SEBHA UNIVERSITY JOURNAL OF HUMAN SCIENCES VOL.21 NO. 1 2022
DOI: 10.51984/JOHS.V21I4.2224

مجلة جامعة سبها للعلوم الإنسانية
Sebha University Journal of Human Sciences

Journal homepage: https://sebhau.edu.ly/journal/index.php/johs

لألعاب الإلكترونية عبر وسائل التقنية الرقمية وتأثيرها على شخصية وثقافة الطفل (قراءة تحليلية نفسية)

نادية علي المهدي

قسم علم النفس، كلية الاداب، جامعة سبها، ليبيا

الملخص

هدفت الدراسة الحالية إلى استعراض أهم التحديات المستقبلية التي يعاني منها الأطفال العرب، وذلك من خلال بيان ما توصلت إليه الدراسات السابقة من نتائج ناقشت الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية عبر وسائل التقنية الرقمية كجزء هام من الثقافة الإلكترونية وتأثيراتها على ثقافة الطفل، وكذلك من حيث مناقشة أثر الجانب النفسي، والاجتماعي، والأخلاقي، للثقافة الرقمية، والقضايا، والعناصر والأحوال النفسية التي تتعلق بها. فالثقافة تتضمن عملية التنشئة الاجتماعية برمتها انطلاقاً من تكوين شخصية الطفل، وانتمائه إلى ثقافته الوطنية والقومية وإرساء أُسس هويته العربية والاسلامية، وهذا يبين فرضية الجدلية التي يطرحها العديد من الباحثين في العلوم التربوية (علم النفس، وعلم الاجتماع) القائمة حول أثر هذه الألعاب على سلوك الأطفال. وقد اعتمدت الباحثة على المنهج الوصفي للتوصل إلى نتائج الدراسة التي من أهمها: أن هناك خطر كامن خلف الألعاب الالكترونية، كما أكدت الدراسة على ضرورة اتخاذ موقف حاسم تجاه هذه الألعاب، وأوصت بضرورة اشراك علماء النفس والاجتماع والمختصين التربويين برؤاهم النفسية والاجتماعية والنقدية الفلسفية، والعلمية والتربوية، والتواصل معهم للخروج بدراسات متنوعة عن تأثير هذه الألعاب على ثقافة الأطفال شكلاً ومضمونا، بهدف الارتقاء بالمستوى النفسي والاجتماعي والأخلاقي والفكري والعلمي للأطفال من خلال الثقافة المقروءة بصفة عامة والرقمية بصفة خاصة.

الكلمات المفتاحية:

الألعاب الإلكترونية
وسائل التقنية الرقمية
ثقافة الطفل

Electronic games through digital technology and its impact on the personality and culture of the child (*Psychoanalytic reading*)

Nadia Ali Mahdi Abdlnabi

Department of Psychology, College of Arts, Sebha University, Libya

A B S T R A C T

The current study aimed to review the most important future challenges faced by digital literature and digital culture for Arab children, through a statement of the results of previous studies that discussed the widespread spread of electronic games through digital technology means as an important part of electronic culture and its effects on children's literature and culture, as well as In terms of discussing the impact of the psychological, social, and ethical aspect of digital culture, and the issues, elements and psychological conditions related to it. The culture of the Arab child includes the entire process of socialization based on the formation of the child's Arab personality and belonging to his national culture and laying the foundations of his Arab and Islamic identity. The researcher relied on the descriptive approach to reach the results of the study, the most important of which are: that there is an underlying danger behind games, which is electronic addiction. Philosophical, scientific and educational, and communicating with them to come up with various studies on children's culture and literature in form and content, with the aim of raising the psychological, social, moral, intellectual and scientific level of children through literature and culture in general and digital in particular.

Keywords:

digital literature
electronic games
digital means
Arab child literature
Arab child culture

مقدمة:

*Corresponding author:
E-mail addresses: nad.abdlnabi@sebhau.edu.ly

Article History : Received 12 May 2022 - Received in revised form 03 September 2022 - Accepted 03 October 2022

شهد العالم خلال القرن العشرين تطورا كبيرا في مجال التكنولوجيا الحديثة للإعلام والاتصال، حيث ساهمت هذه الأخيرة في بروز ظواهر إعلامية اتصالية حديثة الانتشار في المجتمع المعاصر، وأصبح لها تأثيرا كبيرا على الفرد والمجتمع، كما نتج عن هذا التطور اختراع وسائل تكنولوجية جديدة لم تكن معروفة من قبل كأجهزة التقنية الرقمية، التي ازداد انتشارها في السنوات الأخيرة في كافة المجتمعات، ونظرا للاستخدام الواسع لهذه الأجهزة فهي في انتشار متزايد وذلك لما تتميز من مميزات وخصائص لم تكن معروفة من قبل، وخاصة تقنيات التسلية كالألعاب الإلكترونية، ومن بين أهم شرائح المجتمع تأثرا بهذه الظاهرة شريحة الأطفال باعتبارهم الفئة الأكثر حساسة وأهمية في المجتمع (مشري، 5،2017-28).

وتشير بعض الدراسات إلى أن العالم ومنه مجتمعنا العربي قد شهد تغيرات كبيرة نتيجة للتقدم العلمي الهائل وزيادة التطور التكنولوجي وسيطرة الاعلام غير الهادف والاتصالات والاستخدام الواسع لشبكات التواصل الاجتماعي، والعولمة التي امتدت لتغير ثقافة المجتمع وربما عاداته وتقاليده، كل هذا يحتم الحاجة إلى تربية أطفالنا وفق روح العصر حتى يمكنهم النهوض بمجتمعهم من الناحية التكنولوجية والعملية (مصري، 2020، 69) و(يخلف، 2014، 10).

