

## الآثار الصحية لأجهزة الألعاب والهواتف الحديثة على عقل ومستوى الفكر لدى الطفل

### The health effects of modern gaming devices and phones on the child's mind and intellectual level

اعداد الباحثة/ رغد عبد الله السمان

ماجستير علوم التربية، كلية الدراسات العليا التربوية جامعة الملك عبد العزيز، المملكة العربية السعودية.

#### ملخص البحث:

تهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن الآثار الصحية لأجهزة الألعاب والهواتف الحديثة على عقل ومستوى الفكر لدى الطفل من خلال إجراء دراسة تحليلية وصفية تعتمد على الدراسات والادبيات السابقة من خلال هذه الدراسة حاولت الإجابة على السؤال الرئيسي وهو ما لآثار الصحية التي تصيب فكر الطفل عند التعرض إلى أجهزة الألعاب والهواتف الحديثة؟  
تندرج منها عدة تساؤلات فرعية كالتالي:

- ماهي دوافع الطفل على استخدام أجهزة الألعاب؟
- ما هو الوقت المحدد لاستخدام الطفل لأجهزة الألعاب والهواتف الذكية؟
- ما هو المحتوى الذي يجب أن يتعرض إليه الطفل في هذه الأجهزة؟

#### وتم التوصل إلى عدة نتائج أهمها:

- إدمان التعرض لأجهزة الألعاب والهواتف لها آثار صحية سيئة على الطفل.
- هناك علاقة بين الآثار الصحية التي تصيب الطفل وعدد الساعات التي يتعرض لها الطفل عند ممارسة هذه الألعاب.
- تقل الآثار الصحية وتأثيرها على عقل الطفل عندما يكون هناك إشراف أسري.
- أغلب الأطفال يفضلون ألعاب المغامرة والخيال العلمي من وجهة نظر الآباء.
- أغلب الأطفال يستخدمون هذه الأجهزة بدافع التسلية.

• الألعاب عبر أجهزة الهواتف الحديثة تؤثر على عقل الطفل وإصابته بالعديد من الأمراض النفسية والجسدية.

**الكلمات المفتاحية:** عقل الطفل، الآثار الصحية، أجهزة الألعاب، الهواتف الذكية، مستوى الفكر.

## The health effects of modern gaming devices and phones on the child's mind and intellectual level

Prepared by the researcher / Raghad Abdullah Al-Samman

Master of Education Sciences, College of Graduate Studies in Education, King Abdulaziz University, Saudi Arabia.

### Abstract:

This study aims to reveal the health effects of modern gaming devices and phones on the child's mind and level of thought through conducting an analytical and descriptive study based on previous studies and literature

Through this study, I tried to answer the main question, which is what are the health effects that affect the child's thinking when exposed to gaming devices and modern phones?

There are several sub-questions, as follows:

What are the child's motives for using gaming devices?

What is the specific time for the child to use gaming devices and smartphones?

What content should the child be exposed to on these devices?

Several results were reached, the most important of which are:

- Addiction to exposure to gaming devices and phones has bad health effects on the child.

- There is a relationship between the health effects that affect the child and the number of hours that the child is exposed to when playing these games.
- The health effects and their impact on the child's mind decrease when there is family supervision.
- Most children prefer adventure and science fiction games from a parent's point of view.

Most children use these devices for entertainment.

- Games via modern phones affect the child's mind and infect him with many psychological and physical diseases.

**Key words:** child's mind, health effects, game devices, smart phones, level of thought.

## المقدمة

هناك غرائز إنسانية تنشأ مع الطفل منذ ولادته وتظل تلازمه مدى حياته، فتتطور باختلاف المراحل العمرية التي يمر بها الطفل، ومن هذه الغرائز اللعب، حيث أن من خلاله يستطيع الطفل أن يكتسب أنماطاً سلوكية تنعكس على جميع المواقف التي يتعرض لها الطفل، لذلك يعتبر اللعب هو نشاط موجه أو غير موجه يقوم به الإنسان يقوم على استغلال الطاقة الحركية بل والذهنية في آن واحد، وذلك لتحقيق هدف التسلية والمتعة وأحياناً تحدث عملية التعلم بطريقة غير مباشرة أي غير مقصودة.

