

الألعاب الرقمية ومخاطرها على الطفل

Digital games and their risks on a child

د/خالد ممدوح العزي

الجامعة اللبنانية

Dr_izzi2007@hotmail.com

تاريخ القبول: 2020/11/19

تاريخ الاستلام: 2020/10/05

مستخلص البحث:

يهدف البحث الى تبيان تأثير التكنولوجيا الحديثة على الأطفال بشكل عام وسلوكياتهم من هذه الالعاب بشكل خاص ، وقد ساهمت تطوّر التكنولوجيا واختراع الحاسوب وتوافره في كلّ منزل الى اعتماد الاطفال عليها في تمضية اوقات الفراغ والاستفادة من الألعاب الإلكترونية المتواجدة على الاجهزة الحديثة . فتركوا أساليب اللعب التقليدية واتّجهوا للألعاب الإلكترونية. فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي التي انتشرت في الاسر والحياة اليومية بتقليد الافكار والتصرفات غير المسؤولة فكان لا بد من الاهتمام بالتوجيه والتوعية الأمر الذي استجوبا مناطح تساؤلات عديدة حول تأثيرات الألعاب التكنولوجية على الأطفال من خلال تبيان سلبياتها المباشرة، وانعكاسها السلبية لان ممارسة الألعاب الإلكترونية لخلق وعي واضح عند الأطفال. الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، الصور، المهارات السلوكية ، الاسرة ، الاطفال.

Abstract:

The research aims to show the impact of modern technology on children in general and their behaviors from these games in particular. The development of technology and the invention of the computer and its availability in every home have contributed to the children's dependence on them to spend their leisure time and benefit from the electronic games on modern devices. So they left the traditional playing methods and switched to electronic games.

The playing of electronic games was the cause of some of the tragedies that spread in families and daily life by imitating irresponsible ideas and behaviors, so it was necessary to pay attention to guidance and awareness, which asked us to ask many questions about the effects of technological games on children by showing their direct negative and negative reflection because the practice Electronic games to create clear awareness in children.

Keywords: electronic games, pictures, behavioral skills, family, children.

مقدمة

غزت الألعاب الإلكترونية كل منزل ل تقريبا، وأصبح الجميع كبارا وصغارا يمارسون هذه الألعاب؛ وذلك بسبب توفر الأجهزة في يد كل فرد من أفراد الأسرة وتطورت هذه الأجهزة وتقنياتها، لجهة الأضرار وانعكاساتها السلبية. على الأطفال خصوصا عدم قدرة الأبوين مراقبة مباشرة أو غير مباشرة في متابعة أطفالهم، وهذه الانعكاسات السلبية تأتي بأشكال متعددة، منها: ضعف البصر وأمراض العيون، وأمراض العظام وغيرها من التأثيرات السلبية. فلو تابع الوالدان أطفالهم وهم يلعبون هذه الألعاب الإلكترونية، فسيلاحظون كيف أن الطفل يجهد عينيه بالنظر إلى شاشة الحاسوب أو الهواتف الذكية، بإجهاد عضلات العين نتيجة لتعرضها بشكل متكرر لساعات طويلة من الألوان، والإشعاعات ما فوق البنفسجية الأمر الذي سيؤدي إلى خلل في البصر.

وهذا ما نلاحظه في السنوات الأخيرة أن عدد الأطفال الذين يلبسون النظارات الطبية قد ارتفع ويتواصل زيادة مع الأيام. بالإضافة إلى إصابة الطفل بالصداع

ومشاكل الأعصاب والإدمان الإلكتروني بالإضافة إلى الابتعاد عن الحياة الطبيعية والاجتماعية بالانزواء بعيدا عن الأهل ويصبح يعيش الطفل هاجس البطل والقوة المسيطرة وهي علة تنعكس على تفكير الأطفال لهذه الوسائل سلبية الطفرة التكنولوجية الواضحة وأسعارها المرتفعة كوسيلة استهلاكية لهذه الشريحة المستهدفة من قبل مصنعي ومعدّي ألعاب الأطفال التي لم تأخذ بعين الاعتبار سلبيات التعامل مع الألعاب وكيفية استخدامها لمصلحة تطوير وعي وثقافة الأطفال.

١. مشكلة الدراسة

لقد أصبح الأطفال يقضون أوقات طويلة جدا في استخدام الألعاب الإلكترونية، وقضائهم أوقات ممتعة تتلائم مع متطلبات السوق الاستهلاكية في هذا العصر، دون الاهتمام بتفريغ الطاقات الهرمونية واهمية تفاعل البيئة الطبيعية مع تفكير الاطفال، بينما فرضت الالعاب الالكترونية نفسها بقوة جاذبة للأطفال بعملية التنافس غير الهادف سوى الريح والقوة باستخدامها في كافة المجالات .

ونتيجة لتعدد الألعاب الإلكترونية وتنوعها ظهرت آثار مختلفة على سلوك الأطفال الممارسين لها من نواحي متعددة أسهمت في الدعوة إلى القيام بدراسة لهذه الظاهرة للتعرف على الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية المختلفة على الأطفال.

وكون فئة الاطفال الاكثر حساسية بين الشرائح الاجتماعية التي تنمو في محيط تقني ثقافي جديد، لا يتم التمييز في الالعاب بوجود فئات متنوعة يتأثر بها أطفال اليوم ايجابيا بشكل قليل وسلبيا من السلوكيات والتصرفات غير المقبولة لهذا العمر فتصبح جزءا من سلوكيات هذا الطفل في استخدام التقنيات المتطورة، كالحواسيب والهواتف الذكية واللوحات الإلكترونية تدفع الأطفال إلى التعلم وتجعل الأطفال أسرى الخيال والعالم اللافت ارضي والابتعاد عن الواقع وتلهيهم أيضا عن انجاز واجباتهم المدرسية هنا يطرح التساؤل الرئيسي حول طرق استخدام الاطفال للألعاب الرقمية والتي يطرح التساؤلات التالية:

- ما هي الالعاب الرقمية.
- كيف يتم استخدام هذه الالعاب بالوقت والمكان .
- ما هو انعكاسها وتأثير هذه الالعاب على دماغ الطفل .
- كيف يراقب الاهل هذه الالعاب واطفالهم..

