام محمد بن سعود، الجمعية السعودية لعلم الاجتماع، مجلة علم الاجتماع، المجلد الثاني، العدد الحادي عشر.

- ٢٥- دياب، زين (٢٠٢٢م) ١٥ لعبة فيديو ضمن خطة اتحاد الألعاب الإلكترونية للنهوض بالصناعة في السوق المحلية، متاح على <https://www.almasryalyoum.com/news/details/2595093>
- ٢٦- الرميان، هند سليمان (٢٠٠٧م) العلاقة بين السلوك العدواني و بين ممارسة لعبة البلاي ستيشن : Grand theft auto دراسة شبه تجريبية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض، السعودية، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، كلية العلوم الاجتماعية، رسالة ماجستير غير منشورة.
- ٢٧- الساعاتي، حسن (١٩٨٦م) علم الاجتماع القانوني، القاهرة، الطبعة الثالثة، مكتبة الأنجلو المصرية.
- ٢٨- سامي، رشا محمود (٢٠١٤م) مدى إدراك أولياء الأمور لأدوارهم الرامية إلى تعزيز سلامة الأطفال على شبكة الإنترنت ودرجة ممارستهم لها، القاهرة، جامعة عين شمس، كلية البنات للآداب والعلوم والتربية، مجلة العلوم التربوية، العدد الأول.
- ٢٩- السليمي، إيناس بنت احمد (٢٠١٩م) الحوار الأسري وعلاقته بتعزيز القيم الاجتماعية لدى الأبناء، القاهرة، جامعة عين شمس، كلية التربية - الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة، مجلة القراءة والمعرفة، العدد ال ٢١٥.
- ٣٠- السيد، إيمان علي (٢٠١٩م) مدى إدراك المراهقين لتأثيرات الألعاب الإلكترونية عليهم مقارنة بذويهم من ممارسي الألعاب الإلكترونية في إطار نظرية تأثير الشخص الثالث، القاهرة، جامعة عين شمس، كلية الآداب، المؤتمر الدولي السنوي لكلية الآداب: القوى الناعمة وصناعة المستقبل، المجلد الثاني.
- ٣١- السيد، ولاء (٢٠٢١م) جائحة كوفيد -١٩ وأثرها في زيادة مخاطر إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية من منظور العمل الاجتماعي، الإمارات، جامعة عجمان، كلية الآداب، مجلة هيليون العلمية، المجلد السابع، العدد الثاني عشر.
- ٣٢- الشهري، عبد الرحمن سعد (٢٠١٩م) أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك طلاب المرحلة الابتدائية وعلاقته بوضعهم الاجتماعي وتحصيلهم الدراسي، فلسطين، المركز القومي للبحوث بغزة، مجلة العلوم التربوية والنفسية، المجلد الثالث، العدد الثالث عشر.

- ٣٣- الشیخی، بسمة صالح والزوي، إيمان موسى (٢٠٢٢م) الألعاب الإلكترونية وأثرها على العلاقات الأسرية - لعبة الببجي نموذجاً، ليبيا، جامعة إجدابيا، كلية الآداب، مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية، المجلد الثالث، العدد السابع.
- ٣٤- الصوالحة، علي سليمان وآخرون (٢٠١٦م) علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة، فلسطين، جامعة القدس المفتوحة - عمادة البحث العلمي والدراسات العليا، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، المجلد الرابع، العدد السادس عشر.
- ٣٥- عبد السلام، مندور فتح الله (٢٠١٣م) انتصار افتراضي: الألعاب الإلكترونية تسبب على المنازل فهل تهدد التعليم، السعودية، مجلة المعرفة، العدد ال ٢٢٠.
- ٣٦- عبد العاطي، حنان سامي (٢٠١٤م) دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على السلوك الإرادي، جامعة حلوان، كلية الاقتصاد المنزلي، مجلة بحوث التربية النوعية، المجلد السابع، العدد السادس والثلاثون.
- ٣٧- عبد العزيز، فاطمة سامي (٢٠١١م) المخاطر الناجمة من الألعاب الإلكترونية التي يمارسها طفل الروضة وأساليب الوقاية منها، جامعة طنطا، كلية التربية، مجلة كلية التربية، العدد الثالث والأربعون.
- ٣٨- العبودي، ستار جبار (٢٠٠٨م) القلق لدى الأطفال من مستخدمي الألعاب الإلكترونية، العراق، جامعة بغداد، كلية الآداب، مجلة كلية الآداب، المجلد التاسع، العدد الرابع والثمانون.
- ٣٩- عثمان، إبراهيم عيسى (٢٠١٦م) مقدمة في علم الاجتماع، الطبعة الثالثة، دار الشروق للنشر والتوزيع، عمان - الأردن.
- ٤٠- العمراوي، زكية و تمرايط، نورة (٢٠٢١م) تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة الكوفيد ١٩ في المجتمع الجزائري، الجزائر، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي، مجلة الميدان للعلوم الإنسانية والاجتماعية، المجلد الرابع، العدد الأول.

