Comprehensive Journal of Science
Volume (10), Issue (38), (Dec, 2025)
ISSN: 3014-6266

مجلة العلوم الشاملة
المجلد (10) ملحق العدد 38 ديسمبر 2025
ردمد: 3014-6266

المشكلات النفسية والسلوكية للألعاب الالكترونية لدى الأطفال.

مبروكة إمحمد على ابشيك

جامعة الزاوية /كلية التربية ابى عيسى. قسم التربية وعلم النفس

m.ibsheek@zu.edu.ly.

Psychological and Behavioral Problems of Electronic Games Among Children

Mabrouka Emhamed Ali Absheek

University of Zawia / Faculty of Education – Abu Issa

Department of Education and Psychology

m.ibsheek@zu.edu.ly

تاريخ الاستلام:2025/11/12 –تاريخ المراجعة: 2025/12/1– تاريخ القبول: 2025/12/26– تاريخ للنشر :2026/2/5

الملخص:

هدفت الدراسة إلى التعرف على أهم المشاكل النفسية والسلوكية المترتبة عن الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية للأطفال .وتم استخدام المنهج الوصفي لملائمتة لطبيعة هذه الدراسة،وذلك خلال العام الدراسي 2025– 2026 .ومن خلال الاطار المفاهيمى والدراسات السابقة،تم التوصل الى العديد من التوصيات، من أبرزها تعزيز دور الاسرة والاهل في التوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية،وكذلك مراقبة الألعاب التي يشارك فيها الأطفال بحيث تكون ملائمة لأعمارهم، كما أوصت الدراسة بتحديد عدد ساعات اللعب بحيث لا تتجاوز ساعة واحدة يوميا إضافة الى تشجيع الإنتاج المحلى للألعاب التعليمية الهادفة.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الالكترونية، المشكلات النفسية، المشكلات السلوكية.

Abstract:

This study aimed to identify the most important psychological and behavioral problems resulting from the excessive use of electronic games by children the descriptive method was used as it was appropriate for the nature of this study during the academic year 2025_2026 Based on the theoretical framework and previous studies several recommendations were reached these include strengthening the role of the family and parents in raising awareness about the risks of electronic games as well as monitoring the types of games children participate in to ensure they are appropriate for their ages the study also recommends limiting children's gaming time so that it does not exceed one hour per day in addition to encouraging local production of purposeful educational games .

Keywords: Electronic game, psychological problems , behavioral problems .

المقدمة:

يشهد العصر الحالي انتشارا واسعا في استعمال الألعاب الالكترونية وبشكل متسارع بين هذه وخاصة الفئة العمرية من الأطفال باعتبارها مرحلة حساسة ومتطورة في النمو .وقد نجد خلال السنوات الأخيرة تطورا متزايداً في تقنيات المعلومات،

وتعتبر أبرز ملامح هذه التقنيات ألا وهو الانتشار السريع والمتزايد والواسع في الألعاب الالكترونية، والتي بدورها أصبحت عنصراً مهم وأساسي في حياتهم بشكل يومي، وقد أصبحت الألعاب الالكترونية لها تأثير كبير في تكوين شخصية الطفل بدل ما كانت تمارس من أجل التسلية والترفيه فهى تشكل نمط معقد يؤثر على بناء شخصيته، وكذلك تدخل في التأثير على تكوين سلوكه، فقد نجدة تارتاً عدواني وتارتاً اخر يشعر بالقلق والتوتر نتيجة الإدمان المفرط على هذه الألعاب والتي تحمل في محتواها أساليب لتعلم السلوك العدواني والمتمثل في الصراع والقتل وغيرها من الأساليب التي يمكن أن يكتسبها الطفل من خلال التعلق الزائد بمحتوى هذه الألعاب، وعلى الرغم من السلبيات التي بدورها تؤثر بشكل كبير على تكوين شخصيته الا أن لها تأثير إيجابي فهى تسهم في تنمية مهارات التفكير و المعرفة والادراك لدى الأطفال نتيجة الانتباه لمثل هذه الألعاب إلا اننا لانهمل من هذا المنطلق الاستخدام المفرط أو غير السليم والذى لم يحدد بساعات معينة والمسموح بها استعمال الأجهزة الذكية للطفل من أيباد وبلايستيشن و أجهزة أكتر ونية أخرى تحتوى على الألعاب الالكترونية وكذلك تقديم النصائح في طريقة الاستخدام الذى يحد من الانسياق في مشكلات نفسية وسلوكية أو مشكلات نفسية تقود بدورها الى مشكلات سلوكية أو تأثير هذه المشكلات من الناحية النفسية وتترجم الى أعراض سلوكية .

و قد أثبتت الدراسات الحديثة والتي كانت من ضمن نتائجها أنها تؤدى بالأطفال الى الاثار النفسية والسلوكية المترتبة على الاستخدام المفرط والتفاعل مع المحتويات العنيفة (عبد الرحمن واخرون 55،2021).

ويعتبر الأطفال الذين يفتقرون الى الرقابة الاسرية والتربوية قد يتطور لديهم أنماط سلوكية منحرفة وذلك نتيجة تقليد الشخصيات الرقمية، او التعود على الاثار المتكررة داخل بيئة اللعبة .(الرويلي، 88،2022).

وتشير منظمة الصحة العالمية (W,HO,2019) ان الاستخدام الدائم أو المفرط للألعاب الالكترونية بدورة قد يندرج ضمن الاضطرابات السلوكية المرتبطة بالتكنولوجيا، وقد أدرجت ضمن تصنيف الامراض (ICD- II) تحت مسمى ((Gaming Disorder)) وهو اضطراب الألعاب الالكترونية،وهو حالة نفسية تتميز بالانغماس المفرط في الألعاب الالكترونية،وهى تأثيرا سلبيا على الحياة اليومية والعلاقات الاجتماعية والمدرسية بذلك يعكس خطورة الظاهرة عالمياً.

وبناء على ما ذكر فقد جاءت أهمية البحث في تسليط الضوء على أبرز المشكلات النفسية والسلوكية المرتبطة بالألعاب الالكترونية او المشكلات النفسية التي تترجم الى سلوكية، لدى الأطفال، وأهم العوامل المؤثرة في ذلك، من حيث نوع اللعبة سواء كانت عنيفة أو تعليمية أو ترفيهية ومدة استخدامها من حيث طولها أو قصرها والمرحلة العمرية للأطفال، وصولا الى تقديم التوصيات التي من شأنها أن تكون توعوية ووقائية سواء كانت أسرية أو تربوية.(National,2025).

