# تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة الكوفيد 19 في المجتمع الجزائري

# The Effect of Electronic Games on Children's Behavior in Light of the Covid-19 Pandemic in the Algerian Society

زكية العمراوي*
جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي (الجزائر)
lamraoui.zakia@univ-oeb-dz
نورة تمرابط
جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي (الجزائر)
tamrabet.nora@univ-oeb-dz

**ملخص:**
تهدف الدراسة إلى الكشف عن الانعكاسات السلوكية لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال فترة الحجر الصحي. وتم توزيع استبيان على عينة عرضية اشتملت على 240 مفردة، وقد توصلنا إلى أن إلغاء كافة النشاطات والممارسات المجتمعية ساهمت في زيادة معدل ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، كما أن دوافع تشجيع الأسر لممارسة أطفالها للألعاب الإلكترونية يرجع إلى الاعتقاد الشائع بأنها مجرد وسيلة من وسائل التسلية والترفيه وتنمية المهارات، في حين أن آثار الألعاب الإلكترونية على الأطفال تصنف إلى آثار إيجابية ترتبط بتحفيز التفكير، الذكاء والنشاط، وتحسن التواصل، أما الآثار السلبية فتتجه نحو ممارسة العنف، الخمول، الميل إلى العزلة، عدم تقبل الانتقادات وغيرها.

**كلمات مفتاحية:** ألعاب إلكترونية؛ سلوكيات الأطفال؛ جائحة الكوفيد 19؛ مجتمع جزائري.

Abstract:
The study aims to reveal the behavioral implications of children's playing electronic games during the quarantine. A questionnaire was distributed to an accidental sample that included 240 subjects. We found that the abolition of all societal activities and practices contributed to an increase in the rate of children playing electronic games, families consider electronic games as means of entertainment and Skills development, while their effects on children are classified into positive effects related to stimulation of thinking, intelligence, activity, and improve communication, and negative effects related violence, lethargy, tendency to isolation, refuse of criticism.

Keywords: electronic games; children's behavior; the covid-19 pandemic; Algerian society.

**المؤلف المرسل:** زكية العمراوي ، **الإيميل:** lamraoui.zakia@univ-oeb-dz

## 1. مقدمة:

اللعب هو نشاط موجه أو غير موجه يقوم على استغلال الطاقة الحركية والذهنية في آن واحد، ويقوم به الإنسان عادة لتحقيق المتعة والتسلية والتعلم بطريقة غير مباشرة. فاللعب غريزة إنسانية تنشأ مع الإنسان منذ لحظات ولادته الأولى، ومن خلاله يكتسب أنماطا سلوكية تنعكس على المواقف التي تواجهه كما ويسهم في تنمية السلوك والشخصية بأبعادها العقلية والجسمية والوجدانية[1]، إلا أن هذا المفهوم قد شهد تغيرا ملموسا بعد القرن العشرين، ففي الوقت الذي كان فيه اللعب يرتبط بصياح الأطفال وانفعالهم الحركي في مكان مكشوف، أنتجت حتمية مسايرة التكنولوجيا سياقا آخر للعب يتجه نحو رقمنته عبر تقنيات متطورة، وبالتالي أصبح هذا التغيير فرصة أمام هذه الشريحة لمواكبة مفاهيم العصر واستيعابها وتسهيل الوضعيات التعليمية والترفيهية للأطفال عبر بيئة تقنية-ثقافية جديدة تتيح إمكانية تطوير المهارات وتعزيز التركيز والذكاء. لكن ذلك لا يعني أن الموضوع إيجابي مطلق، فالتأثيرات الخفية للألعاب الإلكترونية في سياقها السلبي رفعت من مستوى الاندماج مع الخصائص الافتراضية للتكنولوجية وبالتالي تثبيط الذكاء الاجتماعي والوجداني لدى الطفل وانعزاله عن الواقع الفعلي، فأصبح المنطلق الوحيد الذي يقلص من حدة هذا التأثير هو وجود بعض النشاطات المجتمعية أمام الطفل كانتمائه لإحدى مؤسسات التنشئة الاجتماعية الثانوية كالمدرسة، دور الحضانة... أو التجمع مع الأصدقاء في الخارج. لكن السياقات الجديدة التي فرضتها بروتوكولات التباعد الاجتماعي بسبب جائحة الكوفيد 19 شكلت مسارا آخر للتغيير في طبيعة الحياة الاجتماعية للأفراد وبالتالي أصبح الجميع أمام واقع آخر يفرض ضرورة التخلي عن جميع الممارسات الخارجية والتوجه نحو تطبيق إجراءات الحجر الصحي مما شكل بذلك فرصة أمام الكثير من الأطفال لتطور خصائصهم الافتراضية عبر مزاولة الألعاب الإلكترونية خاصة في ظل غياب معايير الرقابة الأسرية وعدم الاهتمام بمضامين الممارسات اليومية للطفل وبمدى خطورتها.

## 2. التصور المنهجي للدراسة

### 1.2 الإشكالية:

اتجه العالم بعد القرن العشرين نحو نمذجة تحديثات جديدة في تصورات الحياة الاجتماعية تنطلق من استخدام وسائل الإعلام الحديثة والتكنولوجيات الرقمية في مختلف المجالات الاجتماعية، الثقافية، الفكرية والإنتاجية مع الأخذ بعين الاعتبار قدرتها على تقليص الحواجز الجغرافية والزمنية بين الأفراد، كما نتج عن هذا التغير تصميم تكنولوجيات تجمع بين خاصتين ترتبط الأولى بقدرتها على التواجد أينما يتواجد الفرد، أما الخاصية الثانية فتجمع بين قيم الفردانية في التعامل مع هذا النوع من التكنولوجيا ومعايير العلاقات الاجتماعية من خلال قدرتها على الربط بين الأفراد من مختلف الجماعات الثقافية دون ضرورة التواجد في موقع واحد.

فالآفاق والتطلعات التكنولوجية المعاصرة ساهمت في تغيير مفهوم أغلب الممارسات الاجتماعية من بينها خاصية "اللعب" لدى الأطفال كنشاط قادر على تنمية القدرات العقلية والحركية والاجتماعية لدى ممارسيها والتي بدورها فرضت عليها ضرورة مسايرة الحتمية التكنولوجية من خلال تصميم نماذج مختلفة من الألعاب الإلكترونية تمتاز بقدرتها على تقديم عالم افتراضي مميز عبر مختلف التكنولوجيات كالحواسيب، الهواتف الذكية واللوحات الإلكترونية مما يساهم في التفضيل بينها وبين النوع التقليدي للعب الذي يعتمد على التجسيد الواقعي لممارساته.