- ٤١- الغامدي، عبدالرحمن سالم (٢٠١١م) تأثير ألعاب الفيديو ورسوم الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة، المملكة العربية السعودية، جامعة أم القرى، رسالة ماجستير .
- ٤٢- فرج الله، بخته ولشهب، عائشة (٢٠٢٢م) دور الأسرة في مرافقة الأطفال ووقايتهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية، الجزائر، جامعة حمه لخضر الوادي، مجلة التمكين الاجتماعي، المجلد الرابع، العدد الأول.
- ٤٣- القايني، فاطمة يوسف (١٩٩٥م) المخاطر الإعلامية والثقافية للطفل: الأبعاد السلبية لبعض الألعاب المُستحدثة على الطفل المصري، القاهرة، جامعة عين شمس، معهد الدراسات العليا للطفولة، المؤتمر السنوي الثالث- الطفل المصري بين الخطر والإدمان.
- ٤٤- قندوز، سناء نجوم (٢٠٢١م) الموازنة بين حماية حق الطفل في الإعلام والحق في اللعب والحماية من مخاطر استخدام الانترنت، الجزائر، جامعة الجزائر، كلية الحقوق والعلوم السياسية، مجلة الدراسات حول فعالية القاعدة القانونية، المجلد الخامس، العدد الأول.
- ٤٥- قويدر، مريم (٢٠١٢م) أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، الجزائر، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، رسالة ماجستير غير منشورة.
- ٤٦- كردي، زكية (٢٠١٦م) إدمان الكبار على الألعاب الإلكترونية وسيلة افتراضية للهروب من الواقع، الإمارات، الشارقة، دار الخليج للصحافة والطباعة، ملحق إدمان الكبار على الألعاب الإلكترونية، متاح على <https://www.google.com/search?q=%D8%A5%D8%AF>
- ٤٧- كروش، كريمة (٢٠١١م) الحوار بين الآباء والأبناء، الجزائر، جامعة وهران السانبا، كلية العلوم الاجتماعية، رسالة ماجستير غير منشورة.
- ٤٨- كمال، وسام (٢٠١٤م) الإعلام الإلكتروني والمحمول بين المهنية وتحديات التطور التكنولوجي، الطبعة الأولى، القاهرة، دار الفجر للنشر والتوزيع.
- ٤٩- مامش، نجية (٢٠١٩م) تحديات الضبط الاجتماعي لسلوك العنف في الأسرة، الأردن، جامعة الحسين بن طلال - عمادة البحث العلمي والدراسات العليا، مجلة جامعة الحسين بن طلال للبحوث، المجلد الرابع، العدد الأول.