مشكلة الدراسة:

في ضل التحولات الرقمية المتسارعة، أصبحت الأجهزة الذكية بمختلف أشكالها كالهواتف المحمولة،والأجهزة اللوحية، وأجهزة الألعاب الالكترونية، جزا لايتجزاء من حياة الأطفال اليومية .قد بات من الشائع لاسيما في واقعنا المعاصر، ان تلجأ العديد من الأمهات إلى إتاحة هذه الأجهزة لأطفالهن كوسيلة للتهدئة أو الالهاء، دون وعى كافٍ بتأثيراتها النفسية والسلوكية على المدى البعيد، ورغم ما قد تحققه بعض الالعاب الالكترونية من فوائد معرفية وتنموية لتحفيز مهارات التفكير والانتباه وحل المشاكل خاصة في المراحل النمائية المبكرة، إلاأن الاستخدام المفرط أو غير الموجة لهذه الألعاب قد يترتب علية عد د من الانعكاسات السلبية الخطيرة، إذ تشير الدراسات الحديثة الى استخدام المفرط للألعاب الالكترونية قد يؤدى

الى مشكلات نفسية مثل القلق والاكتئاب، بالإضافة الى مظاهر سلوكية كالعزلة الاجتماعية، وضعف التفاعل مع الاسرة والاقران، بل وظهور السلوكيات العدوانية نتيجة التعرض المستمر لمحتوى الألعاب ذات الطابع عنيف كألعاب البوجي وغيرها من الألعاب ذات المحتوى العنيف، وقد أظهرت العديد من الدراسات أن بعض الألعاب الالكترونية والتي تحمل في محتواها مشاهد عنيفة وتحفيزا مفرطا،فهى بدورها قد تسهم في ظهور اضطرابات مثل القلق والتوتر والانطواء والسلوك العدواني،وضعف التركيز وغيرها من المشاكل السلوكية والنفسية، (حسن،2020، 126). وكذ لك كما أظهرت دراسة (عثمان،2018) تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا بحيث كانت نتائجها عدة عوامل تدفع الأطفال لممارسة الألعاب الالكترونية وهى مثل السعي للفوز والتحدي، وحب الاستطلاع والمنافسة، وغيرها من عناصر الجذب والتشويق وكذلك الاثار السلبية المترتبة على ممارسة الاطفال للألعاب الالكترونية فهى كثيرة منها حوادث العنف لدى الأطفال، وادمانهم على هذه الألعاب مما سبب مشكلات بالبصر والسمع، ومعاناة أولياء الأمور فهم يواجهون معانات حقيقية منها سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الالكترونية وضعف تحصيلهم الدراسي، وانطلاقا من هذا الواقع، يمكن تحديد مشكلة الدراسة في طرح التساؤل التالي :

ماهي المشكلات النفسية والسلوكية المرتبطة باستخدام الألعاب الالكترونية لدى الأطفال ؟

أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة في عدة اعتبارات أهمها :.

1- أهمية الفئة العمرية المستهدفة :

فالأطفال يمثلون الأكثر فئة تأثرا وتأثيرا في مستقبل المجتمع، وتعتبر أي مشكلة نفسية او سلوكية تنعكس على أدائهم وتؤثر فيهم وفى أدائهم التعليمي والاجتماعي والأسرى.

2- كذلك حداثة الظاهرة : على الرغم من أنتشار الواسع للألعاب الالكترونية إلا أن الدراسات المكتبية التي جمعت تحليلا نظريا شاملا لمشكلاتها النفسية والسلوكية مازالت محدودة .

3- استفادة المربيين والباحثين : يمكن لهذا البحث ان يكون مرجعا نظريا يساعد التربويين والنفسيين والمهتمين بالصحة النفسية في فهم اهم ابعاد هذه الظاهرة والاستفادة واستثمار نتائجها وفى وضع استراتيجيات وقائية وفى تحديد خطط طويلة الأمد وأساليب لتحقيق أهداف معينة مع الاخذ بعين الاعتبار الظروف المحيطة والموارد المتاحة من الاثار السلبية التي قد تنتج عن الاستخدام المفرط وغير السليم لهذه الألعاب .

4- الاسهام في تعزيز الوعى المجتمعي بخطورة الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية، والحاجة إلى توجيه الأطفال نحو الاستخدام في حدود المعقول والامن والمعتدل .

أهداف الدراسة:.

يهدف البحث الى تحقيق الأهداف الاتية :

1- تحليل المفاهيم النظرية المرتبطة بالألعاب الالكترونية .

2- تحديد أهم المشكلات السلوكية الناتجة عن الاستخدام المفرط والمتكرر والغير سليم للألعاب الالكترونية .

3- تتبع أهم المشكلات النفسية المرتبطة باستخدام الألعاب الالكترونية .

4- تقديم تصورعلمى حول الظاهرة والتي بدورها قد تساهم في توجيه الباحثين وصناع القرار التربوي والنفسي.

5- تحليل العوامل المؤثرة في ضهوره هذه المشكلات مثل : نوع اللعبة،ومدة الاستخدام،والمرحلة العمرية .

تساؤلات الدراسة:ـ

1- ما أبرز المشكلات النفسية التي قد تنتج عن استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية؟

2- ما نوع السلوكيات السلبية المرتبطة بالإفراط في استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية ؟

3- كيف يؤثر استخدام الألعاب الالكترونية على التفاعل الاجتماعي لدى الأطفال ؟

منهج الدراسة:

اعتمدت الدراسة على **المنهج الوصفي التحليلي** القائم على مراجعة الأدبيات والدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع الألعاب الإلكترونية وآثارها النفسية والسلوكية لدى الأطفال، وذلك من خلال تحليل الدراسات العربية والأجنبية، والتقارير العلمية الصادرة عن المؤسسات المتخصصة، بهدف استخلاص أبرز المشكلات النفسية والسلوكية المرتبطة بالاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية.

ويُعد هذا المنهج مناسبًا لطبيعة الدراسة الحالية؛ كونه يتيح فحص الظاهرة من خلال تحليل المعطيات النظرية المتوفرة، وربط النتائج المتكررة في الدراسات السابقة، وصولاً إلى بناء تصور علمي متكامل حول أبعاد المشكلة.

حدود الدراسة:

الحدود الموضوعية: المشكلات النفسية والسلوكية للألعاب الالكترونية للأطفال.

الحدود الزمانية: العام الدراسي 2025- 2026.

مصطلحات الدراسة:

المشكلات النفسية: هي مجموعة من الاضطرابات التي تؤثر على التفكير الطفل المصاب، ومزاجه، وسلوكياته وعلاقاته الاجتماعية، وتسبب له هذه الاضطرابات الضيق الشديد، وقد تمنعه من ممارسة أنشطته بشكل طبيعي، وتؤثر على أدائه الدراسي.(National,2025)

التعريف الإجرائي للمشكلات النفسية : هي عبارة عن أنماط سلوكية وعاطفية مستمرة مثل نوبات غضب شديد او قلق مفرط او حزن عميق،اوسلوك انسحابي، يسبب له ولمحيطة ضيقا أو ازعاجا ملحوظا وتؤثر سلبا على نموه العام .

المشكلات السلوكية: هي خروج سلوك الطفل عن المألوف وهى ليست مجرد تصرفات عابرة، بل هي أنماط سلوكية مستمرة تؤثر سلبا على حياة الطفل وعلاقاته مع الاخرين (جمعية أمان للتنمية الاسرية، 2024).

التعريف الإجرائي للمشكلات السلوكية : هو وصف سلوكيات محددة،قابلة للملاحظة والقياس، تعتبر غير متوافقة المزعجة بشكل مستمر وتؤثر سلبا على حياة الطفل والمحطين به.

تعريف الألعاب الالكترونية : هي برامج حاسوبية مصممة لتوفير تجربة ترفيهية وتفاعلية للمستخدمين، تتنوع هذه الألعاب بشكل كبير من حيث الأنماط، والاهداف، والأنظمة التي تلعب عليها مما يجعلها جذابة لمجموعة واسعة من اللاعبين.(كريم، 2025)).

التعريف الإجرائي للألعاب الالكترونية :هي عبارة عن أنشطة ترفيهية تفاعلية تستخدم الأنظمة والبرامج الالكترونية، ويكون التفاعل بين الانســان والالة وتتضــمن جهاز الحاســوب واللعاب البلايســتيشــن واللعاب الفيديو، او الهواتف الذكية بهدف التسلية أو التعلم أو التدريب.