فهذه الغريزة تسهم في تنمية شخصية الطفل بمختلف أبعادها سواء عقلية أو وجدانية أو جسمية، لذلك تطورت الألعاب من مجرد ألعاب تختص بالحركات الجسمانية فأصبحت تخاطب العقل وتطورت تطوراً مذهلاً في ظل عصر البرمجة والإلكترونيات الذي نعيش فيه، فقد تحول اللعب من مفهومه البسيط إلى نظام قوي له أجهزته المختصة بذلك فأصبح يمثل خطورة على عقل الطفل.

## أسئلة البحث:

تتحقق أهداف الدراسة من خلال الإجابة على سؤال رئيسي يتمثل في:

ماهي الآثار الصحية لأجهزة الألعاب والهواتف الحديثة على عقل ومستوى الفكر لدى الطفل؟

وهناك تساؤلات فرعية كالاتي:

- ماهي درجة إقبال الطفل على استخدام أجهزة الألعاب والهواتف؟
- ماهي دوافع الطفل على استخدام أجهزة الألعاب؟
- ما هو الوقت المحدد لاستخدام الطفل لأجهزة الألعاب والهواتف الذكية؟
- ما هو المحتوى الذي يجب أن يتعرض إليه الطفل في هذه الأجهزة؟

### مشكلة البحث:

يشهد العصر الذي نعيش فيه تطورًا تكنولوجيًا هائلًا في جميع جوانب الحياة الفكرية والاجتماعية والثقافية مما أدى إلى فتح آفاق مستقبلية جديدة لم يشهدها العالم من قبل، وهو ما يميز العصر الذي نعيش فيه عن باقي العصور الأخرى. نتج عن هذا التطور اختراع وسائل حديثة مثل أجهزة الكمبيوتر والهواتف الذكية، وأجهزة خاصة بالألعاب الإلكترونية انتشرت في الفترة الزمنية الأخيرة على نطاق واسع في مختلف المجتمعات.

ونظرًا لما تتسم به هذه الأجهزة من خصائص فريدة أصبحت بمثابة النافذة التي نطل بها على العالم الخارجي ونتعامل من خلالها.

كما أن لأجهزة الهواتف الحديثة وظائف عديدة لا تقتصر على مجرد ارسال واستقبال المكالمات، بل امتدت لتشمل مشغلات الموسيقى، التصوير عالي الدقة، الدردشة، وممارسة الألعاب الإلكترونية.

نجد أن الألعاب عن طريق الأجهزة والهواتف الحديثة لم تكن معروفة من قبل لدى عالم الأطفال، فهي تلعب دورًا رئيسيًا في ثقافة الطفل نظرًا لاحتوائها على عناصر الجذب المختلفة من مغامرة وألغاز ورسوم وألوان والجودة العالية في التصميم.

فتعتبر سلاح ذو حدين لدى الطفل حيث أن على الرغم من مساعدتها على اكتساب الطفل بعض المهارات والقدرة على التعلم إلى أن الإفراط في الاستخدام يؤدي بالطفل إلى آثار سلبية على مستوى الطفل العقلي وطريقة تفكيره.

ففي ضوء ما أسفرت عنه نتائج الدراسات السابقة، ومسح التراث العلمي ونتائج الدراسة الاستطلاعية، فإن مشكلة الدراسة تتبلور حول في معرفة الآثار الصحية الناتجة عند استخدام أجهزة الألعاب على عقل الطفل.

ولدراسة هذا الموضوع الذي يدور حول ماهي الآثار الصحية الناتجة عند استخدام أجهزة الألعاب والهواتف الحديثة على عقل ومستوى الفكر لدى الطفل، قمنا بإجراء دراسة على عينة من الأطفال لمعرفة الآثار السلبية على عقل الطفل، وعليه تدرج الدراسة حول التساؤل الرئيسي الآتي:

**ماهي الآثار الصحية لأجهزة الألعاب والهواتف الحديثة على عقل ومستوى الفكر لدى الطفل؟**

### أهداف البحث:

تعد أهداف البحث بمثابة الغرض الذي يريد الباحث للتوصل إليه والغاية التي يسعى إلى تحقيقها، ويمكن تلخيص أهداف الدراسة فيما يلي:

- التعرف على الأثر الذي تخلفه الألعاب عبر الأجهزة الحديثة.
- التعرف على دوافع الطفل حول الاقبال على استخدام هذه الأجهزة.
- الكشف عن الآثار الصحية لأجهزة الألعاب ومستوى فكر الطفل.
- الكشف عن الحلول للحفاظ على صحة وعقل الطفل.
- معرفة أثر استخدام أجهزة الألعاب على الطفل من وجهة نظر الآباء.