وبهذا شهد مفهوم اللعب تغيرا ملموسا نتيجة للتغيرات السريعة التي أحدثتها سياقات القرن 20م، ففي حين ارتبط لعب الأطفال بتعالي صيحاتهم وضحكاتهم الجماعية في منطقة مكشوفة غالبا، جاءت ولادة أجيال عديد من ألعاب الفيديو كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي احتلت حياتنا بكل تفاصيلها وبات مألوفا مشهد الطفل الذي يجلس في يوم عطلته وحيدا أمام شاشة رقمية ليبدأ بذلك بناء عملية تفاعل مع ألعابه التي تصنف كوسائل حديثة لامتصاص الغضب وترميز أوقات ممتعة تتلاءم مع متطلبات العصر حيث انتقل اهتمام الصغار إلى

الألعاب الإلكترونية التي بدأت تجذبهم ذكورا وإناثا منذ سن الثالثة[2] ، وبالتالي شكل هذا الطرح بداية للانفصال بين اتجاهين، يؤمن الأول منهما بقدرة الألعاب الإلكترونية على بناء بعض العمليات المعرفية لدى الطفل، في حين يركز الاتجاه الثاني على سلبياتها، وكلا الاتجاهين يقيمان مجموعة من الافتراضات يصعب عدم أخذها بعين الاعتبار، ومع ذلك يمكن اعتبار مضامين القرن الواحد والعشرين بداية للانفصال عن مجموعة من السياقات التربوية التي يعتمد فيها على التواصل الاجتماعي والتجسيد الواقعي لمظاهر اللعب في تنشئة الطفل لتنمية ذكائه الاجتماعي، النفسي واللغوي.

إضافة إلى ذلك فقد أنتجت المتغيرات الاجتماعية المعاصرة في ظل توجه جميع الأبنية الاجتماعية نحو تفعيل بروتوكولات التباعد الاجتماعي لمنع انتشار فيروس الكوفيد 19 افتراضات جديدة جعلت جميع الأسر في العالم أمام سياق جديد يبحث في قياس مدى اندماج الأطفال مع الخصائص الافتراضية لتكنولوجيا اللعب المعاصرة خاصة في ظل غياب كافة الممارسات والنشاطات المجتمعية.

وبناء على ذلك فإن مشكلة الدراسة تتجسد حول التساؤل الرئيسي التالي: ما هو تأثير اتجاه الأطفال نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية خلال فترة الحجر الصحي على سلوكياتهم؟

ولتضمين معالم الوضوح في سياقاتها الموضوعية يمكن أن نطرح التساؤلات الفرعية التالية:

- ما هي درجة إقبال الأطفال في المجتمع الجزائري على ممارسة الألعاب الإلكترونية خلال فترة الحجر الصحي من وجهة نظر عينة البحث؟
- ما هي دوافع تشجيع الأسر في المجتمع الجزائري لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية في فترة الحجر الصحي؟
- ما هي الانعكاسات السلوكية لممارسة الأطفال في المجتمع الجزائري للألعاب الإلكترونية خلال فترة الحجر الصحي؟
- إلى أي مدى يمكن حصر البدائل الترفيهية في سياقاتها الحسية-الحركية لضبط ممارسة الأطفال في المجتمع الجزائري للألعاب الإلكترونية في ظل غياب البدائل المجتمعية بسبب جائحة الكوفيد 19؟

## 2.2 تحديد المفاهيم

### 1.2.2. الألعاب الإلكترونية:

تعرف الألعاب الإلكترونية بأنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والهواتف الذكية والإنترنيت والتلفاز والفيديو[3]. كما ويطلق عليها أيضا بألعاب الفيديو video games واللعبة تعني نشاط تفاعلي حركي غير جدي لغرض التسلية والاستمتاع، أما كلمة فيديو فتعني أن هذا النشاط لابد أن يتم بواسطة وسيلة إلكترونية سواء أن كانت هذه الوسيلة طرف مباشر وهو الجهاز أو طرف غير مباشر كشخص آخر يلعب على الجهاز أو عن طريق الشبكة، وهي ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عن طريق أجهزة خاصة موصلة بالتلفاز أو أجهزة محمولة أو على الحاسوب أو الهاتف النقال ومن أمثلة تلك الأجهزة البلاي ستيشن وpsp ودريم كاست وx box [4].

أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التسلية والترفيه[5]. فالألعاب الإلكترونية هي نوع من الألعاب المتوفرة على شكل رقمي، تتم عن طريق الأجهزة التكنولوجية كالحواسيب، الهواتف الذكية، اللوحات الإلكترونية، كما ولها القدرة على تقديم واقع افتراضي ثلاثي الأبعاد يقترب من محاكاة الواقع لمستخدميها والتي يمكن ممارستها فرديا أو بشكل جماعي. وهي تتيح التفاعل بين الإنسان والآلة.

### 2.2.2. السلوك:

يعبر السلوك عن ذلك النشاط الذي يصدر عن الأفراد سواء كان إراديا أو غير ذلك من أقوال أو أفعال نتيجة تأثره بالبيئة التي يعيش ويتفاعل ضمن معطياتها[6]. فالسلوك الإنساني هو كل الأفعال والنشاطات التي تصدر عن الفرد سواء كانت ظاهرة يمكن

ملاحظتها وقياسها أم غير ظاهرة تتم بشكل غير ملحوظ، كما أنه ليس سياق ثابت بل يتغير ويرتبط ببيئة معينة[7].

إذن يشير مفهوم السلوك إلى كافة الاستجابات التي يمكن أن تصدر عن الأفراد نتيجة لتفاعلهم مع غيرهم أو نتيجة لتواصلهم بالبيئة الخارجية التي وجدوا ضمنها. والسلوك المعني بالدراسة يمثل كافة الأفعال الظاهرة التي يمكن قياسها وملاحظتها الصادرة عن الأطفال نتيجة لتفاعلهم مع الألعاب الإلكترونية.

### 3.2.2. الكوفيد 19:

إن فيروس كوفيد 19 هو مرض تتسبب به سلالة جديدة من الفيروسات التاجية (كورونا)، الاسم الإنجليزي للمرض مشتق كالتالي: "co" هما أول حرفين من "corona"، و"vi" هما أول حرفين من كلمة فيروس "virus"، و"D" هو أول حرف من كلمة مرض "disease". وأطلق على هذا المرض سابقا اسم "novel corona virus 2019" أو "nCoV-2019". فالكوفيد 19 فيروس يرتبط بعائلة الفيروسات نفسها التي ينتمي إليها الفيروس الذي يتسبب بمرض المتلازمة التنفسية الحادة الوخيمة "سارز" وبعض أنواع الأنفلونزا العادية[8].