تتطلب **الاطار النظري والدراسات السابقة:**

ماهي الألعاب الالكترونية:

يمكن القول بأنها اللعاب تفاعلية تُشــغل باســتخدام اى جهاز إلكتروني متخصــص ؛كأجهزة الحاســوب، وأجهزت الهواتف الذكية وأجهزت التلفاز، كما يمكن تشغيل الألعاب الالكترونية من خلال الشبكات المعتمدة على خوادم خاصــة والتي يمكن الوصـــول اليها عن طريق الانترنت، حيث تســمح تلك الخوادم للمســتخدمين بممارســة اللعب وحدهم أو مع اشـــخاص أخرين(Videogame,2012).

وفقا لجمعية برامج الترفيه الامريكية (ESA،2020) أصـــبحت الألعاب الالكترونية الشـــكل الرائد للترفيه لأنها تجلب السـعادة،والشـعور بالانتماء عندما يكونون في امس الحاجة إليها .لم تكن قيمتها بالنسـبة للمجتمع أكثر أهمية من أي وقت مضى .

يعد التلفاز ووسائل الاعلام المرئية من أبرز العوامل المؤثرة في النمو النفسي والسلوكي للطفل، وخاصة عند مشاهدة أفلام العنف والألعاب التي تحمل محتوى العنف ويســتجيبون انفعاليا بدرجات مختلفة بالنســبة للأفلام التي يكون أبطالها ادميين وكون تتجمع الانفعالات حول الام ومن يقوم مقامها وهناك انفعالات يصـــاحبها تغيرات فســـيولوجية وان الادراك الانفعالي ذاتي في جملته، فما قد يسر طفل يحزن غيرة، كلما زادت قسوة العقاب على العدوان في الطفولة المبكرة زاد القلق في أحلام اليقظة وقد يلجا الطفل الى النكوص والانكار والكبت والاسقاط والتبرير(حامد زهران، 1990، 214).

وقد نجد وفق العديد من الدراســـات والبحوث التي تؤكد على، أنه ممارســـة الألعاب الالكترونية كانت الســـبب في بعض المأسـى، فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسـة والثلاثين عاما الأخير بأزدياد السـلوك العنيف،وارتفاع معدل جرائم القتل، والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات،ويعتبر القاسم المشترك في جميع الدول هو العنف الذى تعرضه وسائل الاعلام والألعاب الالكترونية، ويتم تقديمة للأطفال بصفته نوع من التسلية والمتعة .(السعد،2005).

أنواع الألعاب الالكترونية:

تختلف الألعاب الالكترونية وأشكالها وأنواعها ومن أهمها:.

1- العاب تعليمية تعتمد على قصـــة أو شـــخصـــية كرتونية يعتبر هذا النوع من الألعاب مفيد جدا للأطفال فهو يبدا في تثقيفهم بثقافة سـهلة وسلسـة،وضـمن هذا المجال تكون بعض البرامج بالغة العربية التي تدعم الثقافة العربية، وهذه البرامج يمكن أن يبدا معها الطفل من السنة الرابعة .

2- ألعاب فكرية (تقوية، وملاحظة،وتركيز)،علميا هذا البرنامج تعد للأطفال (فهى تقوى المخيلة وســـرعة البديهة والذاكرة والنشاط الذهني بها الأطفال من سن السابعة .

3- العاب تعتمد على الاســـتراتيجيات حربية (تحتاج الى وضـــع خطط): هذا النوع من الألعاب يعتبر نوعا من المراحل المتقدمة والتي تحتاج إلى نضج عقلي، ويبدا بها من سن الحادي عشر.

4- العاب تعتمد على صراع البقاء : هذا النوع من الألعاب قد يكون عنيفا وقد لا يكون عنيفا، ولا كن يؤدى الى تبلد الفكر إذ انه يعتمد على صـــيد معيد (مركبات فضـــائية – طائرات) وهو يعتمد على مبدا تجميع أكبر عدد من النقاط .(عطية،2007).

النظريات المفسرة للألعاب الاكترونية:

نظرية الإدمان السلوكي:

الإدمان السلوكي يعرف أيضا بإدمان العمليات أو اضطراب السيطرة على الدوافع،وهو الإصرار القهري على الانخراط المستمر في نشاط أوسلوك معين حيث يشعر الشخص برغبة شديدة في تكرار فعل معين يكون ممتعا أو يعتقد أنه يحسن من شعورة بالرفاهية والقدرة على تخفيف بعض الضغوطات الشخصية لديه، ويتميز الإدمان السلوكي بالصعوبة التي يواجها الأشخاص المتأثرون في التوقف أو تقليل المشاركة في السلوكيات المسببة للإدمان رغم التأثير السلبى لها على قدرته على الحفاظ على صـــحته العقلية أو الجســـدية أو حتى كلاهما، وكذلك على أدائه الوظيفي داخل المنزل والمجتمع .(أبو هلال، 2025.)

ويمكن تفسير الانغماس المفرط للأطفال في الألعاب الإلكترونية من منظور الإدمان الســلوكي، حيث توفر الألعاب نظام مكافأة سريع ومتكرر يعتمد على التحفيز الفوري، مما يؤدي إلى تنشيط أنظمة التعزيز العصبي لدى الطفل، ويخلق ارتباطًا نفسيًا قويًا يصعب الانفصال عنه، خاصة في ظل ضعف مهارات الضبط الذاتي في مرحلة الطفولة.

النظرية التعلم الاجتماعي :

تعتبر هذه النظرية من أهم النظريات التي اهتمت بالسلوكيات الاجتماعية لدى الافراد وصاحب هذه النظرية البرت باندورا في علم النفس وهى نظرية تقول بأن الناس يتعلمون ســـلوكيات جديدة عن طريق التعزيز أو العقاب الصـــريحين، أو عن طريق التعلم بملاحظة المجتمع من حولهم . فحين يرى الناس نتائج إيجابية مرغوبة للسلوك الذى يلاحظونه من قبل غيرهم تزداد احتمالية تقليدهم، ومحاكاتهم وتبنيهم لهذا السلوك . ويرى أصحاب هذه النظرية أن السلوك العدواني هو سلوك متعلم، وأن تعلمة يتم من خلال تقليد النماذج العدوانية ،وماتتالة هذه النماذج من تعزيز، ويؤكد باندورا(Bandura)المنظرالرئيســـى لنظرية التعلم الاجتماعي،في العدوان أن هناك مصـــادر يتعلم منها الطفل هذا الســـلوك وهى التأثير الســـلبى،وتأثير الاقران وتأثير النماذج الرمزية كالتلفاز،حيث اهتم بدراسة الانسان في تفاعله مع الاخرين، وأعطى اهتماما بالغا بالنظرة الاجتماعية والشخصية في تصورباندورا لا تفهم إلا من خلال السياق الاجتماعي.(زكى،1989).

ترى الباحثة من خلال تفســـير النظريات للألعاب الالكترونية ان التعلم يكون عن طريق الملاحظة والنمذجة وملاحظة المجتمع من حولهم وتقليد من حولهم بذلك يرى أصـــحاب النظرية ان تعلم الســـلوك العدواني من خلال تقليد النماذج التي يتعاملون معها من خلال الألعاب الالكترونية.

ويتضـح في ضـوء نظرية التعلم الاجتماعي أن الطفل لا يكتفي بمشـاهدة السـلوك العدواني داخل الألعاب الإلكترونية، بل يقوم بتقليده نتيجة التعزيز المتكرر الذي يحصـــل عليه داخل بيئة اللعبة، ســـواء من خلال الفوز أو جمع النقاط أو التغلب على الخصوم. وهذا التعزيز الرمزي قد يرسخ السلوك العدواني باعتباره سلوكًا مقبولًا أو فعالًا، مما يزيد من احتمالية انتقاله إلى الواقع الاجتماعي.