### أهمية البحث:

**هذا البحث لها أهمية في المجال العلمي:**

أولاً: تساعد هذه الدراسة الباحثين في العلوم الإنسانية والتربوية و العلوم الإجتماعية للحصول على معلومات و دراسات تشير إلى العلاقة بين استخدام الطفل لأجهزة الألعاب والهواتف الذكية والتأثير على عقل ومستوى فكر الطفل، وكذلك تقديم إضافة علمية جديدة في مجال البحث.

**ثانياً: هذا البحث لها أهمية في المجال العملي:**

حيث تساعد هذه الدراسة في تقييم ومعرفة أثر استخدام أجهزة الألعاب والهواتف على عقل الطفل من خلال الإجابة على التساؤلات المطروحة كدرجة إقبال الطفل على استخدام هذه الأجهزة، وماهي دوافعه لذلك، وما رأي أولياء الأمور في تحديد الأثر الصحي الناتج عند الاستخدام، ومحاولة إيجاد حلول للحفاظ على صحة وسلامة عقل الأطفال، وخاصة بعد الانتشار الواسع لأجهزة الهواتف الذكية في العصر الذي نعيشه.

## مصطلحات ومفاهيم البحث:

### تعريف الآثار:

#### في اللغة/

مفرد أثر، أي العلامات ، فهو عادةً ما يكون عمل تدريجي ومتواصل قد يؤدي إلى تغييرات.<sup>1</sup>

#### اصطلاحاً/

هي تلك العلاقة بين أفراد الجمهور التي ينشأ عنها تحقيق الأهداف المختلفة.<sup>2</sup> (2)  
أو هو نتيجة الفعل الذي ظهر أثر حدوث مؤثراً ما ، وقد يكون الأثر اجتماعي أو ثقافي أو نفسي... وغيره ، كما عرفته موسوعة علوم الإعلام والاتصال.<sup>3</sup>

#### اجرائياً/

هي التغييرات والنتائج التي تحدثها الوسائل الاتصالية الحديثة كأجهزة الألعاب والهواتف الحديثة على مستخدمها من جميع الجوانب الثقافية والاجتماعية والنفسية والسلوكية.  
وفي هذا البحث نقصد بالآثار هي التغييرات الحاصلة التي تطرأ على مستوى عقل الطفل عند استخدامه لأجهزة الهواتف الذكية والألعاب والأضرار الصحية الناجمة عن ذلك الاستخدام.

### تعريف الهاتف:

#### لغة

صوت يسمع من دون أن يرى صاحبه، هتف به هاتف؛ جهاز كهربائي ينقل الأصوات من مكان لآخر ، فهو من الفعل هتف بهتافاً: صوت أو مد بصوته.<sup>4</sup>

<sup>1</sup> المنجد في اللغة العربية المعاصرة، ط1، دار المشرق، بيروت، لبنان، 2000.

<sup>2</sup> مريم قويدر، "أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال"، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير، منشورة، كلية الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر، 2011-2012.

<sup>3</sup> مريم قويدر، "أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال"، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير، منشورة، كلية الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر، 2011-2012.

<sup>4</sup> المنجد في اللغة العربية لمعاصرة، مرجع سابق، ص1481.

### اصطلاحًا

هو جهاز لنقل الصوت يصل بين المرسل والمستقبل بواسطة وسيلة، وقد بدأ على يد "جرهام بيل" عام 1875 وتطور على يد "أريكسون"<sup>5</sup> (4)

### اجرائيًا

هو "جهاز يستخدم لنقل الأصوات بين المتكلم والمسمع" طبقًا لتعريف المعجم الإعلامي

### تعريف الهواتف الحديثة "الذكية"

### اصطلاحًا

هي أجهزة محمولة باليد تحتوي على شاشة كبيرة لتقديم خدمات متكاملة، فهو مساعد رقمي شخصي.<sup>6</sup>

### اجرائيًا

هي أجهزة تتميز بتقنيات عالية، سهلة الاستخدام والتحكم فيها ولها العديد من المميزات مثل الدردشة، الكاميرا، مشغل الصوت، الألوان، البريد الإلكتروني وغيرها.