٢. أهمية البحث :

تكمن أهمية الموضوع بكونه يرتبط بشريحة محددة و حساسة نتيجة عوامل الجذب بتطور التقنيات التكنولوجية التي فرضت نفسها ، وساهمت بعملية الادمان المتواصل على استخدام التكنولوجيا الجديدة في الالعاب المؤثرة على نفسية الطفل وعلى صحته الجسدية وابتعاده عن القضايا الانسانية والاجتماعية كون هذه الالعاب بمجملها العاب عنفية تحاكي القوة والسلطة والسيطرة وبما انها العاب خيالية ولا تساهم فيبناء شخصية متزنة وفاعلة في المجتمع

٣. اهداف البحث :

تسعى اهداف البحث الى التعرف على:

- ماهية الالعاب الالكترونية الرقمية.
- أهمية تنظيم الوقت والمكان باستخدامها .
- تبيان تأثيراتها السلبية والايجابية على الطفل.
- دور الاهل في تصويب نتائج الالعاب و المخاطرمها .

أولا : ماهية الألعاب الالكترونية الرقمية

يعتبر التطور التكنولوجي الهائل في جميع جوانب الحياة الثقافية والاجتماعية والفكرية دليل على فتح آفاق وتطلعات مستقبلية جديدة (محمد محمود الحيلة، ٢٠١٣، ص ٧٠) ، في عالم القرية الصغيرة دون اعتبار للحواجز الزمنية والجغرافية وهذا ما تتميز به الحياة المعاصرة منذ اواخر سنوات القرن العشرين ، كما نتج عن هذا التطور اختراع وسائل تكنولوجية جديدة لم تكن معروفة من قبل كالكمبيوتر والهواتف الذكية هذه الأخيرة التي ازد انتشارها في السنوات الأخيرة في المجتمعات ، والتي جاءت نتيجة البحث والتطوير من اجل الاستهلاك والاستخدام المتواصل وهي سمات لم تكن متوفرة من قبل بحيث ساعدت الناس في التواصل المباشرين بعضهم البعض بسهولة حيث أصبحت هذه الهواتف نافذتنا في شاشة لتتعدى بضع سنتيمترات تفتح أبواب العالم أمامنا على مصارعيه وتنقلنا للتجول فيه وكأنه بين أصابع اليدين ، من خلال الصناعات الإبداعية "الرقمية الجديدة".

١. تعريف الألعاب الإلكترونية :

الألعاب هونوع موجود على شاشة "ألعاب فيديو" او على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) والتي سمحت تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين " التآزر البصري ، الحركي " ، أو تحد الإمكانيات العقلية ، وهو نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات القرن الماضي ، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل ألعاب الفيديو الخاصة ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، وألعاب اللوحات الإلكترونية (بشير العلاق، ٢٠٠٦، ص ٢٨)، بصفة عامة هو برنامج معلوماتي ، حيث يمارس هذا النشاط بطريقة او الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها ، ونقصد بها الحواسيب المحمولة و الثابتة ، او الهواتف النقالة، تسمح بممارسة الالعاب بشكل جماعي عن طريق الأنترنت أو بشكل فردي.

وكذلك هناك الأماكن افتراضية كمحال الانترنت، حيث يجتمع اللاعبون من كل مكان، في فضاء تعيش فيه عقولهم وقلوبهم ولكن لا تسكنه أجسادهم، فهو عالم بلا قيود وليس لجغرافيته حدود. يهرب إليها بعض المرتادين من حياتهم الحقيقية، وضغوطها اليومية، وأحوالهم المعيشية و اوقات فراغهم .

فقد كانوا بالأمس يستمتعون باوقات لقاءتهم بالترفيه والدردشة ، تجددهم اليوم قد انهمكوا في عالمهم الافتراضي يلعبون ويتعلمون، ويتوظفون، ويبيعون، ويشترون.

وتعرف هند الخليفة العوالم الافتراضية بأنها برامج تمثل بيئات تخيلية ثلاثية الأبعاد يستطيع المستخدم لهذه العوالم ابتكار شخصيات افتراضية تجسدية تسمى أفاتار (avatars) او تصوير تخيل وابتكار بناء وتصميم المباني والمجسمات للقيام بمختلف أنواع الأنشطة والتعرف والتواصل مع أشخاص آخرين من مختلف بقاع العالم.

وهناك العديد من العوالم الافتراضية في فضاء الانترنت، فهناك مواقع ومنها (there.com) و الحياة الافتراضية (secondlife.com) وثمة (lively) فعندما يسجل اللاعب في أحد هذه العوالم الافتراضية فسيشعر بأن العالم عالمه والخيال خياله، فهي مواقع محاكاة حاسوبية عادة ما تكون في صورة ثنائية أو ثلاثية الأبعاد، تحاكي تماما الحياة الحقيقية، إذ يطلب من اللاعب اختيار (افاتار) خاص به، وهي شخصية

افتراضية كرتونية تمثل اللاعب داخل العالم الافتراضي، ومن خلاله يمكن للمستخدم التعامل مع البيئة الافتراضية المحيطة به ومع كل لعبة او شخصية افتاريمثل مستخدم آخر، لان خلف كل افتار إنسان حقيقي يقبع في بقعة من بقع الكرة الأرضية جالسا خلف شاشة حاسوبه (الخصيف، ٢٠١٠).