المشكلات النفسية للألعاب الالكترونية:

نجد ان في عالمنا اليوم، أصبحت الألعاب الالكترونية جزءا لايتجزاء من حياة الناس من جميع الاعمار سواء كانو أطفال او مراهقين او بالغين، ويلجأ ملايين الأشخاص حول العالم الى العاب الفيديو للتسلية والتواصل وحتى الهروب من الواقع بالنسبة للكثيرين، يمكن أن تكون الألعاب وسيلة صحية للاسترخاء وتخفيف التوتر. بعد يوم طويل مع ذلك، من المهم إدراك فوائدها ومخاطرها المحتملة على الصحة النفسية، رغم انها تقدم فوائد عديدة إلا ان الإدمان عليها قد يؤدى الى مشاكل نفسية، كالقلق والاضطرابات المعرفية والعاطفية. (جوردان جلاس بي إس،2021، 3).

وتظهر العديد من الاضرار النفسية على الأطفال، حيث يمكن تمييزها بالأمور التالية :

– لا يجد الشعور بالنشوة والرفاهية والسعادة، إلااثناء ممارسته لهذه الألعاب لأغير.

– الفشل في الحياة العملية، وذلك بسبب عدم رغبته القيام بواجباته وأعماله المفروضة علية .

– العصبية والعدوانية، حيث يصبح عصبيا لأنه لا يريد فراقها، وانما يريد ان يبقى ويستمر بالعب، كما أن بعض هذه الألعاب تحتوى أمور خطيرة كالجريمة والسرقة وغيرها من الأمور الممنوعة والمحرمة شرعا وعرفا، مما يؤثر بشكل مباشر على شخصية الطفل .

– فقدان الإرادة الحقيقية، حيث أنه يصبح عبارة عن عبد لهذه اللعبة لا إرادة له عليها .

– فقدان مهارات التواصل مع الاخرين، حيث يفقد الطفل القدرة على فتح مواضيع متنوعة خارج نطاق الألعاب الالكترونية،فلذلك نجدة لا يجيد التواصل مع الاخرين في المرسة، ومع الاهل والاقارب.

– فقدان الذكاء وروح الابداع، فنجده يرى كل شي يحيط به وكأنه شبيه لما يوجد في اللعبة، وهذا ما يجعل تفكيره وذكاؤه محدودا في نطاق ضيق جدا.(ريان، 45،2018).

المشكلات السلوكية للألعاب الالكترونية :

لقد اثبتت الدراسات والأبحاث التي أجريت في هذا المجال وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها على شاشة التلفاز ويمارسها في الألعاب الالكترونية، كما أثبتت الدراسات أن العنف يتضاعف بلعب الألعاب الالكترونية ذات التقنية العالية التي تتسم بها ألعاب اليوم، وأن نسبة كبيرة من الألعاب الالكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الاخرين، وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم بعض الأطفال أساليب ارتكاب الجريمة، وتنمى في عقولهم قدرات ومهارات العنف، والسلوك العدواني، وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتداء على ممارسة تلك الألعاب الالكترونية، وأن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضررا من أفلام العنف التلفزيونية أو السينما، ويمارسها (حنفي، 2020).

وكذلك تظهر الاثار السلوكية للألعاب الالكترونية مثل :

1– السلوك العدواني . كما أن التعرض المتكرر لمشاهد العنف قد يؤدي إلى ما يُعرف بظاهرة "التبلد الانفعالي"، حيث يقل مستوى الاستجابة العاطفية تجاه مشاهد الألم أو الأذى، مما قد يسهم في تقليل حساسية الطفل تجاه معاناة الآخرين، ويؤثر على نمو التعاطف لديه.

2– التقليد الاعمى لشخصيات عنيفة .

3- ضغط الانضباط الذاتي .

4- اضطرابات النوم .(الزهراني2019 ، 88).

ويرتبط ظهور القلق والتوتر لدى الأطفال الذين يمارســـــون الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة بعوامل متعددة، من بينها قلة النوم، وضـــعف التفاعل الواقعي، والاعتماد على الإثارة العالية التي توفرها الألعاب، مما يؤدي إلى صـــعوبة التكيف مع الأنشطة اليومية العادية التي لا توفر نفس مستوى التحفيز.

فوائد الألعاب الالكترونية:

تعتبر الألعاب الالكترونية متنفسـا فعالا للعناية بالصـحة النفسـية، وهناك بعض الطرق التي يمكن للألعاب الالكترونية أن تؤثر بها .

1- تخفيف التوتر والاسترخاء :

توفر العديد من الألعاب ملاذا من ضـغوط الحياة اليومية، مما يسـمح للعبين بالانغماس في عالم افتراضـي يشـعرون فيه بالسيطرة .قد يكون هذا مفيدا بشكل خاص للأفراد الذين يعانون من الشعور بالقلق او الاكتئاب عند انجاز المهام سواء في حل الالغاز او تحقيق نتائج عالية يمكن ان يعزز الثقة بالنفس ويساهم في تحسين الحالة المزاجية .

2- التواصـــل الاجتماعي: تعزز الألعاب الانترنت متعددة للاعبين التواصـــل والتفاعل الاجتماعي وهو أمر بالغ الأهمية للأفراد الذين يجدون صـــعوبة في القلق الاجتماعي والتفاعلات المباشـــرة أو يعانون من الشـــعور بالوحدة والعزلة، ويوفر إحســـاس بالانتماء للمجتمع. وينطبق هذا بشـــكل خاص على الأطفال الذين قد يجدون صـــعوبة في تكوين صـــدقات في البيئات التقليدية.

3- الفوائد المعرفية:

بعض الألعاب وخاصـة العاب الالغاز والألعاب الاسـتراتيجية، من اللاعبين التفكير النقدي، واتخاذ القرارات السـريعة، وحل المشكلات المعقدة . يمكن لهذه المهارات المعرفية أن تترجم الى تحسين قدرات حل المشكلات في الحياة الواقعية، بالإضافة الى ذلك صـــــممت بعض الألعاب لتعزيز ســـــرعة البديهة والتركيز، وهو ما قد يكون مفيدا للأطفال والكبار على حد السواء.(جوردان جلاس،مرجع سابق، 2021).

4- مهارة التفكير الناقد: الألعاب الالكترونية المصـــــممة لغرض محدد لديها القدرة على تعليم الأطفال (مثل الألعاب المصممة لتعليم عادات الاكل الصحية) وكذلك اثبتت الدراسات أن الألعاب الالكترونية تحسن القدرة على اتخاد القرار على المدى القصير والطويل وكذلك في تنمية وتطوير مهارة حل المشكلات. (ناصر ،26،2016).

أضرار الألعاب الالكترونية:

تعد الألعاب الالكترونية من الظواهر الحديثة التي انتشرت بشكل واسع بين الأطفال وقد يترتب على الافراط في استخدامها مجموعة من الاثار السلبية التي تمس الجوانب الصحية والنفسية والاجتماعية .اذ قد تؤدى كثرت ممارسة هذه الألعاب الى الإصـابة بالسـمنة والخمول البدني، إضـافة الى ضـهور بعض المشـكلات الصـحية البدنية والعقلية، فضـلا عن الاثار الاجتماعية المصاحبة لها (Neha,2019) .وفيما يلى أبرز اضرار الألعاب الإلكترونية :

1- التشجيع على العنف:

تشير العديد من الدراسات الى ان بعض الألعاب الالكترونية تحتوى على مشاهد عنف، مما قد يؤثر في سلوك الأطفال في الحياة الواقعية .حيث ان التعرض المستمر لهذه الألعاب قد يسهم في زيادة النزعة العدوانية لدى الطفل،وقد يؤدى الى اكتساب سلوكيات خطيرة وغير مقبولة اجتماعيا .(Anna,2018)

2- إضاعة الوقت :

يرتبط الانشغال المفرط بالألعاب الالكترونية بأهدار وقت الطفل، إذ يحل الوقت المخصص للعب محل الأنشطة الأخرى الأكثر أهمية، مثل قضاء الوقت مع الاسرة والأصدقاء، والالتزام بالواجبات الدراسية، والمشاركة في الأنشطة التربوية والتعليمية .(الزراد،1989).