حيث أن للثقافة بعدان أحدهما معنوي، والأخر مادي، حيث يشمل البعد الأول كل ما يتعلق (بالقيم أو الأفكار)، ويشمل البعد الثاني جميع الأشياء التي يستخدمها او يصنعها أعضاء المجتمع، كالمباني والأدوات والألبسة، بالإضافة إلى وسائل الاتصال وما إليها. ويري الكثير أن الثقافة كلا متكاملا وعناصرها متداخلة إذ يؤثر كل جانب على الجانب الآخر بشكل متبادل حيث أن وجود أو استخدام أو صنع الأشياء المادية يفترض وجود طرق وعادات وأفكار ومفاهيم ومعايير لكيفية إنتاجها أو استخدامها (الهيتي، 1988، 26). وبالتالي يمكن اعتبار كل وسائل التكنولوجيا الحالية هي الجانب المادي للثقافة.

ومع تطور التقنيات والاتصالات وتأثير التفجر المعرفي والمعلوماتي أضيفت للثقافة بعامة صيغ جديدة لم تكن معروفة من قبل، كما هو الحال مع إدغام تكنولوجيا المعلومات بثقافة الأطفال والذي يعتبر اللعب من أهم مكوناته، حيث يعتبر اللعب ميزة الطفل، لأنه أكثر الفئات الاجتماعية اهتماما بمثل هذا النشاط، كما تعد مرحلة الطفولة مرحلة حساسة بالنسبة للطفل حيث تعتبر هذه المرحلة مرحلة تكوين الذات وتنمية القدرات العقلية والفكرية والبدنية، كما أنها الركيزة الأساسية لحياة الطفل المستقبلية، إذ تتحدد فيها ملامح شخصيته من خلال ما يكتسبه من مهارات وخبرات وقيم. وهذا يعنى أَنَّ لكل مجتمع قيمه الخلقية التي اتفق أفراده على صحتها وعلى الالتزام بها، كما أن في كل مجتمع أعراف و تقاليد يلتزم الأفراد بتطبيقها دون حاجتهم إلى القوانين، وهذه القيم يتعلمها الطفل منذ الصغر (الحلو، 2000، 7)

والسؤال المهم الآن هو، ما هي نتائج مواكبة الطفل للتطور المتسارع لعصر التكنولوجيا الرقمية؟

ان ضغوط التطور في التقنية الرقمية تزداد في المجالات التربوية، والأخلاقية في ظل انتشار وإيديولوجيا الاتصال ورقمنة المعرفة من جهة أخرى وتأثيرها على النواحي الأخلاقية من جهة اخري. كما أن هذا الاستخدام الواسع لتقنيات المعرفة وقنوات الثقافة كثيرا ما يؤدي إلى نتائج تربوية قد لا تكون تأثيراتها ايجابية على الأطفال والناشئة، من حيث سطحية المعلومات واستهلاكية المعرفة ومجانبة الفكر النقدي. إلى تلاشي البعد الأخلاقي والإنساني للوجود حين تستبدل الكلمة بالصورة ثم بالرقم بعد ذلك، وهو تحد ثقافي وتربوي بالدرجة الأولى.

مشكلة الدراسة:

تري الدراسة الحالية: انه وفي ظل ما يتعرض له الأطفال الناشئين في عصر العولمة والانفتاح الفضائي من رسائل خارجية مسموعة ومرئية متعددة المصادر مثل القنوات الفضائية، والانترنت، والألعاب الإلكترونية وغيرها، والتي قد تعمل على هدم القيم الفاضلة التي نحاول أن نزرعها في الأطفال. كل هذا حتم علينا مواجهة تحدي جديد هو كيف نحمي أطفالنا من خطر التقنية الرقمية، وتأثيرها السلبي على ثقافة اطفالنا، فابتعاد الطفل عن الواقع وتعلقه بالعالم الافتراضي، كل هذا له انعكاساته السلبية على مختلف جوانب شخصية الطفل. وهذه مسؤولية تقع على عاتق الآباء والمربيين وتتضمن الاهتمام بالتنشئة الصحيحة لنخرج للحياة مواطنين صالحين قادرين على اتخاذ القرارات السليمة. كما يحتم الحاجة إلى تدعيم القيم الأخلاقية والروحية والإنسانية لدى الأطفال منذ المراحل الباكرة في حياتهم حتى يمكنهم النهوض بمجتمعهم من الناحية التكنولوجية والعملية جنباً إلى جنب مع تنمية الجوانب الروحية والأخلاقية .

وعليه تحددت مشكلة الدراسة في الاجابة عن السؤال الرئيس التالي:

ما هو تأثير الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال عبر وسائل التقنية الرقمية على ثقافة الطفل.

أهمية الدراسة:

-تكمن أهمية الدراسة في أهمية وحداثة الموضوع الذي يتضمن ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر الوسائل الرقمية وتأثيرها على ثقافة الطفل باعتبارها ظاهرة جديدة ظهرت نتيجة للتطور التكنولوجي في مجال الاتصال، حيث تتميز هذه الألعاب بتقنيات عالية ومميزات جذابة تجعلها سهلة الاستخدام .

-كما تنبع أهمية هذه الدراسة من أهمية الشريحة التي تهتم بها وهي مرحلة الطفولة والتي اعتبرها علماء النفس من أهم مراحل حياة الإنسان .

-لفت انتباه الاخصائيين النفسيين والاجتماعيين وأولياء الأُمور إلى ايجابيات وسلبيات هذه الألعاب في التأثير على ثقافة الطفل وبالتالي على سلوكه، حيث أن الثقافة هي التي توجه السلوك، كما تحاول الحد من تأثيراتها السلبية والتقليل من انتشارها وذلك من خلال توعية الآباء بمخاطرها خاصة عندما يصاحب ذلك غياب الرقابة الوالدية وسوء الاستخدام من جانب الطفل.

-اقامة العديد من المحاضرات والندوات بهدف التوعية بمخاطر وتبعات هذه الألعاب، ومحاولة تقديم حلول ومقترحات يمكن الاستفادة منها في الارشاد النفسي والتربوي والاسري، مما يساعد في التخفيف من حدتها، وتفادي الإدمان عليها.

أهداف الدراسة:

الغرض الذي تود الدراسة الوصول إليه وتحقيقه يتلخص في الاتي:

-التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية عبر الوسائل الاتصال الرقمية على ثقافة الطفل .

