الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بثقافة العنف لدى تلاميذ المرحلة الاعدادية

د. حنان الطاهر نوري البغلوش

جامعة طرابلس – كلية الآداب – قسم التربية وعلم النفس

- مقدمة

ظهرت الألعاب الإلكترونية في ثمانيات القرن الماضي مواكبة للتطور التكنولوجي والتي اتخذت دوراً أساسياً في ثقافة المراهق باعتبارها عنصراً هاماً للترفيه والتسلية لديه وأصبحت واسعة الانتشار والشيوع بين العديد من الناس ممن قد لا يعرفون الحد الأدنى من المعلومات عن هذا العالم المثير، وقد أدى تطور طبيعة الحياة وتعقدها إلى تغيير كلي وجزئي في منظومة علاقات الأفراد في المجتمع وتحميلهم المزيد من المسئوليات التي تجعلهم أقل تركيزاً في مهامهم الأصلية حيث ترتب على كل ذلك تقصير الوالدين في اهتمامهم ورعايتهم النفسية لأبنائهم وانشغالهم عنهم بالعمل خارج المنزل ولإشغال المراهقين وتجنب الفوضى والضجيج الذي قد يسببونه في بعض الأحيان اتجه معظم الآباء إلى الاعتماد على الألعاب الإلكترونية كمعين على التربية دون فرض رقابة أو ملاحظة على محتوى هذه الألعاب وتأثيرها على المراهقين بطبيعتهم البريئة التي تميل للترفيه , فبدل أن يخرج المراهق إلى الشارع ويمارس هذه الألعاب مع أصدقائه أصبح يستخدمها وهو جالس في البيت مما جعل علاقة المراهق بالألعاب الإلكترونية علاقة وطيدة غيرت سلوكياته وعلاقاته الاجتماعية مع عائلته ومع كل حوله ، وأشارت (الواعر2016) إلى أن الألعاب الإلكترونية أصبحت أعز أصدقاء المراهق والطفل التي تتواجد معه داخل المنزل تواجهه عبر التلفزيون والحاسوب والإنترنت والهاتف الخلوي وترافقه خارج المنزل من خلال قاعات البلايستيشن ومقاهي الإنترنت وتوفر له كل الإمكانيات النفسية والاجتماعية والترويحية مما أدى بكثير من المراهقين إلى الإدمان على الألعاب الإلكترونية فيقضون الساعات الطويلة أمام الكمبيوتر أو الهاتف النقال في لعبة إلكترونية أكثر من الوقت الذي يقضونه في الدراسة, فأصبح المراهق في الآونة الأخيرة يعتمد بشكل كبير على التكنولوجيات الحديثة بما تتضمنه من ألعاباً إلكترونية مثيرة للاهتمام تمارس عبر أجهزة مختلفة كالحواسيب وأجهزة البلايستيشن والهاتف النقال وهى ما تساعد على تنمية قدرات المراهق المعرفية لمرونتها وسهولة التفاعل والاستخدام وإتاحتها الفرصة

للمراهق بممارستها في أي وقت وأي مكان(الواعر، 1:2016)، وفي هذا السياق تؤيد الباحثة في الدراسة الحالية ما يراه المختصون في التربية وعلم النفس أن الألعاب الإلكترونية بمؤثراتها الصوتية والمرئية تسيطر على ذهن المراهق خاصة إذا صاحبتها أصوات حماسية صاخبة وضجة وضوضاء مما يجعلها أكثر جاذبية وإثارة كالحرب ورحلات الفضاء وغيرها.

-مشكلة الدراسة:

لاقت الألعاب الإلكترونية رواجاً كبيراً بين مختلف الفئات العمرية خاصة المراهقين ممن يمتازون بالخفة والسرعة والقدرة والاستيعاب والذكاء والحيوية والنشاط والمهارة التي تساعدهم على اكتشاف كل ما هو جديد, و يتسم المراهق في هذه المرحلة بغياب القدرة على التمييز بين ما هو موجود في البيئة الاجتماعية والثقافية (الواقعية) التي يعيش فيها وبين البيئة الترفيهية الإلكترونية التي تحمل أفكار وسلوكيات واهتمامات لا تنسجم مع العادات والتقاليد المنتشرة في البيئة التي نعيش فيها، بناء على ذلك انطلقت الدراسة الحالية من إلقاء الضوء على أثر الألعاب الالكترونية على المراهقين وهو ذو حدين جانب سلبي يتضمن بعض الأخطار المتمثلة في التوتر الناشئ من الضغط النفسي والسمنة والعزلة الاجتماعية وإجهاد البصر وعلى المدى البعيد تدمير النمو النفسي والانفعالي والعقلي للمراهقين ، أما الجانب الايجابي فيبرز في الفاعلية الايجابية للألعاب الإلكترونية في التعلم والتعليم فتساعد في تطوير استراتيجيات قراءة الصور وتزيد من استخدام استراتيجيات الانتباه والسرعة في معالجة المعلومات والفعالية في حل المشكلات وهذا يبين فرضية الجدلية التي يطرحها العديد من الباحثين في علم النفس وعلم الاجتماع والعلوم التربوية ، القائمة حول أثر هذه الألعاب على سلوك المراهق وتتحدد مشكلة الدراسة في السؤال الرئيسي ما علاقة الالعاب الالكترونية بثقافة العنف لدى المراهق؟

-أهمية الدراسة :

-تعتبر مرحلة المراهقة من المراحل العمرية الهامة والتي تنطبع تأثيراتها السلوكية في المراحل العمرية اللاحقة ، لذلك يجب أن تلقى الاهتمام والدراسة خاصة وأنها تشتمل على بعض الاضطرابات المصاحبة للنمو.

-تعد الألعاب الإلكترونية خلال السنوات الأخيرة من أكثر الوسائل الملازمة للمراهق في أغلب أوقاته وفي أي مكان نظرا لسهولة تواجدها معه في الكمبيوتر المنزلي أو المحمول أو في الهاتف النقال أو في البلاستيشن لهذا فهي تمثل أشد المصادر الثقافية خطورة بالنسبة للمراهق .