### تعريف الألعاب "الإلكترونية":

### اصطلاحًا

هو نوع من الألعاب التي تعرض عن طريق إحدى الشاشات، وهدفها تزويد الفرد بالمتعة وتتطور بتطور البرامج الإلكترونية.<sup>7</sup>

أو هي نشاط ذهني بالدرجة الأولى، ظهر في أواخر الستينات، يشمل ألعاب الهواتف الحديثة، ألعاب الكمبيوتر وغيرها تتم ممارستها بشكل فردي أو جماعي.<sup>8</sup>

### اجرائيًا

هي كافة الألعاب التي تكون هيئة إلكترونية رقمية، وتشتمل على ألعاب الهواتف الحديثة، ألعاب الفيديو، ألعاب الكمبيوتر.<sup>9</sup>

<sup>5</sup> حمد منير حجاب: المعجم الإعلامي، ط1، دار الفجر، القاهرة، 2004، ص 600.

<sup>6</sup> مرجع سابق، ص 600.

<sup>7</sup> مها حسني الشحروري: الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها، دار المسيرة، عمان، 2008.

<sup>8</sup> مريم قويدر: مرجع سابق.

<sup>9</sup> ماجد الزبيدي، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلموا وأولياء أمور الطلبة بالمدينة المنورة، رسالة ماجستير، قسم أصول التربية، جامعة طيبة، 2015

## الدراسات السابقة

حرصاً من الباحث على التعمق في المشكلة البحثية قام الباحث بإجراء دراسة مسحية لأهم الدراسات المرتبطة بالموضوع بدرجة أو بأخرى، وتم عرض الدراسات السابقة حيث أن أهمية الدراسات السابقة تكمن في البدء حيث انتهى الآخرون ، فالبحث العلمي لا يبدأ من فراغ ويجب إضافة فائدة علمية ومحاولة الربط بين النتائج التي توصل إليها وما توصلت له الأبحاث الأخرى ..

فالدراسات السابقة كل ماله صلة بطريقة مباشرة أو غير مباشرة بموضوع البحث العلمي، التي انجزت قبل موضوع البحث الجديد.

## الدراسة الأولى:

بعنوان "الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري"، مذكرة مكملة لنيل الماجستير ، قسم العلوم الإنسانية ، الجزائر 2012 .

هدفت الدراسة إلى التوصل إلى مدى تأثير تلك الألعاب على الطفل الجزائري عبر الوسائط الجديدة، حيث أن أصبح الطفل يتعامل مع مؤسسات مختلفة تسهم في تكوين شخصيته والتأثير على تنشئته، فمع ظهور أجهزة خاصة بالألعاب أصبح يعتمد عليها اعتماداً كلياً في مواجهة المواقف المختلفة التي يتعرض إليها واكتساب سلوكيات جديدة تسبب تأثير سلبي عليه.

تساؤلات الدراسة التي طرحها الباحث:

\_\_ ما هو تأثير الألعاب على الطفل في ظل انتشار التكنولوجيا الحديثة؟

\_\_ معرفة نوع التأثير على الطفل.

\_\_ الآثار الصحية الناتجة على التعرض لأجهزة الألعاب على الطفل.

\_\_ مضامين هذه الألعاب هي سبب الآثار الصحية المؤثرة على عقل الطفل أم الوقت التي يقضيه في استخدامها.

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج المسحي الوصفي للجمهور المستخدم بالإضافة إلى الألعاب نفسها التي يستخدمها الطفل.

اختارت الباحثة الطفل الجزائري كمجتمع للبحث في دراستها.

توصلت الباحثة إلى عدة نتائج كالآتي:

تشكل الألعاب الإلكترونية مصدراً هاماً في تسليّة الطفل ولا يمكن الاستغناء عنها.