-تسليط الضوء على مفهوم الثقافة الإلكترونية، واهم آلياته.

-لفت الانتباه إلى وجوب الاهتمام بثقافة الطفل الرقمية، وتسليط الضوء على أهمية العناية بإنجاز الأبحاث النقدية عن الألعاب الإلكترونية.

-فتح افاق وتوصيات تطوير ثقافة الطفل عبر الوسائل الرقمية، وكيفيتها، مع المحافظة على الثقافة والأصالة العربية والاسلامية للطفل.

منهج الدراسة :

اعتمدت على المنهج الوصفي، ولا يقف المنهج الوصفي عند مجرد الوصف (جمع البيانات و الحقائق) بل يمتد الى تصنيف الحقائق والبيانات وتحليلها وتفسيرها لاستنباط دلالات ذات مغزي، بهدف الوصول إلى نتائج نهائية يمكن تعميمها، بحيث تمكن الباحث من الوقوف على طبيعة الظاهرة وتساعده في تشخيص جوانب القوة والضعف فيها، العمل على تعزيز جوانب القوة ومواجهة جوانب القصور ووضع التصورات للحلول والمقترحات لعلاجها ثم التنبؤ بما ستكون عليه الظاهرة، وتقصد الباحثة بالمنهج المستخدم في هذه الدراسة مجموعة الاجراءات التي تم اتباعها من بداية الدراسة حتي التوصل الى نتائجها (القطب، سمير، 2006، 265).

مصطلحات الدراسة:

الألعاب الإلكترونية :

هي نشاط ترويحي ظهر في أواخر الستينات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى ويشمل كل الألعاب ذات الصيغة الإلكترونية، حيث تمارس هذه الأنشطة بالطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى وتمتاز هذه الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة بمميزات خاصة بها، وتشمل كل العاب الكومبيوتر، والحواسيب المحمولة و الثابتة، العاب الهواتف النقالة، العاب اللوحات الإلكترونية إلى غير ذلك من الوسائط ، وتمارس هذه الأخيرة بشكل فردي او جماعي عن طريق الأنترنت (قويدر، 2012، 34).

وتعرفها (الشحروري، 2008) على أنها نوع من الألعاب التي تمارس على الشاشة المرئية (ألعاب الفيديو) وعلى شاشة الحاسوب (ألعاب الكومبيوتر) والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التآزر البصري/ الحركي) أو تحد الإمكانيات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية (ص31.(

وسائل التقنية الرقمية :

هو كل نص يتشكل بحسب معطيات التقنية الرقمية، بتوظيف اللغة الرقمية والبرامج المتاحة داخل جهاز الكمبيوتر، بحيث يتضمن "الصورة- الصوت- اللون- الحركة- الكلمة"، في تشكيل فني، يساعد الطفل على نمو الذوق والشخصية، ويتوافق مع احتياجات عالم الطفل الشعورية والمعرفية (نجم،2018).

ثقافة الطفل :

يتضمن المفهوم الشامل للثقافة العادات والقيم والمعتقدات وأساليب السلوك والعلاقات والأدوار والتقنيات التي ينبغي تعلمها والتكيف معها بما يعطي الحياة نمطاً محدداً، اما ثقافة الأطفال العرب فتتضمن عملية التنشئة الاجتماعية برمتها انطلاقاً من مفهوم الثقافة، ولاسيما الثقافة العربية وهذا يعني اعتمال ثقافة الأطفال العرب بتكوين شخصية الطفل العربية وانتمائه إلى ثقافته القومية وإرساء أسس هويته العربية والاسلامية (ابوهيف، 2001، 152).

الاطار النظري للدراسة:

الألعاب الثقافية الإلكترونية عبر وسائل التقنية الرقمية :

أشار (ابوهيف، 2001) إلى أنه إذا كانت الحاجة لتنمية الثقافية العربية ضرورة ضاغطة وملحة، فإن تنمية ثقافة الطفل العربي أكثر ضغطاً وإلحاحاً، ففي عمليات إنتاجها وإعادة إنتاجها تظهر سطوة الاتصالات الجبارة المهيمنة، وامتدادها إلى المعلوماتية التي ضاعفت تأثيرها سلباً، فليس هذا التأثير كله مستحباً ونافعاً، وما لم يتم ترشّيد استخدامهما أي (الاتصالات والمعلوماتية)، فإن بوادر الخطر وعلاماته كامنة وقابلة للظهور صاعقة ومدمرة للتكوين الإنساني النبيل. (ص5).

كما أشارت (قويدر، 2012) إلى مفهوم الألعاب الثقافية على أنها الألعاب التي تقوم على إشباع رغبات الطفل المعرفية نحو الأشياء، وترضي حب الاستطلاع لديه، وتقدم الألعاب الثقافية الافتراضية المعلومات للطفل في إطار ممتع.

التقنيات الرقمية:

أشار (نجم، 2018) إلى أن من أهم العناصر المهمة التي يتكون منها الخطاب الأدبي والثقافي المعرفي للطفل، هي التقنية المستخدمة في حمل وتوصيل العمل الفني للطفل، ويقصد بالتقنية الحالة التي يتواجد عليها النص في زمن التلقي، والتي تؤثر على تكوين ورؤية الطفل المتلقي، فالتقنية الرقمية أتاحت مجموعة الألعاب الثقافية والألعاب الإلكترونية الجديدة كنص ثقافي جديد أُضيف إلى ثقافة الطفل.

والتقنية الرقمية: تتضمن كل نص يتشكل بحسب معطيات التقنية الرقمية، بتوظيف اللغة الرقمية والبرامج المتاحة داخل جهاز الكمبيوتر، بحيث يتضمن "الصورة- الصوت- اللون- الحركة- الكلمة"، في تشكيل فني، يساعد الطفل على نمو الذوق والشخصية، ويتوافق مع احتياجات عالم الطفل الشعورية والمعرفية" (نجم، 2018).