- وجود وقت فراغ كبير سببه انشغال كلا الوالدين بالعمل وتوفير احتياجات الأسرة إضافة إلى منع الابناء من الخروج للعب في الشارع نظراً للظروف التي مر بها مجتمعنا من حروب وحجر صحي بسبب جائحة كورونا وبالتالي انغماس المراهقين في الألعاب الإلكترونية كوسيلة ترفيهية وترويحية دون اهتمام الوالدين بمخاطرها النفسية والاجتماعية لهذا رأت الباحثة ضرورة الاهتمام بدراسة هذا الموضوع محاولة منها لنشر الوعي للحد من خطورة هذه المشكلة.

- الاثراء العلمي والمعرفي لهذا النوع من الدراسات في البيئة الليبية .

-أهداف الدراسة:

1-التعرف على أبعاد ثقافة العنف لدى المراهقين من أفراد عينة الدراسة .

2-تحديد العلاقة بين سلوك العنف والألعاب الإلكترونية لدى المراهقين من أفراد عينة الدراسة .

-تساؤلات الدراسة :

1-ما هي أبعاد ثقافة العنف لدى المراهقين من أفراد عينة الدراسة؟

2- ماهي العلاقة بين ثقافة العنف والألعاب الالكترونية لدى المراهقين من أفراد عينة الدراسة؟

- المصطلحات المستخدمة في الدراسة:

- **اللعب:** هو نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد من أجل تلبية حاجاته المختلفة والتي يمكن أن يحققها من خلال اللعب, كالترويح , التعليم , تفريغ الطاقة الزائدة فاللعب, استعداد فطري وطبيعي فيعتبر عند المراهق ضرورة من ضروريات الحياة (المختار، 2008 : 107).

- **الألعاب الإلكترونية** :هو نوع من الألعاب تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) , أو شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) أو (أجهزة النقال) أو(اللوحات الرقمية) والتي تزود الفرد

بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين التآزر البصري والحركي, أو تحد لإمكانيات العقلية, وهذا يكون من خلال تطوير للبرامج الإلكترونية (المختار، 2008 : 108).

– **ثقافة العنف:** هي المحتوى النفسي للمراهق ومجموعة من ردود أفعال مكتسبة التي تشربها المراهق نتيجة تعرضه لخبرات مكثفة وملزمة بالتغيير ترتب عليها استعداده للاستجابة العنيفة والتي قد تفوق الموقف المسبب (اجرائي).

– **التـأثير:** هو التغيير الذي يحدث في سلوك المراهق عند تعرضه للألعاب الإلكترونية استجابة لرسالة إعلامية سواء كان هذا التغيير سلبياً أو إيجابياً(جبران، 2005 : 76).

–**المراهقة** :هي احدي مراحل النمو التي يمر بها الإنسان وتمثل المرحلة العمرية الممتدة من (12–21 skm)**(اجرائي)**.

–**تلاميذ المرحلة الاعدادية** :هم التلاميذ المقيدين بالدراسة في الشق الثاني من مرحلة التعليم الأساسي (المرحلة الإعدادية) وقد شملتهم الدراسة الحالية نظراً لوقوع أعمارهم بين(12–15سنة) وهي الفئة العمرية المستهدفة في هذه الدراسة (إجرائي).

–**حدود الدراسة :**

- **الحدود المكانية:** مدرسة (الصمود) للبنات و مدرسة (فجر الجرية) للبنين للتعليم الأساسي بمنطقة أبو سليم – مدينة طرابلس.
- **الحدود الزمانية:** من شهر مارس وحتى شهر مايو من العام الدراسي (2020–2021).
- **الحدود البشرية:** اقتصرت الدراسة الحالية على تلاميذ و تلميذات المرحلة الاعدادية ممن تتراوح أعمارهم بين (12–15) سنة والمقيدين بالصف السابع والثامن والتاسع من مرحلة التعليم الأساسي بمراقبة التعليم منطقة أبو سليم – طرابلس.

–**الحدود الموضوعية:** اشتملت الحدود الموضوعية على متغيرات الدراسة والتي تمثلت في ثقافة العنف و الألعاب الالكترونية.

- **الاطار النظري:**
- **أولا :الألعاب الإلكترونية:** يعتبر اللعب نشاط جسمي أو فكري تتم المبادرة إليه من أجل التسلية والترفيه والتنفيس عن الطاقة الفائضة في الجسم , وهو في حقيقته نشاط خاص

بأوقات الفراغ يهدف للتسلية والتأثير عن النشاطات اليومية المألوفة , بغض النظر عن النتيجة النهائية ، والإنسان بطبيعته يختار لتحقيق هذا المأرب النشاط المفضل لديه , ويعتبر المراهقين تقليد أعمال الكبار نوع من اللعب (موثقي, 2004 : 13 – 14) ، كما أنه وسيلة تربوية ونشاط تعليمي يسعى المختصون في هذا المجال إلى استغلال بعض الجوانب الإيجابية في حياة المراهق وتشجيعه عليها وتنمية مختلف قدراته الفكرية والبدنية والمهارات الأساسية إلى ممارسة مختلف نشاطات اللعب الرياضية والفكرية, كما يمكنه اكتساب بعض الصفات كالصبر والقدرة على مقاومة التعب والوصول إلى تحقيق أهدافه إضافة إلى أخلاق التسامح والتعاون وحب الزملاء بينهم , كل هذا يساعد المراهق على العيش حياة عادية دون عقد أو مشاكل حتى يكبر بصفة جيدة وعقل سليم (نمرود , 2008 : 75) وترى الباحثة في الدراسة الحالية أن اللعب نشاط حر قد يوجه ويستثمر لإنماء سلوك المراهقين وشخصياتهم وقد يوجه من قبل الكبار لصالح الصغار وتربيتهم , وقد يكون لغاية المتعة والتسلية كما في الألعاب الشعبية والألعاب المحسوبة.

-**تعريف الألعاب الإلكترونية:** هي ألعاب تستخدم الإلكترونيات لابتكار نظام تفاعلي يتمكن من خلاله اللاعب من اللعب , علماً بأن الشكل الأكثر شيوعاً في هذه الأيام من الألعاب الالكترونية هو ألعاب الفيديو, ولهذا السبب غالباً ما يتم الخلط بين هذه المصطلحات على نحو غير صحيح، وتشمل الأنواع الأخرى الشائعة من الألعاب الإلكترونية على سبيل المثال لا الحصر على المنتجات المرئية مثل الألعاب الإلكترونية المحمولة أو الأجهزة المستقلة مثل (الكرة والدبابيس أو آلات السلوت أو ألعاب الأركيد الكهروميكانيكية) وعلى وجه الخصوص المنتجات غير المرئية وهناك مجموعة من الألعاب الإلكترونية الشطرنج ولعبة الداما والسفن الحربية كما انها ليست جميعها مخصصة لجميع الفئات العمرية(ar.m.wikipededia.org).