لقد أتاحت تكنولوجيا "الكمبيوتر" دخول فئات بشرية عريضة (صغيرة السن وكبيرة ، فقيرة نسبيا وثرية، متفاوتة درجات التعليم والمعرفة العامة) أتيح لها بسهولة ويسر اقتحام عالم الاستقبال الثقافي الجديد، وهي تلك الفئات التي كانت مهمشة في السابق، لذا يجزم د. عبدالله الغدامي: "بان الصورة جاءت لتكسر ذلك الحاجز الثقافي والتمييز الطبقي بين الفئات، فوسعت من دوائر الإستقبال وشمل ذلك كل البشر فتوسعت القاعدة الشعبية للثقافة وهو دور خطير تحقق مع الصورة " (عبد الله الغدامي، مرجع سابق ص ١٤٨-١٤٩) .

ثانيا: عناصر الإبداع الجديد:

١. تقنية الابداع الرقمية:

انتشرت محلات بيع الألعاب الإلكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها، وقابل هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الأطفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب التي اكتسبت شهرة واسعة وقدرة على جذب من يلعبونها حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم فهي تجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة. كما جذبت قطاعاً واسعاً من الأطفال، بل والمراهقين على المستوى العالمي؛ لما فيها من مؤثرات سمعية وبصرية قوية، وتوظيفها لعدد كبير من الفنيين المهرة في إنتاج ألعاب مشوقة ومثيرة. والألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات فإنها لا تخلو من الإيجابيات.

تجتذب هذه التقنية في جانبها الإبداعي الموسيقيين والفنانين والعلماء، وكذا الأدباء، مع مناخ مجتمعي، المستهلك الطبيعي، تحت مظلة إعلامية ناجحة، باتت صناعة المستقبل.

وقد قال روبرت لوباج عام ١٩٩٧ عن أنها اي الالعاب تعتمد على فكرة تقنية الإبداع التنقيحي، وأنها أشبه بالطبق الممتلىء بالمشهيات، فنختار منها ما نشتهي.

أما الإبداع التنقي فهو المعتمد على فكرة الاختيار وإعادة الترتيب والإضافة، مثل الفكرة الموسيقية "جوكي ديسك DJ" حيث الصوتيات القصيرة والمتقطعة وإعادة مزج الألحان الأصلية وإعادة ترتيبها لخلق موسيقى جديدة. وغيرها من الأشكال الجديدة في كافة الفنون والآداب.

وقد استتبع هذا الشكل "الإبداع التنقي" بخصائص: التفاعلية، سواء للترفيه أو التعليم والإنتقائية، اوسواء للمحتوى ومضمونه. وهو ما ينتج عنه أعمالا هجينة تعتمد على الإبداع التعاوني بين عدد من المبدعين.

فان هذه الممارسات الإبداعية الجديدة أتاحت للإعلام الرقمي "مثلا" الإذاعة والهواتف والتليفزيون والمواقع الإلكترونية، القدرة على استقبال ونقل المحتوى.

ان وسائط التقنية الرقمية، هي: (الصورة ، الصوت ، اللون والرسم، ثم الحركة، بالإضافة إلى الكلمة). وتجيء الكلمة في النهاية (بعد أن كانت قبلا "الكلمة" في المقدمة) وهو ما يعنى أن "النص الرقمي" متعدد الأدوات، ومتنوع، يخاطب الأحاسيس والمشاعر ولم يتخل عن العقل. فعنصر "الصورة" أكثر تفصيلا، نظرا لكونها في مقدمة التقنية الجديدة، حتى سعى العصر الجديد بـ "عصر الصورة".

"الصورة" نصا ثقافيا قال "أرسطو": "إن التفكير مستحيل من دون صور". فيما قال "آبل جانس" "إننا نعيش بالفعل في عصر الصورة".

ويقول ريجيس دوبري: "الصورة رمزية، غير أنها لا تملك الخصائص الدلالية للغة، إنها طفولة العلامة، فالصورة ذات فضل لأنها أداة ربط ، لكن بدون مجموعة بشرية متماسكة، تنتفي الحيوية الرمزية" (ديجي عزمي، موقع الجزيرة).

الآن لا يمكن تصور الحياة المعاصرة من دون الصورذاتية التفكير للفرد. فالصورة حاضرة في الأسواق وفي الوسائل التعليمية، وعبر الإعلام والفنون المرئية، وأخيرا على شاشات الكمبيوتر. وقد حذر البعض من هذا الطغيان للصورة على ثقافة الإنسان، حتى تنبأ أحدهم بهيمنة التليفزيون ليحل محل الكلمات، وبالتالي سوف تقتصر الكلمات على المكاتبات والكتب التي بدورها سيقل قراؤها، وتتعدد السلبيات منها .

وكذلك ان للصورة مميزات وخواص تجعلها على قدر من الأهمية لا يمكن إغفالها. حيث ان للصورة لها طبيعة رمزية واختزالية معا، يحكمها قانون: "أن ترى يعنى أن تختصر"، لذا وصفت الصورة بواقعيته، فهي قادرة على التوصيل الناجح بتأثير أكبر

من تأثير الكلمة (لوحظ أن استيعاب الفرد للمعلومات يزداد بنسبة ٣٥% عند استخدام الصوت والصورة معا) (خالد ممدوح العزي، ٢٠١٨، ص ٩٩-١٠٥).

كما أنه تم إعداد وإنتاج الأجهزة والمعدات التي توظف الصورة، وهو ما يطلق عليه (تقليد الصور الإيجابية)، سواء للتدريب أو التعليم على المهارات المختلفة مثل: تعليم قيادة السيارات والطائرات حتى الطائرات الحربية، وفي مجال التعليم الطبي بالصورة بعرض العمليات الجراحية (مباشرة أو على CD)، أو عبر شاشات الصور الرقمية عبر آلاف الأميال، وغيرها الكثير من المجالات .