3- تأخر النمو اللغوي لدى الطفل :

يرى بعض الباحثين أن الافراط في استخدام الألعاب الالكترونية قد يسهم في تأخر النمو اللغوي لدى الأطفال، نتيجة ضعف التواصل اللفضى بينهم وبين المحيطين بهم، مما قد يؤدى الى قلة الحصيلة اللغوية او صعوبة في التعبير اللفظي.

4- التأثير على النمو الاجتماعي :تؤدى الألعاب الالكترونية الى تقليص التفاعل الاجتماعى داخل الاسرة، حيث ينشغل الأطفال بالأجهزة الالكترونية على حساب التواصل والحوار مع افراد الاسرة، مما يضعف العلاقات الاجتماعية ويقلل من فرص التفاعل المباشر.

5- التأثر بالمشاهد العنيفة:

قد يتأثر الطفل بشكل كبير بالمشاهد العنيفة ومظاهر الجريمة التي تتضمنها بعض الألعاب الالكترونية،مما يجعله يقلد أبطال هذه الألعاب ويكتسب أنماط سلوك غير سوية، وقد يؤدى ذلك في النهاية الى تبنى سلوكيات عدوانية في الواقع .(الجرجاوى،2004).

مما سبق يتضح ان الافراط في استخدام الألعاب الالكترونية لدى الأطفال يرتبط بالعديد من الاثار السلبية التي تمس الجوانب الصحية والنفسية والاجتماعية .إذ تسهم هذه الألعاب في تعزيز السلوك العدواني، واهدار الوقت على حساب الأنشطة التعليمية والاجتماعية، كما قد تؤدى الى تأخر النمو اللغوي وضعف التفاعل الاجتماعي داخل الاسرة .إضافة الى ذلك، فإن التعرض المستمر للمشاهد العنيفة قد يؤثر سلبا في سلوك الطفل وقيمة مما يستدعى ضرورة توعية الاسرة بأهمية تنظيم استخدام الألعاب الالكترونية ومراقبة محتواها، حفاظا على النمو السليم والمتوازن للطفل.

وتشير هذه النتائج التحليلية إلى أن تأثير الألعاب الإلكترونية لا يمكن اعتباره أحادي الاتجاه، بل يتأثر بمجموعة من العوامل المتداخلة، منها البيئة الأسرية، ومستوى الرقابة الأبوية، وطبيعة المحتوى، وخصائص الطفل النفسية. وعليه، فإن خطورة الظاهرة لا تكمن في الألعاب ذاتها بقدر ما تكمن في غياب التنظيم والضبط التربوي.

الدراسات السابقة:

تناولت العديد من الدراسات العربية والأجنبية موضوع الألعاب الإلكترونية وآثارها النفسية والسلوكية لدى الأطفال والمراهقين، حيث ركز بعضها على البعد العدواني والسلوكي، في حين اهتمت دراسات أخرى بالآثار النفسية والصحية والاجتماعية. وفيما يلي عرض لأبرز الدراسات ذات الصلة بموضوع البحث، مرتبة من الأحدث إلى الأقدم.

دراسة محمد الحاج(2024).

بعنوان: الألعاب الالكترونية وأثرها على المهارات السلوكية والاجتماعية والنفسية لدى الأطفال

هدفت الدراسة الى التعرف على الألعاب الالكترونية وأثرها على المهارات السلوكية في المجتمع الليبي والاجتماعية و النفسية لدى الأطفال وكذلك تأثير الألعاب الالكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال وأخيرا تأثير الألعاب الالكترونية على الصحة النفسية للأطفال وأتبع المنهج الوصفي لملائمتة لطبيعة أهداف الدراسة، وقد أسفرت نتائج الدراسة على :-

- إن التنشئة الاجتماعية لها تأثير كبير على حرمان المراءة من الميراث، حيث يلعب التعليم والتربية دورا حاسما في ترسيخ المفاهيم الاجتماعية المتعلقة بالحقوق والمساواة.

- أن الألعاب الالكترونية تعزز التعاون والعمل الجماعي عبر الانترنت، لكنها قد تسبب العزلة الاجتماعية إذا افرط الأطفال في استخدامها على حساب التفاعلات الواقعية . مما يجعل التوازن بين اللعب الإلكتروني والتفاعل الاجتماعي، المباشر ضروريا لنمو اجتماعي حي .

- ان تحسن المهارات العقلية وتخفف التوتر إذا كانت مناسبة للعمر، لاكن الافراط في استخدامها قد يؤدى الى القلق والاكتئاب والعزلة الاجتماعية .

نجدان هذه الدراسة تتقاطع مع دراستي في ان كليهما يدرسوا الألعاب الالكترونية للأطفال.

دراسة زينب القرني(2023).

بعنوان : أثر الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني لدى أطفال الصف الثالث من وجهة نظر الأمهات .هدف البحث الى الكشف على تأثير الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني لدى أطفال الصف الثالث الابتدائي، توعية الاسرة بأثر الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني لدى الأطفال، تقديم بعض المقترحات والحلول لخفض السلوك العدواني لدى الأطفال،وتحديد أثر متغيري وقت المشاهدة وجنس الطفل والعمر على العدوان لدى الأطفال، ولتحقيق أهداف البحث تم الاعتماد على المنهج الوصفي المسحي،وتطبيق أداة الاستبيان بعد التأكد من صدقها وثباتها على عينة على عينة يبلغ عددها (20) أم، حيث أظهر البحث النتائج التالية :أن تأثير الالعاب الالكترونية على السلوك العدواني لدى أطفال الصف الثالث جاءت بدرجة متوسطة بمتوسط حسابي بلغ قدرة(1.73) وبانحراف معياري (489) كما جاء التأثير السلبى للعب الألعاب الالكترونية لساعات طويلة على أطفال الصف الثالث الابتدائي بمتوسط حسابي (2.37)وبانحراف معياري(0.869)وبدرجة كبيرة،كما توصلت نتائج البحث لعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عندي مستوى دلالة (0.05) بين المتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد عينة الدراسة تعزى إلى عمر الطفل ولصالح الذكور حيث أظهرت النتائج أن الذكور أكثر من الاناث.

نجد ان هذه الدراسة تقاطعت مع دراستي في الألعاب الالكترونية.

دراسة سميرة الصمادي (2022).

بعنوان: ا لاثار الصحية والسلوكية المترتبة على انشغال الأطفال في الألعاب الالكترونية من وجهة نظرمعلمى المرحلة الأساسية .