-**أنواع الألعاب الإلكترونية :**

1-ألعاب المتعة والإثارة: وهي تهدف للتسلية وشغل الفراغ وتعتمد أساساً على تفاعل المستثمرين للعبة في أوضاع وحالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة وغالباً ما تتجاوز سقف القدرات مهما أتقن تدريبه , وتتميز هذه الألعاب بأنها

مثيرة وجذابة وتشد الانتباه لكثرة تتالي المواقف فيها, واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع وهي بهذا تستهوي كثيراً من الصغار والمراهقين (فاطمة همال، 2012 : 43).

2- ألعاب الذكاء: وتعتمد هذه الألعاب على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار وتتطلب أعمال الفكر للتعامل معها ولعل الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال إذ بات التعامل مع أجهزة الشطرنج الإلكترونية أو برامج الشطرنج الحاسوبية تحدياً كبيراً يتجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين (فاطمة همال، 43:2012).

3)ألعاب الحركة: وهي تعتمد على فعل جسماني حيث يتحرك اللاعب بشخصية إلكترونية داخل أجواء تتطلب منه المقاتلة أو تسلق أشياء كالجبال أو الجري ..الخ ويكون الهدف في النهاية هو التخلص من العدو وتحقيق الهدف.

(W.W.W.pensand books.com\27.3.2017.11-2)

4)ألعاب المغامرات: وتعتمد هذه الألعاب على القصة بمحاذاة فعل اللعب نفسه فاللاعب يُرسل في رحلة بحث وتظهر أمامه مجموعة من الألغاز التي عليه حلها ومواقف عليه أن يختار فيها أي المسارات سيسلك وتتمتع هذه النوعية ببيئة قد تكون مختلفة تماما كأجواء ما قبل التاريخ أو المستقبل في الفضاء وأجواء تاريخية لم تعد موجودة كالعصور الوسطى.

(WWW.pansand books.com\27.3.2017.11.45.2)

5) ألعاب المحاكاة : تعد ألعاب المحاكاة عادة إنتاج صور لنشاطات واقعية , رياضية أساساً, فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تثبيت كبير بالجزئيات وتستوحي هذه الألعاب من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع , ولا تركز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع ولكن أيضاً على المكانة التي تعطي للاعب نفسه (قويدر،2012 : 138).

-علاقة الألعاب الالكترونية بثقافة العنف لدى المراهق:

تمتد آثار الألعاب الإلكترونية على النمو الذهني والاجتماعي والحركي والتربوي للمراهقين فالتطور التقني بهذه الألعاب المتمثل في الحركات أو الألوان أو التقنيات المتنوعة ، تلقي بحوافز واستثارة أكثر للمراهق وبالتالي إلى اللهاث والمزيد من الجديد منها والانغماس العميق فيها ومع هذا التطور التقني والممارسة ازدادت الدراسات والأبحاث حول الآثار السلبية على المراهقين وتمحورت الدراسات حول نشوء العنف والجرائم وتدني التحصيل

الأكاديمي وفقر المهارات الاجتماعية إلى درجة الوصول للإدمان ، وهي تشوه ذهني لصورة العالم والعلاقات الإنسانية والشخصية وتصبح جانب أساسي يتشرب منها الأفكار والتصورات والسلوك وتضفي على مكنوناتها النفسية عالماً غريباً يؤدي إلى استنفاذ قواه وقدرته الطبيعية الذهنية فهو كالورقة البيضاء إن لم تستغل بالخبرات السليمة ستؤثر على نمو العاطفي والفكري والسلوكي وبالتالي التأثير السلبي على شخصيته المستقبلية ، فقد وجد أن المراهقين الذين يمارسون هذه الألعاب الإلكترونية عبر الكمبيوتر أكثر عنفاً من أقرانهم (على الأقل على مدى القصير) وأن الآثار السلبية لدى المراهقين الذكور أكثر من الإناث ذلك لأن إقبال الذكور لهذه الممارسة أكثر بسبب طبيعة هذه الألعاب التي تحوي البطولات الجسدية الذكورية , فلديهم ميولاً وشغفاً عالياً للانغماس وإدارة هذه الألعاب بالنسبة للحركة والمتابعة البصرية ولأن الثقافات الاجتماعية لا تشجع الأنثى على العنف إضافة إلى تدني الميول لدى الإناث للألعاب ذات الطابع الحربي أو القتالي أو المغامرات، فمعظم الألعاب تحوي نوعا ما من العنف أنها تحوي كل السلوكيات الدافعية العنيفة لحماية النفس من الخطورة أو القتل أو تدمير الممتلكات , أو تحدي سلوكيات وهمية وخيالية ذات طابع حماية أو دفاع عن النفس لكنه بشكل عنيف. فالألعاب الرياضية الإلكترونية تغلب عليها العنف (كراتيه ,عرقلة, تآمر سباقي)، فقد صممت هذه الألعاب بحيث تجذب المراهق لمتابعتها فلا بد من عنصر العنف والمفاجئة وردود الفعل الانتقامية لأن أصحابها تجار بارعون في طريقة الترويج التجاري على حساب نفسية وأخلاقيات المراهقين وسلوكياتهم المستقبلية فهي تركز على عناصر العنف والتدمير والانتقام ، كما تنطوي الألعاب الإلكترونية على الإدمان على الألعاب الإلكترونية فيقضي المراهق معظم وقته ملازماً لها وعلى حساب نشاطاته الاخرى, فيصبح المراهق مرغماً بشكل قهري على الألعاب "صعبة المقاومة" مما يفقده الاستمتاع بالنشاطات الأخرى لإعطاء الأولوية الأولى لها على حساب حتى حاجاته الأساسية كالأكل والنوم والنظافة والصلاة وإقامة العلاقات الاجتماعية والاحتكاك مع أفراد عائلته وعلى حساب واجباته الدراسية والاجتماعية فهي تستنزف طاقته الذهنية في أمور غير مجدية بدلاً من تسخيرها في أمور نافعة وإقامة العلاقات الاجتماعية البناءة وفي حال الانحباس أو الانقطاع عنها تنتابه أعراض نفسية وجسدية انسحابية من انفعال شديد ورجفان وصراخ واضطراب