وهناك علاقة ما بين الصورة والثقافة البصرية. الصورة بوصفها قيمة ثقافية تقع في مرحلة تالية بعد عدد من المراحل عاشتها ومارستها البشرية طوال تاريخها على الأرض. بداية بالشفاهة ثم التدوين والكتابية، باعتبارها تمثل مع هذه المراحل (السابقة) أشكال وصيغ التعبير في الثقافة البشرية، ومن ثم تجلت الصورة بوصفها علامة ثقافية، ومصدر استقبال وتأويل.

٢. أهمية الصورة في الألعاب الالكترونية:

من فعاليات الصورة (في الإعلان والإعلام والدراما) ما تلعبه بوصفها نصاً متحركاً، قابلاً للتصديق باعتبار أن الخبر المصور يحول المشاهد إلى شاهد عيان، ونظراً لتدخل عناصر إضافية مهمة (الإخراج والمونتاج وغيرها) في العمل، حيث أثبتت بعض الدراسات أن جمهور المشاهد لم يعد يصدق الصور، ولم يعد يأخذها كما هي، وإنما يتراوح بين تكذيب ساخر إلى تصديق أعمى (عبد الباسط سلمان، ٢٠٠١، ص ١٤٤).

يبرز د. عبدالله الغدامي (عبدالله الغدامي ٢٠٠٦، ص ١٠٧-١١٨) أهمية الصورة بخمسة أسس تمثل ما يدعوه بـ "نحو الصورة" وهي:

٣. الصوت معضد للصورة في اللغة الرقمية:

يعد الصوت وسيط مهم بي الإنسان والبيئة التي يعيش فيها، وهو عادة يقسم إلى صوت مرتفع وآخر منخفض، أو أصوات منفرة وأخرى محببة. وقد بدأ الموسيقى شيفر دراساته حول كون الصوت مجالاً مهماً في الاتصال، أو "الاتصال الصوتي". وقد تبعه في البحث "تروا"، الذي خلص إلى أهمية الصوت في كونه وسيلة لتبادل المعلومات. وخلص إلى أنه عادة يرجع الصوت إلى السؤال: ما أو من؟ أي السؤال عن مصدر الصوت، إلا أنه لاحظ أن بيئة المستقبل، يمكن أن تتقبل أصوات ربما حادة أو منفرة،

مثل تلك الصفارة (الصوت الحاد) التي تسبق تشغيل الإنترنت، ومع ذلك لا يشعر المستمع بالنفور، لأنها تهيئ المستمع إلى الدخول في الشبكة العنكبوتية (مصطفى حجازي، ١٩٩٠، ٤٨).

إجمالاً يمكن الإشارة إلى أن عناصر بناء الأعمال الإبداعية والفنية "الرسم واللون"، "الحركة"، "الكلمة". بالإضافة إلى الصورة والصوت ضمن المعطيات الرقمية، كلها تلعب دورها المتميز جمالياً ومعرفياً من خلال الكمبيوتر أو وسيلة التقنية الرقمية في التلفزيون والتليفون المحمول وغيره.

الجديد أن تلك التقنية أبرزت الصورة وجعلتها في المقدمة، بينما أزاحت الكلمة إلى المؤخرة؛ وهو ما دعي البعض إلى دراسة تلك المعطيات والبحث عن بلاغة جديدة لها، هي "فن الإقناع في وسائل الإعلام الإلكترونية، أو فن توجيه المحتوى"، في أنواع جديدة من الخطاب، كالبريد الإلكتروني، صفحات المواقع، ألعاب الفيديو، المدونات، والصور المعدلة ليناسب الوسط الذي يُقدم عبره (الإنترنت). البلاغة هنا تهتم بالعلاقة بين الصورة والنص (في الأفلام، الإعلانات، صفحات الإنترنت، الخ)، الصور في البلاغة المرئية تعبيرات عقلية عن المعنى الثقافي".

يستوعب مصطلح بلاغة الإنترنت جوانب جديدة للدراسة، قد يساعد في تفسير كيفية الإقناع، والتأثير في هذه البلاغة، عندما يُعاد تشكيلها في الوسط الإلكتروني، والأهم أنه يساعد في تفسير كيف يدعم الاتصال طرق التعبير عن الذات والإبداع المشترك؟ فبلاغة الإنترنت تُقاس علي جانبيين: الأول وظيفي (مجموع ما يجعل الموقع مُستخدماً بسهولة، ومُفضلاً)، والآخر جمالي (الاعتبارات المرئية، النصية، والتفاعلية).

ثالثاً: واقع الطفل على الشبكة العنكبوتية

ان الأطفال على اختلاف مناطق سكناتهم وانتماءاتهم الوطنية يشعرون بحاجتهم الى اللعب يبادرون بالفعل الى اللعب لسد حاجتهم هذه لا يخفى ان الكبار كذلك يميلون يشعرون تلقائياً في بعض الاحيان لمثل هذه الالعاب الجديدة (حنان عبد الحميد العناني، ٢٠٠٢، ص ١٥)، لذا يلجأ الأطفال لمختلف الالعاب لسد هذه الحاجات واشباع الرغبات ومن بين هذه الالعاب والتي تعتبر الاوسع انتشاراً، والاكثر استعمالاً، وهي الالعاب الالكترونية التي تتميز عن الوسائل الترفيهية الاخرى مثل

التلفزيون ، الكمبيوتر ، بأنها وسائل ترفيهية تسمح للاعب بالانخراط مركبا في السيناريو المقدم و التحكم في المحيط.

١. يلاحظ المتابع أن "الطفل" يوجد على الشبكة، ضمن مواقع ذات اهتمامات أخرى، غير الطفل (غالبا) منها مواقع المرأة، المواقع الطبية، مواقع تعليمية، مواقع المجالات والدوريات الورقية، مواقع عقائدية ودينية، ثم بعض مواقع الألعاب والتسلية والتي غالبا ما تكون ضمن نشاطات إحدى المحال الكبرى لترويج بضائعها ولعل مجمل سلبيات تلك المواقع في مجملها (خالد محمد أبو شعيرة ، ٢٠٠٩ ، ص ٣٣٤-٣٣٥) وهي: عدم الالتزام الدقيق بخصائص المرحلة العمرية للطفل، وحتى الآن لا يوجد في المواقع العربية ما يشير إلى المرحلة العمرية الذي يخاطبها. وكأن الموقع يرى وضع كل الأطفال في سلة واحدة.