الكوفيد 19 سلالة جديدة من الفيروسات التاجية (كورونا) يصيب الجهاز التنفسي للفرد المصاب، ظهر في أواخر عام 2019م في مدينة ووهان الصينية وقد تحول إلى جائحة عالمية بدء من مارس 2020م بسبب قدرته على الانتشار عبر التواصل المباشر مع المصابين يظهر في مجموعة من المؤشرات المرضية، وبالتالي شكل ذلك سياقا دوليا لإعلان حالة الطوارئ دوليا ومنع تجمع الأفراد وإلغاء كافة النشاطات المجتمعية من خلال فرض إجراءات التباعد الاجتماعي والجسدي.

## 3.2. منهجية الدراسة:

### 1.3.2. منهج الدراسة:

يمثل المنهج أحد أهم الضروريات المنهجية في البحث السوسيولوجي لقدرته على دراسة المشكلة والإجابة عن تساؤلاتها علميا، ولأن اختيار المنهج يتم طبقا لطبيعة الموضوع، تساؤلاته وأهدافه فإننا اخترنا الاعتماد على المنهج الوصفي لقدرته على تحليل الانعكاسات السلوكية لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال فترة الحجر الصحي وتفسيرها للوصول إلى تعميمات موضوعية.

### 2.3.2. مجتمع الدراسة وعينته:

تتجه الدراسة الحالية نحو الكشف عن التأثيرات السلوكية لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر مختلف الفئات الاجتماعية في المجتمع الجزائري، ونظرا لعدم قدرتنا على تحديد الحجم الكلي المجتمع المعني بالدراسة وخصائصه فقد اعتمدنا على العينة غير العشوائية "العرضية"، وبناء على ذلك اشتملت عينة دراستنا على 240 مفردة. من أهم ما يميز عينة دراستنا هو التباين من حيث الاستجابة للاستبيان لصالح الإناث بنسبة (68.33%)، أما الذكور فكانوا بنسبة (31.67%) تتراوح أعمارهم بين أقل من 18 سنة وأكثر من 40 سنة، حيث كانت أكبر نسبة لصالح الفئة (29-39) بنسبة (45.83%)، تليها فئة (18-28) بنسبة (31.67%)، ثم فئة أكثر من 40 سنة بنسبة (21.25%)، وأخيرا فئة أقل من 18 سنة بنسبة (1.25%).أما عن المستوى التعليمي لمفردات البحث فقد كان المستوى الجامعي للأغلبية بنسبة (94.16%)، في حين مثل المستوى الثانوي نسبة (5.42%)، أما المستوى المتوسط فكان بنسبة (0.42%). أما عن الوضع الاقتصادي العام لأسر المبحوثين، فيمثل الوضع الاقتصادي المتوسط أغلبية المبحوثين بنسبة (70.42%)، في مقابل (25.83%) للوضع الاقتصادي الجيد، أما (3.75%) فيمثلون الوضع الاقتصادي الضعيف.

### 3.3.2. أدوات جمع البيانات:

من الشروط الإجرائية في البحوث السوسيولوجية هو اعتماد الباحث الاجتماعي على أداة منهجية قادرة على الربط بين أهداف الدراسة والواقع المعني بتفسير مؤشراته، والتي يتم اختيارها تبعا لظروف ميدان الدراسة وخصائص مفرداته، وبناء على ذلك تم الاعتماد على "الاستبيان" كأداة منهجية لهذه الدراسة. ونظرا لعدم قدرتنا على التواصل المباشر مع مفردات البحث بسبب تداعيات جائحة الكوفيد 19 فقد اعتمدنا على "الاستبيان الإلكتروني" للإجابة عن تساؤلات الدراسة إمبريقيا.

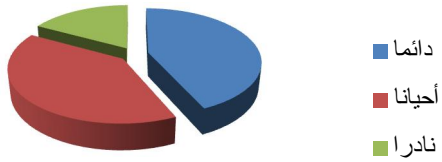
## 3. تحليل وتفسير البيانات:

### 1.3 ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية:

**الجدول 1: ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية**

| الاحتمالات | التكرارات | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| دائما | 104 | 43.33 |
| أحيانا | 95 | 39.58 |
| نادرا | 41 | 17.09 |
| المجموع | 240 | 100 |

**الشكل (01): ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية**



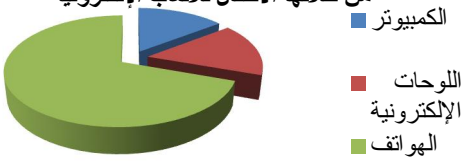

استنادا إلى نتائج الجدول رقم (01) والشكل البياني الموافق والذي يوضح ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال فترة الحجر الصحي، فإن أعلى نسبة من المبحوثين والتي قدرت بـ(43.33%) أكدوا أنه دائما ما يستخدم أطفالهم الألعاب الإلكترونية، فإلغاء كافة النشاطات والممارسات المجتمعية أمام الطفل يدفع إلى البحث عن بدائل أخرى تحاكي العالم الحقيقي في تصورها وتحاكي خصائصه العمرية وبالتالي يلجأ إلى أسهل وسيلة يمكن أن تحقق له ذلك من جهة ويسهل الحصول عليها من جهة أخرى، وهو ما يمكن اعتباره أحد أهم السياقات التي جسدتها تصورات التطور التكنولوجي بعد القرن العشرين، بحيث يسهل الاندماج مع الواقع الافتراضي فور التعرف عليه لسهولة التطبيق التصميمي الذي يؤخذ بعين الاعتبار عند إنتاج التطبيقات الإلكترونية. في حين أجمع (39.58%) من المبحوثين على أنه أحيانا ما يستخدم أطفالهم الألعاب الإلكترونية، تليها نسبة (17.09%) للذين اعتبروا أنه نادرا ما يتحقق ذلك، ويرجع ذلك إما لوجود بدائل أخرى للطفل تتجه نحو القدرة على إدارة وقت الفراغ بما يعزز من النشاط الحركي والذهني للطفل إلى جانب خصائصه التفاعلية، أو نقص الاهتمام والانجذاب للألعاب الإلكترونية أو تحكم أفراد الأسرة في مواعيد لعب أطفالهم.