التركيز وتسارع ضربات القلب وارتفاع ضغط الدم والسلوك العدواني واللامبالاة التي تحتاج إلى تدخل طبي واجتماعي وتدوم لفترة طويلة نسبياً, وإن لم تعالج يتبعها الكآبة والاضطرابات السلوكية الاجتماعية كالعنف والتخريب وسوء العلاقات الاجتماعية ، فقد تترافق هذه الأوضاع مع الإدمان على الألعاب الإلكترونية بتوقع خوض المراهق هذه الجرائم والعنف ، ولذلك لابد من انتباه الآباء ومراقبتهم لأبنائهم ولنوعية الألعاب التي يشتروها أو يشاهدوها وعدم السماح لهم أو زجهم اتجاهها في أوقات العطل المدرسية وتقليل اللفترة الزمنية للمشاهدة اليومية لهذه الألعاب أو الأفلام لمدة لا تزيد عن ساعتين يومياً, وذلك الحفاظ على نمو المراهق بشكل طبيعي من الناحية الفكرية والسلوكية والأخلاقية والعاطفية والاجتماعية, ولتجنيبه أي شوائب قد تؤدي إلى اختلال شخصيته وما يتبع ذلك من اضطرابات أفراد أسرته ومن ثم العائلة والمجتمع.

(https://m.facedook.com)

-واقع الألعاب الإلكترونية في ليبيا :

تشير(قويدر2012) إلى مساهمة التطور التكنولوجي في جعل التصوير الغرافيك أكثر حقيقة وواقعية حيث تمحورت على الألعاب الحديثة على القسوة والالم مما أثر بشكل بالغ على المراهقين لأنهم الأكثر استهلاكاً للألعاب الإلكترونية المصورة ، و يعد المراهق الليبي أكثر انجذاباً من سواه نحو ممارسة تلك الألعاب خلسة البيت أو مع أصدقائه دون رقابة ومن بين الألعاب الإلكترونية المنتشرة بكثرة في ليبيا والتي تستحوذ على عقول الكثير من المراهقين والشباب وحتى الكبار وهي :

1- لعبة فورت نايت (2017Fortnite):هي لعبة فيديو إلكترونية من نوع البقاء وقد وصل عدد مستخدميها إلى 250 مليون شخص حول العالم تتم أحداث فورتنايت في الأرض المعاصرة, حيث يؤدي الظهور المفاجئ لعاصفة عالمية إلى اختفاء 98% من سكان العالم وتظهر المخلوقات الشبيهة بالزومبي لتهاجم الباقي, تسمح فورت نايت التي تعتبرها "ايبكغيمز" بمحاربة العاصفة وحماية الناجين وبناء الاسلحة والفخاخ للمشاركة في القتال ضد موجات من هذه المخلوقات التي تحاول تدمير الأهداف ، يحصل اللاعبون على مكافآت

من خلال هذه المهمة لتحسين مواصفات البطل وفرق الدعم وترسانة السلاح والمصائد لكي يتمكنوا من القيام بمهام أكثر صعوبة. (Ar.m.wikipedia.org)

2-لعبة البوبجي (PUBG): هي عبارة عن معارك متعددة يشارك فيها لاعبون مختلفون من مختلف أنحاء العالم عبر الانترنيت ، وفي كل مباراة يهبط 100 لاعب إلى الخريطة مملوءة بالأدوات والأسلحة المختلفة ومن ثم يقاتلون بعضهم البعض حتى يموت الجميع وينجو شخص واحد أو فريق واحد ويمكن أن تصل مدة اللعبة إلى أكثر من نصف ساعة ، وتعد البوبجي من أكثر الألعاب الإلكترونية إدماناً في العالم أن يقضي لاعبوها ساعات طويلة كل يوم , ويتأثرون بها بشكل كبير ، وسجلت بوبجي رقماً قياسياً جديداً, اذ يلعبها اكثر من 30 مليون مستخدم يومي.

3- لعبة كول أوف ديوتي(Call of duty): هي سلسة ألعاب تصويب حيث يتحصل الشخص الأول على عدة جوائز، انطلقت السلسة على الكمبيوتر الشخصي وثم امتدت لتشمل أنظمة الألعاب والأنظمة المحمولة كما استوحيت منها عدة ألعاب وصدرت بالتزامن معها وتدور أحداث معظم ألعاب السلسة خلال الحرب العالمية الثانية.

4- لعبة ثفتاوتو"V": تلعب سرقة السيارات الكبرى من منظور الشخص الأول والثالث على البلايستيشن3 وإكس بوكس ون ومايكروسوفت ويندوز, تلعب بمنظور الشخص الثالث على بلايستيشن3 ، وإكس بوكس 360 وتجمع عناصر قيادة السيارات والأكشن في عالم مفتوح وتسمح للاعبين بالتفاعل مع العالم كيفما شاءوا ، تقع أحداث اللعبة في ولاية سان اندرياس الخيالية , المبنية على الجنوب من كاليفورنيا تكفل اللاعب التجول بحرية في انحاء الريف ومدينة لوس سانتوس المبنية على لوس انجلوس ، طور القصة يروي من خلال ثلاثة شخصيات يتم التحكم بها ويقوم اللاعب بالتحويل فيما بينهم وهم : مايكل وتريفور وفرانكلين القصة تتبع جهود الثلاثة الذي يقومون بالسطو على البنوك من أجل الثروة, يوجد في اللعبة طور اللعب الجماعي, الذي يسمح إلى ستة عشر لاعب بالمشاركة في اللعب التعاوني والتنافسي وهي الأكثر مبيعا في عام 2013 مما يجعلها ثاني أكبر لعبة فيديو مبيعاً في التاريخ بعد لعبة "ماينكرافت".

(مريم قويدر،2012 : 152).

- **أقسام الألعاب الإلكترونية** : تنقسم إلى قسمين :

1) الألعاب الإلكترونية الموجهة :هي مجموعة من الألعاب التي تم انتقاؤها بناء على مواصفات اللعبة ذاتها , كما تقدمها الشركة الصانعة وملاءمتها لأعمار أفراد الدراسة , ويتوقع أن تفيد في تطوير العمليات المعرفية.

2) الألعاب الإلكترونية غير موجهة :هي مجموعة الألعاب التي اختيرت عشوائياً وبدون قواعد مسبقة لهذا الاختيار.

