ISSN 2735-4822 (Online) \ ISSN 2735-4814 (print)

Methods of Protecting Children from the Dangers of Electronic Gaming

Master. Reham Ahmed Abayoumi Earlie
Childhood Education Department, Faculty of Women, Ain Shams University, Egypt
Reham.elraie@gmail.com
Prof. Azza Mohamed Galal
Childhood Education Department, Faculty of Women, Ain Shams University, Egypt
azza_abdelhameed@women.asu.edu.eg
Dr. Kariman Bedeir
Childhood Education Department, Faculty of Women, Ain Shams University, Egypt
Karimanbedeir@yahoo.com

Receive Date :4 November 2023, Revise Date: 29 November 2023, Accept Date: 31 December 2023.
DOI: 10.21608/BUHUTH.2023.245992.1595
Volume 4 Issue 4 (2024) Pp. 166 -196.

Abstract

The study aimed to identify the dangers of the child's use of electronic games from a family and social point of view and to reveal the risks of the child's use of electronic games from a technical point of view. Know the risks of the child's use of electronic games from a legal point of view. Knowing the risks of the child's use of electronic games from a legal point of view. The study population consisted of mothers of children aged (5-6) years in kindergarten, from which the sample was taken, while the study sample was represented in a random sample of the mothers of these children and the researcher used the descriptive approach in analyzing the results after applying the questionnaire prepared to achieve the objectives of the study The results resulted in: Identifying the risks of the child's use of electronic games in terms of family and social Detection of the risks of the child's use of electronic games from a technical point of view. know the risks of the child's use of electronic games from a legal point of view. And know the risks of a child using electronic games from a legal point of view.

Keywords: Dangers of electronic games, childhood children, programs, family upbringing, and kindergartens.

أساليب حماية الطفل من أخطار الألعاب الإلكترونيَّة

ريهام أحمد البيومي محمد الراعي
باحثة ماجيستير- قسم تربية الطفل
كلية البنات، جامعة عين شمس، مصر
Reham.elraie@gmail.com

أ.د. كريمان محمد بدير
أستاذ تربية الطفل
كلية البنات للأداب والعلوم التربوية، جامعة عين شمس، مصر
Karimanbedeir@yahoo.com

د. عزة جلال عبد الحميد
مدرس تربية الطفل
كلية البنات للأداب والعلوم التربوية، جامعة عين شمس، مصر
azza_abdelhameed@women.asu.edu.eg

المستخلص.

أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءًا أساسيًا ومهمًا من حياة الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة في العصر الحديث. توفر هذه الألعاب مزيدًا من التجارب التفاعلية والتسلية للأطفال، ومع ذلك، فإنها تنطوي أيضًا على مجموعة من الأخطار والتحديات التي يجب على الأهل والمربين أن يكونوا على دراية بها في هذه المرحلة الحرجة.هدفت الدراسة الى التعرف على مخاطر استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية من الناحية الأسرية والاجتماعية والكشف عن مخاطر استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية من الناحية التقنية. معرفة المخاطر لاستخدام الطفل للألعاب الإلكترونية من الناحية الشرعية. معرفة مخاطر استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية من الناحية القانونية. وتكون مجتمع الدراسة من أمهات الأطفال عمر(٥-٦) سنوات في رياض الأطفال والذي تم أخذ العينة منه ، أما عينة الدراسة فقد تمثلت في عينة عشوائية من أمهات هؤلاء الأطفال واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي في تحليل النتائج بعد تطبيق الاستبيان المعد لتحقيق أهداف الدراسة وقد اسفرت النتائج عن التعرف على مخاطر استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية من الناحية الأسرية والاجتماعية ، الكشف عن مخاطر استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية من الناحية التقنية ، معرفة المخاطر لاستخدام الطفل للألعاب الإلكترونية من الناحية الشرعية ومعرفة مخاطر استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية من الناحية القانونية.

الكلمات المفتاحية: أطفال مرحلة الطفولة، البرامج، التنشئة الأسرية، رياض الأطفال.

المقدمة:

لقد شهد العالم تطورات سريعة ومتزايدة، ومن بين تلك التطورات، التطور التكنولوجي وما ترتب عليه من آثار ومنها التوجه نحو الترفيه الإلكتروني عن طريق الألعاب الإلكترونية، التي أصبحت في وقتنا الحاضر ألعاب إلكترونية تمارس عن طريق الإنترنيت والأجهزة الإلكترونية الرقمية المتطورة، وأخذت هذه الألعاب تنتشر انتشاراً واسعاً، وتنمو نمواً ملحوظاً، وأصبحت الأسواق تعج بمختلف أنواعها، والتي دخلت إلى معظم المنازل، وأصبحت الشغل الشاغل، والهاجس الأغلب لأطفال اليوم.

وتعتبر مرحلة الطفولة المبكرة الفترة الحرجة بالنسبة للطفل حيث أنه يبدأ في تكوين سلوكه الاجتماعي، ومعايير انخراطه في المجتمع، وتكيفه السليم معه، واستقبال كل ما هو حوله من سلوكيات وممارسات يشاهدها ويقلدها.

ولما كان الأطفال أكثر شغفاً بهذه الألعاب، وأكثر استجابة لمضمونها فإن احتمال تأثرهم بها أكبر من غيرهم من الفئات العمرية الأخرى، حيث أن عقلية الطفل لا تميز بين الواقع الافتراضي والواقع الحقيقي، فسرعان ما يتشرب المبادئ والقيم، التي قد تكون إيجابية، وقد تكون سلبية.

وعلى الرغم من المكتسبات التي تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية، إلا أن سلبياتها في نظر بعض الباحثين أكثر من إيجابياتها، لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدميرهم، والاعتداء عليهم ، وتلك الأمور تثير شغف الأطفال وتجذبهم لمغامراتها ، كما تدرب الأطفال بطرق تلقائية على استخدام العنف ، وتغذي عقولهم بأفكار العدوان وأساليب ارتكابها، وهذه القدرات تكتسب من خلالها الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب، وأن معظم الآثار السلبية الناتجة عن تلك الألعاب الإلكترونية تعزى إلى ضعف الأجهزة الرقابية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية، وقلة مراقبة الأسر لما يشاهدهم أبنائهم في الألعاب الإلكترونية وقلة الوعي بمخاطر ذلك. (Mai, 2010, نقلا من عبد الله الهدلق, ٢٠١٩.)

وتشير بعض الدراسات الى أن التعامل مع هذه الألعاب الالكترونية يضعف علاقة الأبناء بوالديهم والآخرين، كما تؤدي الى اصابتهم ببعض الأمراض النفسية ب، مثل: الاكتئاب، حب العزلة، الانطوائية، وتقلل من قابليتهم لقيم المجتمع، وثوابت الدين، ويحل محلها قيم مصنعي الألعاب التكنولوجيا. (سبتي، ٢٠١٢.)

وقد أشارت نتائج إحدى الدراسات إلى أن المعلمين يرون أن مخاطر لهذه الألعاب، تتمثل في دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، كما أنهم يدركون حجم الآثار الصحية السلبية نتيجة إدمان الأطفال على هذه الألعاب، كمشكلات البصر والسمع، والتأثير السلبي على تطور قدرات ومهارات الأطفال العقلية والحركية، ومهارة تعلم اللغة الإنجليزية، ومهارة إدارة الوقت، فلا يرى المعلمون ثمة فوائد لها في هذا الجانب. (إبراهيم، محبوبة ٢٠١٦، ٦٤-٧٥)

أما عن وجهة نظر أولياء الأمور، فقد بينت نتائج الدراسة أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يؤثر في مجهوداتهم الدراسية فضلاً عن استحواذ هذه الألعاب على عقول أطفالهم، مما تتسبب في عدة مشكلات داخل الأسر، كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة، وبروز نزعة الأنانية لدى الأطفال وهمال الواجبات التعليمية (الزيودي، ٢٠١٣.)، (إبراهيم، ٢٠١٦.)

وقد ذكر أظهرت النتائج أن الآثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية عديدة، وتم تصنيفها إلى ست فئات:

أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية، أضرار اجتماعية، أضرار أكاديمية، وأضرار عامة، ويندرج تحت كل فئة عدد من الآثار السلبية. (الهدلق، ٢٠١٢.مرجع سابق).

وأظهرت نتائج الدراسات أن هناك عدة نتائج سلبية لألعاب الفيديو تشمل: المخاطر، ومشاكل الانتباه والاندفاع، وتقليد الصور النمطية وقلة المبادرة في المساعدة، وإدمان ألعاب الفيديو، وأن هناك أثار سلبية للألعاب الإلكترونية، سواء كانت هذه الألعاب عنيفة أو عادية. (Groves and Anderson, 2015)

وعلى الرغم من نتائج البحوث التي أشارت إلى العديد من الأخطار التي تلحق بالأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية، إلا أنه من الملاحظ أن هناك قصور في تناول أوجه حماية الطفل من المخاطر المترتبة على استخدام الألعاب الإلكترونية.

لذلك تركز هذه الدراسة على معرفة سبل حماية الطفل من مخاطر استخدام الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات، لأن الأم هي التي تقوم بمتابعة أطفالها، وهى المهمومة بملاحظة صحتهم وأدائهم وهى من تتمنى أن يكون أطفالها ،هم المثل في السلوك الصحيح وهم نموذج الفخر لتحقيق المستقبل الأفضل.

وقد أشار الباحثون فيما يتعلق بسبل الحماية من الأخطار الى وجود تصنيفات معتمدة لمحتوى هذه الألعاب مثل تصنيف (ESRB) وهو معتمد من المجلس الأمريكي كما توجد تصنيفات وفق المناسب للمرحلة العمرية (اليحى،تهاني ،٢٠١٨)كما أشارت تهاني اليحى الة تطبيقات الكترونية يمكن استخدامها لتحقيق الوقاية من أخطار الألعاب الالكترونية وأن هناك ألعاب محرمة شرعاً لخطورتها وألعاب متاحة لتحقيقها أهداف بناءة (اليحى ،تهاني ١١٧مرجع سابق،). كما أشار عبد العزيز الهدلق الى التصنيف الأخلاقي لحماية الطفل من أخطار الألعاب الالكترونية (الهدلق،عبد العزيز،٢٠١٩)وأوضحت بعض الدراسات الى وجوب طرق حماية رقابية على مصنفات الألعاب الالكترونية تتضافر فيها جهود وزارة الصحة والداخلية والأجهزة الرقابية في أماكن بيع هذه الألعاب لحماية الأطفال من مخاطرها، في ضوء القوانين والجزاءات المناسبة لمن يتيح أو ينشر أو يساعد على توفير هذه الألعاب ذات التصنيفات المخلة أو المنافية للآداب الشرعية وكل مايعرض الأطفال للخطر

أولاً: مشكلة الدراسة

أشارت الدراسات الى أن وجوب مراقبة أولياء الأمور لأطفالهم أثناء ممارسة هذه الألعاب فقد لوحظ أن ٣٦% يمارسون الألعاب أكثر من ثلاث ساعات في اليوم الواحد وينشغلون بها عن التعليم بنسبة٦٥% ويتحدثون عن الألعاب الالكترونية بنسبة ٧٨ % وأن ٥١% يفضلونها عن المهام التعليمية (سبيتي ، مرجع سابق ٢٠٠١٧)

وقد حثت الاتفاقات الدولية على الالتزام بقانون حماية الطفل، وعددت الجزاءات والعقوبات لمن يعرض الطفل للأخطار (يوسف، عبد الله ،٢٠١٥).

كما أوردت الشريعة الإسلامية كيفية حماية الصغير من الوجهة الشرعية (اليحى ،تهاني ، مرجع سابق)

وقد أجرت الباحثة دراسة استطلاعية للكشف عن مدى وعي بعض أمهات الأطفال لسبل الحماية من مخاطر الألعاب الالكترونية باستخدام استبانة أعدتها لهذا الغرض وتم استخدام رابط الكتروني وتم التوصل الى الاستجابات من عدد (١٠٠)من أمهات أطفال الروضة وكانت النتائج على النجو التالي:

٩٩% لا يدرون ماهي الأساليب القانونية للحماية

٨٠% لا يعرفون القواعد الشرعية للحماية

٧٥% لا يدركون السبل التقنية أو استخدام أجهزة المراقبة لمعرفة نوعية الألعاب التي يتناولها أطفالهم

٥٠% لا يعرفون أساليب الحماية الصحية والاجتماعية لأطفالهم من أخطار التعامل مع الألعاب الالكترونية٨٠% لا يجيدون اللغة الإنجليزية لمعرفة برامج تتيح تطبيقاتها للأمهات مراقبة أطفالهم ومنها :

« (Google Family غوغل فاميلي لينك» - ESRB Rating،" Parental Control Settings (Linkالذي لاقى استحسانا كبيرا، حيث يسمح للآباء بمراقبة أجهزة أبنائهم، وتحديد فترة زمنية للاستعمال، كما يمكنّهم من إعطاء ومنع صلاحيات عديدة حسب الطلب. «أمازون فري تايم « (Amazon Free Time)متوافقا مع أجهزة أمازون وآندرويد يسمح للآباء بالتحكم في المحتوى الذي يستطيع أبناؤهم مشاهدته، وتعلم الأطفال مع مساعدة الآباء والأمهات على حمايتهم من مخاطر الإنترنت عن طريق تقديم هذه الميزات في نظام التشغيل كميزتي «ريستريكشن Restriction «و«غايديد أكسس « Guided Access.