وتؤدي النصوص الرقمية الوظائف العامة للنصوص الورقية، من حيث كونها وسيلة تربوية وتعليمية، وتساعد الصغير على التخلص من انطوائه والإحساس بالإيجابية، حين يشارك في إنتاج النص، والانتقال من مفهوم إحساس الفردية إلى الجماعية .

أشار (نجم، 2018) في ورقة بحثية له بعنوان التقنية الرقمية والبعد التربوي للطفل: دراسة تحليلية ومستقبلية في شأن الكتابة وتقديم المتداولات المختلفة للطفل العربي. المقدمة إلى مؤتمر الطفل بجامعة حلوان:

إلى أن هناك معطيات أخرى تشارك ثقافة الأطفال في إنتاجها أهمها إنتاج الألعاب الإلكترونية للطفل، وهي من أكثر الألعاب التي يمارسها الطفل ويتفاعل معها، الا أنها تبدو أحيانا بملامح أخلاقية لا تتناسب مع ثقافتنا العربية والاسلامية، وتتسم بالتعميم والمبالغة. بينما هناك بعض الألعاب تتميز بتنمية مهارات محددة، مثل التوافق الحركي البصري، وغيرها لتنمية الذكاء وتنشيط الملكات الذهنية. فضلا عن توافر عنصر التفاعل، الذي يعد من أهم خصائص التقنية الرقمية، سواء في الألعاب أو غيرها. ويرى بعض التربويون أن بعض تلك الألعاب، تزكى ملكة اتخاذ القرار، وسط الفوضى الظاهرة في اللعبة، حيث تضع اللاعب (الطفل) في موقف يجد نفسه فيه مجبر على إعادة الترتيب والتنسيق حتى يحقق الهدف.

قراءة تحليلية في تأثير الألعاب الإلكترونية عبر وسائل التقنية الرقمية على ثقافة وشخصية الطفل من وجهة نظر علم النفس:

أشار (لخضر: 2015) إلى أن هذه الألعاب لها سلبياتها الكثيرة التي تتفوق على ايجابياتها وأضاف أن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال ذات مضامين سلبية تؤثر على جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تشجع ثقافة العنف لدي الأطفال، حيث أنها تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير ممتلكاتهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفال أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها، وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان والتي يكون من

أهم نتائجهما الجريمة وكل ذلك يتم اكتسابه من خلال الاعتياد على ممارسة هذه الألعاب (77).

كما توصلت (خالد، 2005) من خلال متابعة ميدانية للعديد من الألعاب الإلكترونية إلى العديد من النتائج حيث أشارت إلى الأثار السلبية لهذه الألعاب على سلوك الطفل بشكل خاص، وعلى المجتمع بشكل عام فالألعاب الإلكترونية تتسم بالعنف مما يؤدي إلى مضاعفة الهيجان الفسيولوجي الوظيفي وتراكم المشاعر والأفكار العدوانية، أما على الصعيد الاجتماعي فقد أشارت هذه الدراسات إلى تناقص في السلوك الاجتماعي السوي والمنضبط، فضلا عن تأصيل العنف لدي الأطفال والمراهقين في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي يتعرض له الأطفال خلال الألعاب الإلكترونية على أنه نوع من أنواع التسلية والمتعة.

وأشارت دراسات أخري إلى أن الألعاب تغيرت إلى حد كبير مقارنة بأول مرة تم تقديمها فيها، حيث كانت الألعاب سابقاً تحتوي على مواجهة الأعداء الخياليين على كوكب الأرض والشخصيات الكرتونية الشريرة، إلا أن العنف الذي تحتوي عليه الألعاب الإلكترونية هذه الأيام يتم بصورة غير محددة حيث يتم في الغالب تحديد السلوك غير الأخلاقي وغير المهذب كهدف لهذه اللعبة .

كما أثبتت الدراسات أن العنف يتضاعف بلعب الألعاب ذات التقنية العالية التي تتسم بها ألعاب اليوم، فعلى سبيل المثال أجريت دراسة كندية لمراجعة وتقويم المحتوى لثلاثمائة لعبة الكترونية، ومن خلال رصد مائتين وأثنين وعشرين لعبة تعتمد اعتماداً مباشرا على فكرة ارتكاب الجريمة والقتل؛ أثبتت النتائج أن الألعاب الإلكترونية تصنع طفلا عنيفًا، وذلك لما تحويه من مشاهد عنف يرتبط بها الطفل، حيث أنها تصبغ أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه بطابع العنف (لخضر، 2015، 77-78).

أظهرت الدراسات السابقة حول هذا الموضوع أن الألعاب الإلكترونية قد تؤثر سلبا على طبيعة العلاقات الاجتماعية للطفل، وخاصة اذا ادمن على ممارستها، وسبب ذلك هو أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في الألعاب الإلكترونية قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير، مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو في المنزل، بالإضافة إلى أن الشخصيات المتضمنة في الألعاب الإلكترونية تنمي مساحة الانفصال عن الواقع، حيث يقضي الطفل ساعات طوال في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدون تواصل مع الآخرين، وهذا يجعل منه طفلا غير اجتماعي منطويا على ذاته، مما يسهم في تعزيز ثقافة العزلة الاجتماعية، والانطواء على النفس، كما أن إسراف الطفل في التعامل مع عوالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع فيفتقد المبادرة الاجتماعية في إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين ويصبح الطفل خجولا لا يجيد الكلام والتعبير عن نفسه، كما تؤثر هذه الألعاب على الذاكرة اللفظية للأطفال فتعمل على إضعافها، بالإضافة إلى هذه الألعاب بما تحمله من أخلاقيات وأفكار سلبية قد تؤدي إلى ارتباط الطفل بالقيم والأخلاقيات الغريبة التي تفصله عن مجتمعه وأصالته، كما أنها تصنع طفلا أنانيًا لا يفكر إلا في إشباع حاجته من هذه اللعبة (لخضر، 2015، 79)، (قويدر،2012، 6).