-**إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية** : تبرز إيجابيات الألعاب الإلكترونية فيما يلي :

1- تساهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية لدى اللاعبين مثل مهارة حل المشكلات .

2- تساعد في تقوية الملاحظة لدى الشخص وهو أمر مهم بالنسبة للمراهقين.

3- تساعد في التركيز والخيال .

4-بعض الألعاب التقليدية تعلم الأحرف والقرآن والأرقام والحيوانات وغيرها من الألعاب المتشابهة وهي ألعاب موجهة للأطفال تساعدهم على معرفة الاشياء من حولهم .

5- تعلم المراهق الابتكار والتفكير والتخطيط بشكل سليم حيث تعتمد هذه الألعاب على استراتيجيات الوصول إلى أعلى النقاط أو الهدف من اللعبة .

-سلبيات هذه الألعاب الإلكترونية هي:

1-تزرع هذه الألعاب في نفس المراهق حب العنف بسبب اعتمادها على فنون القتال.

2- قد ينغمس المراهق في اللعب لفترة طويلة يومياً مما يجعله منعزلاً عن محيطه أو يصاب بالتوحد خاصة في المراحل المبكرة من الطفولة.

3- التأثير على القدرة على النظر وضعف البصر جراء اللعب باستمرار وقربه من الشاشة التي يستخدمها .

4- ضياع الوقت واهمال المراهق لدراسته والمهام اليومية التي عليه القيام بها.

-الدراسات السابقة :

1-دراسة (قويدر2012): أجريت دراسة حول أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال متمدرسين بالجزائر، هدفت هذه

الدراسة كمحاولة لمعالجة أثر الألعاب الإلكترونية على الأطفال في الجزائر ومعرفة واقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل المذهل وأثرها على السلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين بالمرحلة الابتدائية في الجزائر والذين يتراوح أعمارهم ما بين(7-12 سنة) وقد تم طرح التساؤل الرئيسي على الشكل التالي: ما هو اثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة؟ ويفترغ عن هذا التساؤل أسئلة من بينها:1- ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب الإلكترونية؟

2-ما هي أكثر أنواع الألعاب الإلكترونية استقطاباً بالاهتمام لأطفال ؟

3-ما مدى تأثير مدة ممارسة الألعاب على التحصيل الدراسي لأطفال المتمدرسين؟

4-ما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري؟

اعتمدت على المنهج الوصفي طبقت الدراسة على عينة طبقية من الأطفال الذين يتراوح أعمارهم ما بين(7-12سنة) ومن خلال هذا توصلت الباحثة إلى ضرورة ممارسة الألعاب الإلكترونية من مقدمة النشاطات الترفيهية المفضلة لدى مفردات العينة وهذا يعود لكونها وسيلة ترفيهية حديثة وجديدة نسبياً في الجزائر مقارنة بالدول المتقدمة، كما وجد أن الذكور يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من الإناث وهذا يعود لطبيعة الجنسين، فالذكور يفضلون أكثر ممارسة الألعاب الإلكترونية والرياضة على أخلاق الإناث اللواتي يفضلن أكثر العاب الدمى، كما أن أغلب أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية حباً للمغامرة والمتعة وهي تأتي في مقدمة الأسباب التي يمارس من أجلها المبحوثين الألعاب الإلكترونية، تليها في المرتبة الثانية من يمارسها من أجل تقنية الذكاء ، وفي المرتبة الثالثة من يمارسها حباً في الخيال والإثارة وبعدهم في المرتبة الرابعة من يمارسونها من أجل شغل وقت الفراغ ، وتبقى أقل النسب لمن يماسونها رغبة في تطوير موهبة أو بداية الفصول.

- **دراسة الحشاش (2008):** هدفت هذه الدراسة إلى معرفة أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت وسعت الإجابة على الإشكالية التالية: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات الطلبة المجموعة الضابطة في

السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية ؟وفي ضوء هذه النتيجة قدمت الدراسة مجموعة من التوصيات من أبرزها نشر الوعي لدى أولياء أمور الطلبة بخطورة ممارسة ابنائهم للألعاب الإلكترونية التي تقدم نماذج للسلوك العدواني وبيان أثرها على سلوك ابنائهم.

-**دراسة علواش (2007):** هدفت هذه الدراسة إلى معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل حيث تمحورت إشكاليتها أساساً على معرفة مدى تأثيرها هذه الوسيلتان على جمهور الصغار ؟ وهل ما تقدمه من عنف تؤثر على نفسيته وسلوكه؟ ومنها تندرج بعض التساؤلات والمتمثلة في: كيف يتأثر المشاهد خصوصاً الطفل بما يشاهده من مادة عنيفة أو ما يعرض علية في آية وسيلة إعلامية أخرى؟ إلى أية درجة تعتبر الوسيلتان التلفزيون و ألعاب الفيديو مسئولتان عن الانحرافات السلوكية التي تشهدها وتعاني منها المجتمعات؟ هل يمكن تحصين الفرد والمجتمع من هذا العنف خصوصاً في هذه الوسائل الأكثر انتشاراً ؟ لماذا يقبل الطفل على العنف المتلفز , وعنف ألعاب الفيديو؟ حيث تطرقت هذه الدراسة إلى معالجة العنف والعدوان من خلال التيلفزيون وأهم البرامج الموجهة للأطفال والتي تروج للعنف , إضافة إلى تطرق هذه الدراسة إلى معالجة ظاهرة العنف في ألعاب الفيديو ودورها في التنشئة الاجتماعية وتأثر الأطفال بها وقدمت في الجانبين التطبيقي وتحليل البيانات وعرض النتائج.