هدفت الدراسة الى التعرف على الاثار الصحية والنفسية والسلوكية المترتبة على انشغال الأطفال في الألعاب الالكترونية من قبل والديهم، ولتحقيق اهداف الدراسة تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي بأسلوبه المسحي، حيث تم تطبيق أساليب المسح الاجتماعي بالعينة للحصول على البيانات الميدانية من عينة الدراسة باستخدام أداة الاستبانة، وقد تكونت عينة الدراسة من (393) معلما ومعلمة، وتوصلت نتائج الدراسة :الى ان المستوى العام للأثار الصحية والنفسية والسلوكية المترتبة على إشغال الأطفال بالألعاب الالكترونية جاءت بمستوى مرتفع، وبينت النتائج أن اهم الاثار الصحية المترتبة على إشغال الأطفال في الألعاب الالكترونية وقد تمثلت في تأثير الألعاب الالكترونية على الصحة العامة للأطفال (السمنة، ضعف البصر، الألم عضلية، الصداع) . كما أظهرت النتائج أن مستوى أن مستوى العام للأثار السلوكية المترتبة على إفراط الأطفال في الألعاب الالكترونية جاءت كمستوى مرتفع قد أسهمت في زيادة رغبت الأطفال على ممارسة العنف الجسدي ضد الاخرين وفى التأثير السلبى على سلوك الأطفال من حيث عدم احترام الاخرين الأكبر سنا عند الحديث والتعامل معهم، وفى ممارسة الأطفال السلوك العنيف غير اللائق في حياتهم اليومية وأوصت الدراسة بناء على نتائجها بزيادة الرقابة والمتابعة من قبل أولياء الأمور في الاسرة الأردنية على سلوك الأطفال في الاسرة وعلي الألعاب الإلكترونية التي يمارسونها للتقليل من الاثار الاجتماعية والسلوكية المترتبة عن استخدامهم لها.

قد تقاطعت الدراسة مع دراستي في انها تناولت الاثار السلوكية للألعاب الالكترونية .

دراسة العمراوى وتمرابط(2021).

بعنوان :تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في ضل جائحة كوفيد 19.

وتهدف الدراسة عن الكشف عن تأثير الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة الكوفيد 19 في المجتمع الجزائري بحيث استخدمت الباحثتان المنهج الوصفي، وتم توزيع استبانة على عينة عرضية اشتملت على 240مفردة، توصلت الى ان الغاء كافة النشاطات والممارسات المجتمعية ساهمت في زيادة معدل ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، كما ان دافع تشجيع الاسر لممارسة أطفالها للألعاب الالكترونية يرجع الى الاعتقاد الشائع بأنها وسيلة من وسائل التسلية والترفيه وتنمية المهارات،في حين أن أثار الألعاب الالكترونية على الأطفال تصنف إلى أثار إيجابية ترتبط بتحفيز التفكير ، والذكاء، والنشاط،وتحسين التواصل، أما الاثار السلبية فتتجه نحو ممارسة العنف،والخمول والميل الى العزلة وعدم تقبل الانتقادات وغيرها.

تقاطعت هذه الدراسة مع دراستي في انها تناولت سلوكيات الأطفال .

3- مركز البحرين (2020).

بعنوان: تأثير الألعاب الالكترونية على فئة الأطفال والمراهقين .

كما أجرى مركز دراسات في البحرين مسحا للكشف على تأثير الألعاب الالكترونية على فئة الأطفال و المراهقين من عمر 10- 18سنة بحيث اشتملت عينة الدراسة على 3623 من فئة الأطفال والمراهقين، وشكلت الاناث 54% من مجملها، بينما شكل الذكور 46%وتوصل المسح الى أن 92%1 من افراد عينة الدراسة يمارسون الألعاب الالكترونية .ولفتت الدراسة الى ان 49% من عينة الدراسة يلعبون العاب القتال والعنف، بينهم 55% ذكور و44% منهم اناث بتوزيع نسب متقاربة بجميع المراحل العمرية، كما ان 78% من العينة أفادو بتعلقهم بالألعاب الالكترونية وعدم الرغبة في التوقف عنها

. كشفت الدراسة أن 60% من أفراد عينة الدراسة يلعبون الألعاب الالكترونية دائما في حين أن 32% يلعبون أحيانا، أما الافراد الذين يلعبونها مطلقا فقد جاءت نسبهم 8% فقط. وحول المدة الزمنية التي يقضونها في لعب الألعاب الالكترونية في اليوم الواحد، بين 32% من عينة الدراسة أنها تتراوح بين ساعة وساعتين في مقابل 25%يلعبونها أكثر من ساعتين في الجلسة الواحدة في حين أفاد 27% أنهم لا يلعبونها بصورة يومية.

تقاطعت هذه الدراسة مع دراستي في انها تناولت تأثير الألعاب الالكترونية.

4- دراسة نجلاء العجوز (2010).

بعنوان: ممارسة الألعاب الفيديو وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى عينة من مرحلة الطفولة المتأخرة.

هدفت الدراسة الى التعرف على مدى وجود تأثير كل من ممارسة العاب الفيديو العنيفة معدل فترات اللعب لممارسي الألعاب سواء فترة طويلة أو قصيرة، سواء كان اللعب في المنزل فقط أو مقاهي الانترنت فقط أو بكل من المنزل ومقاهي الانترنت معا على السلوك العدواني في مرحلة الطفولة المتأخرة .وقد تم استخدام المنهج الوصفي الارتباطي من قبل الباحثة . من عينة مكونة من عدد (206) طفلا تتراوح أعمارهم بين(9- 12عاما)، من أطفال مدارس تجريبية تابعة لمديرية التربية والتعليم بالقاهرة، وكانت ادات الدراسة عبارة عن مقياس السلوك العدواني وقد توصلت الدراسة الى اهم النتائج وهى: وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الأطفال الممارسين لها وذلك على مقياس السلوك العدواني والدرجة الكلية للمقياس لصالح الأطفال الممارسين للألعاب .

نجد ان هذه الدراسة تقاطعت مع دراستي في انها تناولت السلوك العدواني نتيجة ممارسة الألعاب الإلكترونية.

نجد من خلال الدراسات السابقة توجد تأثيرات إيجابية على الأطفال فهي تحفز التفكير والذكاء والنشاط وتحسين التواصل وكذلك التفكير الناقد وحل المشكلات في حين نجد ان في المقابل من خلال نتائج الدراسات نجد انه توجد تأثيرات سلبية ومشاكل سلبية منها العنف والعدوان الذى يمكن ان يكتسبه الأطفال من خلال المشاهدات الطويلة للألعاب الالكترونية كالعنف والعزلة والخمول وعدم تقبل الاخرين وانتقاداتهم .

- تحليل الدراسات السابقة:

تناولت **دراسة (محمد الحاج، 2024)** أثر الألعاب الالكترونية على المهارات السلوكية والاجتماعية والنفسية للأطفال، واظهرت ان الافراط في ممارسة الألعاب الالكترونية يؤدى الى تراجع التفاعل الاجتماعي، وضعف بعض المهارات السلوكية الإيجابية، وظهور مشكلات نفسية مثل التوتر والانفعال وتقاطعت هذه الدراسة مع موضوع دراستي حيث ركزت على البعد النفسي والسلوكي،، وتؤكد أن الاستخدام غير المنضم للألعاب الالكترونية يمثل عاملا مؤثرا في اضطراب سلوك الطفل. كما هدفت دراسة **(زينب القرني، 2023)** الى الكشف عن أثر الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني لدى أطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة نظر الأمهات . وقد أظهرت نتائجها : ان تأثير الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني جاء بدرجة متوسطة وكذلك الاستخدام المفرط لساعات طويلة أدى الى تأثيرات سلبية كبيرة، وان الذكور اكثر ميلا للسلوك العدواني مقارنة بالإناث، وتدعم هذه الدراسة موضوع دراستي الحالية، بحيث تؤكد أن الألعاب الالكترونية تعد من العوامل المسببة للمشكلات السلوكية، وعلى رأسها السلوك العدواني، وخاصة عند غياب الرقابة الاسرية. كما تناولت دراسة **(العمراني ومترابط،2021)** تأثير الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة كوفيد 19. وأشارت