مما تقدم نجد أن مشكلة الدراسة يمكن تحديدها في الأسئلة التالية:

١. ما مخاطر استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية من الناحية الاجتماعية؟
٢. ما مخاطر استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية من الناحية التقنية؟
٣. ما مخاطر استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية من الناحية الشرعية؟
٤. ما مخاطر استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية من الناحية القانونية؟

ثانياً: أهداف الدراسة:

١. التعرف على مخاطر استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية من الناحية الأسرية والاجتماعية
٢. الكشف عن مخاطر استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية من الناحية التقنية.
٣. معرفة المخاطر لاستخدام الطفل للألعاب الإلكترونية من الناحية الشرعية.

معرفة مخاطر استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية من الناحية القانونية. يتكون مجتمع الدراسة من أمهات الأطفال عمر (٥-٦) سنوات في رياض الأطفال والذي تم أخذ العينة منه ، أما عينة الدراسة فقد تمثلت في عينة عشوائية من أمهات هؤلاء الأطفال بلغ حجمها (١١٠) من الأمهات **من مدرسة الشيخة فاطمة بنت مبارك الرسمية للغات** ما أخطار استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية من الناحية القانونية

٢- ما أخطار استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية من الناحية التقنية؟
٣- ما أخطار استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية من الناحية الشرعية؟
٤-ما أخطار استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية من الناحية الاجتماعية؟

ثالثاً: أهمية الدراسة:

تظهر أهمية هذه الدراسة فيما يلي:

أ) الأهمية العلمية:

يركز هذا البحث في شقه النظري على النظرية المعرفية السلوكية لتحقيق الوعي والادراك المعرفي بأخطار الألعاب الالكترونية ،مما قد يساعدهم في اتخاذ القرارات المتعلقة باستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية ،-. في ضوء:

١. بيان المخاطر المترتبة على الطفل بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل سلبي.
٢. بيان أوجه حماية الطفل من مخاطر استخدام الألعاب الإلكترونية.
٣. تسعى الباحثة من خلال هذه الدراسة إلى أن تكون إضافة للمكتبة التربوية ومرجعاً للباحثين في مجالات حماية الأطفال من مخاطر استخدام الألعاب الإلكترونية.

ب) الأهمية العملية:

١. تفيد هذه الدراسة أولياء الأمور في الاطلاع على الآثار السلبية والمخاطر المترتبة على استخدام أطفالهم للألعاب الإلكترونية.

٢. تطمح هذه الدراسة إلى تقديم حلول إجرائية عملية واقتراحات مفيدة للأطفال وأسرهم في حمايتهم من مخاطر استخدام الألعاب الإلكترونية.

٣. تسعى هذه الدراسة إلى إطلاع الجهات الحكومية المسؤولة عن مراقبة ما يطرح في الأسواق من ألعاب إلكترونية، إضافة إلى توعية شرائح المجتمع من خطورتها.

رابعاً: الإطار النظري: تمت مناقشة الإطار النظري في ضوء متغيرات الدراسة التالية:

الألعاب الالكترونية والأخطار المترتبة على ممارسة الطفل للألعاب:

-الألعاب الالكترونية:

لقد أصبحت الألعاب الإلكترونية مفروضة في حياتنا اليومية وهي من أبرز اهتمامات الأطفال حيث يقضون الساعات في ممارسة هذه الألعاب داخل بيوتهم، بل أصبح بعض الآباء والأمهات يصحبونها معهم أينما ذهبوا، مما زاد تعلق الأطفال بها، وتعتبر الألعاب الإلكترونية من بين الألعاب التي نالت المراتب المتقدمة على حساب الألعاب الأخرى، والتي أصبح لها دور هام في حياة الطفل وسلوكه. (قويدر، ٢٠١٢).

فالطفل يقضي وقتاً طويلاً أمام هذه الألعاب، وما يتعلمه منها يؤدي دوراً كبيراً في تشكيل مفاهيمه وسلوكه الأسري والديني والاجتماعي، فضلاً عن آثارها الجانبية السلبية على الصعيد الصحي والمادي.

ونظراً لأهمية مرحلة الطفولة والتطور الهائل لوسائل التكنولوجيا، ومدى انتشارها وتأثيرها على جميع جوانب النمو لدى الطفل وجب الاهتمام بمعرفة الجانب السلبي للألعاب الإلكترونية وأوجه حماية الأطفال من المخاطر المترتبة عليها، كشفت دراسة حديثة حول تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية أن نسبة انشغال تفكير الفرد بالألعاب الإلكترونية تشكل ٤٠.%

جاءت نتيجة دراسة تحت عنوان " ظاهرة إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية - دراسة ثقافية ميدانية، والتي أجراها بدر الحربي"(٢٠١٨)الى أن الألعاب الإلكترونية عادة سلوكية يمكن أن تصل لمرحلة الإدمان، معتمدة في تحاليلها بتطبيق مقياس "يونغ" على العينة حيث اتضح أن نسبة الإدمان المؤكدة للأطفال في العينة هي ٢٨.%

وبينت الدراسة أن أبرز أعراض الإدمان لدى الأطفال هو: الاكتئاب أو العصبية، ويأتي بعدها انشغال التفكير بالألعاب الإلكترونية، كما أنه من اللافت أن نفس النسبة ٢٨% من الأطفال يقضون بين ٤-٥ ساعات يومياً مع الألعاب الإلكترونية، وهي نسبة كبيرة جداً تشكل معظم وقتهم خارج المدرسة.

كما أشارت دراسة نمرود وبشير (٢٠١٨):

الى أن ٤٠ % انشغال تفكير الفرد بالألعاب الإلكترونية بشكل كبير، و٢٨ % يمثلون عدم قدرة الفرد على التحكم في الوقت الذي يقضيه في استخدام بالألعاب الإلكترونية، و٣٠.٥ % ترك الفرد لبعض المهام أو العلاقات الهامة بسبب انشغاله بالألعاب الإلكترونية.٠

فيما شعر ٥٩% بأعراض انسحابيه مثل الاكتئاب أو العصبية عند محاولة التوقف عن استخدام بالألعاب الإلكترونية، وجاءت نسبة ٣٩ % تمثل قيام الفرد بمحاولات للسيطرة على استخدامه بالألعاب الإلكترونية ولم ينجح.

وأشارت الدراسة إلى أن ٥٤% مما يعرض يشكل مشاهد للعنف والقتل والعراك؛ منها ٢٣% ألعاب مخصصة أصلاً لهذا النوع من اللعب، بينما تعرض ٣١% من الألعاب هذا النوع من الممارسات بصورة عرضية، وأن ١٠% تدمير للرموز الإسلامية كالمساجد وغيرها، و١٩% ممكن أن تُطلعه على مناظر العري والجنس، و١٥% لرموز دينية غير إسلامية كالكنائس وغيرها؛ وكل ما سبق يعرض بقالب من الثقافة الغربية. (نمرود، بشير ٢٠١٨،١٠).

وأفادت كذلك أن نسبة ٤٣% من العينة يتفاعل أطفالهم مع آخرين لا يعرفونهم، وتزداد الأمور تعقيداً؛ عندما يكونُ هؤلاء غير معروفين تماماً لـ ١٨% من الآباء وأبنائهم، مما يعني أن الثقافة المحتملة في هذه الحالة غير معروفة تماماً، في حين أن الذين يعرفهم الأبناء ولا يعرفهم الآباء يشكلون ١٥% وهي مشابهة لخطورة الحالة السابقة.

وكشفت أن اللغة تشكل ركيزة مهمة وقالباً ناقلاً للثقافة، واستناداً عليها نستطيع معرفة الاتجاه العام للثقافة؛ وعليه فإن ٥٨% تستخدم اللغة في تماسها مع أطراف أخرى من خلال الألعاب الجماعية، حيث تبرز اللغة العربية في المقام الأول بـ ٤٨% واللغة العربية والإنجليزية معاً، لدى شريحة ثانية، بـ ٩%، فاللغة الإنجليزية وحدها في ١% من العينة.

وقالت الدراسة إن ٧٠ % من الألعاب الإلكترونية هي جملة من الغزو الثقافي، بينما اعتبرت ١٤% أنها ليست من الغزو الثقافي، بينما لم تحدد شريحة أخرى مكونة ١٦ % موقفها من الألعاب الإلكترونية بعد.

ولا يكاد يخلو بيت الآن من الإدمان التقني وخصوصا عند الأطفال حيث يقضي كثيرون ساعات طويلة وهم يزاولون نشاطاً حديثاً نسبياً يتمثل في استخدام الأجهزة اللوحية والمحمولة، حتى أن بعضهم يستخدمها في شكل متواصل أحياناً. وعلى كل حال، صار للجميع تقريباً صلة ما بهذه الأجهزة وبالتقنيات المرتبطة بها

- أخطار ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية:

-: أشار الدراسات الى "إن اضطراب ألعاب الإنترنت (internet gamers disorder) أصبح متعارفًا عليه في الأوساط المهنية؛ حيث يتوقع أن ما يقارب (١٠ - ١٥%) من الأطفال مصابون بهذا الاضطراب، الذي ينتج عن إدمان الألعاب الإلكترونية"، مضيفًا أن إحدى الدراسات الاستطلاعية في هذا المجال أشارت إلى أن هذه النسبة قد تصل إلى (٢٣%) في المملكة، (الصالحي صالح، ٢٠١٥،).

وفي هذا السياق، كشفت دراسات أميركية نشرت في مواقع طبية متعددة أخيراً أن الوميض الناتج من المستويات العالية والمتباينة من الإضاءة في الرسوم المتحرّكة الموجودة في ألعاب الأجهزة اللوحية والمحمولة، يتسبّب في حدوث نوبات من الصرع لدى الأطفال، محذرين من الاستخدام المستمر والمتزايد لألعاب الكمبيوتر الاهتزازية من قبل الأطفال، لاحتمال ارتباطه بالإصابة بمرض ارتعاش الأذرع.

- دراسة فاندر (٢٠١٤):

أشارت إلى أن الإدمان المرضي على ألعاب الفيديو قد يسبب اضطرابات في النوم وفشلاً على صعيد الحياة الخاصة أو الدراسة، وكسلاً وخمولاً وعزلة اجتماعية لدى الأطفال، إضافة إلى التوتر الإجتماعي وفقدان المقدرة على التفكير الحر وانحسار العزيمة والإرادة لدى الفرد.٠(Vander.e2014)

وجاء في دراسة أنجزها باحثون في جامعة «ساني» لطب العيون في نيويورك، أن الأشخاص الذين يقرأون الرسائل ويتصفحون الإنترنت على هواتفهم النقالة يميلون إلى تقريب الأجهزة من أعينهم أكثر من الكتب والصحف، ما يجبر العين على العمل في شكل متعب أكثر من العادة.

أما نوعية الألعاب التي يزاولها الأطفال فتختلف بين ألعاب الصراعات والحروب، والذكاء، والتركيب وغيرها. وذكرت أبحاث علمية أنه على رغم الفوائد التي تتضمنها بعض الألعاب، تبقى سلبياتها أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية ولها آثار عكسية جداً فيهم، خصوصاً في مستوى الصحة.

وحذّر خبراء جامعة ساني من أن تعوّد الأطفال على استخدام أجهزة الكمبيوتر والإدمان عليها في الدراسة واللعب، ربما يعرّضهم إلى أخطار وإصابات قد تنتهي بإعاقات أبرزها إصابات الرقبة والظهر.

وأكد خبراء أن المشكلة تكمن في أن التكنولوجيا حديثة لدرجة تجعل الباحثين غير قادرين على معرفة الضرر الذي تحدثه على المدى الطويل. وجاء في المبادئ التوجيهية الجديدة الصادرة عن الأكاديمية الأميركية لطب الأطفال أنه لا ينبغي أن يسمح للأطفال بقضاء أكثر من ساعتين في اليوم أمام الشاشة، فيما لا يجب أن يقضي الأطفال تحت سن الثانية أي وقت أمام الشاشة. ووفق المبادئ ذاتها، يجب أن تبقى أجهزة التلفزيون والكمبيوتر خارج غرفة الطفل.

وذكرت أبحاث نشرتها الأكاديمية أن الشباب يواجهون «قنبلة صحية موقوتة» في ما يتعلّق بآلام الرقبة والظهر المرتبطة باستخدام أجهزة الكمبيوتر وألعاب الفيديو والهواتف الذكية. وأظهرت هذه الأبحاث أن ما يقرب من ثلاثة أرباع الأطفال في المدارس الابتدائية وثلثي طلاب المدارس الثانوية في الولايات المتحدة تحدثوا عن آلام في الظهر أو الرقبة خلال العام الماضي.

ويشير خالد النمر، إن الهواتف المحمولة والأجهزة اللوحية «باتت جزءاً لا يتجزء من حياة الإنسان، وفي واقعنا الحالي أصبح استخدامها في عمر مبكر جداً»، مبيّناً أن «هناك طيفاً للموجات الكهرومغناطيسية من البث التلفزيوني إلى الإشعاع النووي، وتنقسم علمياً إلى مؤينة (بكسر الياء) مثل الأسلحة النووية والنظائر المشعة، وغير مؤينة مثل الميكروويف والراديو والتلفزيون والأجهزة الذكية». ويوضح أن «الموجات غير المؤينة (الآمنة) لا تنتج ايونات من الأجسام مثل الميكروويف والأجهزة المحمولة، ولم يثبت علمياً أنها تسبب السرطان أو الباركنسون أو أمراض الكلى أو أمراض الأعضاء التناسلية أو العينين، كما أفادت منظمة الصحة العالمية في عام ٢٠١٠(. النمرود، مرجع سابق)..