- **دراسة فلاق (2008):** أجريت هذه الدراسة حول الطفل الجزائري وألعاب الفيديو ودراسة في القيم والمتغيرات , تمحورت إشكالية هذه الأطروحة حول ما مدى تأثير ألعاب الفيديو على قيم الطفل الجزائري ؟ وقد حاول الباحث من خلال هذه الأطروحة الإجابة عن التساؤلات التالية: ماهي مكانة ألعاب الفيديو ضمن النشاطات الترفيهية للطفل الجزائري ؟ ما هو مصدر ألعاب الفيديو المفضلة لدى الطفل الجزائري ؟ ما هي خصائص شكل ومضمون ألعاب الفيديو المفضلة لدية؟ ما هي القيم المحتوية في هذه الألعاب؟ ماهي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب ؟ كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع خصائص شكل ومضمون ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟ كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع القيم المحتواة في ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟ ، هدفت الدراسة إلى تقصي ومعرفة القيم المتضمنة بألعاب الفيديو

المنتشرة في السوق الجزائرية من أجل تحديد مدى ملاءتها لتنشئة الطفل الجزائري بحكم أن هذه المنتوجات غريبة عن المجتمع الجزائري وتحمل مضامين عن واقع اجتماعي وثقافي آخر وسعت إلى معرفة مدى تأثر الطفل الجزائري بالقيم المحتوية على هذه الألعاب ، ووصل الباحث في نهاية الدراسة إلى جملة من الاستنتاجات أجاب بها عن التساؤلات التي تم طرحها في البداية وذلك من خلال تحليل الكيفي والكمي لمضامين ألعاب الفيديو المفضلة لدى العينة مع مضامين ألعاب الفيديو وقدم استنتاجات الجزء الميداني من الدراسة وخلاصة عام لمختلف وقدم في الأخير بعض الاقتراحات والتوصيات فيما يخص مشكلة الدراسة.

- **التعقيب على الدراسات السابقة :**

- تشابهت هذه الدراسة مع الدراسة الحالية في المتغير التابع وهو السلوك المتأثر وتشابهت في استخدام تحليل البيانات وعرض النتائج " المنهج الوصفي " .

- اختلفت الدراسة الحالية في مجتمع الدراسة بحيث تتراوح أعمار الأطفال فيه بين(4-12) سنة، بينما اعتمدت الدراسة الحالية على عينة تراوحت أعمارهم (12-15) سنة.

-تشابهت هذه الدراسة مع الدراسة الحالية في المتغير المستقل وهو الألعاب الإلكترونية وأثرها على السلوك.

- اختلفت مع الدراسة الحالية في عينة الدراسة والتي كانت على الطلبة المرحلة الثانوية

- اختلفت في نوع المنهج المستخدم فقد استخدمت هذه الدراسة المنهج التجريبي بينما استخدمت الباحثة في الدراسة الحالية المنهج الوصفي الارتباطي .

-**الاجراءات المنهجية للدراسة :**

- **متغيرات الدراسة:**

- **المتغير المستقل:** ويشير المتغير المستقل إلى الالعاب الالكترونية التي يتعرض لها المراهقين من تلاميذ المرحلة الاعدادية (أفراد عينة الدراسة).

- **المتغير التابع:** ويتمثل المتغير التابع في ثقافة العنف لدى التلاميذ أفراد عينة الدراسة.

- **منهج الدراسة:** اعتمدت الباحث في الدراسة الحالية على المنهج الوصفي الارتباطي الذي يعتمد على الوصف والمقارنة وتحديد العلاقة بين المتغيرات المستقل والتابعة بهدف تفسير

ما هو كائن و إلقاء الضوء على مشكلة الدراسة والفهم الوثيق لمتغيراتها وظروفها وذلك بجمع الظروف والعوامل المحيطة بمشكلة الدراسة.

- **مجتمع الدراسة** : يتمثل مجتمع الدراسة في تلاميذ المقيدين بالصفوف الثلاثة لمرحلة التعليم الاعدادي من التعليم الأساسي (الأول- الثاني – الثالث) بمنطقة أبو سليم بمدينة طرابلس للعام الدراسي (2020-2021) وقد بلغ عددهم (824) تلميذ وتلميذة.

- **عينة الدراسة** :

تكونت عينة الدراسة من (60) تلميذ وتلميذة من الصفوف الثلاث من المرحلة الاعدادية بمدرسة (الصمود للبنات) و مدرسة (فجر الحرية) بمراقبة التعليم لمنطقة أبو سليم بمدينة طرابلس والتي تم اختيارها بطريقة مقصودة لإجراء الدراسة نظراً لقرب هذه المدرسة من مكان إقامة الباحثة ، وقد توزعت عينة الدراسة بالطريقة العشوائية إلى ثلاث مجموعات: مجموعة الصف الأول الاعدادي وعدد أفرادها(12) تلميذ و(8) تلميذات، و(10) تلاميذ و(10) تلميذات من تلاميذ الصف الثاني الاعدادي ، و(11) تلميذة و(9) تلاميذ من الصف الثالث الإعدادي.

- **أدوات الدراسة** :

1-استمارة البيانات العامة: وهي من تصميم الباحثة تشمل (العمر- الجنس- المستوى الدراسي) وبيانات عن ممارسة الألعاب الإلكترونية (عدد مرات- زمن الاستخدام- نوع الألعاب المستخدمة) **2**-إستبانة ثقافة العنف: وهي من تصميم الباحثة لقياس ثقافة العنف لدى عينة الدراسة وقد تضمنت الاستبانة (15) عبارة موزعة على (3) أبعاد هي: العنف اللفظي والعنف الجسدي والعنف الحسي والعاطفي، ويتضمن كل بعد (5) عبارات ، ولاستخراج الخصائص السيكومترية لها (الصدق والثبات) تم تطبيقها على عينة استطلاعية مكونة من (8) من خارج العينة الأساسية وقامت الباحثة بحساب معامل صدق الاتساق الداخلي وهو كالتالي جدول يبين معاملات الاتساق الداخلي لأبعاد إستبانة ثقافة العنف وكان على النحو التالي :

البعد	معامل الارتباط	مستوى الدلالة

العنف اللفظي	0.47	**
العنف الجسدي	0.56	**
العنف الحسي والعاطفي	0.38	**

تم إيجاد الاتساق الداخلي لكل بعد من أبعاد المقياس بإيجاد معاملات ارتباط فقرات الأبعاد الفرعية للمقياس بالدرجة الكلية لكل بعد ، وقد تبين تمتع الإستبانة بالاتساق الداخلي وبالتالي يمكن اعتمادها كأداة صادقة تقيس متغير الدراسة .

-معامل الثبات لاستبانة ثقافة العنف: تم حساب معامل ثبات الإستبانة باستخدام طريقة التجزئة النصفية

جدول يبين معاملات الثبات لأبعاد استبانة ثقافة العنف

البعد	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
العنف اللفظي	0.06	**
العنف الجسدي	0.31	**
العنف الحسي والعاطفي	0.48	**

يتضح مما سبق أن استبانة ثقافة العنف يتمتع بدرجة جيدة من الثبات ، مما يشير إلى إمكانية استخدام هذا المقياس في الدراسة الحالية.

الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة :-

1-التكرارات 2-المتوسطات الحسابية .

3-الانحرافات المعيارية 4- معامل الارتباط بيرسون

5-اختبار "T"لحساب الفروق بين متوسطات المتغيرات.

عرض ومناقشة النتائج :

إجابة السؤال الأول: ما هي أبعاد ثقافة العنف لدى المراهقين من أفراد عينة الدراسة؟

جدول يبين الفروق بين التلاميذ والتلميذات في أبعاد ثقافة العنف

الفقرات	العدد	المتوسط	الانحراف	قيمة "T"	مستوى

		الحسابي	المعياري		الدلالة
العنف اللفظي	12تلاميذ	18.2	1.17	3.81	*0.000
	8تلميذات	10.4	1.20		
العنف الجسدي	10تلاميذ	12.8	2.05	2.74	*0.000
	19تلميذات	22.6	2.00		
العنف الحسي والعاطفي	11تلاميذ	10.7	1.78	2.55	*0.000
	9تلميذات	11.2	1.43		

تبين من الجدول السابق وجود فروق ذات دلالة احصائية في العنف اللفظي والعنف الجسدي والعنف الحسي والعاطفي لصالح التلميذات وهذا ما يدل على أن تأثير هذه الألعاب على البنات كان أكثر من البنين وسبب ذلك أن البنات أشد انفعالاً وتأثراً وأقل اختلاطاً بالأصدقاء لطول فترة تواجدهن في المنزل مما يسمح باستخدامهن لهذه الألعاب بفترة أطول وهو ما اختلفت فيه الدراسة الحالية مع دراسة (قويدر) ودراسة (الحشاش) والتي أشارت كل منهما إلى أن الذكور أكثر اكتساباً لثقافة العنف من الاناث.

-إجابة السؤال الثاني : ما هي العلاقة بين ثقافة العنف والألعاب الالكترونية لدى المراهقين من أفراد عينة الدراسة؟

جدول يبين معامل الارتباط بين ثقافة العنف وممارسة الألعاب الإلكترونية

المقياس	ممارسة الألعاب الالكترونية	مستوى الدلالة
ثقافة العنف	**0.52**	**0.000**

تبين من الجدول السابق وجود معامل ارتباط دال إحصائياً بين ثقافة العنف وممارسة الألعاب الإلكترونية وهذا ما يؤيد ما جاء في دراسة كل من (قويدر 2012) ، ودراسة (الحشاش 2008)، ودراسة (علوش2007)، ودراسة (فلاق 2008) وجد أن أفراد العينة يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل أكثر وهذا يعود لطبيعة الوضع الاجتماعي والمجتمعي الذي بدأ يفرض ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من ممارسة الرياضة على

ألعاب الإناث اللواتي يفضلن ألعاب الدمى ، كما أن أغلب أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية حباً للمغامرة والمتعة وهي تأتي في مقدمة الأسباب التي يمارس من أجلها المبحوثين الألعاب الإلكترونية ، تليها في المرتبة الثانية من يمارسها من أجل تقنية الذكاء ، وفي المرتبة الثالثة من يمارسها حباً في الخيال والإثارة وبعدهم في المرتبة الرابعة من يمارسونها من أجل شغل وقت الفراغ ، وتبقى أقل النسب لمن يماسونها رغبة في تطوير موهبة أو بداية الفصول .

- الاستنتاجات :

- نجحت الألعاب الإلكترونية في جذب المراهقين الصغار من الناحية الفنية للعبة حيث أصبح اللعب أسهل من السابق , فلا يحتاج المراهق إلى معرفة بالحاسوب لكي يتمكن من اللعب, كما أن الحواسيب أصبحت أسهل استخداماً إلى حد ما مما ساعد على أنتشار الواسع لهذا النوع من الألعاب.

- نجحت الألعاب من حيث كونها وسيلة ترفيهية تتيح للمراهقين الاكتشاف والتجريب دون خطر المسؤولية أو العقاب, فهم يمارسون اختبار مخاوفهم من أشياء معينة وكذلك الفشل من إنجاز أشياء أخرى من خلال لعبة الفيديو ودون الخوف من الوقوع حقيقة في الفخ.

- لم تعد الألعاب الإلكترونية تسلية بريئة بل هو وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة ومُرمزة يهدف المرسل من خلالها إلى تحقيق أهداف وغايات ثقافية وسياسية ودينية , فقواعد اللعبة تفرض على اللاعب تقمص الأدوار المفروضة عليه والانغماس في واقع معين من الحرب الفكرية أو العسكرية أو الثقافية أو الأيدولوجية كما تكمن الخطورة أيضاً في إمكانية تقريب اللاعب بين الخيال والواقع إلى درجة إنه يحاول تطبيق مضامين هذه الألعاب في حياته ، مما يعني تنميط السلوك على النحو الذي يرغب فيه صانعو هذه الألعاب .

- إقبال المراهقين (التلاميذ والتلميذات) لممارسة هذه الألعاب الإلكترونية كنوع من التنفيس الانفعالي للضغوط التي عاناها مجتمعنا الليبي لسنوات طويلة متمثلة في الحروب والحجر الصحي بسبب جائحة كورونا وغيرها مما أثر سلبياً على المراهقين واخترق حاجزهم النفسي الضعيف نتيجة لهذه الظروف ولطبيعة هذه الألعاب التي تحوي البطولات الجسدية , فلديهم ميولاً وشغفاً عالياً للانغماس وإدارة هذه الألعاب بالنسبة للحركة والمتابعة البصرية , ولأن

الثقافات الاجتماعية لا تشجع الأنثى على العنف في الواقع , فإنهن وجدن في هذا العالم الافتراضي متنفساً لهن فظهرت ميول لدى الإناث للألعاب ذات الطابع الحربي أو القتالي أو المغامرات .

-**التوصيات:** توصي الباحثة في الدراسة الحالية بما يلي:

– ينبغي تنظيم وقت المراهق بحيث لا يتعدى استخدام الإنترنت يوم الإجازة الأسبوعية، وإذا كان يفتح البريد الإلكتروني بعد استيقاظه من النوم مباشرة فإنه ينبغي أن يغير هذه العادة وينتظر حتى يفطر ثم يستخدم الكمبيوتر في حجرة المعيشة بدلاً من استخدامه في حجرة النوم .