### 2.3 الوسيلة التكنولوجية التي يمارس من خلالها الأطفال الألعاب للإلكترونية:

**الجدول 2: الوسيلة التكنولوجية التي يمارس من خلالها الأطفال الألعاب للإلكترونية**

| الوسيلة التكنولوجية | التكرارات | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| الكمبيوتر | 35 | 14.58 |
| اللوحات الإلكترونية | 38 | 15.83 |
| الهواتف الذكية | 167 | 69.59 |
| المجموع | 240 | 100 |

**الشكل (02): الوسيلة التكنولوجية التي يمارس من خلالها الأطفال للألعاب الإلكترونية**



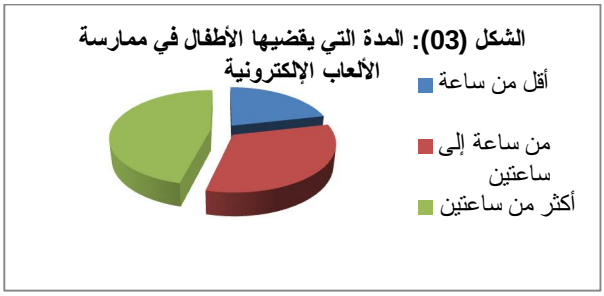

من خلال نتائج الجدول رقم (02) والشكل البياني الموافق له، والذي يوضح الوسيلة التكنولوجية التي يمارس من خلالها الأطفال الألعاب الإلكترونية، فإن أعلى نسبة من المبحوثين والتي قدرت بـ(69.59%) أوضحوا أن أطفالهم يمارسون الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية، وذلك يرجع إلى مميزاتها التكنولوجية ذات الجودة العالية في التصميم، كما تمكن مستخدمها من الحصول على جميع التطبيقات المتاحة، إضافة إلى كونها الوسيلة الأكثر شعبية على خلاف الوسائل التكنولوجية الأخرى وسهولة الحصول عليها خاصة وأن بعض الدراسات كشفت أنه لا علاقة للمستوى المادي والاجتماعي للأفراد بامتلاكهم للهواتف الذكية، تليها بنسب متقاربة (15.83%) و(14.58%) لممارسة الألعاب الإلكترونية عبر اللوحات الإلكترونية والكمبيوتر على الترتيب، وهو ما يمكن تفسيره بعدم

انجذاب الأطفال لهذه التكنولوجيات بسبب مميزاتها التقنية الأقل محاكاة للخصائص التقنية مقارنة بالهواتف الذكية حسب وجهة نظرهم.

### 3.3 المدة التي يقضيها الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية:

**الجدول 3: المدة التي يقضيها الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية**

| المدة | التكرارات | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| أقل من ساعة | 53 | 22.08 |
| من ساعة إلى ساعتين | 80 | 33.33 |
| أكثر من ساعتين | 107 | 44.59 |
| المجموع | 240 | 100 |

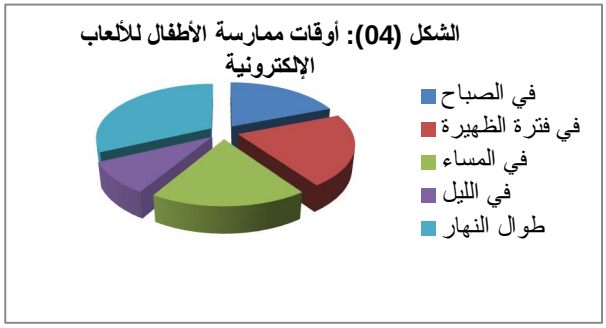



من خلال نتائج الجدول رقم (03) والشكل البياني الموافق له والذي يوضح المدة التي يقضيها الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر عينة البحث، حيث تشير النتائج إلى أن نسبة (44.59%) يمارسونها أكثر من ساعتين، وهو ما يرجع إلى غياب المناهج البديلة لدى الأسر التي ترصد تخلي الأطفال على مضامين ترفيهية هادفة تعتمد على النشاط البدني والذهني لصالح الألعاب الإلكترونية، وبالتالي يصبح البديل الوحيد لإدارة وقت الفراغ لدى الطفل هو اللجوء إلى التصورات الافتراضية لقدرتها على محاكاة الواقع بسبب تصميماتها عالية الجودة، إضافة إلى سهولة استخدامها وسرعة التعلم واكتساب المهارات التكنولوجية، أما نسبة (33.33%) فيمارسون الألعاب الإلكترونية من ساعة إلى ساعتين، في حين يمارسها (22.08%) أقل من ساعة، وهو ما يرجع إلى قدرة هذه الفئة على إدارة أوقات فراغ الطفل خلال فترة الحجر الصحي من خلال مناهج أخرى ترتكز على النوعية، ووجود نشاطات أخرى تأخذ بعين الاعتبار عدم الإسراف في استخدام التكنولوجيا.

### 4.3 أوقات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية:

**الجدول 4: أوقات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية**

| أوقات اللعب | التكرارات | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| في الصباح | 15 | 6.25 |
| في وقت الظهيرة | 59 | 24.58 |
| في المساء | 51 | 21.25 |
| في الليل | 26 | 10.83 |
| طوال النهار | 89 | 37.09 |
| المجموع | 240 | 100 |




بناء على نتائج الجدول رقم (04) والشكل البياني الموافق له والذي يوضح أوقات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر عينة البحث، فإن نسبة (37.09%) يمارسونها طوال النهار، وهو ما يؤكد ميل الأطفال إلى الخصائص الافتراضية لممارساتهم، خاصة وأن البيئة التكنولوجية قادرة على إتاحة خيارات عديدة أمام الطفل حسب ما يتطلبه مستواه العمري، إضافة إلى عدم اهتمام الأسر بإنتاج برامج نوعية لأطفالهم تتجه نحو إنتاج الممارسات المفيدة بدل التراخي في منح الحرية المطلقة لاستخدام الألعاب الإلكترونية مما قد يحقق تبعيات سلبية للإدمان تسبب الخمول العضلي والفكري للطفل المدمن، أما نسبة (24.58%) فيمارسونها في وقت الظهيرة، في حين يمارسها (21.25%) في المساء، ويمارسها (10.83%) في الليل، تليها نسبة (6.25%) للذين يمارسونها في الصباح، وهو ما يمكن تفسيره بوجود بدائل ترفيهية أخرى أمام الطفل ذات خصائص غير تكنولوجية واعتماد الأسر على إدارة وقت الفراغ

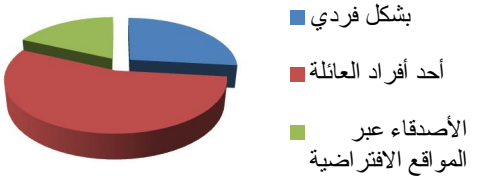
بما يحقق النوعية في النشاطات اليومية للطفل وضبط ساعات اللعب.