خامساً: مصطلحات الدراسة:

١-التعريف الاجرائي لأخطار الألعاب الالكترونية للطفل:

هي ما يتعرض له الأطفال من الأذى المتعمد وغير المتعمد نتيجة الافراط في ممارسة الألعاب الالكترونية لمحاولة درء الخطر أو معالجته قانونياً وشرعاً واجتماعياً- وتقنياً (الباحثة).

ويقصد بالأخطار، وتعني المهلكات. (البستاني، د.ت)

المعنى الاصطلاحي للأخطار هى: كل ما يعرض الطفل للضرر البدني والنفسي أو العقلي أو الاجتماعي. كما تعرف بأنها ظرف أو وضع في العالم الواقعي يوجد فيه تعرض لوضع معاكس، وبشكل أكثر تحديداً يقصد بالمخاطر "حالة يكون فيها إمكانية أن يحدث انحراف معاكس عن النتيجة المرغوبة المتوقعة أو المأمولة". (حماد، ٢٠٠٧.)

التعريف الاجرائي:

هي حوادث مستقبلية احتمالية تتسبب في خسارة بدنية أو اجتماعية أو نفسية للطفل

٢-الألعاب الإلكترونية:

هي عبارة عن الألعاب المتوفرة على أجهزة الكمبيوتر أو الأيباد أو الموبايل.

وهي نشاط ترويحي ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من: ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية، وهي برنامج معلوماتي للألعاب، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها خاصة بها، ونقصد بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة، ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط، وقد تمارس بشكل جماعي عن طريق شبكة الإنترنيت أو بشكل فردي. (نمرود، ٢٠٠٨). (Salen and Zimmerman . 2004.).

التعريف الاجرائي للألعاب الإلكترونية:

هي جميع أنواع الألعاب المتوفرة والتي تعتمد على الإنترنت والأجهزة الحديثة، وتشمل ألعاب الحاسب، التلفاز، والأجهزة النقالة.

سادساً: الدراسات السابقة

أ- الدراسات العربية:

لم يظهر للباحثة بحسب اطلاعها وجود دراسة سابقة حول أساليب حماية الطفل من أخطار استخدام الألعاب الإلكترونية, وذلك من خلال تتبع فهارس الرسائل العلمية, ومخاطبة المكتبات, حيث تمت الإفادة بعدم وجود دراسة علمية لهذا الموضوع, إلا أنني توصلت إلى بعض الدراسات التي تضمنت ما يتفق مع دراستي الحالية في بعض المحاور وهي على النحو التالي:-

دراسة العايد، ٢٠١٧

بعنوان:أثر الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية على تنشئة الطفل الأسرية والدينية من وجهة نظر الأمهات في محافظة الرس, أنموذجاً, دراسة تطبيقية, رسالة ماجستير, جامعة القصيم.

هدفت الدراسة إلى: التعرف على أثر إفراط الأطفال بالألعاب الإلكترونية على تنشئتهم الأسرية والدينية.

منهج الدراسة: نوعالدراسة وصفيه, واستخدمت الباحثة لتحقيق أهداف البحث منهج المسح الاجتماعي, للحصول على بيانات ميدانية تحقق أهداف الدراسة.

مجتمع الدراسة:لقد أجريت الدراسة على روضات محافظة الرس البالغ عددها (١٦) روضة حكومية, و(٥) روضات أهلية, وسوف تطبق الدراسة على أمهات الأطفال المسجلين في الروضات الذين تبلغ أعمارهم ما بين ٤ – ٥ سنوات, وقد اختارت الباحثة مجتمع محافظة الرس.

عينة الدراسة: اختارت الباحثة وحدات العينة بأسلوب العينة متعددة المراحل, فتم تقسيم محافظة الرس إلى خمس اتجاهات, هي: الشمال, والجنوب, والوسط, والشرق, والغرب, وتم اختيار روضات تمثل كل اتجاه بأسلوب عشوائي علماً بأن مجموع عدد الأطفال المسجلين في الروضات عام (١٤٣٦ه) ما يقارب (١٦٠٠) طفل, وبذلك جاءت العينة الممثلة لحجم مجتمع الدراسة, اختارتها الباحثة بأسلوب طبقي, بما يناسب عدد الأطفال في كل جهة.

أدوات الدراسة: اعتمدت الدراسة عند جمع البيانات الميدانية, وتحليلها على تصميم استبانة أجابت عليها أمهات الأطفال المبحوثين, واحتوت الاستبانة على ثلاثة محاور أساسية, هي: متغيرات الدراسة, التنشئة الأسرية, التنشئة الدينية.

نتائج الدراسة:

١. **فيما يتعلق بمعرفة أثر ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية على التنشئة الأسرية:**

- أن ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية –حتى بدون إفراط- في ظل المعاملة الشديدة من الوالدين تضعف من قيمة صدق الحديث عند الطفل، وتبين أن اعتدال الوالدين بمعاملة الطفل يقلل من الأثر السلبي للألعاب الإلكترونية, ويرفع معدل الصدق بالحديث عنده.
- أن ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية – حتى بدون إفراط- في ظل المعاملة المتسامحة من الوالدين تضعف من قيمة احترام الطفل للكبير، وتبين أن اعتدال الوالدين بمعاملة الطفل يقلل من الأثر السلبي للألعاب الإلكترونية, ويرفع معدل احترامه لكل من هو أكبر منه سناً.
- أن ممارسة الطفل للعب الإلكتروني – ولو لمدة قصيرة أو معتدلة- يضعف من حرص الطفل على نظافته الشخصية عندما يتعامل معه والده بشدة، وتبين أن اعتدال الوالدين بمعاملة الطفل يقلل من الأثر السلبي للألعاب الإلكترونية, ويرفع من حرص الطفل على النظافة .
- أن ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية بإفراط يضعف من هدف الأم الاجتماعي المتعلق بالتزام طفلها لأدب الحديث مع الآخرين في ظل المعاملة الشديدة له من قبل الوالدين، وتبين أن اعتدال الوالدين بمعاملة الطفل يقلل من الأثر السلبي للألعاب الإلكترونية, ويرفع معدل التزام الطفل بأدب الحديث مع الآخرين.

- أن ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية – حتى بدون إفراط- في ظل المعاملة المتسامحة من الوالدين تُضعف من هدف الأم الاجتماعي المتعلق بالتزام طفلها لأوامرها, وتبين أن اعتدال الوالدين بمعاملة الطفل يقلل من الأثر السلبي للألعاب الإلكترونية, ويرفع من حرص الطفل على الالتزام بأوامر أمه.
- أن ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية بإفراط يضعف من دوره الاجتماعي المتعلق بتعامله المرضي مع والديه في ظل معاملة والديه المتسامحة, وتبين أن اعتدال الوالدين بمعاملة الطفل يقلل من هذا التأثير الناتج من الألعاب الإلكترونية.
- أن ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية –حتى وإن كانت معتدلة- تضعف من دوره الاجتماعي المتعلق بتعامله المرضي مع الأقارب في ظل معاملة والديه المتسامحة، وتبين أن اعتدال الوالدين بمعاملة الطفل يقلل من هذا التأثير الناتج من الألعاب الإلكترونية.
- أن ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية بإفراط يضعف من دوره الاجتماعي المتعلق بتعامله المرضي في الروضة في ظل معاملة والديه الشديدة, وتبين أن اعتدال الوالدين بمعاملة الطفل يقلل من هذا التأثير الناتج من الألعاب الإلكترونية.

٢. فيما يتعلق لمعرفة أثر ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية على التنشئة الدينية:

- أن ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية –حتى وإن كانت باعتدال- تُضعف من مبدئه الأخلاقي المتعلق بتجنب الضرب، في ظل المعاملة المتسامحة من والديه، وتبين أن اعتدال الوالدين بمعاملة الطفل يقلل من هذا التأثير الناتج من الألعاب الإلكترونية.
- أن إفراط الطفل في ممارسة ألعابه الإلكترونية يضعف من مبدئه الأخلاقي المتعلق بتجنب الضرب عندما يقل عدد الأخوة الذين يعيشون معه داخل الأسرة، وتبين أنه عندما يزداد عدد الأخوة يقل الأثر السلبي للألعاب الإلكترونية، ويرتفع معدل حرص الطفل على تجنب الضرب.
- أن ممارسة الطفل لألعابه الإلكترونية –حتى وإن كان باعتدال- يُضعف من مبدئه الأخلاقي المتعلق بتجنب التعدي على ممتلكات الآخرين, في ظل معاملة والديه الشديدة له, وتبين أن اعتدال الوالدين بمعاملة الطفل يقلل من هذا التأثير الناتج من الألعاب الإلكترونية.
- أن ممارسة الطفل للعب الإلكتروني –سواء أكان باعتدال أو بإفراط- يضعف من حرص الطفل على ارتداء الملابس اللائقة بدينه, عندما يتعامل معه والده بشده, أو تسامح وتدليع, وتبين أن اعتدال الوالدين بمعاملة الطفل يقلل من الأثر السلبي للألعاب الإلكترونية, ويرفع من حرص الطفل على ارتداء ملابس تليق بدينه.
- أن ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية–حتى بدون إفراط- فيظل المعاملة المتسامحة من الوالدين تُضعف من حرص الطفل على الالتزام بآداب الطعام الدينية, وتبين أن اعتدال الوالدين بمعاملة الطفل يقلل من الأثر السلبي للألعاب الإلكترونية, ويرفع من سلوكه الديني في تناول الطعام.
- أن ممارسة الطفل للعب الإلكتروني –ولو لمدة قصيرة- تُضعف من حرصه على التمسك ببعض السلوكيات الدينية عند تناول الطعام عندما يقل عدد الإخوة الذين يعيشون معه داخل الأسرة، وتبين أنه عندما يزداد عدد الإخوة الذين يعيشون معه داخل الأسرة, وتبين أنه عندما يزداد عدد الأخوة يقل الأثر السلبي للألعاب الإلكترونية, ويرتفع معدل حرص الطفل على الالتزام بآداب الطعام الدينية.
- أن ممارسة الطفل في مشاهدة البرامج التلفزيونية المحافظة عندما يتعامل معه والداه بشدة، وتبين أن اعتدال الوالدين بمعاملة الطفل يقلل من الأثر السلبي للألعاب الإلكتروني ويرفع من حرص الطفل على مشاهدة برامج محافظة.

- أن إفراط الطفل في ممارسة ألعابه الإلكترونية يضعف من سلوكه الديني المتعلق بمشاهدة البرامج التلفزيونية المحافظة عندما يقل عدد الأخوة الذين يعيشون معه داخل الأسرة, وتبين أنه عندما يزداد عدد الأخوة يقل الأثر السلبي للألعاب الإلكترونية, ويرتفع معدل تمسك الطفل بهذا السلوك الديني.

دراسة المطيري,٢٠١٧

بعنوان: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك الاجتماعي لطفل الروضة من جهة نظر الأمهات, رسالة ماجستير, كليات الشرق العربي للدراسات العليا.

هدفت الدراسة إلى: التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك الاجتماعي الإيجابي والسلبي من جهة نظر الأمهات.

منهج الدراسة: تتبعت الباحثة في هذه الدراسة المنهج الوصفي بأسلوبيه الارتباطي والتحليلي لمناسبته لطبيعة الدراسة.

مجتمع الدراسة: يتكون المجتمع الأصلي من أمهات أطفال الروضات الحكومية والأهلية من عمر ٤-٦سنوات في مدينة الرياض.

عينة الدراسة: يبلغ أفراد العينة (١٠٠) عشوائية من أمهات لأطفال الروضات الحكومية والأهلية.

أدوات الدراسة: اختارت الباحثة الاستبانة كأداة لجمع المعلومات اللازمة حيث أنها الأنسب في تحقيق أهداف الدراسة المسحية.

نتائج الدراسة:

- أن (٤١%) من إجمالي الأمهات في عينة الدراسة يرين ان عدد الألعاب الإلكترونية الموجودة في جهاز أطفالهن (٥ وأكثر).
- أن (٤٢%) من إجمالي الأمهات في عينة الدراسة يرين أن مدة مزاولة أطفالهن للألعاب الإلكترونية في اليوم (ساعتان).
- أن الغالبية العظمى من الأمهات (٧٢%) من إجمالي الأمهات في عينة الدراسة يرين أن نوع الألعاب الإلكترونية التي يلعبها أطفالهن (ترفيهية).
- أوضحت النتائج أن أمهات أطفال الروضات يرين أن الألعاب الإلكترونية أحيانا ما يكون لها تأثير على السلوك الاجتماعي الإيجابي لأطفالهن، بمتوسط (٢٢،٢من ٣).
- بينت النتائج أن أمهات أطفال الروضات يرين أن الألعاب الإلكترونية أحيانا ما يكون لها تأثير على السلوك الاجتماعي لأطفالهن بمتوسط حسابي (٧١،١من٣)
- أظهرت النتائج أن أمهات أطفال الروضات الحكومية والأهلية موافقات على مقترحات تحسين سلوكيات الطفل الاجتماعية بمتوسط حسابي (٢،٣٥من ٣).
- أظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($0.5\geq\alpha$) في استجابات الأمهات حول السلوك الاجتماعي للأطفال في الروضات الحكومية والأهلية.
- كشفت النتائج عن وجود علاقة طردية موجبة ذات دلالة إحصائية بين مدة مزاولة الطفل للألعاب في اليوم والسلوك الاجتماعي السلبي، كما أوضحت النتائج أن هناك علاقة عكسية ذات دلالة إحصائية بين نوع الألعاب الإلكترونية التي يلعبها الطفل وبين السلوك الاجتماعي الإيجابي.