وتؤكد بعض الدراسات أن هذه الألعاب قد تزيد من الانفصال الأسري وعدم الترابط الاجتماعي بين أفرادها، حيث ينسحب الطفل من بيئة المنزل والحديث مع أفراد الأسرة إلى ممارسة هذه الألعاب فيقل التواصل الأسري بين أفراد الأسرة الواحدة، مما يقلل من معرفة الآباء و الأمهات لطبيعة احتياجات أبناءهم، مما يخلف مشاكل أسرية بين الأبناء والآباء، بالإضافة إلى التوتر الاجتماعي وفقدان القدرة على التفكير الحر وانحسار العزيمة والارادة لدى الطفل مما يؤثر سلبا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي (الصوالحه، العويمر، العليمات، 2016) و (سبتي: 2013) و(قويدر،2012).

وحذرت دراسات أُخري من الأثار السلبية التي تتركها مثل هذه الألعاب على الثقافة الأخلاقية والدينية للطفل حيث أشار (العريفي،2015) إلى أن تمضية وقت طويل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يجعل من شخصياتها قدوة للطفل، مما قد يشوش ذهن الطفل عن ما هو مقبول في الحياة الواقعية وما هو مرفوض، وتزداد خطورة ذلك في ظل غياب رقابة ومتابعة الأسرة لما يشاهده أبناؤها من الألعاب، وعدم الوعي بمخاطر ذلك. ويتفق (الهدلق: 2013) مع ما سبق ذكره ويضيف أن بعض الألعاب والبرامج تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع العربي والاسلامي بما يهدد الانتماء والمواطنة، كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية بعيدة عن الأصالة، حيث أنه توجد بعض الألعاب التي تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية التي تفسد عقول الأطفال .

كما حذر (العريفي، 2015) من الخطر الكامن خلف هذه الألعاب وهو الخوف من أن تتحول ممارسة هذه الألعاب إلى إدمان إلكتروني يصعب علاجه. كأن يحس الطفل بالنقص وعدم الراحة عند عدم ممارسته لها لبعض الوقت، كما يصاب بنوبات غضب وانفعال شديد إذا منع منها، وهذا ما حذرت منه (خالد، 2005) وأكدت ضرورة لفت النظر إلى ضرورة اتخاذ موقف حاسم تجاه هذه الألعاب.

وفي تحليل ظاهرة ارتباط الأطفال بالألعاب الإلكترونية، انتهى بحث علمي بجامعة أمستردام إلى ظاهرة إدمان الأطفال على الألعاب الكترونية، تزامنت مع ألعاب الكمبيوتر، (والبلاى ستيشن واكس بوكس، ومع التليفونات المحمولة) منها العاب جيدة، تنشط ذاكرة الطفل وتنمي بعض المواهب لديه من حيث التركيز وسرعة الاستجابة، ولكنها تضر أعصاب البصر في حالة الاستخدام الطويل كما أجرت الجامعة دراسة حول الممول الرئيسي للألعاب القتالية التي تتضمنها هذه الألعاب وتوصلت إلى أن الممول الأكبر للألعاب القتالية هي شركات الأسلحة لتنشئة الطفل بعالم القتل والحروب والتلذذ بالقتل.

في ضوء النتائج التي اظهرتها الدراسات السابقة يمكن ملاحظة اتجاهين بارزين في تناول هذا الموضوع فالاتجاه الأول يري أن هذه الألعاب يمكن اعتبارها رياضية فكرية، حركية تساعد على نمو الذكاء عند الطفل، كما يمكنها ان تساعد في تطوير استراتيجيات الانتباه والسرعة في معالجة المعلومات وتدعم الأساليب الفعالة في حل المشكلات. بينما يري الاتجاه الثاني أن مثل هذه الألعاب تؤثر سلبا على الثقافة الأخلاقية والدينية للطفل وتعرض الأطفال لأخطار جدية، هذه الأخطار تتضمن أفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع العربي والاسلامي بما يهدد الانتماء والمواطنة للطفل.

والتحدي المهم الآن، هو ما هي نتائج مواكبة الطفل للتطور المتسارع لعصر التكنولوجيا الرقمية (بما يتضمنه من ثقافة الألعاب الإلكترونية)؟

والإجابة هي ما توصلت إليه الدراسات السابقة التي تم استعراضها ضمن الاطار النظري للبحث.

الدراسات السابقة التي تناولت الألعاب الإلكترونية عبر وسائل التقنية الرقمية وتأثيرها على ثقافة الطفل:

دراسة (المهدي، 2021): هدفت إلى الكشف عن العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وتغير السلوك الاجتماعي لطفل الرياض وذلك من وجهة نظر الأُمهات بمدينة سبها، وتكونت عينة البحث من (80) مبحوثة من الأُمهات، تم اختيارهن بطريقة عشوائية، حيث طُبق المنهج الوصفي التحليلي، وتم استخدم الاستبانة لتحقيق هدف البحث، كما تم استخدام المعالجات الإحصائية المناسبة كالتكرارات والنسب المئوية، ومعاملات الارتباط وأظهرت النتائج ما يلي :

أولا: أشارت أكبر نسبة من الأُمهات (62.5%) إلى أن أطفالهن يستخدمون الألعاب الإلكترونية دائما، ثم تليها نسبة (32.5%) من الأُمهات اللاتي أشرن إلى أن أطفالهن يستخدمونها أحيانا، بينما أشارت (5%) فقط من الأُمهات إلى أن أطفالهن نادرا ما يستخدمون هذه الألعاب .

ثانيا: أشارت النتائج إلى أن نسبة (57.5%) من الأطفال يستخدمونها أكثر من ثلاث ساعات، وما نسبته (38.8%) يستخدمونها من ساعة إلى ثلاث ساعات، بينما الأطفال الذين يستخدمون هذه الألعاب أقل من ساعة واحدة نسبة ضئيلة جدا، حيث مثلت فقط (3.8%) من مجموع أفراد العينة، وهذا من وجهة نظر الأُمهات .