٢. مخاطبة الطفل الأنثى والذكر على قدر واحد من التناول؛ سواء في الموضوع أو

المعالجة، على الرغم من أهمية التمييز بين الجنسين خصوصا بعد الثانية عشرة
٣. تقديم المفاهيم الغربية للأعمال المترجمة للطفل بشخصياته، ومفاهيمه وكأنه الشخصية النموذج الذي يجب على الطفل الاقتداء به، فشاعت شخصيات "السوبرمان"، "الرجل الأخضر"، وغيرهما بكل ما تحمله من مفاهيم أقل ما يقال فيها إنها في حاجة تدجين ومواءمة، وتلك المواقع لم تختلف عن بعض المجالات المترجمة للطفل ويتم تداولها في الأسواق.

٤. سهولة النشر، والرغبة في الوجود على شبكة الإنترنت، شجع البعض على اقتحام عالم الطفل، دون دراسة حقيقية لاحتياجات الطفل، وبلا وعي بخصائص الطفل النفسية والتربوية والسلوكية.

٥. أما عن مضامين الموضوعات التي تقدم للطفل، فهي على شقين إم البعد عن روح الطفل في التناول مع تقديم المعلومة قبل التناول الفني، أو الإهتمام بالمعلومة البعيدة دون القربية، وربما أنسب مثال على ذلك، تناول وتقديم الشرائع الإسلامية قبل الإهتمام بالسلوك الإسلامي والدلالة القيمية، وهي التي يحتاجها الطفل أكثر.

ولذلك يجب البدء في تصميم البرامج الثقافية والتربوية والتعليمية للطفل، يعد الخطوة الأعلى لإنجاز تلك المهمة، مع ضرورة توافر ملمح عام ومنها:

- أن يوفر للطفل المعلومة، وإبراز السلوك القويم والقيم العليا، كل ذلك في إطار جذاب وشيق، معتمدا على مراعاة المرحلة العمرية للطفل، مع إعمال التفكير الابتكار لدى الطفل.
- كما أن توفير الأسطوانات أو الأقراص الإلكترونية (الديسكات) بات شائعا، ولا يجب إغفال أهميته كخامة وكوسيلة قادرة على احتواء كم هائل من المعرفة.
- أن يضم الديسك أو الأسطوانة على التتابع والتوازي، المادة اللغوية والمادة الفنية أو الرسومات المكملة التوضيحية. وقد وجد المختصون أن الألوان "الأصفر- الأحمر- الأزرق" هي أهم الألوان للطفل حتى سن التاسعة.
- كما يجب أن يكون الخط واضحا وكبيرا.
- يجب أن تكون الرسوم مكملة للمعنى، بل ويمكن الاستغناء عن المفردات الكثيرة، مقابل التوضيح بالرسم مع الجمل القصيرة. هذا بالإضافة إلى إبراز الصورة المقربة، وإهمال الخلفية في الرسوم التوضيحية، وتوظيف تقنيات الكمبيوتر في إبراز الصورة من أكثر من جانب أو بأبعادها الطبيعية.
- مع استخدام التقنيات الحديثة في إطار من الإخراج الفني الملائم الجذاب.
- البعد عن النصح والإرشاد وبالعموم عن المباشرة وإصدار الأوامر للطفل، حتى يعتاد الطفل على استنتاج الحقائق.
- أن تغلب روح الطفولة على المادة المنشورة (الملائمة لسن الطفل ولجنس الطفل).
- تقديم المادة الثقافية، العلمية، التعليمية في إطار يحث الطفل على المشاركة، وتأهيله للتفكير الابتكار، بعيدا عن التلقين.
- أن يصبح التعامل مع جهاز الكمبيوتر ومعطياته (في النهاية) لعبة بين يدي الطفل.

رابعا: سلبيات الألعاب الإلكترونية :

- هناك سلبيات ناجمة من الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية، وهي:
- الاختيار الخاطئ للألعاب المناسبة بناءً على العمر؛ فهناك ألعاب إلكترونية وألعاب فيديو تعتمد على العنف، مما يزيد من سلوك الأطفال العنفواني، ففي كثير من ألعاب الفيديو يُسيطر على الأطفال بالعنف الموجود في اللعبة، من

خلال مُشاهدته بأعينهم، ومحاولة تطبيقه على الواقع. تُولد العزلة لدى الأطفال، والإسهام في التشويش الفكري بين العالم الوهمي الافتراضي المتوقّر في الألعاب، والعالم الحقيقي الذي يعيشون فيه، وذلك لا ينحصر على الأطفال فقط بل على الشباب أيضاً.

- بناء العديد من المعتقدات والأفكار الخاطئة في عقول الأطفال والشباب، والتي قد تتعارض مع التربية الصحيحة، التي ينشأ عليها الأبناء من آباءهم، كما أنها قد تتخالف مع العادات الموجودة في المجتمع ذاته.
- إهدار الوقت الكثير الذي يقضيه الأشخاص في اللعب، والإدمان على الألعاب الإلكترونية دون الشعور بذلك، ممّا يؤدي إلى إلهاء الشباب والأطفال عن الأمور المهمّة كالدراسة وغيرها.
- التعرّض للمشاكل الصحيّة مثل زيادة الوزن، ومشاكل العيون، وتقوُّس في الظهر؛ فقد أثبتت الدراسات أنّ الأطفال الذين يمارسون هذه الألعاب يعانون من قلة التركيز.