دراسة اليحيى, ٢٠١٦

بعنوان: الاحتساب على منكرات الألعاب الإلكترونية للأطفال، رسالة ماجستير, جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية.

هدفت الدراسة إلى:

- بيان أنواع الألعاب الإلكترونية وحكمها.

- التعرف على مشروعية الاحتساب على منكرات الألعاب الإلكترونية للأطفال.
- بيان خطورة الألعاب الإلكترونية على الأطفال وآثارها.
- التعرف على ضوابط الاحتساب على الألعاب الإلكترونية للأطفال.
- بيان التدابير الوقائية لمنكرات الألعاب الإلكترونية.
- التعرف على التدابير العلاجية لمنكرات الألعاب الإلكترونية.

منهج الدراسة: اعتمدت الباحثة على المنهج الاستقرائي في هذه الدراسة والذي يعتمد على جمع المادة العلمية واستقراء النصوص وتصنيفها للوصول إلى قواعد وأحكام عامة.

نتائج الدراسة:

- أن الترفيه جائز، ودعت إليه الشريعة الإسلامية، وحثت عليه, إلا أنها في الوقت نفسه حرصت وأكدت على أن يكون معتدلاً, فلا يتجاوز الحد المطلوب والمناسب, وأن يكون منضبطاً بالضوابط الشرعية.
- أن الإسلام مستهدف من قبل أعدائه، وذلك بمعرفتهم ثغرات هذه المجتمعات عن طريق ألعاب الأطفال وصولاً إلى أهدافهم.
- من أبرز المنكرات العقدية المنتشرة في الألعاب الإلكترونية التشكيك بعقيدة التوحيد بتأصيل فكرة تعدد الآله.
- من أبرز المنكرات الخلقية المنتشرة في الألعاب الإلكترونية العنف والعداء وغرسها في نفوس الأطفال، وهذا ما نلمسه في التشجيع على الإرهاب في كثير من الدول العربية والإسلامية, وكذلك نشر الفساد والرذيلة بالدعوة إلى الإباحية والانحلال الأخلاقي.
- ضعف التوعية والتدابير الوقائية من مخاطر الألعاب الإلكترونية.
- ضعف وجود البديل الإسلامي المناسب للألعاب الإلكترونية.
- هناك تدابير وقائية وعلاجية للألعاب الإلكترونية يجب معرفتها وتطبيقها لوقاية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية.

دراسة شني, ٢٠١٥

بعنوان: الحماية الدولية لحقوق الطفل، رسالة ماجستير، جامعة محمد خيضر.

هدفت الدراسة إلى: تقدير الجهود الدولية في ميدان الحماية القانونية والقضائية لحقوق الطفل.

منهج الدراسة: اعتمد الباحث المنهج التحليلي لتحليل القواعد الدولية والإقليمية للحماية القانونية والجنائية لحقوق الطفل وهو المنهج الذي يناسب مثل هذه الدراسات.

نتائج الدراسة:

- توفر ترسانة من القواعد القانونية تبين مدى اهتمام المجتمع بحماية حقوق الطفل القانونية والجنائية.
- عجز المنظمات والوكالات الدولية المتخصصة في القيام بدورها في مجال حماية الطفولة.
- تزايد صور الانتهاكات في حق الطفل عبر عدة بؤر من العالم ومنها الاستغلال الجنسي والإباحي المتفشي في أوروبا وإفريقيا وأمريكا.
- **دراسة الخامسة:** الورقان, ٢٠١٥

بعنوان: دراسة استكشافية لمدى وعي معلمات رياض الأطفال ببعض حقوق الطفل،

هدفت الدراسة إلى: التعرف على درجة وعي معلمات الروضة ببعض حقوق الطفل.

منهج الدراسة: اعتمدت الباحثة على المنهج الوصفي التحليلي الذي يقوم على تحليل ظاهرة وعي معلمات رياض الأطفال ببعض حقوق الطفل.
مجتمع الدراسة: معلمات رياض الأطفال من جنوب مدينة الرياض.
عينة الدراسة: طبقت الدراسة على عينة عشوائية بلغ قوامها (٤٠) معلمة من معلمات رياض الأطفال.
أدوات الدراسة: اعتمدت الباحثة على الاستبانة لقياس درجة وعي معلمات الروضة ببعض حقوق الطفل.
نتائج الدراسة: توصلت الباحثة إلى نتائج منها:

- وعي معلمات رياض الأطفال بالحقوق المتعلقة بكرامة الطفل.
- وعي معلمات رياض الأطفال بالحقوق المتعلقة بتنمية واحترام ذوي الطفل وهويته وثقافته.
- ضرورة تقيد المؤسسات والإدارات، والمرافق المسئولة عن رعاية الطفل بالمعايير التي وضعتها الجهات المختصة.
- أهمية مزاولة الألعاب والأنشطة المناسبة لسن الطفل.

دراسة السادسة قويدر, ٢٠١٢
بعنوان: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر.
هدفت الدراسة إلى: معرفة واقع الجزائر في مجتمع المعلومات من خلال تعاملها مع الوسائل الاتصالية الإلكترونية ألا وهي الأجهزة الألعاب الإلكترونية والألعاب الإلكترونية الشبكية, والاطلاع على واقع الألعاب الإلكترونية بين أوساط الأطفال الجزائريين, ومحاولة الوصول إلى الكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة قصد المساهمة في الحد من شدة عنفوانها كخطوة أولى, والبحث عن أهم أسباب تفاقمها وأثرها على السلوك للوصول إلى الحد من تأثيراتها السلبية والتقليل من انتشارها, ومعرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في الجزائر العاصمة.
منهج الدراسة:المنهج المسحي لأنه المنهج الأنسب للبحث
مجتمع الدراسة:يتمثل مجتمع الدراسة في الأطفال الجزائريين الذين يتراوح سنهم ما بين ٧و ١٢عاماً والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية.
عينة الدراسة: تقدر حجم هذه العينة ٢٠٠ طفل من الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية وتم اختيارهم في مدارس من أحياء راقية ومتوسطة وشعبية, وقد استخدمت الباحثة أسلوب العينة طريقة لجمع البيانات اللازمة للدراسة الميدانية, وقد اختارت العينة القصدية العمدية لأن مجتمع الباحثة كبير ولا يمكن تحديد حجمه بدقة.
أدوات الدراسة: اعتمدت الباحثة في هذه الدراسة لجمع المعلومات والبيانات الميدانية على الاستبانة وكانت مقسمة على أربعة محاور (مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي، وعادات ممارسة الألعاب الإلكترونية, وأثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات, والبيانات الشخصية) واعتمدت الباحثة أيضاً المقابلة لجمع المعلومات والحصول على البيانات الضرورية, وكذلك الملاحظة بجميع الظروف والملابسات بالظاهرة.
نتائج الدراسة: توصلت الباحثة في نهاية الدراسة إلى أن كانت الألعاب الإلكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسين ويميلون لشرائها واقتناءها, فهم يتمتعون بقدر كبير من الحرية في شراء وممارسة هذه الألعاب مع مراقبة وتوجيه وإرشاد الأولياء في ذلك, وتمثل التكنولوجيات الحديثة والإنترنت البوابة الرئيسية للأطفال للتعرف على آخر الإصدارات الحديثة للألعاب الإلكترونية, وهي الأسرع والأحدث والأدق من حيث المعلومات وتحميل الألعاب واللعب عبر الشبكة, ويمارس أغلبية مفردات العينة الألعاب الإلكترونية لأكثر من خمس ساعات مما يؤثر على صحتهم وتركيزهم في

الدراسة, كما أن أغلبية مفردات العينة تفضل الألعاب الرياضية والحربية والقتالية مما يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية نظراً لممارستهم المتكررة لهذا النوع من الألعاب تنتسب إلى مجتمعات بعيدة كل البعد عن مجتمعاتنا سواء من ناحية القيم, أو من ناحية العقيدة الدينية, وكذلك تأثيرها على سلوك الأطفال, فهي تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني, وتجعل الطفل يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه, وأيضاً تجعل الألعاب الإلكترونية الأطفال أكثر إصراراً على تحقيق النجاح والفوز وتحقيق الطموح, وكذلك أغلبية مفردات العينة يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية, وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصياتهم حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه, وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في تكوين شخصياتهم واعتمادهم على أنفسهم وثقتهم بها.

ب-الدراسات الأجنبية:

دراسة SelenDemirras And OzlemUlasb And SevalKizildag, 2014)سالين ديمرز

بعنوان: العلاقة بين إدمان ألعاب الفيديو والعلاقات الأسرية على طلاب المرحلة الابتدائية، دراسة نظرية تطبيقية, جامعة هاستيب.

هدفت الدراسة إلى: تحليل ما إذا كان هناك علاقة من عدمها بين العلاقات الأسرية وإدمان الألعاب الإلكترونية بناء على ثلاث متغيرات هي: العلاقات الأسرية المحفزة (الجيدة) والمثبطة (غير الجيدة) , والوقت المحدد لاستخدام الكمبيوتر, والتحصيل الدراسي.

منهج الدراسة: اعتمدت هذه الدراسة على المنهج النظري التطبيقي.

مجتمع الدراسة: طلاب المرحلة الابتدائية من الصف الرابع والسادس الابتدائي.

عينة الدراسة: بلغت عينة الدراسة (٣٩٦) طالباً في المرحلة الابتدائية.

أدوات الدراسة: وقد استخدم الباحث لجمع بيانات هذه الدراسة مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (SGAC), ومقياس العلاقات الأسرية للأطفال (FASC), واستمارة المعلومات الشخصية (PIF)

نتائج الدراسة: توصلت إلى أن هناك علاقة بين إدمان الطفل للألعاب الإلكترونية والعلاقات الأسرية المثبطة (غير الجيدة) بينما لا توجد علاقة بين إدمان الطفل للألعاب الإلكترونية والعلاقات الأسرية المحفزة، كما أن هناك علاقة بين إدمان الطفل للألعاب الإلكترونية والوقت المحدد لاستخدام الكمبيوتر وبين إدمان الطفل للألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي.

دراسة كوتنروورنر Kutner, Olso and Warner, 2008

بعنوان: وجهات نظر الوالدين والأبناء حول الألعاب الإلكترونية.

هدفت الدراسة إلى: التعرف على وجهات نظر الوالدين والأبناء حول الألعاب الإلكترونية، والكشف عما إذا كانت هذه الاتجاهات والآراء متوافقة أو مخالفة, مع السياسات الحكومية والجهود العامة لموجهة الآثار السلبية لهذه الألعاب على الأطفال.

منهج الدراسة: اعتمد الباحثون المنهج الاستقصائي لجمع المعلومات في هذه الدراسة واستقصاء اتجاهات الأطفال مع اتجاهات أهاليهم حول ممارسة هذه الألعاب.

مجتمع الدراسة: لقد أجريت الدراسة على الأطفال وأهاليهم.

عينة الدراسة: تكونت عينة الدراسة من (٢١) طفلاً ذكراً و(٢١) من أهاليهم.

نتائج الدراسة: أظهرت الدارسة أن آراء بعض الأهالي أكدت قلقها لما تحتويه من مشاهد عنف ولقطات جنسية، وما تسببه ممارستها من تأثير سلبي على أداء واجباتهم المدرسية، كما أظهرت الدراسة أيضاً تفاوت في التعامل مع الألعاب الإلكترونية.

تعليق عام على الدراسات السابقة:

نجد أن بعض الدراسات السابقة تضمنت ما يتعلق بالآثار والمخاطر المترتبة على استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية, وبعضها الآخر تضمن حقوق الطفل وحماية تلك الحقوق بشكل عام, وفيما يتعلق بأثر الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية على تنشئة الطفل الأسرية, والدينية, فقد أولت دراسة (العايد, ٢٠١٧) الاهتمام بهذا الجانب, أما فيما يتعلق بأثر الألعاب الإلكترونية على السلوك الاجتماعي لطفل الروضة فقد ركزت على ذلك دراسة (المطيري, ٢٠١٧), وجاءت دراسة (قويدر, ٢٠١٢) لتسلط الضوء على أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الاطفال, وأكدت دراسة (SelenDemirras And OzlemUlasb And SevalKizildag, 2014)على العلاقة بين إدمان الفيديو والعلاقات الأسرية على طلاب المرحلة الابتدائية.

وجاءت دراسة (Kutner, Olso and Warner, 2008) لتوضح وجهات نظر الوالدين والأبناء حول الألعاب الإلكترونية, أما فيما يتعلق بحقوق الطفل وحمايتها فقد تناولت دراسة (شني, ٢٠١٥) الحماية الدولية لحقوق الطفل, وجاءت دراسة (الورقان, ٢٠١٥) تحت عنوان دراسة استكشافية لمدى وعي معلمات رياض الأطفال ببعض حقوق الطفل بهدف التعرف على درجة وعي معلمات الروضة ببعض هذه الحقوق, وفيما يتعلق بالحماية من خلال المنظر الشرعي فقد تناولته دراسة (اليحيى, ٢٠١٦) من خلال ما يتعلق بالاحتساب على منكرات الألعاب الإلكترونية للأطفال.