ثالثا: وجود علاقة ارتباطية معنوية موجبة بين عدد الساعات التي يقضيها الطفل في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وتغيير السلوك الاجتماعي، كذلك وجدت علاقة معنوية موجبة بين نوعية الألعاب التي يمارسها الطفل وتغير السلوك الاجتماعي. وقد أوصت الدراسة بالتالي: المتابعة المنزلية لكل ما يمارسه الطفل من العاب الكترونية من جانب الأولياء، وضرورة توعية الأبناء بطرق الاستخدام الايجابية لهذه الألعاب، من خلال مساعدتهم على اختيار مضمون الألعاب، والتأكيد على دور الآباء والأمهات في رعاية ووقاية الأبناء من مخاطر الإنترنت من خلال التوجيه والمتابعة والرقابة والتنظيم.

دراسة (المهدي: 2021): بعنوان إدمان الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها السلبية على حق الطفل في السلامة الجسدية (ظاهرة النزوح الافتراضي للطفل في زمن كورونا نموذجاً)، هدفت إلى التعرف على طبيعة هذه الانعكاسات، وفي ضوء الاطار النظري والدراسات السابقة تم بلورت أهداف البحث والتي جاءت متماشية مع ما أوصت به نتائج بعض الدراسات العلمية بخصوص ضرورة إجراء المزيد من الدراسات للتعرف على الأثار السلبية المترتبة على ادمان الألعاب الإلكترونية، ووضع الألية المناسبة لعلاج هذه الآثار. واقتراح الحلول الهادفة للحد منها ، وتحقيقاً لهذا الهدف اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي، حيث تم استقراء ما توصلت إليه الدراسات السابقة من نتائج ناقشت أهم الانعكاسات السلبية المترتبة على ادمان الطفل لهذه الألعاب على حقه في السلامة الجسدية. وقد وجدت الدراسة الحالية أن العديد من الدراسات النفسية والاجتماعية والصحية أكدت الأضرار الجسدية والمتمثلة في ضعف النظر، ومشاكل عديدة بالظهر وانحناءه وتضرر العمود الفقري.

دراسة (بوشارب، غول: 2019): هدفت هذه الدراسة إلى معرفة أثر الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الجديدة على سلوكيات الشباب وذلك من خلال الكشف عن عادات وانماط استخدامهم للألعاب الإلكترونية وكذلك الدوافع والإشباعات المتحكمة في نوع هذا الاستخدام كما حاولت الدراسة ابراز أثر ذلك على سلوكياتهم.

وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج أبرزها أن الألعاب الإلكترونية ليست تسلية وحسب وهي محكومة بالمنظومة القيمية لمنتجيها. كما أن لها العديد من الأهداف منها ما هو ظاهر كالتسلية ومنها ما هو مستتر كنشر ثقافة منتجيها والترويج للعنف.

دراسة (الصوالحه، العويمر، العليمات، 2016): هدفت الدراسة إلى الكشف عن علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدي أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأُمور في عمان.

وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج منها أن الألعاب الإلكترونية تزيد من تمسك الطفل بالمنزل وبدرجة كبيرة حيث أنها جعلت الطفل لا يحبذ الاختلاط بالأخرين ويفضل الجلوس بالمنزل لممارسة هذه الألعاب. كما أشارت النتائج إلى أن الطفل يتصرف بعدوانية مع والديه بعد اللعب مباشرة بسبب ما تتصف به هذه الألعاب من خاصية تفاعلية تتم بين الطفل والبيئة الافتراضية لممارسة السلوك العدواني.

دراسة (الزيودي، 2015): هدفت إلى الكشف عن الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، وخطورة هذه الألعاب على الجوانب الثقافية والاجتماعية والصحية للأطفال، و كذلك انعكاساتها على الجوانب التربوية والنفسية للأطفال.

أثبتت نتائج الدراسة أن هذه الألعاب لا تحتوي على مضامين ذات فائدة، كما أنها لا تتضمن اية نتائج ايجابية على صعيد تنمية قدرات ومهارات الأطفال العقلية والحركية، او مهارة تعلم اللغة الإنجليزية أو مهارة إدارة الوقت، كما وضحت الدراسة موقف المعلمين من استخدام هذه الألعاب حيث أشار المعلمون إلى أن المحتويات التي تضمنتها هذه الألعاب تعكس مضامين ثقافية خطيرة للغاية، كتدمير المساجد، أو مطاردة الأشخاص من ذوي الملامح الإسلامية وتمجيد الرموز الدينية غير الإسلامية التي من الممكن أن تؤثر سلبا في الجوانب العقائدية والدينية عموما للأطفال، كما توصلت الدراسة إلى أن من أهم الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أولياء أمور الطلبة هي أن هذه الألعاب لها انعكاسات سلبية لأنها تعودهم على السهر وعدم النوم مبكرا.

تعقيب على الدراسات السابقة:

إن خطورة التوجه الواسع لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية عبر الوسائل الرقمية ومدى تأثيرها الكبير على ثقافة الطفل هو التحدي الأهم الذي حتم علينا طرح هذا الموضوع من خلال الدراسة الحالية، حيث أشارت اغلب الدراسات السابقة إلى هذا النوع من الألعاب على أنه تحدي خطير حيث أن هذه الألعاب تعمل على تنميط سلوك الطفل وتغيير مبادئه التربوية، هذا من جهة، كما تعمل على صرف النظر عن ثقافة النشاطات الايجابية للطفل كالرياضة، واعتماده على ثقافة الأنشطة السلبية المتمثلة في الجلوس الطويل أمام الشاشات وممارسة هذا النوع من الألعاب السلبية من جهة اخري .

وفي ضوء النتائج التي أظهرتها الدراسات السابقة يمكن ملاحظة أن مثل هذه الألعاب تعرض الأطفال لأخطار جدية، هذه الأخطار تتضمن الضغط النفسي والسمنة والعزلة الاجتماعية وإجهاد البصر، وعلى المدى البعيد

تسبب في تدمير النمو النفسي والانفعالي والعقلي للأطفال، وهذا يبين فرضية الجدلية التي يطرحها العديد من الباحثين في علم النفس وعلم الاجتماع والعلوم التربوية القائمة حول أثر هذه الألعاب علي شخصية وثقافة الطفل من جهة و سلوكه بشكل عام من جهة اخري.