- ٥٠- متولي، فكري لطيف (٢٠١٧م) دور الأجهزة الذكية في الإصابة باضطراب طيف التوحد : دراسة حالة، جامعة الزقازيق، كلية علوم الإعاقة والتأهيل، مركز المعلومات التربوية والنفسية والبيئية، مجلة التربية الخاصة، المجلد الخامس، العدد الثامن عشر.
- ٥١- محمود، خالد صلاح (٢٠١٨م) الطفل العربي والألعاب الإلكترونية الفائزة: دراسة تحليلية، جامعة القاهرة، كلية الدراسات العليا للتربية، مجلة الطفولة والتنمية، العدد الثاني والثلاثون.
- ٥٢- محمود، خالد صلاح (٢٠١٨م) مخاطر الألعاب الإلكترونية، القاهرة، وزارة الأوقاف والشئون الإسلامية، مجلة الوعي الإسلامي، المجلد السادس والخمسون، العدد الـ ٦٤٤.
- ٥٣- المريط، مصطفى (٢٠٢٠م) الألعاب الإلكترونية والطفل: تأملات تحليلية في أبعاد التأثير، ألمانيا- برلين، المؤتمر الدولي العلمي- الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس Covid- 19، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الإستراتيجية والسياسية والاقتصادية.
- ٥٤- المشاري، موضي بنت عبد الله (٢٠١٨م) الآثار الاجتماعية السلبية للرسوم المتحركة على سلوك الأطفال من منظور الخدمة الاجتماعية، جامعة الفيوم، كلية الخدمة الاجتماعية، مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية، المجلد الأول، العدد الحادي عشر.
- ٥٥- المطوع، عبد العزيز بن صالح (٢٠١٥م) تأثير شبكة الواتساب على بعض المتغيرات لدى عينة من المتزوجين في المجتمع السعودي، القاهرة، جامعة عين شمس، كلية البنات للآداب والعلوم والتربية، مجلة البحث العلمي في التربية، المجلد الثالث، العدد السادس عشر.
- ٥٦- معجوز، صفاء عبد الحميد (٢٠٢٢م) التأثير الإيجابي والسلبي للألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع، جامعة الإسكندرية، كلية الزراعة، مجلة الإسكندرية للتبادل العلمي، المجلد الثالث والأربعون، عدد خاص.
- ٥٧- مكايي، حسن عماد (١٩٩٨م) الاتصال ونظرياته المعاصرة، الطبعة الأولى، القاهرة، الدار المصرية اللبنانية.

٥٨- المهداوي، عدنان و حارز، إنسام (٢٠١٩م) الكشف عن مستوى إيمان أطفال الرياض على الألعاب الإلكترونية في محافظة ديالى، العراق، جامعة ديالى، كلية التربية للعلوم الإنسانية، مجلة الفتح، العدد الثامن والسبعون.

٥٩- الناصر، منال محمد بن حمد (٢٠١٩م) تأثير وسائل التواصل الاجتماعي على العلاقات الاجتماعية والأسرية لدى طلبة الجامعة السعودية الإلكترونية بمدينة الرياض، القاهرة، جامعة عين شمس، كلية البنات للآداب والعلوم والتربية، مجلة البحث العلمي في التربية، المجلد الرابع، العدد العشرون.

٦٠- الواعر، دلال وين برغوث، ليلي (٢٠١٧م) تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري دراسة ميدانية على عينة من أولياء بمدينة عين مليلة أم البواقي، الجزائر، جامعة أم البواقي.

٦١- اليعقوب، علي محمد و يونس، منى (٢٠٠٩م) دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية، القاهرة، المركز العربي للتعليم والتنمية، مجلة مستقبل التربية العربية، المجلد السادس عشر، العدد الثامن والخمسون.

ثانياً: - المراجع الأجنبية

- 62- Anderson, Craig and Bushman, Brad J (2001) Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior, USA, Iowa State University, American Psychological Society, Meta-Analytic Review of Video-Game Violence, VOL. 12, Issue 5.
- 63- Aranas. Katrina, Elmergreen. Jonathan et el (2021) BENEFITS of VIDEO GAMES in K-12 Education, U.S.A, Entertainment Software Association, a 2021 report produced by the Entertainment Software Association and the Higher Education Video Game Alliance.
- 64- Din. Feng S, Calao. Josephine (2001) The Effects of Playing Educational Video Games on Kindergarten Achievement, USA, US state of Illinois, university of St. Francis, Child Study Journal, Vol. 31, Issue 2.