### 5.3 الأطراف التي يشاركها الطفل ممارسة الألعاب الإلكترونية

**الجدول رقم 5: الأطراف التي يشاركها الطفل ممارسة الألعاب الإلكترونية**

| الطرف المشارك | التكرارات | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| بشكل فردي | 95 | 39.58 |
| أحد أفراد العائلة | 109 | 45.42 |
| الأصدقاء عبر المواقع الافتراضية | 36 | 15 |
| المجموع | 240 | 100 |

**الشكل (05): الأطراف التي يشاركها الطفل ممارسة الألعاب الإلكترونية**




استنادا إلى نتائج الجدول رقم (05) والشكل البياني الموافق له والذي يبين الأطراف التي يشاركها الطفل ممارسة الألعاب الإلكترونية خلال فترة الحجر الصحي حسب وجهة نظر عينة البحث، فإن نسبة (45.42%) يشاركون أحد أفراد العائلة، ويمكن أن نرجع ذلك إلى اهتمام الأسر بمراقبة نوعية ومحتويات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفالهم من خلال مشاركتهم اللعب، إضافة إلى تشجيعهم على اللعب الجماعي، أما (39.58%) فيفضلون اللعب بشكل فردي، ويمكن تفسير ذلك إما لعدم رغبة الطفل في مشاركة اللعب مع غيره أو لخصائص بعض الألعاب الإلكترونية التي يتم تصميمها على أساس الفردية في اللعب، أو عدم اهتمام أفراد الأسرة بمراقبة طبيعة استخدام الطفل لهذا النوع من الألعاب وعدم الأخذ بعين الاعتبار إمكانية أن تنعكس طرق اللعب على طبيعة الشخصية الاجتماعية للطفل، في حين يفضل (15%) مشاركة أصدقائهم عبر المواقع الافتراضية ويرجع ذلك إلى الخصائص الاتصالية لبعض الألعاب الإلكترونية والتي تعتمد على إشراك مجموعة من الأفراد في اللعبة افتراضيا، إضافة إلى رغبة الأطفال في التنافس مع غيرهم باعتبار أن الفوز يحقق نزعة شخصية لدى الطفل تتجه نحو شعوره بتحقيق إنجاز معين.

### 6.3 الجهاز الذي يمارس من خلاله الأطفال للألعاب الإلكترونية:

**الجدول 6: الجهاز الذي يمارس من خلاله الأطفال للألعاب الإلكترونية**

| الجهاز | التكرارات | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| جهاز أحد الوالدين | 155 | 64.58 |
| جهاز خاص بهم | 85 | 35.42 |
| المجموع | 240 | 100 |

**الشكل (06): الجهاز الذي يمارس من خلاله الأطفال للألعاب الإلكترونية**

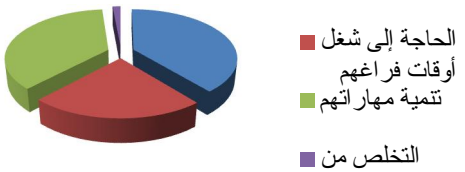
من خلال نتائج الجدول رقم (06) والشكل البياني الموافق له والذي يوضح ملكية الجهاز الذي يمارس من خلاله الأطفال للألعاب الإلكترونية، فإن نسبة (64.58%) يمارسونها من خلال جهاز أحد الوالدين، ويرجع ذلك إلى أن الأطفال في مستوى عمري معين يمتنع أسرهم على اقتناء أجهزة إلكترونية ذكية خاصة بهم، وبالتالي يصبح الملجأ الوحيد للطفل هو استخدام هاتف أحد والديه، إضافة إلى أن فرض بقاء الأفراد في الحجر الصحي ساعد أكثر على هذا الاستخدام، أما نسبة (35.42%) فيمارسون الألعاب الإلكترونية عبر جهاز خاص بهم، وهو ما يؤكد اتجاه بعض الأولياء إلى اقتناء أجهزة ذكية لأبنائهم وغالبا ما يكون هذا الجهاز إما لوحة إلكترونية أو كمبيوتر وتجنب الهواتف الذكية لاعتبارها ثقافيا تميز فئة عمرية معينة لا تصلح للأطفال.

### 7.3 دوافع تشجيع ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية:

**الجدول 7: دوافع تشجيع ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية**

| الدوافع | التكرارات | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| التسلية والترفيه | 77 | 32.08 |
| الحاجة إلى شغل أوقات فراغهم | 45 | 18.75 |
| تنمية مهاراتهم | 72 | 30 |
| التخلص من إزعاجهم | 46 | 19.17 |
| المجموع | 240 | 100 |

**الشكل (07): دوافع تشجيع ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية**



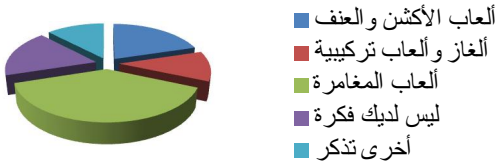

من خلال نتائج الجدول رقم (07) والشكل البياني الموافق له والذي يوضح دوافع تشجيع ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، فإن نسبة (32.08%) يشجعون على ممارستها للتسلية والترفيه، وهو ما يرجع إلى الاعتقاد الشائع حول الهدف الظاهري من تصميم هذا النوع من الألعاب والمرتبط بالمضامين الترفيهية وعدم الاطلاع على أضرارها، والتركيز فقط على فكرة أنها مجرد منهج لإدارة وقت الفراغ الخاص بالطفل، أما (30%) فيعتبرونها وسيلة لتنمية مهارات الأطفال، هذه الفئة يرجح أنها تعتمد على انتقاء الألعاب الإلكترونية التي تحتوي على مضامين تعليمية كالألعاب الثقافية، الألغاز، الألعاب التركيبية وبالتالي تصبح منهجا يساعد على تعزيز التفكير والانتباه والتركيز لدى الطفل، في حين يشجع (19.17%) على ممارستها للتخلص من إزعاج الأطفال، ويرجع ذلك إلى أن بعض الأسر ركزت على سلبيات الحجر الصحي وعدم اعتباره فرصة لإدراك الخلل في العلاقات الأسرية وأساليب التنشئة الاجتماعية لأطفالها وعلى هذا الأساس يصبح المظهر العام لبقاء الطفل في الحجر الصحي سلبيا، أما (18.75 %) فيشجعون على ممارستها نظرا إلى الحاجة إلى شغل أوقاتهم، وهو ما يؤكد غياب البدائل الممكنة في ظل إلغاء جميع النشاطات المجتمعية للطفل بسبب إجراءات التباعد الاجتماعي وبالتالي يصبح الحل الوحيد لشغل أوقات فراغ هذه الفئة هو البحث عن أسهل وسيلة يمكن الحصول عليها والمتمثلة في الألعاب الإلكترونية.