عدم توافر الانترنت عند باقي مفردات عينة البحث يعود إلى المستوى المعيشي بالدرجة الأولى.  
أكثر الألعاب المستخدمة لدى الطفل "الكنز، تلبس البنات، الطبخ".  
اعتمدت الباحثة على المقابلة لجمع البيانات.  
الدراسة الثانية بعنوان " أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل"، رسالة ماجستير ، إعداد  
مريم قويدر ، قسم علوم الإعلام والاتصال ، الجزائر 2011-2012.  
حددت الباحثة مشكلة البحث التي تتناولها من حيث أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطفل وأسباب  
انتشارها في الآونة الأخيرة، فتكمن أهمية هذا البحث في التصدي لهذه الآثار ومعالجتها .  
قامت الباحثة في هذه الدراسة بطرح تساؤلات تتمثل في الآتي:  
ما هو أثر تلك الألعاب على الأطفال وخاصة في المرحلة الابتدائية ؟  
ماهي تأثيرات تلك الألعاب على سلوك الطفل؟  
ماهي الآثار الصحية الناتجة عن استخدام تلك الأجهزة؟  
العلاقة بين التعرض لأجهزة الهواتف الحديثة ومستوى فكر الطفل.  
اعتمدت الباحثة على أسلوب الوصف التحليلي، لجمع أكبر عدد من البيانات والطرق الميدانية ، كما  
استخدمت أدوات لجمع البيانات متمثلة في الاستبيان، الملاحظة، المقابلة.  
توصلت الدراسة إلى نتائج هامة متمثلة في الآتي:  
أغلبية الأطفال يقوموا بتقليد أبطالهما المفضلين في تلك الأجهزة والألعاب الإلكترونية، فيقوموا بعملية  
تقمص للشخصية.  
على الجانب الآخر تفيد هذه الألعاب الطفل في كيفية التعامل مع التكنولوجيا الحديثة التي تشهدها المجتمعات  
في هذه الفترة.  
احتلت أجهزة الألعاب المركز الرئيسي للنشاطات الترفيهية التي يميل إليها الطفل.

## الإطار النظري للدراسة

### أهمية اللعب عند الطفل:

يعتبر اللعب وسيلة تربوية ونشاط تعليمي وترفيهي في آن واحد ، وقد يكون غير مقيد بضوابط أو يكون منظماً.

فاللعب هو "أنفاس الحياة بالنسبة للطفل " كما يرى Taylor ، وليس طريقة لضياح الوقت ، فاللعب يكون بمثابة كمال التربية والاستكشاف والتعبير الذاتي<sup>10</sup>.

هو وسيلة لإعداد الطفل للحياة في المستقبل" كما يرى الدكتور محمد الحيلة.

### خصائص اللعب:

اللعب مصطلب أساسي لعملية النمو لدى الطفل

اللعب لا اجبار فيه يمكن أن يكون بتوجيه أو لا .

تحقيق عنصر المتعة من خلاله .

يرتبط بدوافع داخلية عند الطفل .

توسيع طريقة تفكير الطفل .

لذلك يعتبر أداة تربوية هامة لتعامل الفرد مع الواقع المحيط به .

يلجأ إليه المربيون في حل مشكلات الطفل كالعزلة .

يتعلم الطفل من خلاله الكثير من جوانب الحياة المختلفة<sup>11</sup>.

### نظرية ديناميكية الطفولة:

نادى بهذه النظرية "بيوتنديجك" ، فيرى أن اللعب يرجع إلى وظائف عديدة ، فالأطفال في مرحلة طفولتهم هناك خصائص معينة يكونون محكومين بها ، تتصف بها "الميكانيكية" لديهم لذلك يندفع الأطفال لدى اللعب ويفضلونه عن أى نشاط آخر .

لذلك طبيعة اللعب لدى الأطفال ترجع إلى الخصائص الآتية:

<sup>10</sup> مها الشحروري: الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة (مالها وماعلها)، ط1، دار الميسرة، 2008.  
<sup>11</sup> خالد محمد أبوشعيرة: المدخل إلى علم التربية، ط1، مكتبة المجتمع العربي، عمان 2009

& الحاجة إلى التفاهم وذلك عن طريق المشاركة الوجدانية .

& الاندفاع الانفعالي.

& تواجد نقص إما حسي أو عقلي.

& الوقوع بين أمرين الخجل والاحترام.