- 65- Ferreira. Lucas and Freitas. Ana Augusta (2017) Marketing Consumer behavior of electronic games, players: a study on the intentions to play and to pay, Brazil, Universidad Ciara, Faculty Economic and administration, RAUSP Management Journal, Volume 56 Issue 4.
- 66- Islam. Md Irteja, Biswas. Raaj Kishore and Khanam. Rasheda (2020) Effect of internet use and electronic game-play on academic performance of Australian children, Australia, University of Southern Queensland, School of Commerce, Journal of Health Research, Vol. 10 Issue 1.
- 67- Jahic. Ilma, DeLisi. Matt and G. Vaughn Michael (2021) Psychopathy and violent video game playing, USA, Ames, Iowa State University, journal of Sociology and Criminal Justice, Vol. 47, Issue 4.
- 68- Jo. Sun-Jin, Yim. Hyeon Woo et al (2022) Prospective Association Between Online Game Use and Risk of Internet Gaming Disorder in Korea, Republic of Korea, The Catholic University of Korea, College of Medicine, Department of Preventive Medicine, Asia Pacific Journal of Public Health, Vol. 34, Issue 4.
- 69- Khanmurzina. Rimma R, Cherdymova. Elena I et al (2020) Computer Games Influence on Everyday Social Practices of Students-Gamers, Russia, Kazan Innovative University, Journal of Contemporary Educational Technology, Vol. 11, Issue 1.
- 70- M. Gallagher, D. Michael (2011) The 2011 Essential Facts about the Computer and Video Game Industry, Entertainment Software Association (ESA), p4.
- 71- M. Yamada, N. Fujisawa, S. Komorl (2001): Effect of music on the performance and impression in a video racing game. Journal of music perception and cognition, N 7.

- 72- Murali, Vijaya and George, Sanju (2007) Lost online: an overview of internet addiction, Journal Advances in Psychiatric Treatment, Volume 13, Issue 1, Cambridge University, The Royal College of Psychiatrists, England.
- 73- Onwukwe. Leonard Chioma, Njemanze. Vivian Chizoma et al (2017) Effects of Violent Video Games and Violent Movies on Aggressive Behaviour of Children in Imo State, Nigeria, Imo State University, American Institute of Science, American Journal of Psychology and Cognitive Science, Vol. 3, Issue 1.
- 74- Packard, Noel (2018) Habitual Interaction Estranged, International Journal Of Social Sciences, Volume seven, number one, Victoria University of Wellington, New Zealand.
- 75- Picton. Irene, Clark. Christina (2020) Video game playing and literacy during the COVID-19 lockdown in 2020, a survey of young people aged 11 to 16, UK, London, Vauxhall, and Borough of Lambeth.
- 76- Prensky, Marc (2001) Digital Natives, Digital Immigrants Part 2: Do They Really Think Differently?, journal On The Horizon - The Strategic Planning Resource for Education Professionals, Volume 9, Number 6, NCB University (NCBAE), Pakistan.
- 77- Prensky, Marc (2002) What Kids Learn That's POSITIVE From Playing Video Games, The Global Future Education Foundation, Oberlin College, Harvard University Press, a Masters in Teaching.
- 78- Sherry Turkle (2011) Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other, Savvy and insightful, The New York Times, Basic Books, New York.
- 79- The Common Sense (2017) the Common Sense Census: Media Use By Kids Age Eight to Twelfth, U.S.A, Washington, and D.C: Common Sense.

-
- 80- UNICEF (2017) THE STATE OF THE WORLD'S CHILDREN 2017, Children in a Digital World, New York.
- 81- W, Zhai, Z et al (2020) Differences in associations between problematic video-gaming, videogaming duration, and weapon-related and physically violent behaviors in adolescents, Journal of Psychiatric Research, Volume 121, Yeshiva University, Albert Einstein College of Medicine.
- 82- Wallenius. Marjut, Punamaki. Raija-Leena et al (2015) Digital Game Playing and Direct and Indirect Aggression in Early Adolescence: The Roles of Age, Social Intelligence, and Parent-Child Communication, new york, Journal of Youth and Adolescence, Vol. 36, Issue 3.