

## **The Effect of Electronic Games on Children During the Covid-19 Pandemic: An Empirical Study for students at Abu Dhabi schools**

Aisha Ali Alketbi

[u17103676@sharjah.ac.ae](mailto:u17103676@sharjah.ac.ae)

Zezeit Mostafa Noufal (Phd.)

[znoufal@sharjah.ac.ae](mailto:znoufal@sharjah.ac.ae)

University of Sharjah - College of Arts, Humanities and Social Sciences

**DOI:** <https://doi.org/10.31973/aj.v1i143.3656>

### **ABSTRACT**

The study aims to identify the effect of electronic games on the psychological aspect of children during the Covid 19 pandemic, And to identify the effect of electronic games on the behavioral aspect of children under the Covid 19 pandemic, And to identify the effect of electronic games on the social aspect Children during the Covid 19 pandemic, And to identify the effect of electronic games on the academic aspect of children during the Covid-19 pandemic, And to identify the role of parents in limiting children's practice of electronic games, And to identify the differences between males and females in the use of electronic games on children during the Covid 19 pandemic and to identify the means that help the child to play electronic games during the Covid 19 pandemic, the descriptive approach was used, on a random sample of children from the age of 6-17 years and the number of vocabulary was (312), and the researcher reached the following results: 1- Parents provide a lot of entertainment items that are not displayed on the screen (books, children's magazines, games, puzzles, board games, etc.) in the rooms provided Use televisions, computers, and other devices with screens to encourage your child to do something unrelated to screens. 2- Parents keep TVs, iPads, and other screens out of your child's bedroom. 3- Parents should not watch TV while performing their homework. 4- Parents treat TV time as a privilege that your child earns, not just something he deserves. Tell them that screen time only allowed when they finish with their home and school chores. Limit the time you spend watching TV. 5- As a parent, check out TV shows and reviews about the shows. Look for programs that the whole family can watch (e.g., age-appropriate, non-violent, and promoting family values). Choose programs that stimulate interest and learning related to hobbies and education (reading, science, etc.).

**Keywords:** Electronic Games - Children - Covid-19

## تأثير الألعاب الإلكترونية في الأطفال في ظل جائحة كوفيد ١٩ ( دراسة تطبيقية على طلاب مدارس إمارة أبوظبي وطالباتها )

الباحثة عائشة علي الكتبي  
جامعة الشارقة- كلية الآداب والعلوم  
الإنسانية والاجتماعية

د. زيزيت مصطفى نوفل  
جامعة الشارقة- كلية الآداب والعلوم  
الإنسانية والاجتماعية

### مُلخَصُ البَحْثِ

هدفت الدراسة إلى التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية من الناحية الصحية للأطفال في ظل جائحة كوفيد ١٩، والتعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية من الناحية السلوكية للأطفال في ظل جائحة كوفيد ١٩، والتعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية من الناحية الاجتماعية للأطفال في ظل جائحة كوفيد ١٩، والتعرف على أثر الوالدين في الحد من ممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية، والتعرف على الفروق بين الذكور والإناث في استعمال الألعاب الإلكترونية، استعمل المنهج الوصفي، على عينة عشوائية مكونة من الأطفال من عمر (٦-١٧) سنة وكان عدد المفردات (٣١٢) مفردة، وتوصلت الباحثة إلى النتائج الآتية: ١- يقوم الوالدان على توفير الكثير من العناصر الترفيهية غير المعروضة على الشاشة (الكتب، ومجلات الأطفال، والألعاب، والألغاز، وألعاب الطاولة) في الغرف المزودة بأجهزة تلفزيون وأجهزة الحاسوب وأجهزة أخرى تحتوي على شاشات لتشجيع الأطفال على القيام بشيء لا علاقة له بالشاشات. ٢- يقوم الوالدان بالاحتفاظ بأجهزة التلفزيون وأجهزة iPad والشاشات الأخرى بعيداً عن غرفة نوم الأطفال. ٣- يحرص الوالدان على ألا يشاهد التلفاز في أثناء أداء واجباته المدرسية. ٤- تعامل الوالدين مع وقت التلفاز على أنه امتياز يكسبه الطفل، وليس شيئاً يستحقه فقط، أن وقت الشاشة مسموح به فقط عند الانتهاء من الأعمال المنزلية والمدرسية، وتحديد الوقت الذي يقضيه الطفل في مشاهدة التلفاز. ٥- تحقق والد من البرامج التلفزيونية والاستعراضات حول البرامج، والبحث عن البرامج التي يمكن لجميع أفراد الأسرة مشاهدتها (مثل البرامج المناسبة للعمر وغير العنيفة التي تعزز القيم العائلية)، واختيار البرامج التي تحفز الاهتمام والتعلم المتعلقة بالهوايات والتعليم (القراءة، العلوم، إلخ).