### أضرار استخدام أجهزة الألعاب من الناحية الصحية:

- أثبتت الدراسات الطبية الحديثة أن الألعاب الإلكترونية والاهتزازية والاستخدام المتزايد لها يتسبب في حدوث مرض الارتعاش للأذرع والأكف .
- الوميض المتقطع للهواتف الحديثة والألعاب والاضاءات العالية تتسبب في حدوث الصداع لدى الأطفال .
- التأثير على الجهاز العظمي وذلك للحركات السريعة المتكررة التي يقوم بها الطفل أثناء اللعب .
- التأثير على أصابع اليد لدى الطفل ومفاصل اليد لتثنيها باستمرار.
- الأشعة المنبعثة من أجهزة الألعاب تتسبب في احمرار وجفاف العينين لدى الطفل وشعوره الدائم بالزغلة.
- شعور الطفل بالاجهاد البدني مما يتسبب في اكتئاب الطفل .
- قد تتسبب أجهزة الألعاب والهواتف في جعل الطفل يعيش في عالم خيالي لا علاقة له بالواقع .
- تجعل هذه الأجهزة الطفل في حالة إدمان مما يقوده إلى مخاطر عديدة.
- التخلي من كافة المشاعر والتأثير حالته العاطفية والميل إلى العزلة والقسوة في التعامل.
- الإدمان في استخدام الألعاب يؤدي إلى إطلاق الدماغ المزيد من مادة "الدوبامين" وهي المادة المسؤولة عن الاحساس بالسعادة ، فذلك يؤثر على دماغ الطفل بشكل سلبي وعلى مستوى وطريقة تفكيره.
- إصابة الطفل بمرض التوحد.
- انخفاض في مستوى التركيز وذكاء الطفل.
- عدم قدرته فلى التعامل بالشكل السليم في المواقف المختلفة.
- **ملحوظة:** أثبتت دراسة خاصة باستخدام الأطفال لأجهزة الألعاب وتأثيرها على عقل الأطفال أن هناك علاقة بين المدة التي يقضيها الطفل في استخدام هذه الأجهزة، والمشكلات السلوكية لديه، وخاصة لمن يتعرض لها لأكثر من 9 ساعات أسبوعياً،

حيث أكدت الدراسة أن المسئول عن تحديد كون هذه الأجهزة جيدة أم لا بالنسبة للطفل فقط هو عدد الساعات المخصصة للطفل مع الارشاد واخيار نوع المحتوى.

#### • التأثير على الانتباه والتركيز:

أثبتت الدراسات أن الأطفال الذين يلعبون بهذه الأجهزة لأكثر من ساعتين في اليوم الواحد فيتعرضوا إلى انخفاض في قدرة الذاكرة، وضعف مستوى التركيز لدى الطفل وتشتت انتباهه.

#### • القلق والتوتر:

تتسبب هذه الأجهزة في حدوث النوبات والتوتر العصبي لدى الطفل، كما أن ألعاب السرعة تسبب حدوث تشنجات عصبية مما يؤدي إلى انعكاس ذلك الواقع.

#### ملحوظة

#### ما لذي يحدث في دماغ الطفل عند استخدام هذه الأجهزة الخاصة بالألعاب؟

أولاً يبدأ المركز المسئول عن الانتباه إلى إرسال إشارات كهربية وزيادتها فهذا يؤدي إلى زيادة نشاطه مقارنةً بباقي المراكز.

ومن ثم تبدأ المراكز البصرية المسؤولة في استعادة نشاطها.

زيادة معدل الدوبامين في عقل الطفل عندما يبدأ الطفل في اللعب من خلال تنشيط المراكز الدماغية والتي تكون مسؤولة عن "المكافأة" فتؤدي إلى زيادة الناقل العصبي في الدماغ الذي يسمى " الدوبامين" .