## 8.3 نوع الألعاب الإلكترونية التي يفضلها الأطفال:

**الجدول 8: نوع الألعاب الإلكترونية التي يفضلها الأطفال**

| نوع الألعاب الإلكترونية | التكرارات | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| ألعاب الحركة والعنف | 32 | 13.33 |
| ألغاز وألعاب تركيبية | 29 | 12.08 |
| ألعاب المغامرة | 101 | 42.09 |
| ليس لديك فكرة | 46 | 19.17 |
| أخرى تذكر | 32 | 13.33 |
| المجموع | 240 | 100 |

**الشكل (08): نوع الألعاب الإلكترونية التي يفضلها الأطفال**




بناء على نتائج الجدول رقم (08) والشكل البياني الموافق له، والذي يبين نوع الألعاب الإلكترونية التي يفضلها الأطفال حسب وجهة نظر عينة البحث فإن نسبة (42.09%) يفضلون ألعاب المغامرة، ويرجع ذلك إلى الخصائص الاستكشافية للطفل في مراحل عمرية معينة، فيلجأ إلى العالم الافتراضي لقدرته على محاكاة هذه الخصائص من خلال هذا النوع من الألعاب، كما وتمتاز بقدرتها على تقديم واقع افتراضي مشوق عالي الجودة من حيث التصميم يعتمد على التجديد ومحاكاة بيئة نوعية تختلف في وقائعها من مستوى لآخر (أي تعتمد على معامل الاستكشاف)، أما (19.17%) فليس لديهم فكرة حول نوع الألعاب المفضلة من طرف أطفالهم، وهو ما يمكن تفسيره بغياب الاهتمام بمراقبة مضامين الألعاب الإلكترونية الممارسة من طرف هذه الفئة، في حين يفضل (13.33%) ألعاب الحركة والعنف، أما (12.08%) فيفضلون ممارسة الألغاز والألعاب التركيبية، ويرجع ذلك إلى اهتمام الأسر بضبط المضامين الإلكترونية

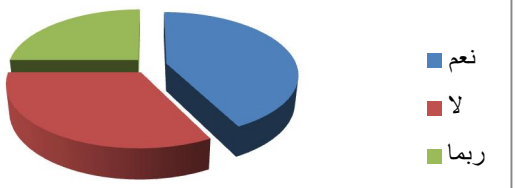
للألعاب الموجهة لأطفالهم والبحث عن ما يمكن أن يساهم في تنمية مهاراتهم وذكائهم.

### 9.3 إمكانية ابتعاد الأطفال عن الألعاب الإلكترونية بعد ممارستها:

**الجدول 9: إمكانية ابتعاد الأطفال عن الألعاب الإلكترونية بعد ممارستها**

| الاحتمالات | | التكرارات | النسبة المئوية |
|---|---|---|---|
| نعم | | 102 | 42.5 |
| لا | تعتبر من أولوياتهم | 41 | 17.08 |
| | ليس لديهم بدائل | 32 | 13.33 |
| | الميل والرغبة لها | 05 | 2.09 |
| ربما | | 60 | 25 |
| المجموع | | 240 | 100 |

**الشكل (09): إمكانية ابتعاد الأطفال عن الألعاب الإلكترونية بعد ممارستها**




بناء على نتائج الجدول رقم (09) والشكل البياني الموافق له، والذي يوضح إمكانية ابتعاد الأطفال عن الألعاب الإلكترونية بعد ممارستها وسبب عدم القدرة على التخلي عن استخدامها من وجهة نظر عينة البحث، فإن نسبة (42.5%) يمكنهم الابتعاد عن ممارستها، ويرجع ذلك إلى قدرة الأسر على إدارة أوقات فراغ أطفالها وإتاحة بدائل ترفيهية أخرى والحد من إمكانية الإدمان عليها، أما (32.5%) فلا يمكنهم التخلي عن ممارسة الألعاب الإلكترونية، منها نسبة (17.08%) للذين يعتبرونها من أولوياتهم، و(13.33%) للذين ليس لديهم بدائل، أما (2.08%) فسبب عدم القدرة على الابتعاد عنها راجع إلى الميل والرغبة لها. الأسباب الثلاثة ترتبط في عمومها بغياب الاهتمام بمراقبة الممارسات اليومية للأطفال داخل الأسرة ومنحهم الحرية المطلقة في تسيير أوقات فراغهم.

### 10.3 آثار الألعاب الإلكترونية على الأطفال:

**الجدول 10: آثار الألعاب الإلكترونية على الأطفال**

| الآثار | التكرارات | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| أكثر قابلية لممارسة العنف | 20 | 8.33 |
| تحفيز التفكير | 41 | 17.08 |
| الميل إلى العزلة | 37 | 15.42 |
| عدم الاستماع | 33 | 13.75 |
| عدم تقبل الانتقادات | 07 | 2.92 |
| تحسين التواصل | 12 | 5 |
| أكثر نشاطا | 27 | 11.25 |
| أكثر خمولا | 28 | 11.67 |
| أكثر ذكاء | 19 | 7.92 |
| أخرى تذكر | 16 | 6.66 |
| المجموع | 240 | 100 |

**الشكل (10): آثار الألعاب الإلكترونية على الأطفال**

من خلال نتائج الجدول رقم (10) والشكل البياني الموافق له، والذي يوضح آثار ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر عينة البحث، فإن نسبة (17.08%) أجمعوا على أنها تحفز التفكير، أما (15.42%) فتساهم في ميل الأطفال إلى العزلة، تليها نسبة (13.75%) للذين اعتبروا أنه من آثارها جعل الأطفال لا يستمعون إلى حديث غيرهم، في حين أكد

(11.67%) أنها تجعلهم أكثر خمولا، أما (11.25%) اعتبروا أنها تجعل الأطفال أكثر نشاطا، أما كل من (7.92%) و(5%) فأجمعوا على أنها تجعل الأطفال أكثر ذكاء وتحسن لديهم من خاصية التواصل.

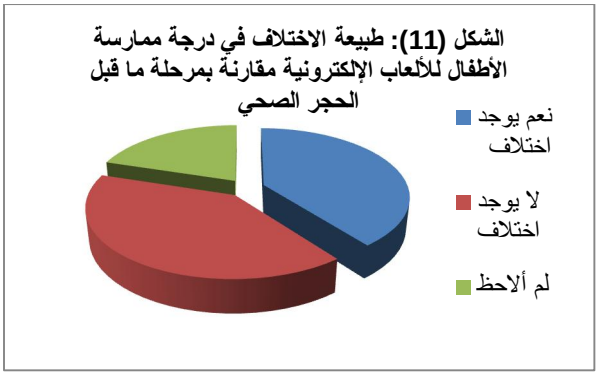
كل أثر من الآثار السابقة يتحكم في درجته معدل استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية إضافة إلى المضامين الافتراضية المتجه إليها، فالاعتماد على الألعاب الإلكترونية ذات الطابع التعليمي كالألغاز والألعاب التركيبية والثقافية يساهم في تنمية الذكاء والتفكير والنشاط لدى الطفل، في حين يمكن أن إدمان الفئة المعنية لهذا النوع من الألعاب إلى أمراض نفسية كالقلق، العزلة الاجتماعية، عدم تقبل للانتقادات، السلوك العدواني، الانطواء والخلط بين الواقع والخيال، إضافة إلى أنها تثبط النشاط العضلي والبدني للطفل وتجعله أكثر خمولا.