لقد نالت تقنيات الثورة الرقمية الجديدة إهتمام المبدع، نظراً لتأثيرها المباشر وغير المباشر على حياة الإنسان اليوم. وقد عالج المبدع العربي في مجال الطفل هذا المعطى الجديد، من خلال رصد ملامحه والتعبير عن مدى تأثيره بل والبحث عن التضاد والتناقض الذي قد يتجلى بهيمة التقنية الجديدة وإنسانتها، على الإنسان الذي اخترع التقنية وابتكر آلياتها.

١. الأضرار في الجانب الاجتماعيّ للألعاب الإلكترونية:

يُعرّضُ إدمانُ الألعاب الإلكترونية الأطفال والمراهقين إلى خللٍ كبير في علاقاتهم الاجتماعية؛ حيثُ يعتادُ الطِفْلُ السّرعَة في هذه الألعاب؛ مما قد يُعرّضه لصعوبة كبيرة في التأقلم مع الحياة الطبيعية ذات السّرعَة الأقلّ درجة؛ الأمر الذي يقوده إلى الفراغ النفسي والشعور بالوحدة سواءً في منزله أو مدرسته (حسين الجارودي، ٢٠١١).

تُنمّي الشّخصيات الافتراضية في الألعاب الإلكترونية فكرة الانفصال عن الحياة الواقعيّة لدى الأطفال، إذ تقودهم للتعامل بمنطق هذه الشّخصيات الخيالية في حياتهم، مما يولّد الكثير من التّحدي والعنف والتّوتر والعراك الدائم مع محيطه. تُنشئ الألعاب الإلكترونية أطفالاً غير اجتماعيين، إذ إنّ الطفل الذي يقضي في ممارسة هذه

الألعاب ساعاتٍ كثيرةٍ دون أدنى تواصلٍ مع الآخرين سيصبحُ انطوائياً وغير اجتماعيٍّ، بعكسِ الألعابِ الشَّعبيةِ التقليديةِ التي تتميزُ بالتَّواصلِ.

بالإضافة إلى أنّ الطفل الذي يُسرفُ في قضاء الوقت في الألعاب الإلكترونية سينعزل عن العالم الحقيقي ليجد نفسه مفتقداً مهارات التَّعامل مع الآخرين وإقامة العلاقات والصِّداقات؛ مما يُحوِّله طفلاً خجولاً لا يستطيعُ التعبير عن نفسه ومكنونه، ان هذه الظاهرة تحاول (حنان مالك ٢٠١٩، ص ١٦٨). في تفسيرها لعملية الاشباع لدى الاطفال ، وفقاً لنظرية الاستخدامات والاشباع الاعلامية، القائمة على عناصر اساسية تستخدم من قبل الاطفال في الالعاب لتتنشي الازواح الاجتماعية والنفسية من خلال استخدام وسائل الاعلام الرقمية(احمد بدر، ١٩٨٠، ص١٦٧) . وبناءا للدوافع التي تفرضها رغبات الاطفال في استخدام الالعاب الالكترونية التي تؤدي بنظر الطفل الى تلبية رغبته الإشباعية من خلال الاستخدامات . التي تؤثر لاحقا على الحالة الاجتماعية والصحية للأطفال نتيجة الاستخدامات الدائمة للألعاب (الادمان).

٢- الاضرار في الجانب الصحي للألعاب الإلكترونية على الطفل:

ومع انتشار الألعاب الإلكترونية، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، موضحة أن الجلوس لساعات عديدة أمام الحاسب أو التلفاز يسبب آلاماً مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضراراً بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة (مريم قودير، ٢٠١١-٢٠١٢، ص ٤٥-٤٦) .

كما تؤثر الألعاب الإلكترونية سلباً على نظر الأطفال، (وليد بن محمد العوض ٢٠٠٥، ص ٨) ، إذ قد يصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته للعب، كما أن حركة العينين تكون سريعة جداً أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يزيد من فرص إجهادها، هذه بدورها تؤدي إلى حدوث احمرار بالعين وجفاف وحكة وزغللة، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحياناً بالقلق والاكتئاب (الهام حسني، ٢٠٠٢).

٣. نموذج من الألعاب الرقمية المستخدمة:

انتشرت الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، لقد باتت تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة (مها حسني الشحروري، ٢٠٠٨، ص ٣١) التي تحدها العناصر الأساسية وهي:

- الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أو قنـاع الأبعاد الثلاثة (3d)

- أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت مما ساهم ذلك بانتشار هذه الألعاب انتشاراً واسعاً وكبيراً حيث نمت نمواً ملحوظاً وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل للأطفال اليوم (محمد أحمد صوالحة، ٢٠١٤، ص ٢١-٢٢)، حيث إنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم. كما أن ألعاب الألعاب الإلكترونية لم تعد حكراً على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب.

٤. الألعاب الإلكترونية على شبكة الانترنت:

إن محاولات الناشرين لاقتحام الانترنت ليس كبيرة جدا والسبب لا يثمتل في أن الانترنت ليست مهمة ولكن لان انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث، فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين، لكن في السنتين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال:

- تطوير بوابات بمتابعة واجهات للناشرين من اجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة.
- تطوير العناوين القابلة للعب على الخط بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالانترنت.
- تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.
- توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجان

• تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة (multi-joueurs jeux massivement) أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط.

• تطوير نشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة.

٤. الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة:

يُعد سوق الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالمين وقد أظهرت دراسة قامت بها " جي اف ك " K.F.G عن وجود تشكيلة واسعة (عدة آلاف من العناوين) وهي في تزايد مستمر كما أن تنوع أصناف الألعاب الإلكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر مما أدى الى ضبط اتجاه عمالقة الألعاب الإلكترونية إلى هذا النوع من الحوامل (محمد سلمان فياض الخزاعلة وآخرون ، ٢٠١١ ، ص ٤٩-٥٢).