النتائج والمناقشة

نتائج الدراسة

من المفيد في ختام هذه الدراسة أن يتم تسجيل أهم النتائج والملاحظات التي توصل إليها البحث بعد محاورة قضايا هامة في ثقافة الألعاب الإلكترونية عبر وسائل التقنية الرقمية وتأثيراتها على ثقافة الطفل، مشفوعة ببعض التوصيات الهادفة لمعالجة ما عرضته الدراسة من مشكلات .

1 -وجود علاقة ارتباطية معنوية موجبة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية، وعلى الاخص عدد الساعات التي يقضيها الطفل في ممارسة هذه الألعاب وتغيير السلوك الاجتماعي، كذلك وجدت علاقة معنوية موجبة بين نوعية الألعاب التي يمارسها الطفل وتغير السلوك الاجتماعي. فالألعاب الإلكترونية تزيد من تمسك الطفل بالمنزل وبدرجة كبيرة حيث أنها جعلت الطفل لا يحبذ الاختلاط بالأخرين ويفضل الجلوس بالمنزل لممارسة هذه الألعاب.

2 -اكدت الدراسة التحليلية ما توصلت اليه العديد من الدراسات النفسية والاجتماعية والصحية أكدت الأضرار الجسدية والمتمثلة في ضعف النظر، ومشاكل عديدة بالظهر وانحناءه وتضرر العمود الفقري.

3 -توصلت الدراسة إلى أن الألعاب الإلكترونية ليست تسلية فقط، انما هي محكومة بالمنظومة القيمية لمنتجيها. كما أن لها العديد من الأهداف منها ما هو ظاهر كالتسلية ومنها ما هو مستتر كنشر ثقافة منتجيها والترويج للعنف.

4 -أشارت النتائج إلى وجود علاقة ارتباطية معنوية موجبة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني للطفل، بسبب ما تتصف به هذه الألعاب من خاصية تفاعلية تتم بين الطفل والبيئة الافتراضية لممارسة السلوك العدواني.

5 -كما أشارت الدراسة إلى أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لها انعكاسات تربوية خطيرة وذلك من وجهة نظر أولياء أمور الطلبة أهم هذه الانعكاسات السلبية، التعود على السهر وعدم النوم مبكرا.

التوصيات

وفي ضوء ما سبق توصلت الدراسة لطرح التوصيات الاتية والتي تضمنت الحلول المقترحة لتلك التحديات السالفة الذكر-:

1 -إن من أهم أساسيات الاهتمام بثقافة الطفل ضرورة اشراك علماء النفس والاجتماع والمختصين التربويين بِرؤاهم النفسية والاجتماعية والنقدية الفلسفية، والعلمية والتربوية، والتواصل معهم للخروج بدراسات متنوعة عن ثقافة الأطفال شكلاً ومضمونا، وبذلك تتضافر الجهود المبذولة بهدف الارتقاء بالمستوى النفسي والاجتماعي والأخلاقي والفكري والعلمي للأطفال من خلال الثقافة بصفة عامة والألعاب بصفة خاصة.

2 -ملئ الفجوة الرقمية، ونقص محتوى الثقافة العربية في مجال الثقافة الرقمية على شبكة الانترنت، والحذر من الثقافة الغربية، وتأثيرها السلبي على الجانب العقائدي والديني والفكري للطفل العربي، ويتم ذلك عن طريق مشاركة الطفل في تحديد نوعية ومحتوي اللعبة الإلكترونية، فلا ينبغي أن يترك الطفل لاختياره الذاتي الذي قد يوقعه في بعض الانحرافات في العقيدة أو السلوك .

3 -توفير البنية التحتية اللازمة لتنشيط التقنية الرقمية العربية، بالإضافة إلى ضرورة البحث عن حلول عملية، مثل "نوادي الانترنت" لتوفير الخدمة للأطفال غير القادرين على تكلفتها، وهذا يحتم على الحكومات والمؤسسات أن تتوجه إلى توفير كل ما يسد النقص في كفاءة شبكات الاتصال وشبكات الانترنت والطرق والكهرباء .

4 -إقامة ورش تدريبية فنية للتعريف بفنون التقنية الرقمية لمبدعي أدب الطفل، وللطفل لتعريفه بالمزيد من معطيات جهاز الكومبيوتر، والتعرف على أخلاقيات التعامل معه، بحيث يصبح التعامل مع جهاز الكمبيوتر ومعطياته (في النهاية) لعبة بين يدي الطفل.

5 -الطُّفولة مرحلة مهمة تتجه إليها جهود التنمية، وتقاس حضارات الأمم على أساس ما تُخصصه للأطفال مِن وسائل التعليم والتَّثقيف، وهذا يتطلب مراعاة عدة أمور عند كتابة المحتوي منها المراحل العمرية للأطفال، وخصائصهم، وحاجاتهم النفسية، وغيرها من الأمور، والأُمة التي تتخلَّف عن هذا المضمار ستَجِد نفسها مصنفة في ذيل القائمة من حيث التنمية والتطور .

6 -إدمان الانترنت يعتبر من أحدث أنواع الإدمان وأشدها خطورة على الطفل، وقد أدى إلى نتائج سلبية عديدة، كما أشارت الدراسات السابقة حول هذا الموضوع، وللتغلب على هذا الخطر لابد أن تقدم المادة الثقافية، والعلمية، والتعليمية في إطار (العاب الكترونية) يحث الطفل على المشاركة، وتحصيل المعلومة بطريقة مشوقة كما هو الحال أثناء ممارسته للألعاب الإلكترونية، بحيث تمكنه هذه الممارسة من التفكير والابتكار.

قائمة المراجع

[1]- ابو هيف، عبدالله. (2001) التنمية الثقافية للطفل العربي. من منشورات اتحاد الكتاب العرب، دمشق. متاح-http://www.awu dam.org .

[2]- بورتيمة، سميحة. (2017). بعنوان الألعاب الإلكترونية و العنف المدرسي. رسالة ماجستير، كلية العلوم الانسانية و العلوم الاجتماعية، جامعة محمد خضر، بسكرة، الجزائر.