## 11.3 طبيعة الاختلاف في درجة ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية مقارنة بمرحلة ما قبل الحجر الصحي:

**الجدول 11: طبيعة الاختلاف في درجة ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية مقارنة بمرحلة ما قبل الحجر الصحي**

| طبيعة الاختلاف | | التكرارات | النسبة المئوية |
|---|---|---|---|
| نعم يوجد اختلاف | ارتفاع معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية | 148 | 61.67 |
| | انخفاض معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية | 11 | 4.58 |
| لا يوجد اختلاف | | 54 | 22.5 |
| لم ألاحظ | | 27 | 11.25 |
| المجموع | | 240 | 100 |

**الشكل (11): طبيعة الاختلاف في درجة ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية مقارنة بمرحلة ما قبل الحجر الصحي**




بناء على نتائج الجدول رقم (11) والشكل البياني الموافق له، والذي يوضح طبيعة الاختلاف في درجة ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية مقارنة بمرحلة ما قبل الحجر الصحي، فإن نسبة (66.25%) أجمعوا على وجود اختلاف بين من اعتبره حقق ارتفاعا في معدل ممارستها مقارنة بالمرحلة التي تسبق إجراءات التباعد الاجتماعي بنسبة (61.67%)، ففي ظل غياب البدائل المجتمعية وعدم اهتمام الأسر بإدارة أوقات أطفالها يصبح المنطق الوحيد لتحقيق الخصائص الشخصية للطفل والتي ترتبط بالبحث عن وسائل للترفيه واللعب هو اللجوء إلى العوالم الافتراضية نظرا لسهولة استخدمها والحصول عليها، وبالتالي منحهم الحرية المطلقة في تسيير أوقات فراغهم، أما (4.58%) فاعتبروا أن معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية انخفض مقارنة بما سبق، ويرجع ذلك إلى قدرة هذه الفئة على إنتاج بدائل ترفيهية أخرى، ضبط أوقات اللعب لدى الأطفال والتحكم في ممارساتهم ونشاطاتهم اليومية، واعتبار الحجر الصحي فرصة لتقييم سلوكياتهم وإعادة النظر في سياقات التنشئة الاجتماعية، أما (11.25%) لم يلاحظوا طبيعة التغير في استخدام أطفالهم للألعاب الإلكترونية.

ومن خلال ذلك يمكن أن نشير إلى أن الأسر في مجتمعاتنا تنقسم إلى ثلاثة أنواع: الأسرة الديمقراطية التي تمنح الحرية المطلقة لأطفالها في التصرف، والأسرة الواعية والتي تفرض على أطفالها ممارسات معينة وتتحكم في تصرفاتهم وسلوكهم، أما النوع الثالث فهو مرتبط بالأسر غير الملمة بمعطيات التنشئة الاجتماعية والتغيرات البنائية في شخصية أطفالها.

## 12.3 البدائل التي يطرحها الأفراد كبديل عن الألعاب الإلكترونية:

**الجدول 12: البدائل التي يطرحها الأفراد كبديل عن الألعاب الإلكترونية**

| البدائل | التكرارات | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| حفظ القرآن | 19 | 7.92 |
| المساعدة في الأمور المنزلية | 05 | 2.08 |
| مشاهدة التلفزيون | 15 | 6.25 |
| المطالعة | 27 | 11.25 |
| ممارسة الرياضة | 30 | 12.5 |
| الأشغال اليدوية | 25 | 10.42 |
| اللعب الجماعي | 21 | 8.75 |
| لا يوجد بدائل | 89 | 37.08 |
| الألعاب التقليدية | 09 | 3.75 |
| المجموع | 240 | 100 |

**الشكل (12): البدائل التي يطرحها الأفراد كبديل عن الألعاب الإلكترونية**

من خلال نتائج الجدول رقم (12) والشكل البياني الموافق والذي يوضح البدائل التي يمكن أن يطرحها الأفراد كبديل للألعاب الإلكترونية، فإن نسبة (37.08%) أجمعوا على عدم وجود بدائل لهذا النوع من الألعاب، أما (12.5%) اتجهوا نحو تشجيع الأطفال على ممارسة الرياضة، بينما اختار (11.25%) المطالعة، أما (10.42%) فأجمعوا على اختيار ممارسة الأشغال اليدوية، بينما اتجه (8.75%) نحو تشجيع الأطفال على اللعب الجماعي، تليها نسبة (7.92%) للذين فضلوا حفظ القرآن على استهلاك الوقت في استخدام الإلكترونية، أما (6.25%) فيتجهون نحو مشاهدة التلفزيون، بينما اختار (3.75%) الألعاب التقليدية، واتجه (2.08%) نحو تشجيع أطفالهم على المساعدة في الأمور المنزلية.

تنقسم هذه النتائج إلى صنفين، الأول مرتبط بالأسر التي لم تستطع صياغة بدائل ترفيهية أخرى كبديل عن ممارسة الألعاب الإلكترونية، إما للاعتقاد أن هذا النوع من الألعاب كمظهر تكنولوجي عصري يحقق آثار إيجابية في شخصية الطفل وسلوكياته أو عدم المبالاة وتناسي ضرورة استمرار عملية التنشئة الاجتماعية للطفل لتحديد ملامح شخصيته من خلال النوعية في المهارات والخبرات والقيم التي يكتسبها، أو لعدم التزام بعض الفئات بالحجر الصحي والمرتبطة بظروف بعض القطاعات (القطاع الصحي، المؤسسات الأمنية، مؤسسات الحماية المدنية...)، أما الصنف الثاني فيرتبط بالأسر التي تأخذ بعين الاعتبار ضرورة التخفيف من معدل استخدام أطفالها للألعاب الإلكترونية والبحث عن بدائل أخرى تساهم في تعزيز النشاط الذهني والبدني للأطفال من خلال تجسيد ممارسات واقعية تفرض مجهود عضلي وذهني كممارسة الرياضة، الأشغال اليدوية، المساعدة في المهام المنزلية، إضافة إلى نشاطات أخرى تحفز التفكير كالمطالعة، حفظ القرآن، وممارسات أخرى تحافظ على الطابع الاجتماعي للطفل وتخفف من سلوك الانطواء والفردانية الذي ينتجه إدمان الألعاب الإلكترونية كاللعب الجماعي، مشاهدة التلفزيون مع الأسرة، الألعاب التقليدية وغيرها.