الى: زيادة ملحوظة في معدلات ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية بسبب الحجر الصحي . وكذلك وجود أثار إيجابية محدودة،تنمية التفكير والتحفيز الذهني . كما وجدت الاثار السلبية مثل العنف والعزلة الاجتماعية وعدم تقبل النقد وتدعم موضوع دراستي من خلال تأكيدها أن الظروف الاستثنائية زادت من حدة المشكلات النفسية والسلوكية المرتبطة بالألعاب الالكترونية .كما هدفت دراسة **(مركز البحرين،2020)** الى الكشف عن تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال والمراهقين من خلال دراسة مسحية شملت عينة كبيرة . وأظهرت نتائجها أن نسبة كبيرة من الأطفال تمارس الألعاب الالكترونية بشكل منتظم، وأن الألعاب العنيفة تحظى بنسبة ممارسة مرتفعة بين الذكور مقارنة بالإناث .كما كشفت عن قضاء عدد ملحوظ من الأطفال لساعات طويلة يوميا في اللعب، مما يشير الى احتمالية حدوث أثار نفسية وسلوكية سلبية نتيجة الافراط في الاستخدام، مثل ضعف التحكم في السلوك، الميل للعنف، قلة التفاعل الاجتماعي .كما ركزت دراسة **(نجلاء العجوز2010)** على دراسة العلاقة بين ممارسة العاب الفيديو العنيفة والسلوك العدواني لدى أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة .واوضحت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني لصالح الأطفال الممارسين للألعاب الالكترونية، وخاصة العنيفة منها، مقارنة بغير الممارسين، وأكدت الدراسة أن طول مدة اللعب ومكانة (المنزل او مقاهي الانترنت) يزيد من حدة السلوك العدواني، مما يعكس أثرا نفسيا وسلوكيا واضحا للألعاب الالكترونية على الأطفال.

جدول (1): تحليل مقارن لأبرز الدراسات السابقة

الباحث والسنة	عنوان الدراسة	المنهج	العينة	أهم النتائج	أوجه الاستفادة في الدراسة الحالية
محمد الحاج (2024)	أثر الألعاب الإلكترونية على المهارات السلوكية والاجتماعية والنفسية	وصفي	غير محدد	الإفراط يؤدي لضعف التفاعل الاجتماعي وظهور مشكلات نفسية	دعم البعد النفسي والسلوكي
زينب القرني (2023)	أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني	وصفي مسحي	20أم	تأثير متوسط للعدوان، وزيادة التأثير مع طول مدة اللعب	دعم علاقة الألعاب بالعنف
الصمادي (2022)	الآثار الصحية والسلوكية للألعاب الإلكترونية	وصفي تحليلي	393 معلم	مستوى مرتفع من الآثار السلوكية والصحية	تأكيد خطورة الإفراط
العمرواي وترابط (2021)	تأثير الألعاب الإلكترونية في ظل كوفيد 19	وصفي	240 مفردة	زيادة معدلات اللعب وظهور آثار إيجابية وسلبية	دعم فكرة العوامل السياقية
مركز البحرين (2020)	مسح تأثير الألعاب الإلكترونية	مسحي	3623 طفل	78%تعلق بالألعاب، انتشار الألعاب العنيفة	دعم الانتشار الواسع للظاهرة
العجوز (2010)	ممارسة ألعاب الفيديو والسلوك العدواني	وصفي ارتباطي	206 طفل	وجود فروق لصالح الممارسين في العدوان	دعم العلاقة السببية

الفجوة البحثية:

على الرغم من تعدد الدراسات التي تناولت تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال، إلا أن معظمها ركز على جانب محدد من الظاهرة، كالسلوك العدواني أو الآثار الصحية أو الجوانب الاجتماعية، دون تقديم معالجة تكاملية تجمع بين البعد النفسي والسلوكي في إطار تحليلي شامل.

كما أن بعض الدراسات ركزت على فئات عمرية محددة أو ظروف استثنائية مثل فترة جائحة كوفيد-19، بينما تسعى الدراسة الحالية إلى تقديم قراءة تحليلية شاملة تستند إلى الأدبيات الحديثة، بهدف الربط بين العوامل المؤثرة (نوع اللعبة، مدة الاستخدام، المرحلة العمرية) والمشكلات النفسية والسلوكية الناتجة عنها، في سياق تربوي وقائي.

وبذلك تسهم الدراسة الحالية في سد فجوة نظرية من خلال تقديم تصور علمي متكامل يوازن بين الجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية، ويركز على آليات الوقاية والتوعية.

الخاتمة

في ضوء ما تناولته الدراسة من تحليل نظري للدراسات السابقة والإطار المفاهيمي المرتبط بالألعاب الإلكترونية، يتضح أن هذه الظاهرة تمثل سيفًا ذا حدين؛ فهي من جهة قد تسهم في تنمية بعض المهارات المعرفية كالتفكير الناقد وسرعة اتخاذ القرار وحل المشكلات، ومن جهة أخرى قد تؤدي – عند الإفراط في استخدامها أو غياب الرقابة الأسرية – إلى ظهور مشكلات نفسية وسلوكية متعددة لدى الأطفال.

وقد بينت الدراسة أن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، خاصة ذات المحتوى العنيف، يرتبط بارتفاع مؤشرات القلق والتوتر والانفعال، إضافة إلى زيادة احتمالية ظهور السلوك العدواني وضعف التفاعل الاجتماعي والميل إلى العزلة. كما يتأثر حجم التأثير بعدة عوامل، من أبرزها نوع اللعبة، وعدد ساعات الاستخدام، والمرحلة العمرية، ومستوى التوجيه الأسري.

وتؤكد الدراسة أن التعامل مع الألعاب الإلكترونية لا ينبغي أن يكون بمنطق المنع المطلق أو الإتاحة غير المقيدة، بل من خلال منظور تربوي وقائي يوازن بين الاستفادة من إيجابياتها وتقليل آثارها السلبية. كما تبرز أهمية الدور الأسري والمدرسي في توجيه الأطفال نحو الاستخدام المنظم والآمن، مع تعزيز البدائل الواقعية التي تدعم النمو النفسي والاجتماعي المتوازن.

وفي ضوء ذلك، توصي الدراسة بضرورة إجراء دراسات ميدانية مستقبلية لقياس حجم التأثير الفعلي للألعاب الإلكترونية على فئات عمرية مختلفة، وخاصة مرحلة المراهقة، مع التركيز على تصميم برامج إرشادية وتوعوية تسهم في الحد من الآثار السلبية وتعزيز الاستخدام الرشيد للتكنولوجيا الحديثة.

استخلاصات الدراسة في ضوء الإطار النظري والدراسات السابقة:

من خلال تحليل الأدبيات والدراسات السابقة، توصلت الدراسة إلى عدد من الاستخلاصات المهمة، من أبرزها:

1. وجود ارتباط متكرر في الدراسات بين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وارتفاع مستوى السلوك العدواني لدى الأطفال.

2. أن زيادة عدد ساعات اللعب اليومي ترتبط بظهور مؤشرات نفسية مثل القلق، التوتر، سرعة الانفعال، وضعف التحكم الانفعالي.
3. يميل الذكور إلى ممارسة الألعاب ذات الطابع القتالي بنسبة أكبر مقارنة بالإناث، مما قد يزيد من احتمالية تأثرهم بالسلوكيات العدوانية.
4. يرتبط الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية بضعف التفاعل الاجتماعي والميل إلى العزلة والانطواء.
5. تؤكد معظم الدراسات أهمية الدور الأسري في تنظيم استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية والحد من آثارها السلبية.