ومن خلال تحليل هذه الدراسات السابقة نجد أن الدراسة الحالية تميزت عن الدراسات السابقة بأنها سلطت الضوء على سبل حماية الطفل من مخاطر استخدام الألعاب الإلكترونية من خلال الأبعاد الأسرية، والتقنية, والشرعية, والقانونية, ومدى وعي الأمهات بتلك السبل.

سابعاً: منهج الدراسة واجراءاتها:

استخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي للتعرف على أخطار الألعاب الالكترونية على الأطفال

١ـ حدود الدراسة:

أ- الحدود الموضوعية: تقتصر الدراسة على تناول موضوع الأخطار المترتبة على استخدام الألعاب الإلكترونية. من وجهة نظر الأمهات

ب- الحدود الزمانية: طبقت الباحثة الدراسة في الفصل الثاني للعام الدراسي ٢٠٢٢-٢٠٢٣.

ت- الحدود المكانية: سوف تقتصر الدراسة على أمهات أطفال الروضة بمدرسة الشيخة فاطمة شرق القاهرة

٢-: مجتمع وعينة الدراسة:

يتكون مجتمع الدراسة من أمهات الأطفال عمر (٥-٦) سنوات في رياض الأطفال والذي تم أخذ العينة منه ، أما عينة الدراسة فقد تمثلت في عينة عشوائية من أمهات هؤلاء الأطفال بلغ حجمها (١١٠) من الأمهات من مدرسة الشيخة فاطمة بنت مبارك الرسمية للغات

-ويوضح جدول (١). عدد الأطفال الذكور والاناث

جدول (١)

يوضح جنس الطفل

جنس الطفل	التكرارات	النسبة
ذكر	٦٠	٥٤.٥

أنثى	٥٠	٤٥.٥
المجموع	١١٠	٪١٠٠

من خلال استعراض النتائج الموضحة بالجدول السابق الخاص بتوزيع الأطفال وفقاً لمتغير الجنس، يتبين أن (٥٤.٥%) من إجمالي الأطفال ذكور في المقابل وجد أن (٤٥.٥%) من إجمالي الأطفال إناث.

٣-: أدوات الدراسة:

لتحقيق أهداف الدراسة، استخدمت الباحثة استبيان: أساليب الأخطار الناتجة عن ممارسة الألعاب الالكترونية (اعداد الباحثة)

– وقامت الباحثة بخطوات البناء في نتائج الدراسات السابقة والتي تم عرضها سابقاً في هذه الدراسة، والمرتبطة بموضوع ومتغيرات الدراسة. كما اطلعت على بعض المراجع العلمية سواء العربية أو الأجنبية فيما يتعلق بإعداد الاستبانة وبما يجب مراعاته من أسس علمية في ذلك، بعد ذلك قامت الباحثة بعرض الاستبانة في صورتها الأولية على مجموعة من الأساتذة المتخصصين في مجال الطفولة المبكرة* لإبداء رأيهم حول (محاور الاستبانة وإمكانية تحقيقها لأهداف الدراسة، مدى اتساق العبارة وملاءمتها للمحور أو البعد الذي تنتمي إليها، تعديل بعض العبارات أو حذفها، إبداء ملاحظاتهم على الاستبانة وإضافة ما يرونه مناسباً من عبارات) حتى توصلت لأداة الدراسة في صورتها النهائية.

الاستبانة أخطار الألعاب الالكترونية في صورتها النهائية بعد التعديل:

تكونت هذه الاستبانة في صورتها النهائية من (٥٠) مفردة موزعة على أربعة أبعاد وهي كالتالي:

- البعد الأول: أخطار ممارسة الألعاب الالكترونية من الناحية الشرعية ويشتمل هذا البعد على (١٦) فقرة.
- البعد الثاني: أخطار ممارسة الألعاب الالكترونية من الناحية الاجتماعية ويشتمل هذا البعد على (١٣) فقرة.
- البعد الثالث:، أخطار ممارسة الألعاب الالكترونية من الناحية التقنية ويشتمل هذا البعد على (٩) فقرات.
- البعد الرابع: أخطار ممارسة الألعاب الالكترونية من الناحية القانونية ويشتمل على (١٢)

استخدمت الباحثة في صياغة أدوات الدراسة مقياس ليكرت الرباعي، حيث يقابل كل فقرة من فقرات الاستبانة قائمة تحمل العبارات التالية (دائماً، أحياناً، نادراً، أبداً)، ولغرض المعالجة فقد أعطت الباحثة لكل استجابة على كل فقرة قيمة محددة على النحو التالي (دائماً) ٤ درجات، (أحياناً) ٣ درجات، (نادراً) درجتان، (أبداً) درجة واحدة.

صدق أدوات الدراسة (validity):

صدق الاستبانة يعني إلى أي درجة تقيس الاستبانة ما صممت لقياسه فعلًا. (سعد عبد الرحمن، ٢٠٠٠م، ص٢٠٩)، وقد قامت الباحثة بالتأكد من صدق أداة الدراسة من خلال ما يلي:

الصدق الظاهري (صدق المحكمين) للأداة (face validity):

للتعرف على مدى صدق أداة الدراسة لقياس ما وضعت لقياسه قامت الباحثة بعرضها على مجموعة من المحكمين* الخبراء في الطفولة للتأكد من صدقها الظاهري، وذلك لاستطلاع أراءهم حول مدى وضوح صياغة كل عبارة من عبارات الاستبانة، وتعديل ما ينبغي تصحيحه منها، ومدى أهمية وملاءمة كل عبارة للاستبانة، ومدى مناسبة كل عبارة لقياس ما وضعت لأجله، مع إضافة أو حذف ما

يرون من عبارات؛ وعلى ضوء توجيهاتهم ومقترحاتهم قامت الباحثة بإجراء التعديلات، حتى توصلت لأداة الدراسة في صورتها النهائية، ومن ثم تطبيقها ميدانيًا على أمهات الأطفال. جدول رقم (1)

أبعاد الاستبانة	نسبة اتفاق المحكمين
البعد الأول: الأخطارمن الناحية الشرعية	%٨٥
البعد الثاني: الأخطار ممارسة الألعاب الالكترونية من الناحية الاجتماعية	%٩٥
البعد الثالث: الأخطار ممارسة الألعاب الالكترونية من الناحية القانونية	%٨٤
البعد الرابع أخطار ممارسة الألعاب الالكترونية من الناحية التقنية	%٨٠
الثبات العام	(%٨٥)

يتضح من الجدول رقم (١) أن نسبة اتفاق المحكمين على الأداة بلغ (٨٥ %) مما يبين تمتع الاستبانة بدرجة عالية من صدق المحكمين *

صدق الاتساق الداخلي للأداة (الصدق البنائي) :

بعد التأكد من الصدق الظاهري لأدوات الدراسة قامت الباحثة بتطبيقها الكترونياً على أمهات الأطفال عمر (٥-٦) سنوات، وذلك عن طريق ارسال الاستبانة على موقع (Google Drive) وبعد حصول الباحثة على الردود المناسبة قامت بترميز وإدخال البيانات، من خلال جهاز الحاسوب، باستخدام برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية Statistical Package For Social Sciences ، ومن ثم قامت بحساب معامل الارتباط بيرسون"Pearson Correlation" لمعرفة الصدق الداخلي للاستبانة، وذلك عن طريق حساب معامل الارتباط بين درجة كل فقرة من فقرات الاستبانة بالدرجة الكلية للمحور أو البعد الذي تنتمي إليه الفقرة، وجاءت النتائج كالتالي:

صدق الاتساق الداخلي للاستبانة.

من خلال استعراض النتائج الموضحة بالجدول السابق يتبين أن قيم معاملات الارتباط بين درجة كل فقرة من فقرات استبانة أساليب حماية الطفل من أخطار الألعاب الالكترونية بالدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي إليه الفقرة، وكانت كافة العبارات دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ٠.٠١، وجميعها قيم موجبة، مما يعني وجود درجة عالية من الاتساق الداخلي وارتباط كل بعد بعباراته بما يعكس درجة عالية من الصدق لفقرات الاستبانة. ماعدا بعد الحماية الاجتماعية كانت ٣عبارات غير دالة فتم حذفهم وأصبح عبارات البعد ١٣ مفردة دالة

معاملات الارتباط بين درجة كل بعد من أبعاد استبانة أساليب حماية الأطفال من أخطار الألعاب الالكترونية بالدرجة الكلية للاستبانة

رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط
أخطار ممارسة الألعاب الالكترونية من الناحية **لتقنية**		**أخطار الألعاب الالكترونية من الناحية القانونية**	
١	**٠.٧٧٦	١	**٠.٦٧٢

٢	**٠.٧٢١	٢	**٠.٥٧٩
٣	**٠.٨٢٦	٣	**٠.٥٨٩
٤	**٠.٧٧٧	٤	**٠.٦٨٦
٥	**٠.٥٨٥	٥	**٠.٧١٣
٦	**٠.٥٨٣	٦	**٠.٥٩٨
٧	**،٦٧	٧	**،٦٦
٨	**،٧٧	٨	**،٥٩
٩	**،٦٠	٩	**،٨١
أخطار ممارسة الألعاب الالكترونية من الناحية الشرعية		١٠	**٠.٦٠٥
١	**٠.٥٦١	١١	**٠.٥٥٤
٢	**٠.٦٠٥	١٢	**٠.٦٦٨
٣	**٠.٧٢٤	أخطار الألعاب الالكترونية	من الناحية الاجتماعية
٤	**٠.٧٦٣	١	**٠.٦٦٥
٥	**٠.٥٠١	٢	**٠.٥٨٥
٦	**٠.٧٠٦	٣	**،٤٦
٧	**٠.٦٥٦	٤	**٠.٦٣٧
٨	**٠.٧٢٩	٥	**٠.٦٤٤
٩	**،٦٧	٦	**٠.٦٢٧
١٠	**،٥٥	٧	**،٧٢
١١	**،٦٨	٨	**،٥٥
١٢	**،٧٨	٩	**،٩١
١٣	**،٥٤	١٠	**،٨٣
١٤	**،٦٣	١١	**،٦٣
١٥	**،٥٨	١٢	**،٥٥
١٦	**،٦٤	١٣	**،٦٣

يتبين من البيانات الموضحة بالجدول السابق أن قيم معاملات الارتباط بين درجة كل بعد من أبعاد استبانة الأطفال بالدرجة الكلية للاستبانة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ٠.٠١ فأقلّ، وجميعها قيم موجبة، مما يعني وجود درجة عالية من الاتساق الداخلي وارتباط أبعاد الاستبانة بالدرجة الكلية للاستبانة.

ثبات أداة الدراسة:

لقياس مدى ثبات أداة الدراسة (الاستبانة) استخدمت الباحثة طريقتين وهما: ١. معادلة ألفا كرو نباخ (Cronbach'aAlpha). ٢.طريقة التجزئة النصفية. والجدول التالي يوضح ذلك:

٥. جدول رقم (٦)

يوضح قيم الثبات أخطار الألعاب الالكترونية(الفا كرونباخ- والتجزئة النصفية)

استبيان أساليب	عدد	قيم الفا كرونباخ	قيم

خماية الطفل من أخطار الألعاب الالكترونية	الفقرات		التجزئة النصفية
اساليب الحماية القانونية	١٢	٠.٧٩٦	٠.٨٢٣
أخطار ممارسة الألعاب الالكترونية من الناحيةالشرعية	١٦	٠.٧٩٣	٠.٧٦٠
أخطار ممارسة الألعاب الالكترونية من الناحيةالاجتماعية	١٣	٠.٨٠٣	٠.٧٤٨
أخطار ممارسة الألعاب الالكترونية من الناحيةالتقنية	٩	٠.٩٢٠	٠.٨٦٥

من خلال استعراض البيانات الموضحة بالجدول السابق يتبين أن قيم معاملات الثبات مرتفعة، حيث بلغ معامل ثبات استبانة لطفل الروضة باستخدام طريقة ألفا كرو نباخ (٠.٧٩٦) بينما بلغ معامل الثبات بطريقة التجزئة النصفية (٠.٨٢٣)، في حين بلغ معامل ثبات استبانة (٠.٧٩٣) بطريقة ألفا كرو نباخ، بينما بلغت (٠.٧٦٠) بطريقة التجزئة النصفية، وجميعها معاملات ثبات مرتفعة مما يدل على أن أدوات الدراسة تتمتع بدرجة عالية من الثبات وبالتالي يمكن الاعتماد عليها في التطبيق الميداني للدراسة.

ثامناً: إجراءات تطبيق الدراسة:

قامت الباحثة بمجموعة من الخطوات لتطبيق أدوات الدراسة وهي كالتالي:

١. قامت الباحثة بتعديل أداة الدراسة في صورتها الأولية، وذلك من خلال الاطلاع على الدراسات السابقة والمراجع المتوفرة والمتعلقة بموضوع الدراسة أو محور من محاوره والتعديلات اللازمة على أداة الدراسة والتي أوصها بها المحكمين وفق.

٢. بلغت عدد الردود (١١٧)، تم استبعاد الردود الغير مكتملة والبالغ عددها (٧) ردود لتصبح العينة الفعلية (١١٠) أم.