#### نتائج البحث:

- إدمان التعرض لأجهزة الألعاب والهواتف لها آثار صحية سيئة على الطفل.
- هناك علاقة بين الآثار الصحية التي تصيب الطفل وعدد الساعات التي يتعرض لها الطفل عند ممارسة هذه الألعاب.
- تقل الآثار الصحية وتأثيرها على عقل الطفل عندما يكون هناك إشراف أسري.
- أغلب الأطفال يفضلون ألعاب المغامرة والخيال العلمي من وجهة نظر الآباء.
- أغلب الأطفال يستخدمون هذه الأجهزة بدافع التسلية.
- الألعاب عبر أجهزة الهواتف الحديثة تؤثر على عقل الطفل وإصابته بالعديد من الأمراض النفسية والجسدية.
- أغلب الأطفال يحققوا من خلال هذه الأجهزة رغبة الفوز في الألعاب الإلكترونية.

- الحل المناسب هو اختيار المضامين التي يتعرض لها الطفل في هذه الأجهزة مع اختيار الوقت الزمني للتعرض أيضاً.
- كشفت الدراسة أن أغلبية الأطفال يتعرضوا لأجهزة الألعاب يومياً.

### الخاتمة والتوصيات:

في ظل عصر العولمة الذي نعيش فيه، وتزايد التطور التكنولوجي، أصبح الطفل يتعامل مع هذا التطور كأمر واقع بغض النظر عن الأضرار الناجمة عن ذلك، إذا لم يكن هناك أي توجيه من قبل أولياء الأمور أو المعلمين في المدارس.

فإن التعرض المتزايد لأجهزة الألعاب يؤثر على عقل ومستوى الفكر لدى الطفل، وينشأ عن ذلك أضرار صحية بالغة، لذلك كان لزاماً على الأسرة وكافة المؤسسات التربوية بتوجيه الطفل واختيار المحتوى الذي يتعرض له مع تخصيص وقت معين لهذا التعرض، ومحاولة إيجاد حلول لتجنب الأمراض النفسية والجسدية التي تصيبه وخاصة مستوى فكره.

### المراجع

- ماجد محمد الزيودي ، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلموا وأولياء أمور الطلبة بالمدينة المنورة، رسالة ماجستير ، قسم أصول التربية، جامعة طيبة، 2015.
- سبتي عباس، "الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة " دراسة ميدانية"، 2013.
- مها حسني الشحروري، " الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، مالها وما عليها"، دار المسيرة، 2008.
- مريم قويدر، " أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل"، رسالة ماجستير، قسم علوم الإعلام والاتصال كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر 2011-2012.
- فاطمة همال، " الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري" رسالة ماجستير، قسم العلوم الإنسانية، الجزائر، 2012.
- حسن عمار مكاي، ليلي السيد: الاتصال ونظرياته المعاصرة، د.ط، الدار المصرية اللبنانية، مصر، 2001.

● أميرة مشري: أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، دراسة ميدانية، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال، 2016-2017.

ناهد محمد بسيوني: الألعاب الإلكترونية واقع ممارستها لدى طلبة جامعتي السلطان قابوس وجامعة المنوفية، كلية الآداب والعلوم الاجتماعية، عمان

#### الكتب:

- أحمد بلقيس، مرعي: سيكولوجية اللعب، دط، دار الفرقان، 1982.
- سحر توفيق، جيهان لطفي: الألعاب التربوية لطفل الروضة، ط1، دار المسيرة، عمان، 2013.
- محمد أحمد الصوالحة: علم نفس اللعب، ط1، دار المسيرة، 2014.
- يامنة عبد القادر اسماعيلي: أنماط التفكير ومستويات التحصيل الدراسي، ط1، دار اليازوري العلمية، عمان 2011.
- خالد محمد أبو شعيرة: المدخل إلى علم التربية، ط1، مكتبة المجتمع العربي، عمان 2009
- الجارودي حسين، "أضرار ألعاب الكمبيوتر على الأطفال"، 2011.

#### المعاجم:

- المنجد في اللغة العربية المعاصرة: ط1، دار المشرق، بيروت، لبنان، 2000.
- محمد منير حجاب: المعجم الإعلامي، ط1، دار الفجر، القاهرة، 2004.

#### المواقع الإلكترونية:

- [www.sharq.com](http://www.sharq.com)
- [www.Arrajol.com](http://www.Arrajol.com)
- [www.alukah.net](http://www.alukah.net)
- [www.minshawi.com](http://www.minshawi.com)
- [www.emeraldinsight.com](http://www.emeraldinsight.com)
- [www.theesa.com](http://www.theesa.com) facts