التوصيات والمقترحات:

بناء على ما توصل إلية الاطار النظري والدراسات السابقة، تقدم الدراسة التوصيات التالية:

1- تعزيز وتوعية الاسرة والاهل حول مخاطر الألعاب الالكترونية و مراقبة الألعاب التي يشارك فيها الأطفال بحيث تكون ملائمة لأعمارهم وكذلك متابعة تفاعل الأطفال مع الألعاب ليتجنبوا الألعاب التي تحتوى على محتوى عنيف.

2- تشجيع الأنشطة البديلة كأنشطة رياضية وثقافية وترفيهية وحركية لتقليل وقت الشاشة وتحسين صحتهم النفسية والاجتماعية وعدم تعلقهم بالعالم الافتراضي.

3- أدماج موضوعات عن الاستخدام الأمن للتكنولوجيا ضمن المناهج التعليمية خلال المرحلة الابتدائية.

4- تحديد عدد ساعات اللعب الإلكتروني للأطفال بحيث لا يتجاوز ساعة يوميا، فكلما زادت ساعات اللعب، كلما زادت احتمالية ظهور مشكلات نفسية وسلوكية.

5- تشجيع الإنتاج المحلى للألعاب التعليمية الهادفة، وذات المضمون القيمي والتربوي المناسب لمراحل النمو لدى الأطفال .

6- كما توصى الباحثة بعمل دراسات مشابهة لفئات عمرية مختلفة وأخص فئة المراهقين لما للألعاب الالكترونية تأثير كبير على هذه الفئة.

الخلاصة:

تعتبر الألعاب الالكترونية وسيلة ترفيهية عند استخدامها باعتدال، فإن الإفراط في استعمالها قد يساهم العديد من المشكلات النفسية والسلوكية لدى الأطفال، مثل الإدمان والعدوانية، والاضطرابات الانفعالية ،،وضعف التوافق الاجتماعي والنفسي. لذلك من الضروري وضع استراتيجيات تربوية ونفسية للحد من الاثار السلبية وتحقيق الاستخدام الامثل وتقليل ساعات اللعب لمثل هذه الألعاب. وعلية، فإن الدراسة الحالية تؤكد أن التعامل مع الألعاب الالكترونية يجب أن يكون من منظور تربوي وقائي، يوازن بين الاستفادة من إيجابياتها والحد من أثارها السلبية، حفاظا على الصحة النفسية والسلوكية .

المراجع:

1- عبد الرحمن،منى، (2021).الإدمان الإلكتروني وأثرة على الصحة النفسية، المجلة العربية لدى المراهقين للعلوم النفسية، 14(3)، 55- 78.

2- الرويلي، فواز (2202).تأثير الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني لدى الأطفال،مجلة العلوم الإنسانية والتربوية، 45(2)، 88- 105.

3- حسن، احمد (2020). العلاقة بين استخدام الألعاب الالكترونية ومظاهر القلق والانطواء لدى طلاب المرحلة الإعدادية ،مجلة دراسات الطفولة،33(1)،101- 126.

4- المشكلات عند الأطفال وطرق علاجها – دليل شامل للإباء . 16سبتمبر 2024م. جمعية أمان للتنمية الاسرية .

5- زهران ،حامد عبد السلام، علم نفس النمو الطفولة والمراهقة،كلية التربية، القاهرة، ط5، 1990، 210- 214.

6- حامد، كريم الألعاب الالكترونية، 1نوفمبر ،2025.

7- عطية، حسين (2007)، الألعاب الالكترونية فوائدها ومضارها، دار الشروق للنشر والتوزيع.

8- نورة، السعد (2005)، الخطر في العاب الفيديو للأطفال، جريدة الرياض،(13406).

9- سميث – ديفيد أي .(1بناير 2012)،المحرر :إدمان العمليات وتعريف الجمعية لطب الجديد للإدمان .مجلة الادوية المؤثرة على العقل 4 – 1) : 1) 44.

10- زكى، عزة (1989)، برنامج إرشادي لمواجه مشكلة العدوانية لدى شرائح من الشباب المصري، أطروحة دكتوراه غير منشورة، جامعة عين شمس.

11- جوردان جلاس بي اس، الألعاب الالكترونية والصحة النفسية: الفوائد والمخاطر وإيجاد التوازن، 2021، ص3.

12- احمد يوسف، ريان (2018)،أضرار الألعاب الالكترونية على الأطفال، متاح في:(2018/11/30، 09 45.)/ Mawdoo3.coom //

13- حنفي، خالد صالح، (2018) المشكلات السلوكية للألعاب الالكترونية، 2(2) الطفل العربي والألعاب الالكترونية القاتلة، مجلة الطفولة والتنمية، ع32.

14- أبو هلال، محمد، 10 سبتمبر 2025.

17- ناصر، كريمة، (2016)، اثر الألعاب الالكترونية في حل المشكلات وتجهيز المعلومات لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية : دراسات تربوية، مج 9، ع 133، 1- 26.

18- الزهراني، خالد، (2019)، اثر الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني لدى الأطفال، المجلة السعودية للتربية وعلم النفس،7(2)، 88- 105.

19- الجرجاوي، زياد بن على (2004) دور برنامج الأطفال المتلفزة في تدعيم قيم الطفل الفلسطيني من وجهة نظر بعض العاملات في رياض الأطفال،رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة القدس المفتوحة .

20- الزراد، فيصل محمد خير (1989).اللغة واضطرابات النطق والكلام (ط1) دار المريخ للنشر.

21- الحاج، محمد مولود محمد، (2024)،الألعاب الالكترونية وأثرها على المهارات السلوكية والاجتماعية والنفسية لدى الأطفال، مج1ع25.مجلة القرطاس .

22- العجوز، نجلاء محمد،(2010):ممارسة العاب الفيديو وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى عينة من مرحلة الطفولة المتأخرة، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة عين شمس، كلية التربية .

23- القرني، زينب عبد الله عبد الوهاب (2023)، أثرالالعاب الالكترونية على السلوك العدواني لدى أطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة نظر الأمهات، ص1.

24- الصمادي، سميرة حسن،(2022)، الاثارالصحية والسلوكية المترتبة على انشغال الأطفال في الألعاب الالكترونية من وجهة نظر معلمي المرحلة الأساسية في محافظة عجلون،العدد39.

25- عثمان، أماني خميس محمد،(2018)، أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا، كلية التربية، جامعة حلوان،مج34- ع(1)،127.

26- العمراوى، زكية وتمرابط، نور(2021) تأثير الالعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال في ضل جائحة كوفيد19في المجتمع الجزائري، مجلة الميدان للعلوم الإنسانية والاجتماعية،4(1)، 11- 23.

27- دراســـات (مركز البحرين،2020)، مســـح تأثير الألعاب الالكترونية على فئة الأطفال والمراهقين من عمر 10-18سنة، مركز البحرين للدراسات الاستراتيجية والدولية والطاقة(دراسات):.https//www.derasat.ovg.bh/wp

المراجع الأجنبية:

World Health Organization. (2019). *International classification of diseases (11th ed.)*. WHO.

Entertainment Software Association. (2020). *Essential facts about the video game industry*. ESA.

Henderson, N. (2019). Are video games truly bad for kids' health? *Greater Good Magazine.* Retrieved from https://greatergood.berkeley.edu

Prescott, A. (2018). Children's violent video game exposure and aggressive behavior. *Dartmouth University Research.*