٣. قامت الباحثة بمعالجة البيانات إحصائيا من خلال برنامج (SPSS)، ومن ثم استخراج النتائج وتحليلها ومناقشتها.

تاسعاً: أساليب المعالجة الإحصائية:

لتحقيق أهداف الدراسة وتحليل البيانات التي تم جمعها، فقد تم استخدام العديد من الأساليب الإحصائية المناسبة باستخدام برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية Statistical Package For Social Sciences والتي يرمز لها اختصارًا بالرمز (SPSS), وذلك بعد أن تم ترميز وإدخال البيانات إلى الحاسب الآلي، حيث أعطيت الإجابة ب (دائماً) ٤ درجات، والاجابة ب (أحياناً) ٣ درجات، كما تم منح الإجابة ب (نادراً) ٢، بينما تم منح الإجابة ب(أبداً) درجة واحدة، ومن ثم قامت الباحثة بحساب

الوسط الحسابي لإجابات أفراد عينة الدراسة، حيث تم تحديد طول خلايا المقياس الرباعي (الحدود الدنيا والعليا) المستخدم في محاور الدراسة، حيث تم حساب المدى (٤-١=٣)، ثم تقسيمه على عدد خلايا المقياس للحصول على طول الخلية الصحيح أي (٤/٣=٠.٧٥)، بعد ذلك تم إضافة هذه القيمة إلى أقل قيمة في المقياس (أو بداية المقياس وهي الواحد الصحيح)؛ وذلك لتحديد الحد الأعلى لهذه الخلية وهكذا أصبح طول الخلايا كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (٧)

درجة الموافقة ومدى الموافقة

درجة الموافقة	الترميز	مدى الموافقة
أبداً	١	من ١ إلى ١.٧٥
نادراً	٢	١.٧٥ إلى ٢.٥٠
أحياناً	٣	٢.٥١ إلى ٣.٢٥
دائماً	٤	٣.٢٦ إلى ٤

ولخدمة أغراض الدراسة وتحليل البيانات التي تم جمعها من خلال أداة الدراسة في الجانب الميداني تم استخدام عدد من الأساليب الإحصائية لمعرفة اتجاهات أفراد مجتمع الدراسة، حول التساؤلات المطروحة وذلك باستخدام برنامج التحليل الإحصائي للعلوم الاجتماعية (spss)، وقد استخدمت الباحثة أساليب المعالجة الإحصائية التالية:

١. التكرارات والنسب المئوية: للتعرف على الخصائص الشخصية والوظيفية لمجتمع الدراسة وتحديد استجاباتهن تجاه عبارات المحاور والأبعاد التي تتضمنها الدراسة.

٢. المتوسط الحسابي(mean): لمعرفة مدى ارتفاع أو انخفاض استجابات أفراد الدراسة عن كل عبارة من عبارات متغيرات الدراسة الرئيسة بحسب محاور الاستبيان، مع العلم بأنه يفيد في ترتيب العبارات حسب أعلى متوسط حسابي موزون.

٣. المتوسط الحسابي الموزون(المرجح) (weighted mean): لمعرفة مدى ارتفاع أو انخفاض استجابات أفراد الدراسة عن المحاور الرئيسة (متوسط متوسطات العبارات)، مع العلم بأنه يفيد في ترتيب المحاور حسب أعلى متوسط حسابي موزون.

٤. الانحراف المعياري (standard Deviation): للتعرف على مدى انحراف أو تشتت استجابات أفراد الدراسة لكل عبارة من عبارات متغيرات الدراسة، ولكل محور من المحاور الرئيسة عن متوسطها الحسابي، ويلاحظ أن الانحراف المعياري يوضح التشتت في استجابات أفراد الدراسة لكل عبارة من عبارات متغيرات الدراسة، إلى جانب المحاور الرئيسة، فكلما اقتربت قيمته من الصفر تركزت الاستجابات وانخفض تشتتها بين المقياس.

٥. معامل الارتباط بيرسون"person Correlation ": لمعرفة درجة الارتباط بين عبارات الاستبانة والمحور أو البعد الذي تنتمي إليه كل عبارة من عباراتها وبين الدرجة الكلية للاستبانة. كما استخدمته الباحثة للتحقق من فرض الدراسة.

عاشراً: نتائج الدراسة وتفسيرها:

سعت الدراسة إلى الإجابة على التساؤلات التالية:

١- ما أخطار استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية من الناحية القانونية؟ -

٢- ما أخطار استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية من الناحية التقنية؟

٣- ما أخطار استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية من الناحية الشرعية؟

٤-ما أخطار استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية من الناحية الاجتماعية؟
وفيما يلي ما توصلت إليه الدراسة من نتائج في ضوء أهداف الدراسة وتساؤلاتها:
أولاً: تحليل ومناقشة نتائج السؤال الأول كما يوضحها جدول

جدول رقم (١)
استجابات أفراد عينة الدراسة على استبانة اخطار ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية من الناحية القانونية

رقم العبارة	العبارات	التكرار والنسب المئوية	درجة الموافقة				المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ترتيب العبارة	درجة الموافقة
			دائماً	أحياناً	نادراً	أبداً				
١	لدى المام بقانون حماية الطفل من الأخطار	ك	٨١	٢٤	٣	٢	3,67	,622	1	دائماً
		٪	٧٣.٦	٢١.٨	٢.٧	١.٨				
٢	توجد قوانين لحماية الطفل من أخطار الألعاب الالكترونية	ك	٦٥	٤١	٣	١	3,55	,600	3	دائماً
		٪	٥٩.١	٣٧.٣	٢.٤	٠.٩				
٣	أعرف العقوبات لمن يبيع العاب محظورة للأطفال	ك	٢١	٤٦	٢١	٢٢	2,60	1,015	17	أحياناً
		٪	١٩.١	٤١.٨	١٩.١	٢٠				
٤	لدي فكرة عن الجزاءات التي تقع على اتاحة العاب الكترونية محرمة شرعا	ك	٣٤	٤٧	١٩	١٠	2,95	,923	14	أحياناً
		٪	٣٠.٩	٤٢.٧	١٧.٣	٩.١				
٥	أعرف الجهات المسؤولة للتبليغ عن المحتويات المخلة للألعاب الالكترونية	ك	٧٥	٣٠	٤	١	3,63	,604	2	دائماً
		٪	٦٨.٢	٢٧.٣	٣.٦	٠.٩				
٦	أتصل بالجهات الرقابية عند اتاحة العال الكترونية لا تتفق والمعايير العربية الإسلامية	ك	٤٢	٤٥	١٦	٧	3,11	,881	9	أحياناً
		٪	٣٨.٢	٤٠.٩	١٤.٥	٦.٤				
٧	يوجد خط ساخن للتواصل عند خرق قوانين بيع الألعاب الإلكترونية المحظورة	ك	٤٠	٤٥	١٧	٨	3,06	,901	10	أحياناً
		٪	٣٦.٤	٤٠.٩	١٥.٥	٧.٣				
٨	توجد جهات رقابية في مواقع بيع ال Software للألعاب الالكترونية	ك	٤١	٥٧	١٠	٢	3,25	,693	5	أحياناً
		٪	٣٧.٣	٥١.٨	٩.١	١.٨				
٩	أؤكد علي العقوبات والجزاءات على من يخل بقواعد الألعاب الالكترونية داخل الأسرة	ك	٣٨	٤١	٢٧	٤	3,03	,862	11	أحياناً
		٪	٣٤.٥	٣٧.٣	٢٤.٥	٣.٦				

رقم العبارة	العبارات	التكرار والنسب المئوية	درجة الموافقة				المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ترتيب العبارة	درجة الموافقة
			دائماً	أحياناً	نادراً	أبداً				
١٠	أنفذ فورا القواعد التي تم وضعها عند اختراق قواعد ممارسة الألعاب الالكترونية	ك	٢٧	٥٧	٢٠	٦	2,95	,806	**13**	أحياناً
		٪	٢٤.٥	٥١.٨	١٨.٢	٥.٥				
١١	أعمل على نشر قوانين مخالفة الألعاب الالكترونية لكافة التجمعات والمحافل الاجتماعية	ك	١٠	٣٠	٣٤	٣٦	2,13	,978	**19**	احيانا
		٪	٩.١	٢٧.٣	٣٠.٩	٣٢.٧				
١٢	لا أتردد في الإبلاغ عن المخالفات فيما يتعلق بإتاحة الألعاب غير المباحة	ك	٤٥	٤٤	١٤	٧	3,15	,880	**8**	أحياناً
		٪	٤٠.٩	٤٠	١٢.٧	٦.٤				

يتبين من النتائج الموضحة بالجدول السابق أن المتوسط الحسابي العام لاستجابات أفراد عينة الدراسة على التي يمكن أن تشغل وقت فراغ الطفل بلغ (٣.٠٦ من ٤)، وهذا المتوسط يقع في الفئة الثالثة من المقياس المتدرج الرباعي، والتي تتراوح ما بين (٢.٥١ إلى ٣.٢٥)، وهي الفئة التي تشير إلى درجة أحياناً. وهذه النتيجة تُشير إلى أن أمهات الاطفال يرون أن أحياناً ما.

وتعزي الباحثة هذه النتيجة إلى إن أهمية وأثر على نفسية الأطفال كما يتبين من النتائج الموضحة بالجدول السابق أن هناك تفاوت في درجة موافقة أفراد عينة الدراسة على التي يمكن أن ؛ حيث تراوحت متوسطات موافقتهن على العبارات المتعلقة (٢.١٣ إلى ٣.٦٧)، وهذه المتوسطات تقع بالفئتين الثانية والرابعة من المقياس المتدرج الرباعي واللتين تشيران إلى درجة (نادراً، دائماً)، حيث ترى الأمهات أن هناك أربعة عبارات جاءت بدرجة دائماً وهم رقم (١-٥-٢-١٩)؛ وقد تراوحت المتوسطات الحسابية لهذه العبارات ما بين (٣.٥٣ إلى ٣.٦٧)، وهذه المتوسطات تقع بالفئة الرابعة من المقياس المتدرج الرباعي، والتي تتراوح ما بين (٣.٢٦ إلى ٤)، وهي الفئة التي تشير إلى درجة دائماً، كما ترى الأمهات أن هناك ثلاثة عشر عبارة جاءت بدرجة أحياناً وهم رقم (٨-١٤-١٦-١٢-٦-٧-٩--١٠-٤---٣) ، حيث تراوحت المتوسطات الحسابية لهذه العبارات ما بين (٢.٦٠ إلى ٣.٢٥) وهذه المتوسطات تقع بالفئة الثالثة من المقياس المتدرج الرباعي والتي تتراوح ما بين (٢.٥١ إلى ٣.٢٥)، وهي الفئة التي تشير إلى درجة أحياناً، بينما ترى الأمهات أن هناك عبارتين جاءت بدرجة نادراً وهم رقم (١٣-١٨) واللتين بلغ متوسطهما الحسابي (٢.١٣ إلى ٢.٤٨)، وهذه المتوسطات تقع بالفئة الثانية من المقياس المتدرج الخماسي والتي تتراوح ما بين (١.٧٦ إلى ٢.٥٠)،

وفيما يلي وصفاً مفصلاً لهذه الأبعاد وذلك على النحو التالي:

البعد الثاني: أساليب حماية الطفل من اخطار التقنية

جدول رقم (١٠)

استجابات أفراد عينة الدراسة على اخطار ممارسة الألعاب الالكترونية من الناحية

رقم	العبارات	التكرار والنسب المئوية	درجة الموافقة	المتو	الانحرا	ترت	درجة

العبارة			دائماً	أحياناً	نادراً	أبداً	سط الحسابي	ف المعياري	يب العبارة	الموافقة
١	أعرف أن شركة أمازون طورت برنامجا يساعدني على متابعة طفلي من خلال ميزتي Access Guided-Restriction	ك	٣١	٦٥	١٢	٢	3,14	,670	4	أحياناً
		٪	٢٨.٢	٥٩.١	١٠.٩	١.٨				
٢	لدي علم بأن أفضل البرامج المتكاملة التي توفر لي مراقبة طفلي بعد تنزيل تطبيق Norton Family Premier	ك	٣٤	٦٣	١٢	١	3,18	,652	3	أحياناً
		٪	٣٠.٩	٥٧.٣	١٠.٩	٠.٩				
٣	بإمكاني تنزيل برنامج Questodio على أندرويد كيندل ولوك لأتحكم في مواقع الألعاب التي يتعامل معها طفلي	ك	١٧	٤٩	٣١	١٣	2,64	,885	6	أحياناً
		٪	١٥.٥	٤٤.٥	٢٨.٢	١١.٨				
٤	أدرك أنه بإمكاني مراقبة طفلي أثناء اللعب الإلكتروني بتنزيل برنامج Kid Logger	ك	٢٥	٥٢	٢٣	١٠	2,84	,883	5	أحياناً
		٪	٢٢.٧	٤٧.٣	٢٠.٩	٩.١				
٥ ٦	-بإمكاني الغاء ال Wi-Fi -لدي معرفة بتصنيف للبرمجيات الامريكية ESRB	ك	٥٤	٥٢	٣	١	3,45	,599	9 2	دائماً
		%	٤٩.١	٤٧.٣	٢.٧	٠.٩				
		ك	٥٤	٥٢	٣	١				
		٪	٤٩.١	٤٧.٣	٢.٧	٠.٩				
٧ ٨ ٩	-لدى علم مسبق بالتصنيف الأخلاقي لحماية الأطفال من خطر الألعاب الالكترونية -لدي معلومات عن التدابير الوقائية لحماية طفلي من أخطار الألعاب الالكترونية والمحتويات السيئة -أفهم الرموز الالكترونية الدالة على الألعاب غير المناسبة	ك	٨٩	١٩	٢	٠	4,79 3,45 3,79	،887	8 7 1	دائماً
		%	٩٠	٨	٢	٠				
		ك	٨٨	١٠	٢	٠				
		&	٢٦	٥٢	٢٢	١٠				
		ك	٢٣	٤٧	٢٠	٩				
		%	٤٩	٤٧	٢.٧	,٩				