وتظهر التحليلات التي قامت بها " جي اف ك " بان هنالك أنواع معينة هي الأكثر انتشارا مقارنة ببقية العناوين: (العاب الرياضة، الألعاب الكلاسيكية، العاب التقمص ألعاب المجتمع. وبالمقارنة مع العاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير على سبيل المثال العاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف المحمولة، في حين هي الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر كما تمثل العاب (كازوال غايمس " gams casual) نوعا خاص بسوق الألعاب على الهواتف المحمولة، فهي عبارة عن العاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة وفي مختلف الوصفيات اليومية، وتعد البيلياردو "تيتريس" tetris النموذج الرمز والأكثر انتشارا في أوروبا مثلا، لكن توجد العاب أخرى على غرار العاب (البيلياردو "ميس تري مونيوس mansion mystery، و" بينيول pinball، و" جي تي اي بينيول " pinball GTI و" ٣ دي بول " 3dpool والعاب كسر الأحجار مثل "بورك بريكر دولوكس" puluxe).

نموذج لعبة بي جي الاللكترونية

صدرت لعبة بي جي المعروفة أيضاً بلعبة ساحات معارك اللاعبين المجهولين عام ٢٠١٧ في شهر آذار/مارس، وكانت نسختها الأولى مخصصة لأجهزة الكمبيوتر وأنظمة تشغيل ويندوز وإكس بوكسون ليتم فيما بعد طرح النسخة الجديدة للهواتف المحمولة وأنظمة تشغيل أندرويد ونظام ios .

لا تعتبر لعبة ببجي لعبة فريد بالمطلق، فهي من نمط الألعاب القتالية وألعاب إطلاق النار المعروفة على غرار لعبة كأونتر سترايك الشهيرة وغيرها، لكن في لعبة ببجي يقوم اللاعبون بالقتال بنظام فردي أو نظام فريق بواقع ١٠٠ لاعب عبر شبكة الإنترنت من أماكن مختلفة في العالم، ولن ينجو منهم إلا لاعب واحد! فهم أعداء جميعاً (سامي محمد الختاعنة، 2013، ص ٦٦-٦٧)

وفي تفاصيل لعبة الربجي أو بوبجي أو باتل جراوند، وسنتعرف أكثر على مخاطر لعبة ببجي التي تنصح الأجهزة الأمنية بتجنب هذه اللعبة، لكن ما يميز هذه المادة أننا سنقدم لكم مجموعة من تجارب قراءة ورواد موقع حلوها مع الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو ومن بينها لعبة ببجي إضافة إلى آراء الخبراء والزوار، اقرأ حتى النهاية.

ويمكن أن نلخص خطورة لعبة ببجي بالنقاط الرئيسية التالية:
- تنمية العنف عند اللاعبين بشكل كبير من خلال تعاطيهم مع مختلف أنواع الأسلحة النارية والبيضاء، ووضع هدف قتل 99 لاعب.

- تخلق مثل هذه الألعاب هوساً عند اللاعب تجعله يقضي ساعات طويلة خلف شاشة الكمبيوتر أو الهاتف المحمول. (تعرف أكثر على مخاطر قضاء الأطفال أوقاتهم خلف الشاشات)

- التدمر الزائد، حيث أفاد الكثير من الأهل أن أبناءهم يتدمرون من أبسط الطلبات أو حتى من أداء أقل واجباتهم لأنهم يرغبون بإطلاق النار وقتل اللاعبين الآخرين حتى النهاية دون مقاطعة!، وهذا ما سنراه في القصص الواقعية التي سنوردها في نهاية هذه المادة.

- التخلي التام أو شبه التام عن المسؤوليات، حيث يتخلى مدمن الألعاب الإلكترونية ومنها لعبة برجي عن مسؤولياته تجاه عائلته.

- التراجع الدراسي عند الأطفال والمراهقين نتيجة تعلقهم بمثل هذه الألعاب.
- تطور السلوك العدواني والعنيف في شخصية الأطفال والمراهقين نتيجة ما يتعرضون

له من محتوى عنفي عبر لعبة ببجي وشبهاتها

- حدوث خلافات زوجية نتيجة إدمان الأطفال على لعبة ببجي وما شابه.

- تحول بعض اللاعبين إلى مجرمين ارتكبوا جرائم قتل وشروع بالقتل.

لقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاعتصام والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام أو الألعاب الإلكترونية ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة وقد يمكن الإشارة إلى جزار نيوزيلندا. ورأت الاختصاصية في علم النفس العيادي ميريام أبو عون: بأن هذا النوع من الألعاب خطورة كبيرة لأنها تجعل الإنسان يهرب من واقعه ليعيش في عالم آخر بعيداً من الحقيقة فلا يدرك دائماً الفرق بين العالم الحقيقي والعالم الافتراضي الذي تعرضه اللعبة (جويس جريس، ٢٠١٩).

وهنا نستنتج التالي :

- تعلم الألعاب الإلكترونية الأطفال مهارات الاحتيال.
- إذ يحتاجُ بعضُ الأطفال المال للإنفاق على هذه الألعاب؛ مما يدعوهم لممارسة الاحتيال والنصب على والديهم بادّعاء مصاريف أكاديمية مثلاً.
- العنف الذي تحتوي عليه الألعاب الإلكترونية هذه الأيام لا حد له، ويمارس دون أي مسوغ، ويتم في بعض الحالات تحديد السلوك غير الأخلاقي وغير المهذب كهدف لهذه اللعبة أو الألعاب.
- غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب .
- عدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبنائهم من الألعاب وعدم الوعي بمخاطر هذه الألعاب يؤدي الى مخاطر عديدة في المجتمعات .
- تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن.
- تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة عند الطفل مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة.
- وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها على شاشة التلفاز أو يمارسها في الألعاب الإلكترونية.
- نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق.