[3]- بوشارب، حسيبة. غول، فاطمة. (2019). اثر الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الجديدة على سلوكيات الشباب الجزائري، رسالة ماجستير، كلية العلوم الانسانية و العلوم الاجتماعية، جامعة الجيلاني بو نعامة خميس، مليانة، الجزائر .

[4]- الحديدي، على. (1982). في أدب الأطفال. ط3، مكتبة الأنجلو المصرية، لقاهرة .

[5]- الحلو، حكمت. (2009). قراءات سيكولوجية في النمو الخلقي، ط1، دار النشر للجامعات- القاهرة.

[6]- حمدان، سارة محمود. (2016). إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة و سلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم. رسالة ماجستير، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الاوسط.

[7]- خالد، نورة سعد خالد. (2005) . الخطر في العاب الفيديو للأطفال, جريدة الرياض، 8 مارس .2005.

[8]- زلط، احمد. (1993). دراسات نقديّة في الأدب المعاصر، ط1، دار المعارف، القاهرة.

[9]- .القاهرة، ط

[10]- الزيودي، ماجد محمد.(2015). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة طيبة للعلوم التربوية، المجلد 10

[11]- العدد، 1520.

[12]- ساندرز، جاكلين. (1985). الأهميّة السيكولوجيّة لأدب الأطفال، ترجمة موسى، السوداني، الثقافة الأجنبيّة، دار الحرية، بغداد، ع3 , السنة 5.

[13]- سبتي، عباس. (2013). الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج وحلول. الكويت

[14]- سبيني، سرجيو. (1991). التربة اللغوية للطفل، ط1، ترجمة فوزي عيسى وعبد الفتاح عبد الفتاح، دار الفكر العربي، القاهرة .

[15]- السهل، راشد. (1999). استخدام السلوكي الجمعي مع الامهات الاتي لديهن اطفال يعانون من مشكلات سلوكية في الروضة. المجلة المصرية للدراسات النفسية، م 9، ع 23، القاهرة.

[16]- الشحروري، مها حسني. (2008). الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما علها، ط 1، دار المسيرة، عمان.

[17]- الصوالحه، على سليمان. العويمر، يسرى راشد. العلمات، على مصطفى. (2016). علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني و السلوك الاجتماعي لدي اطفال الروضة. مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية – فلسطين، مج4 ع، 16، 196-177

[18]- العريفي، عبدالله.(2015). خطر الألعاب الإلكترونية على الأبناء. القادم أسوأ. جريدة الرياض، السبت، 27 يونيو 2015.

[19]- عويس، خيرالدين. (1997). اللعب وطفل ما قبل المدرسة، الطبعة الأولى، سلسلة الفكر العربي في التربية البدنية والرياضية، دار الفكر العربي، القاهرة، مصر.

[20]- القطب، احمد. سمير، عبدالحميد. (2006). الجامعة وتعميق قيم الانتماء في ضوء معطيات القرن الواحد و العشرين، دراسة ميدانية، كلية التربية بجامعة المنصورة، العدد (60)، يناير 2006 مصر.

[21]- قويدر، مريم. (2012). اثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل، رسالة ماجستير، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر.

[22]- لخضر، سلامي. (2015). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين الذكور، دراسة ميدانية بمدينة البويرة، رسالة ماجستير كلية العلوم الاجتماعية و الانسانية ،جامعة البويرة الجزائر.

[23]- الهدلق، عبدالله. (2013). إيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية و دوافع ممارستها من وجهة

[24]- نظر طلاب التعلم العام بمدينة الرياض. متاح: www.alukah.net

[25]- مشري، اميرة. (2016). اثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري. رسالة ماجستير، كلية العلوم الاجتماعية والانسانية، جامعة العربي بن مهيدي، ام البواقي، الجزائر.

[26]- مصري، ابراهيم سليمان. (2020). دور رياض الأطفال في تنمية القيم لدى طفل ما قبل المدرسة من وجهة نظر أمهات الأطفال. مجلة التربية والصحة النفسية، المجلد 5، العدد 2، ص ص 68 -89.

[27]- المهدي، نادية على. (2021). ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بتغير السلوك الاجتماعي للطفل (دراسة ميدانية من وجهة نظر الأُمهات)، مجلة الفنون والاعلام، اكاديمية الدراسات العليا، طرابلس 2021.

[28]- المهدي، نادية على. (2021). ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية وعلاقتها بالسلوك العدواني للطفل (دراسة ميدانية من وجهة نظر الأُمهات)، اكاديمية الدراسات العليا، بني وليد2021، كتاب أعمال المؤتمر العلمي الثالث، تحت شعار الطفل الليبي بين تحديات الواقع وطموحات المستقبل، منشورات مركز المتكأ للدراسات الاستراتيجية والمستقبلية .

[29]- نجم، السيد. (2018). التقنية الرقمية والبعد التربوي للطفل: دراسة تحليلية ومستقبلية في شأن الكتابة وتقديم المتداولات المختلفة للطفل العربي. ورقة بحثية مقدمة إلى مؤتمر الطفل بجامعة حلوان، مصر.

[30]- نجم، السيد. (2014). التقنية الرقمية –الانترنت- ودورها في أدب الطفل، مجلة الجسرة الثقافية, تصدر عن نادي الجسرة الثقافي بدولة قطر.

[31]- نجيب، أحمد. (2000)، أدب الأطفال (علم وفن). ط3، دار الفكر العربي، القاهرة .

[32]- همال، فاطمة. (2012). الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، رسالة ماجستير (غير منشورة)، قسم العلوم الإنسانية، جامعة الحاج لخضر، باتنة.

[33]- الهيتي، هادي نعمان. ثقافة الأطفال. (1988). الكويت, عالم الثقافة (123).

[34]- يخلف، رفيقة. (2014). المستوي الثقافي للأسرة وأثره على التحصيل الدراسي للأبناء. مجلة الحكمة للدراسات التربوية و النفسية، العدد 4، ص ص 190-203.