رقم العبارة	العبارات	التكرار والنسب المئوية	درجة الموافقة				المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ترتيب العبارة	درجة الموافقة
			دائماً	أحياناً	نادراً	أبداً				
	لطفلي									
	المتوسط الحسابي العام						3,17	,496	أحياناً	

من خلال استعراض النتائج الموضحة بالجدول السابق يتبين أن المتوسط الحسابي العام لاستجابات أفراد عينة الدراسة على

وفيما يلي أعلى ثلاث فقرات وأدنى فقرتين جاءت بين الفقرات المتعلقة ببعد تحديد الهدف من إدارة الوقت وذلك وفقاً لأعلى متوسط حسابي وأدنى أنحراف معياري في حالة تساوي المتوسط الحسابي:

السؤال الثالث: ما أخطار استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية من الناحية الشرعية

جدول رقم (١١)

استجابات أفراد عينة الدراسة على أخطار ممارسة الألعاب من الناحية الشرعية

رقم العبارة	العبارات	التكرار والنسب المئوية	درجة الموافقة				المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ترتيب العبارة	درجة الموافقة
			دائماً	أحياناً	نادراً	أبداً				
١	أدعم كل ما يؤدى الى الاستقامة	ك	٣٩	٦١	١٠	٠	3,26	,616	5	دائماً
		٪	٣٥.٥	٥٥.٥	٩.١	٠				
٢	أؤيد كل ما يؤدى الى بناء الحصانة الذاتية لدى أطفالي	ك	٣١	٦١	١٠	٨	3,05	,817	6	أحياناً
		٪	٢٨.٢	٥٥.٥	٩.١	٧.٣				
٣	أتحلى بالصبر على انجاز الألعاب الهادفة الى تقويم طفلي وصلاحه	ك	٨٧	١٩	٤	٠	3,75	,510	1	دائماً
		٪	٧٩.١	١٧.٣	٣.٦	٠				
٤	أعزز الألعاب التي تغرز في طفلي الامر بالمعروف والنهى عن المنكر	ك	٨٠	٢٦	٤	٠	3,69	,538	2	دائماً
		٪	٧٢.٧	٢٣.٦	٣.٦	٠				
٥	أعتبر نفسي قدوة لأبنائي في استخدام الجوال الأيباد	ك	١٥	٤٠	٣٤	٢١	2,45	,954	11	نادراً
		٪	١٣.٦	٣٦.٤	٣٠.٩	١٩.١				
٦	أختار ما يغرس الفضائل في شخصية أولادي	ك	١٩	٥٠	٣١	١٠	2,71	,860	9	أحياناً
		٪	١٧.٣	٤٥.٥	٢٨.٢	٩.١				
٧	أتابع أولادي في كل ما يشاهدونه الكترونيا وأراجعهم	ك	٩	٤٦	٤٠	١٥	2,45	,830	12	نادراً
		٪	٨.٢	٤١.٨	٣٦.٤	١٣.٦				

رقم العبارة	العبارات	التكرار والنسب المئوية	درجة الموافقة				المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ترتيب العبارة	درجة الموافقة
			دائماً	أحياناً	نادراً	أبداً				
٨	كل أفراد الأسرة ملتزمون بما يجوز شرعا عند ممارسة الألعاب الالكترونية	ك	٦٢	٣٦	٩	٣	3,43	760,	3	دائماً
		٪	٥٦.٤	٣٢.٦	٨.٢	٢.٧				
٩	لا يتعامل أولادي مع الألعاب الالكترونية المخلة بالآداب	ك	٢١	٢٨	٣٨	٢٣	2,43	1,027	13	نادراً
		٪	١٩.١	٢٥.٥	٣٤.٥	٢٠.٩				
١٠	يحرص أطفالي العاب المغامرة الهادفة التي تطور شخصيتهم	ك	٢٦	٤٨	٢٦	١٠	2,82	,900	8	أحيانا
		٪	٢٣.٦	٤٣.٦	٢٣.٦	٩.١				
المتوسط الحسابي العام							2,80	,492	أحياناً	

البعد الرابع : أخطار ممارسة الألعاب الالكترونية من الناحية الاجتماعية

جدول رقم (١٢)

استجابات أفراد عينة الدراسة على بعد أخطار الألعاب الالكترونية من الناحية الاجتماعية

رقم العبارة	العبارات	التكرار والنسب المئوية	درجة الموافقة				المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ترتيب العبارة	درجة الموافقة
			دائماً	أحياناً	نادراً	أبداً				
١	نتعامل مع الأجهزة الالكترونية بحذر	ك	٧٧	٢٩	٣	١	3,65	,582	1	دائماً
		٪	٧٠	٢٦.٤	٢.٧	٠.٩				
٢		ك	٥٨	٤٨	٤	٠	3,49	,571	3	دائماً
		٪	٥٢.٧	٤٣.٦	٣.٦	٠				
٢٣	اساعد طفلي على الانسحاب التدريجي من استخدام الألعاب الالكترونية نختار الألعاب التي تنمى قدره الطفل على حل المشكلات	ك	٣٧	٥٨	١٢	٣	3,17	,728	7	أحيانا
		٪	٣٣.٦	٥٢.٧	١٠.٩	٢.٧				
٤	أشجع طفلي على اختيار العاب تساعده على بناء تصورات	ك	٦٠	٣٢	١٠	٨	3,31	,916	5	دائماً
		٪	٥٤.٥	٢٩.١	٩.١	٧.٣				
٥	يختار طفلي ألعاب تساعده على التوجيه الذاتي	ك	٦٢	٣٣	٧	٨	3,35	,894	4	دائماً
		٪	٥٦.٤	٣٠	٦.٤	٧.٣				

رقم العبارة	العبارات	التكرار والنسب المئوية	درجة الموافقة				المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ترتيب العبارة	درجة الموافقة
			دائماً	أحياناً	نادراً	أبداً				
٦	نختار مواعيد محددة لممارسة الألعاب الالكترونية	ك	٣٧	٥٢	١٧	٤	3,11	,794	8	أحياناً
		٪	٣٣.٦	٤٧.٣	١٥.٥	٣.٦				
٧	أشارك طفلي في اختيار العاب تساهم في اكتشاف حلول جديده للألغاز	ك	٤٣	٥٩	٦	٢	3,30	,657	6	دائماً
		٪	٣٩.١	٥٣.٦	٥.٥	١.٨				
٨	أشجع طفلي على اختيار ألعاب تحقق له التفاعل مع آخرين	ك	٧٣	٣٠	٦	١	٤,٣ ٣،٥	و٧٤ 640و	٣ ٢	دائماً
		%	٦٦.٤	٢٧.٣	٥.٥	٠.٩				
		ك	٣٧	٥٨	١٢	٣				
		%	٣٣	٥٢	١٠	٢و ٧				
المتوسط الحسابي العام							**3,37**	**,475**	دائماً	

التوصيات:

- عدم الاستهانة بالأثر السلبي للألعاب الإلكترونية، ويرفع من حرص الطفل على الالتزام بأوامر أمه.
- أن ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية بإفراط يضعف من دوره الاجتماعي.
- البحث عن البديل الإسلامي المناسب للألعاب الإلكترونية.
- هناك تدابير وقائية وعلاجية للألعاب الإلكترونية يجب معرفتها وتطبيقها لوقاية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية. ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية بإفراط يضعف من هدف الأم الاجتماعي المتعلق بالتزام طفلها لأدب الحديث مع الآخرين في ظل المعاملة الشديدة له من قبل الوالدين, وتبين أن اعتدال الوالدين بمعاملة الطفل يقلل من الأثر السلبي للألعاب الإلكترونية, ويرفع معدل التزام الطفل بأدب الحديث مع الآخرين.

قائمة المراجع:

حماد، طارق. (٢٠٠٧). إدارة المخاطر (أفراد، إدارات، شركات، بنوك). عين شمس: الدار الجامعية.

العساف، صالح. (٢٠٠٠). المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية. الرياض: مكتبة العبيكان.

الهدلق، عبد الله. (٢٠١٩). التصنيف الأخلاقي، تصنيف أخلاقي مقترح لحماية الأطفال والشباب من خطر الألعاب الإلكترونية. الرياض: جامعة الملك سعود.

الهدلق، عبد الله. (٢٠١٢). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. الرياض: كلية التربية، جامعة الملك سعود.

الرسائل والبحوث الجامعية:

الجبري, أسماء, السبيهين, أمجاد. (٢٠١٥). الأثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية على طفل الروضة السعودي،كلية التربيه، جامعه الملك سعود: الرياض.

المراجع العربية

إبراهيم, أحمد. (٢٠١٩). **أدوار الأخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة**. كلية التربية. جامعة الأزهر. مؤسسة شباب الجامعة. إسكندرية.

إبراهيم, نداء. (٢٠١٦). **إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (٣-٦) وسلبياتها**. الأردن: جامعة الشرق الأوسط.

أبو حلال, إسماعيل. (٢٠١١). **الإذاعة ودورها في الوعي الأمني**. دار أسامة للنشر والتوزيع. ط١.

أبو زعتزنة, إسماعيل. (٢٠٠٢). **الألعاب الإلكترونية وواقع أطفالنا**. مجلة الشقائق. العدد ٦١.

أبو سمك, أحمد. (٢٠٠٠). **التربية الروحية في الإسلام أحكامها وضوابطها**. الأردن: دار النفائس. ط١.

الإعلان العالمي لحقوق الإنسان ١٩٤٨. الأمم المتحدة. تم الاطلاع عليه٢٠٢٠/٢/١٩. ٥:٩.رابط الموقع: https://www.un.org/ar/universal-declaration-human-rights/index.html .

(الأمم المتحدة, ١٩٩٣, ٢٣٧/١). إعلان حقوق الطفل لعام ١٩٥٩م. الجمعية العامة للأمم المتحدة. رقم ١٣٨٦ (د١٤).

(الأمم المتحدة, ٢٨/١٩٩٣،١). العهد الدولي الخاص بالحقوق الاقتصادية والاجتماعية والثقافية لعام ١٩٦٦. قرار الجمعية العامة للأمم المتحدة. ٢٢٠٠ألف (د٢١-).

الألباني, محمد (١٩٨٤). **غاية المرام في تخريج أحاديث الحلال والحرام**. بيروت: المكتب الإسلامي. ط٣.

البخاري, إسماعيل. (١٩٧٩). **الجامع الصحيح. كتاب الأدب**. استانبول: المكتب الإسلامي.

البخاري, محمد. (١٩٩٧). **صحيح الأدب المفرد**. دار الصديق للنشر والتوزيع, ط٤, رقم الحديث .ج٨.

ابن منظور, جمال الدين. (١٩٩٧). **لسان العرب**. بيروت: دار صادر للطباعة والنشر والتوزيع. ط١. ج٦.

بركات, جاسر. (٢٠١٢). **موسوعة تربية الأولاد في الإسلام**. القاهرة: مكتبة الصفا. ط١.

البستاني, المعلم. (د.ت). **قاموس محيط المحيط**. بيروت: دار الكتب العلمية.

بن حنبل, أحمد. (١٩٩٣). مسند المكثرين من الصحابة. بيروت: دار إحياء التراث العربي. حديث رقم (٣٨٢٩).

التعليق العام رقم ٢٠١٣/١٧المعتمد من قبل لجنة حقوق الطفل في دورتها اثنان وستون١/١٤-٢٠١٣/٢/١. ٢:٠٤. ٢٠٢٠/٢/١٥.رابط الموقع: https://cutt.us/Mfund .

الحريبة, ليلى. (د.ت). **كيف تربي ولدك**. موقع وزارة الأوقاف السعودية. د.ط.

الحسيني, أماني. (٢٠٠٥). **الإعلام والمجتمع**. القاهرة: عالم الكتب للنشر والتوزيع. ط١.

الحصيف, محمد. (١٩٩٨). **كيف تؤثر وسائل الإعلام**. الرياض: مكتبة العبيكان. ط٢.

حماد, طارق. (٢٠٠٧). **إدارة المخاطر (أفراد, إدارات, شركات, بنوك)**. عين شمس: الدار الجامعية.

الخبقاوي. حبشي. (١٩٩٠). **إلى الآباء والأمهات تربية الأطفال في الإسلام**. الإسكندرية: المركز العربي للنشر والتوزيع.

الحريجي, صباح. (١٩٩٣). **تقويم واقع استخدام اللعب في مرحلة رياض الأطفال الحكومية بالمملكة العربية السعودية**. رسالة ماجستير. كلية التربية. جامعة أم القرى. مكة المكرمة.

الدوسري, مسلم. (٢٠٠٧). **الممتع في القواعد الفقهية**. الرياض: دار زدلي. ط١.