– إيجاد موانع خارجية حيث يتم ضبط المنبه قبل بداية دخوله الإنترنت بحيث ينوي المراهق الدخول على الإنترنت ساعة واحدة قبل نزوله للمدرسة مثلاً كي يندمج في الإنترنت بما يتناسب مع مواعيد الدراسة.

– تحديد وقت الاستخدام فيطلب من المراهق التقليل من ساعات استخدامه بحيث تصبح ساعات محددة أسبوعياً وفقاً لجدول زمني محدد.

– ينبغي منع المراهق من الحوارات والحجرات الحية منعاً باتاً.

– إعداد بطاقات من أجل التذكير: ينبغي إعداد المراهق لبطاقات يكتب عليها أهم خمسة مشاكل ناتجة عن اسرافه في استخدام الإنترنت كإهماله لأسرته أو تقصيره في أداء مسؤولياته مثلاً، ويكتب عليها أيضاً خمسة من الفوائد التي ستنتج عن إقلاعه عن الانترنت مثل إصلاحه لمشاكله الأسرية وزيادة اهتمامه بدراسته وحياته، ويضع المراهق تلك البطاقات في جيبه أو حقيبته حيثما يذهب، فإذا وجد نفسه مندمجاً في استخدام الانترنت رج البطاقات ليذكر نفسه بالمشكلات الناتجة عن ذلك الاندماج.

– إعادة توزيع الوقت حيث يتم توجيه المراهق إلى التفكير في الأنشطة التي كان يقوم بها قبل انجرافه في مهاوي الانترنت ليعرف ماذا خسر بإدمانه مثل: قراءة القرآن ، والرياضة ، وقضاء الوقت بالنادي مع الأسرة ، والقيام بزيارات اجتماعية وهكذا. وهنا يوجه لمعاودة ممارسة تلك الأنشطة لعله يتذكر طعم الحياة الحقيقة.

– الانضمام إلى المجموعات النشطة حيث يتم إشراك المراهق بحياة اجتماعية حقيقة بالانضمام إلى فريق الكرة بالنادي مثلاً أو لدرس تعليم الخياطة أو الذهاب إلى دروس المسجد ليكون حوله مجموعة من الأصدقاء الحقيقيين.

– المعالجة الأسرية التي تتم بسبب المشاكل الأسرية التي يحدثها الاستغراق في الإنترنت فيتم الاستعانة بالأسرة لاستعادة النقاش والحوار فيما بينها ولتقتنع الأسرة بمدى أهميتها في إعانة المراهق ليقلع عن الانترنت.

– المراجع :

1–أحمد مختار(2008): معجم اللغة العربية المعاصرة , ط 1 , عالم الكتب , القاهرة .

2– أسماء مصطفى السحيمي ومحمد سعد فودة(2009) : تنمية السلوك الاجتماعي للطفل ما قبل المدرسة , دار الجامعة الجديدة .

3– العربي بختي(2012) : أسس تربية الطفل , د ط , ديوان المطبوعات الجامعية .

4– حسن عبد الحميد وأحمد رشوان(2012) : أطفال الشوارع , ط 1 , دار الكتب والوثائق العلمية , الإسكندرية .

5– خالد عز الدين(2012) : السلوك العدواني عند الطفل , د ط , دار الكتب والوثائق العلمية الإسكندرية .

6– خير الدين عويس(1997): اللعب وطفل ما قبل المدرسة , الطبعة الأولى , سلسلة الفكر العربي في التربية البدنية والرياضية , دار الفكر العربي , القاهرة , مصر.

8– ربيع محمد وطارق عبد الرؤوف عامر: المسؤولية الاجتماعية لطفل ما قبل الدراسة , دار ساليازوري, عمان , 2008 .

9– سميرة عبد الوهاب أحمد(2009) : أدب الأطفال (قراءات نظرية ونماذج تطبيقية) ط 2 دار المسيرة , عمان.

10– عبد العالي الجسماني(1994) : سيكولوجية الطفولة والمراهقة وحقائقها الأساسية , ط1, دار العربية للعلوم , لبنان.

11– غالب عوض النوايسة(2011) : الأنترنت والنشر الإلكتروني , ط 1 , صفاء للنشر.

12- محمد عبد الرزاق وهاني محمد يونس(2009) : ثقافة الطفل , ط 3 , دار الفكر , الأردن.

13- محمد محمود الحيلة(2002) : الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها "سيكولوجية تقليديا وعلميا" دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة , ط 1, عمان, الأردن.

14- محمد علي العناصوه(2009) : التكثيف والاستخلاص والأنترنت في المكتبات ومراكز المعلومات , ط 1 , دار المسيرة للنشر , الأردن.

15- مها حسني الشحروي(2008) : الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة (مالها وما عليها) ط 1 , دار المسيرة للنشر , عمان .

16-هايدة موثقي(2004) : علم النفس اللعب , ط 1 , دار الهادي , بيروت , لبنان.

17- بشير نمرود(2008) : ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (12 – 15) سنة – القطاع العام – دراسة حالة على متوسط البساتين الجديدة ببئر مراد رايس – الجزائر, مذكرة ماجستير , جامعة الجزائر, معهد التربية البدنية والرياضية , قسم نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية , تخصص الإرشاد النفسي الرياضي .

18- دلال الواعر(2016) : تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري دراسة ميدانية على عينة من أولياء بمدنية عين مليلة أم البواقي , رسالة ماجستير , جامعة العربي بن مهيدي , كلية علوم الأعلام والاتصال تخصص صحافة وإعلام إلكتروني.

19- فاطمة همال(2012) : الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري , مذكرة ماجستير , تخصص الإعلام والتكنلوجيا والاتصال الحديثة , قسم الإعلام والاتصال , كلية العلوم الإنسانية الاجتماعية والسياسية , جامعة الحاج لخضر , باتنة .

20- مريم قويدر(2012) : أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الطفل , مذكرة ماجستير , تخصص مجتمع المعلومات , قسم الأعلام والاتصال , كلية العلوم والسياسية والأعلام , جامعة الجزائر.

21- مها الشحروي(2007) : أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن , اطروحة دكتوراه , جامعة عمان العربية للدراسات العليا , كلية الدراسات العليا , قسم علم النفس التربوي , عمان.

- (ar.wikipededia.org)

22(W.W.W. pensand books.com\27.3.201711-2)

23- (WWW.KEMANAONLIN.COM110/02/2017.11:00).

24- (https://m.facebook.com).