## 4. نتائج الدراسة:

- أظهرت النتائج أن إلغاء كافة النشاطات والممارسات المجتمعية ساهمت في زيادة معدل ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية.
- أكدت الدراسة أن الوسيلة التكنولوجية الأكثر استخداما لدى الأطفال في ممارستهم للألعاب الإلكترونية هي الهواتف الذكية.
- بينت الدراسة أن المدة التي يقضيها الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية خلال فترة الحجر الصحي هي أكثر من ساعتين، إضافة إلى أن غياب الخيارات

الترفيهية والتراخي في منح الحرية المطلقة لاستخدام الألعاب الإلكترونية قد يسجل إدمانا على ممارستها.

- كشفت الدراسة أن ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية تتم بمشاركة أحد أفراد عائلته من خلال استخدام جهاز أحد الوالدين، باعتبار أن الطفل في مستوى عمري معين يمتنع أفراد أسرته على اقتناء أجهزة خاصة بهم.
- أظهرت النتائج أن دوافع تشجيع الأسر لممارسة أطفالها للألعاب الإلكترونية يرجع إلى اعتبارها وسيلة من وسائل التسلية والترفيه وتنمية المهارات.
- كشفت الدراسة أنه يمكن للأطفال التخلي عن ممارسة الألعاب الإلكترونية لقدرة الأسر على ضبط الممارسة الافتراضية لأطفالها وطرح بدائل مختلفة لسد أوقات الفراغ.
- أظهرت النتائج أن آثار الألعاب الإلكترونية على الأطفال تصنف إلى آثار إيجابية ترتبط بتحفيز التفكير، الذكاء والنشاط، وتحسن التواصل، أما الآثار السلبية فتتجه نحو ممارسة العنف، الخمول، الميل إلى العزلة، عدم تقبل الانتقادات وغيرها.

أوضحت النتائج أن البدائل التي يطرحها الأفراد لتعويض ممارسة أطفالهم للألعاب الإلكترونية تستهدف تنمية المهارات الذهنية، الحركية والاجتماعية للطفل أكثر من العوالم الافتراضية كممارسة الرياضة، المطالعة، الأشغال اليدوية، اللعب الجماعي، حفظ القرآن، مشاهدة التلفزيون، حفظ القرآن، الألعاب التقليدية والمساعدة في الأمور المنزلية.

## 5. خاتمة:

إن عصر الموجة الثالثة، ودخول التكنولوجيا حياة البشرية بطريقة غير مسبوقة على مر التاريخ قلب العديد من المفاهيم والعادات وغيرها بشكل جذري حمل معارف جديدة فرضت علينا تبنيها كضرورة عصرية لا مفر منها، والطفل قد تعرض هو الآخر لهذه الموجة، بحيث أصبحت الوسائط التكنولوجية جزء من الأنشطة التي يقوم بها في مقدمتها اللعب[9] ، فطفل القرن العشرين مختلف تماما عن أجيال ما قبل ثورة التكنولوجيا من خلال ظهور سياقات علائقية جديدة تتخذ مسار سوسيو-تكنولوجي تجمع بين الطفل والآلة كأنظمة مختلفة غيرت الكثير من المفاهيم والممارسات السلوكية سواء مع ذاته أو البيئة الخارجية التي ينتمي إليها معنويا.

إذن فقد استطاعت تكنولوجيا اللعب محاكاة الخصائص الذاتية لدى الطفل من خلال إنتاج ما يعرف بالألعاب الإلكترونية كأنشطة رقمية قادرة على تقديم واقع افتراضي عالي الجودة من حيث التصميم لمستخدميها مما يعزز من الاندماج مع الفضاء الإلكتروني، خاصة في ظل غياب مختلف الممارسات المجتمعية كما جسدته متغيرات عامي 2019-2020م بسبب إجراءات التباعد الاجتماعي لمنع انتشار فيروس الكوفيد 19 إضافة إلى غياب الوعي الاجتماعي بمدى خطورة هذا الوضع وقدرته على إنتاج أجيال من الأفراد المنفصلين اجتماعيا عن السلوك السوي وعدم القدرة على محاكاة خصائص الذكاء الاجتماعي والمهارات الذهنية، الحركية والوجدانية بسبب التخلي عن الممارسات الحقيقية للعب والتوجه نحو العوالم الافتراضية، وهو ما يرجع إلى الاعتقاد الشائع حول الهدف الظاهري من تصميم هذا النوع من الألعاب والمرتبط بالمضامين الترفيهية وعدم الاطلاع على أضرارها فيصبح المنطلق الوحيد لتدارك الوضع هو البحث عن بدائل أخرى تساهم في تعزيز النشاط الذهني والحركي للطفل إلى جانب خصائصه الاجتماعية من خلال تجسيد ممارسات ترفيهية واقعية تفرض مجهود ذهني وعضلي إلى جانب الاحتكاك بأفراد حقيقيين.

## 6. قائمة المراجع:

1 سالم، ناهد محمد بسيوني والبوسعيدي، نادية (د.ت). الألعاب الإلكترونية: واقع ممارستها لدى طلبة جامعتي السلطان قابوس في سلطنة عمان وجامعة المنوفية في مصر ومدى توافرها بمكتبتي الجامعتين. عمان: جامعة السلطان قابوس. ص 181.

2 حسن، أماني عبد التواب صالح (2017). تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال: دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية. مجلة IUG للعلوم التربوية وعلم النفس بالجامعة الإسلامية (غزة)، 25(03). 230-253. ص 231.

3 محمد، هبة مؤيد (2020). إدمان الألعاب الإلكترونية. مجلة البحوث التربوية والنفسية، 17(64). 578-611. ص 593.

4 حسن، مرح مؤيد (سبتمبر 2013). ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيرها على الفرد. مجلة إضاءات موصلية (75)، 01-14. ص 03.

5 المرجع السابق. ص 04

6 الشريفين، عماد عبد الله محمد وعمر، ولاء إبراهيم محمد (2015). توجيه التعبير اللفظي من سلوك الإنسان في الكتاب والسنة: دراسة تربوية. المجلة الأردنية في الدراسات الإسلامية، 11(03). ص 268.

7 كريم، أمل عبد الجبار (2013/02/27). تعريف السلوك. تم استرجاعها بتاريخ 2020/08/28 بتوقيت 17:02 من www.uobabylon.edu.iq

8 منظمة اليونيسيف (مارس 2020). رسائل وأنشطة رئيسية للوقاية من مرض كوفيد 19 والسيطرة عليه في المدارس. ص 03. تم استرجاعها بتاريخ 2020/07/21 بتوقيت 11:02 من https://www.unicef.com

9 همال، فاطمة (2012/2011). الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري: دراسة ميدانية على عينة من أطفال من أطفال ابتدائيات مدينة باتنة. مذكرة ماجستير في الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة. باتنة: جامعة الحاج لخضر. ص07.