رشاد, يسرا. (٢٠١٤). **الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية وعلاقتها ببعض المشكلات الصحية لدى بعض الممارسين وغير الممارسين للنشاط الرياضي.** رسالة دكتوراة. غير منشورة. كلية التربية الرياضية للبنات. جامعة حلوان.

زايد, أحمد وآخرون. (د.ت). **الأسرة والطفولة.** مصر: دار المعرفة الجامعية. ط١.

سبتي, عباس. **دراسة الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن نتائج. نتائج. حلول بدولة الكويت.** الكويت: جامعة الكويت.

السبيعي, وفاء. (٢٠١٨). **الألعاب الإلكترونية المعاصرة. دراسة فقهية.** رسالة دكتوراة. كلية الشريعة. الرياض. جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية. ج١.

سكاي نيوز العربية (٢٠١٧/٣/١٤). ١١:٤١ بتوقيت أبوظبي. **ميزة رائعة لحماية هاتفك في أيدي الأطفال والمتطفلين.** ٢٠٢٠/٢/١٠. ٨:٠٦.رابط الموقع: https://cutt.us/Xpym9 .

الشثري, سعد. (١٩٩٧). **المسابقات وأحكامها في الشريعة الإسلامية.** الرياض: دار العاصمة.

الشحروري, مها. (٢٠٠٧). **أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن.** رسالة دكتوراة. جامعة عمّان العربية للدراسات العليا. كلية الدراسات التربوية العليا. قسم علم النفس التربوي. عمّان.

صبوح, نشأت وآخرون. (٢٠٠٠). **الألعاب الإلكترونية والعدوانية.** مجلة الثقافة النفسية. العدد ٤٤. المجلد ١١. دار النهضة العربية. بيروت. لبنان.

طالة, لمياء. (٢٠١٤). **الإعلام الفضائي والتغريب الثقافي.** ط١. الأردن: دار أسامة للنشر والتوزيع.

العايد, أسيل. (٢٠١٧). **أثر الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية على تنشئة الطفل الأسرية والدينية من وجهة نظر الأمهات في محافظة الرس انموذجاً.** دراسة تطبيقية. رسالة ماجستير. كلية اللغة العربية والدراسات الاجتماعية. جامعة القصيم.

عبد الجواد, محمد. (١٩٩٤). حماية الأمومة والطفولة في المواثيق الدولية والشريعة الإسلامية. منشأة المعارف الإسكندرية.

العبد الكريم. محمد. إنترنت السعودية. مركز المعرفة .**حماية الأطفال.** ٢٠٢٠/٢/٢٢. ٧:٢٠. https://web1.internet.sa/ar/protect_children/ .

العساف, صالح. (١٩٩٥). **المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية.** الرياض: مكتبة العبيكان.

علوش, كهيلة. (٢٠٠٧). **معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثير على الطفل.** رسالة ماجستير. جامعة الجزائر. كلية العلوم السياسية والإعلامية. قسم علوم الإعلام والاتصال.

العليان, زكي وآخرون. (٢٠٠٠). **الاتصال والعلاقات.** ط١. دار صفاء. الأردن.

العناني, حنان. (٢٠٠٢). **اللعب عند الأطفال.** ط١. دار الفكر للطباعة والنشر. عمان.

العزالي, أبو حامد. (د.ت). **إحياء علوم الدين.** بيروت. دار المعرفة.

الفلاح, محمد. (٢٠٠٨). **وصايا تربوية في تربية الأبناء.** دار القاسم. الرياض. ط١.

فخار, حمو. (٢٠١٥). **الحماية الجنائية للطفل في التشريع الجزائري والقانون المقارن.** رسالة دكتوراه. بسكرة: جامعة محمد خضير.

....., أحمد. (٢٠٠٩). **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو. دراسة في القيم والمتغيرات.** رسالة دكتوراه. كلية العلوم السياسية والإعلام. قسم الإعلام والاتصال. الجزائر.

الفوزان, صالح. (٢٠٠٧). **الإرشاد إلى صحيح الاعتقاد.** الدمام: دار ابن الجوزي. ط٢.

القاسم, ...(١٩٩٣). **حقوق الطفل في الإسلام.** الندوة العالمية للشباب الإسلامي. ط٢.

قطب, محمد. (د.ت). **منهج التربية الإسلامية.** دار الشروق. ط١٦.

قويدر, مريم. (٢٠١٢). **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال.** قسم علوم الإعلام والاتصال. كلية العلوم السياسية والإعلام. الجزائر. جامعة الجزائر.

الكناني, عمرو. (٢٠٠٢). **البيان والتبيين.** بيروت: دار ومكتبة الهلال.

ليكوفان, شفيق. (٢٠٠٩). **الأثر السوسيو ثقافي للأنترنتيت على الطفل الجزائري.** دارسة وصفية تحليلة على عينة من أطفال العاصمة. رسالة ماجستير. جامعة الجزائر. كلية العلوم السياسية والإعلام. قسم علوم الإعلام والاتصال. مجتمع المعلومات.

مايكروسوفت. Xbox. **حسابات الأطفال.** ٢٠٢٠/٢/١١. ٧:١٣.رابط الموقع: https://beta.support.xbox.com/help/family-online-safety/browse

مخيمر, عبد العزيز. (١٩٩١). **حماية الطفولة في القانون الدولي والشريعة الإسلامية.** دار النهضة.

مصطفى حسن. هيم؛ وآخرون. (١٩٧٢). **المعجم الوسيط.** استانبول: المكتبة الإسلامية للطباعة والنشر والتوزيع.

المطيري, جواهر. (٢٠١٧). **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك الاجتماعي لطفل الروضة من وجهة نظر الأمهات.** رسالة ماجستير. كليات الشرق العربي. الرياض.

مجلة تكنولوجيا الاتصالات والمعلومات اليمنية. عالم الإنترنت. **مقالة بعنوان أهم القواعد لحماية الأطفال على الإنترنت** بتاريخ ٢٠١٧/٣/١٨. ٥:٣٠. https://cutt.us/3NUru .

المركز التربوي للبحوث والإنماء وسلامة الأطفال على الإنترنيت, **مقالة بعنوان قواعد تساعد الأهل على تأمين بيئة أكثر أماناً للأطفال على شبكة الإنترنت.** ٢٠١٩/٩/٤ . ٤:١٠. https://www.crdp.org/project-details?la=ar&id=6215

بتاريخ ٢٠١٩/٣/٨. ٢:٠٠. **مركز لتصنيف وتطوير محتوى الألعاب.** صحيفة اليوم. المملكة اليوم. ٢٠٢٠/٢/١٤. ٩:٣٥.رابط الموقع: https://cutt.us/hgtTj .

مكاوي, حسن وآخرون. (١٩٩٨). **الاتصال ونظرياته المعاصرة.** ط١. الدار المصرية اللبنانية. مصر.

الملتقى الوطني للوقاية من الاستغلال الجنسي للأطفال عبر الإنترنت. الفريح, إبراهيم (١٥-٢٠١٦/١١/١٧). **الوقاية من الاستغلال الجنسي للأطفال عبر الإنترنت** .الأوراق والأبحاث. ٢٠٢٠/٣/١٣. ٨:٢٤.رابط الموقع: https://cutt.us/0cUpk .

المنجد, محمد. (٢٠١٠). **حمى الألعاب الإلكترونية.** دار الوطن للنشر, ط٢.

منسي, حسن. (٢٠١٢). **الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في مدارس محافظة الرس بالمملكة العربية السعودية.** مصر: مجلة كلية التربية بالمنصورة. ع(٧٩).

منظمة اليونيسيف. بتاريخ ٢٠٢٠/٢/١٩. ١٠:٦. رابط الموقع: https://www.unicef.org/arabic/crc/files/crc_arabic.pdf

موقع بلايستيشن الرسمي. **دليل المستخدم الإعدادات.** قيود نظام ps4. ٢٠٢٠/٢/١١. ٣:٤٠.رابط الموقع: https://manuals.playstation.net/document/ar/ps4/settings/restrict.html .

موقع ننتيانودو الرسمي. ٢٠٢٠/٢/١٨. ١٢:٢٢.رابط الموقع: https://www.nintendo.com/switch/parental-controls/ .

نمرود, بشير. (٢٠٠٨). **ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (١٢-١٥سنة).** رسالة ماجستير. الجزائر: جامعة الجزائر. معهد التربية البدنية والرياضية. قسم نظرية ومنهجية ..... والرياضية. تخصص الإرشاد النفسي الرياضي.

نايف, وسام. (٢٠١٥). **تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال**. دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية من ٧-١٥ سنة. بابل.

النغيمشي, عبد العزيز. (٢٠٠١). **المراهقون – دراسة نفسية إسلامية للآباء والمعلمين والدعاة**. دار المسلم. ط٣.

النظام الأساسي للحكم: هيئة الخبراء بمجلس الوزراء, ٢٠٢٠/٢/١٥. ٣:٠٥.رابط الموقع: https://laws.boe.gov.sa/BoeLaws/Laws/LawDetails/16b97fcb-4833-4f66-8531-a9a700f161b6/1

نظام الإعلام المرئي والمسموع ولائحته التنفيذية: هيئة الخبراء بمجلس الوزراء. ٢٠٢٠/٢/٢٠ ٦:٣٥.رابط الموقع: https://laws.boe.gov.sa/BoeLaws/Laws/LawDetails/ed5fdbc0-c183-4a8a-a8b7-a9ed004b5900/1

نظام حماية الطفل: هيئة الخبراء بمجلس الوزراء. ٢٠٢٠/٢/٢٠..٦:٣٠.رابط الموقع: https://laws.boe.gov.sa/BoeLaws/Laws/LawDetails/2d3cb83a-0379-4cde-8e0b-a9a700f272bd/1

نظام مكافحة جرائم المعلومات: هيئة الخبراء بمجلس الوزراء.٢٠٢٠/٢/١٩.١٠:٥.رابط الموقع: https://laws.boe.gov.sa/BoeLaws/Laws/LawDetails/25df73d6-0f49-4dc5-b010-a9a700f2ec1d/1

هارون, نبيل. (٢٠٠٠). المعجم الوجيز. القاهرة: مجمع اللغة العربية. مطابع وزارة التربية والتعليم.

الهدلق, عبدالله (٢٠١٣). **إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض**. مجلة القراءة والمعرفة. جامعة عين شمس: كلية التربية. الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة.

الهدلق, عبدالله. (٢٠١٩). **التصنيف الأخلاقي, تصنيف أخلاقي مقترح لحماية الأطفال والشباب من خطر الألعاب الإلكترونية. في ضوء مقاصد الشريعة الإسلامية المتعلقة بحفظ الضروريات الخمس.** الرياض: جامعة الملك سعود.

الهندي, صالح. (٢٠٠٠). **صورة الطفولة في التربية الإسلامية**. دار الفكر. ط٢.

هيئة الاتصالات وتقنية المعلومات (٢٠١٨/١٢/١٨). **الحماية وأمن المعلومات**. ٢٠٢٠/٢/١٢. ٩:٧٠.رابط الموقع: https://www.citc.gov.sa/ar/mediacenter/awarenesscampaigns/Pages/PR_AWR_003.aspx

هيئة الاتصالات وتقنية المعلومات (٢٠١٩/١/٧). **حماية الأطفال من مخاطر شبكة الإنترنت**.٢٠٢٠/٢/١٢. ٨:٣٥. رابط الموقع: https://www.citc.gov.sa/ar/mediacenter/awarenesscampaigns/Pages/awareness_3_20190107.aspx

الورقان, وئام. (٢٠١٥). **دراسة استكشافية لمدى وعي معلمات رياض الأطفال ببعض حقوق الطفل**. رسالة ماجستير. كليات الشرق العربي للدراسات العليا. الرياض.

اليحيى, تهاني. (٢٠١٦). **الاحتساب على منكرات الألعاب الإلكترونية للأطفال**. رسالة ماجستير. الرياض: قسم الحسبة والرقابة. جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية.

يوسف, عبدالله. (٢٠١٥). **مناهج القانون الدولي الخاص في حماية الطفل من البث الإعلامي الضار.** رسالة دكتوراة. القاهرة: جامعة عين شمس. كلية الحقوق.

مخاطر المخدرات الرقمية(٢٠٢٠) : ورشة عمل الكترونية/ كلية التقنيات الصحية والطبية

سان فرانسيسكو - د ب أ(٢٠٢٣) كثرة التعرض لشاشات الأجهزة الإلكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة تؤدي إلى تأخر النمو العقلي/٥سبتمبر ٢٠٢

المسؤولية الجنائية الناشئة عن تعاطي المخدرات الرقمية- جامعة النهرين ، العراق

https: www,Tech.wd.com(٢٠٢٢/٦/١١)

المراجع الأجنبية:

Salen, k and Zimmerman, E. Rules of play; Games desingfundamentals, Cambridge, AM; MIT press, (2004).

Groves, C. Anderson, C. (2015).

Negative Effects of video Game play, Springer Seience + Basiness Madia Singapore.

Caplan. S. E. (2002). Problematic internet use and psychological well-being: development of a theory – based cognitive – behavioral measurement instrument. Computer in Human Behavior. Vol.1

Kutner, L., Olso, C., Warner, D. (2008). (Parents and Sons perspectives on video game play).Journal of Adolescent Research, 23, 76-96.

Selen, D., Ozlem, U, Seval. K. (2014). Relation between Video Game Addiction and Inter Family Relationships on primary School Students. Educational Sciences Theory and practice. Hacettepe University. Vol.15. no. 2. Pp489-497