- تعلم الألعاب الإلكترونية الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان التي تقودهم في النهاية إلى ارتكاب الجرائم.
- تسبب الألعاب الإلكترونية على ابتعاد الأطفال عن ممارسة واجباتهم المدرسية وتبعد عنهم حافز القراءة .

خاتمة:

تساهم الألعاب الإلكترونية في زيادة الانفصال الأسري، كما تزيد ارتباط الطفل بقيم المجتمعات الغربية؛ مما يفصله عن مجتمعه وثقافته وقيمه .
تصنع الألعاب الإلكترونية أطفالاً أنانيين يفكرون في إشباع حاجاتهم من الألعاب فقط، دون أن ينتهوا لوجود من يشاطرهم اللعب، فتحدث الكثير من المشاكل بين الأشقاء على دور اللعب، بعكس الألعاب الشعبية التقليدية التي تتميز بأنها ألعاب جماعية.

٥. قائمة المراجع:

- الكتب

- ١- عبدالله الغدامي ، (٢٠٠٦)، تشريح النص "مقاربات تشريحية لنصوص شعرية معاصرة ، ط٢ ، المركز الثقافي العربي ، الدار البيضاء.
- ٢- مها حسني الشحروري ، (٢٠٠٨)، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها ، دار المسيرة ، عمان.
- ٣- بشير العلاق، (٢٠٠٦) ، قاموس دار العلم التكنولوجي للمعلومات والاتصال ، ط١ ، دار العلم للملايين ، بيروت .
- ٤- حنان عبد الحميد العناني (٢٠٠٢)، اللعب عن الأطفال ، ط١ ، دار الفكر للطباعة والنشر ، عمان.
- ٥- خالد محمد أبو شعيرة ، (٢٠٠٩) المدخل إلى علم التربية ، ط١ ، مكتبة المجتمع العربي ، عمان.
- ٦- محمد سلمان فياض الخزاعلة وآخرون ، (٢٠١١) ، اللعب عند الأطفال و تطبيقاته التربوية ، ط١ ، دار صفاء للنشر والتوزيع ، عمان .

- ٧- حنان مالك، (٢٠١٩)، التدريب على تقويم الصورة في الافلام من اجل التربية على التفكير الناقد، دار النهضة العربية، بيروت.
- ٨- احمد بدر، (١٩٨٠)، الاتصال الجماهيري بين الاعلام والدعاية والتنمية، ط١، وكالة المطبوعات ، الكويت .
- ٩- جوزيف ماشلي،(١٩٨٣)، التكوين في الصورة السينمائية ، ترجمة ، هاشم النحاس ، الهيئة المصرية العامة للكتاب ، القاهرة .
- ١٠- عبد الباسط سلمان،(٢٠٠١) ، سحر التصوير، الدار الثقافية للنشر، القاهرة.
- ١١- محمد أحمد صوالحة،(٢٠١٤)، علم نفس اللعب ، ط١ ، دار المسيرة للنشرة التوزيع ، عمان .
- ١٢- مصطفى حجازي ، (١٩٩٠)، الاتصال الفعال في العلاقات الانسانية والادارية ، المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر والتوزيع ، بيروت.
- ١٣- محمد محمود الحيلة ،(٢٠١٣) ، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيا و تعليميا وعلميا ، ط٧ ، دار الميسرة ، عمان .
- ١٤- سامي محمد الختاتنة،(٢٠١٣)، سيكولوجية اللعب ، ط١ ، دار مكتبة الحامد ، عمان.

- مجلات علمية :

- ١- خالد ممدوح العزي،(٢٠١٨) ، مجلة الحياة النيابية، مجلة فصلية العدد ١٠٩، كانون الاول \ديسمبر، بيروت،
- ٢- ليال حلواني،(٢٠١٩) الفنون وملامسة الدواخل (كيف يفضح الفن الغرائز)، مجلة نشر بحث ، مجلة فصلية ، العدد ١٥ ، شتاء، مركز البحوث والتنمية المستدامة ، لبنان .

- صحف :

- ١- إلهام حسني، (٢٠٠٢). ألعاب الكومبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذن. جريدة الشرق الأوسط. العدد ٨٥٥٩. ٥ مايو ٢٠٠٢.
- ٢- جويس جريس ، أوجه الشبه بين لعبة "PUBG" وسيناريو مجزرة نيوزيلندا (صور وفيديو) ، صحيفة النهار اللبنانية " 15 آذار ٢٠١٩.
- ٣- هند الخليفة، (٢٠٠٩)، الحياة الافتراضية تساعد على عمليات التعليم والتدريب والتواصل مع الغير، جريدة الرياض، العدد ١٤٩١٧، ٢٧ ابريل\نيسان ٢٠٠٩.
- ٤- يوسف الحضيف، (٢٠١٠)، هناك حياة افتراضية رائعة، جريدة الرياض. العدد ١٥٢٢٦، ٢ مارس\اذار ٢٠١٠.

-دارسات :

- ١- وليد بن محمد العوض (٢٠٠٥)، دور استخدام شبكة الإنترنت في التحصيل الدراسي لدى طلاب جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية ، رسالة ماجستير (غير منشورة) جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية ، السعودية.
- ٢- مريم قودير، (٢٠١١-٢٠١٢) أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ،رسالة ماجستير، قسم علوم الإعلام والاتصال ، كلية العلوم السياسة والإعلام ، جامعة الجزائر ٣، الجزائر.
- المواقع الالكترونية "النت "

- ١- ديجي عزامي، الوثائقي بين-العلم-والفن/الكاميرا، والعلم مقدمة لتاريخ مسارين موقع الجزيرة ،انظر الى الرابط: <https://doc.aljazeera.net/magazine/>
- ٢- حسين الجارودي، (٢٠١١)، اضرار العاب الكمبيوتر على الاطفال. تم استعراضه على الرابط <http://waelarabic.in-goo.com/t596-topic>