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية - الأطفال - جائحة كوفيد ١٩

## المقدمة:

أصبحت الألعاب الإلكترونية أكثر شيوعاً بين الأطفال (عثمان، ٢٠١٨). منذ أن بدأت في الانتشار بين السكان في أوائل السبعينيات ، وتطورت الألعاب الإلكترونية لتصبح منتجات ثقافية متاحة للجميع (عبد العزيز، ٢٠١١). وأدى النمو الهائل للألعاب الإلكترونية أيضاً إلى قيام بعض اللاعبين، باستعمال غير خاضع للرقابة يمكن أن ينتهي به الأمر إلى الإدمان. (Currie, J. y D. Almond، ٢٠١١)

وفي عام ٢٠١٩، نشرت منظمة الصحة العالمية (WHO) تقريراً يصنّف إساءة استعمال الألعاب الإلكترونية على أنه اضطراب. ويطالب خبراء ومنظمات الصحة النفسية المدافعة عن حقوق القاصرين بهذا التمييز من منظمة الصحة العالمية منذ سنوات. من جانبها، رأت صناعة الألعاب الإلكترونية أنّ هذا القرار "متعجل". وترى الباحثة أنّ هناك زيادة كبيرة في استعمال الألعاب الإلكترونية بين أطفال الدول العربية ولذلك يجب أن يكون هناك قانون وتأهيل للأهل للتعامل مع الأطفال وتقنين استعمالهم للألعاب الإلكترونية.

إنّ نسبة الأشخاص المتأثرين بالاستعمال غير المنضبط للألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت تتراوح بين ١٪ و ١٠٪ في الدول الغربية (Morgan, K. et al، ٢٠١٩)، وتزيد النسبة في الدول العربية وذلك لكي لا تكون هناك أنشطة للقراءة أو المطالعة بين المراهقين وأطفال العرب وبالتالي يكون تواجدهم على منصات الألعاب لأوقات طويلة قد تضرّ بحياتهم، وعلى وفق Blaszczynski ذكر أنّه يمكن أن يكون التلفزيون والألعاب الإلكترونية التفاعلية (الألعاب التي يكون فيها تفاعل اجتماعي والمنتشرة بكثرة في هذه الأيام مثل ألعاب ببجي وغيرها من الألعاب التي تجتذب الأطفال والمراهقين في هذه الأيام) والإنترنت موارد ممتازة لتعليم الأطفال وترفيهم ، لكنّ قضاء الكثير من الوقت أمام الشاشات يمكن أن تكون له آثار جانبية ضارة على صحة الأطفال والمراهقين العرب ولا سيّما في ظلّ عدم تبني ثقافة ممارسة الرياضة أو القراءة أو أيّ من النشاطات الحياتية المفيدة وبالتالي يكون لديهم وقت فراغ كبير يعالجونه بممارسة الألعاب.

وقد أدّى الحجر المنزلي بسبب أزمة COVID-١٩ الصحية إلى تغيير روتين حياة الأطفال بشكل جذري. إنّ الاضطرار للبقاء في المنزل لبضعة أشهر لا يعني فقط تبني المزيد من العادات الخاطئة في الحياة وعدم استغلال الوقت فيما هو مفيد كما يتبنى الغرب، ولكنّه أدّى أيضاً إلى استعمال الشاشات، مثل الهواتف المحمولة، وأجهزة التحكم، والأجهزة اللوحية، والتلفزيون أو أجهزة الحاسوب. (Cao, W. et al، ٢٠٢٠)

أما نظام الحياة لدى الأطفال والمراهقين قبل الحجر الصحي فكان مختلفاً بما يشكّل إضافة معرفية وجسدية للأطفال والمراهقين، ولكن تغيّر الأحوال وتواجد الحجر الصحي زيادة في استعمال الأطفال الأجهزة الإلكترونية نتيجة حتمية للحجر المنزلي بسبب عوامل عدّة، مثل استحالة اللعب في الخارج، ونقل الفصل التعليمي من عالم المواجهة إلى العالم الافتراضي. وفضلاً عن ذلك، يجب أن يتم قضاء وقت فراغهم ووقت راحتهم وحتى علاقاتهم مع الأصدقاء والعائلة باستعمال التقانات الجديدة. (Brooks, S. et al, ٢٠٢٠). مشكلة الدراسة:

تُعدّ مرحلة الحجر المنزلي مرحلة صعبة على الأطفال لتقيّد حركتهم، فضلاً عن متابعة الدراسة في المنزل، جعل آلاف الطلاب والطالبات يفقدون القدرة على الحركة بالقدر نفسه الذي كان يتحركون به مما أثر في أجهزة الجسم ونفسية الأطفال لعدم حرق الطاقة في اللعب والحركة وممارسة الألعاب اليومية إلى جانب الدراسة، مما أدى إلى زيادة استعمالهم الأجهزة الإلكترونية (عيسو وبوشيربي، ٢٠٢٠). هذا هو وضع آلاف الأطفال والمراهقين الذين أُجبروا في هذه الأشهر على مواصلة الدراسة في المنزل، أو عقد اجتماعات مدرسية عن طريق مكالمة فيديو أو استعمال منصات تعليمية عبر الإنترنت. ومع ذلك، لم تضيف الدراسات فقط ساعات من وقت الشاشة: وأيضاً التواصل مع الأصدقاء أو العائلة وأوقات الفراغ. زاد الترفيه الرقمي بشكل كبير.

وتُظهر البيانات في الدراسة المشكلات المرتبطة بالاستعمال المفرط للشاشات من الأطفال (Griffiths, M. D. y Beranuy, M, ٢٠٠٩)، يعتقد أحد الوالدين من كل اثنين أن هذه أسهمت في مرحلة ما في عزل كل فرد من أفراد الأسرة، ويعتقد ٢٥٪ أن تعارض التكنولوجيا مع الأطفال قد زاد، ويعتقد أربعة من كل عشرة أنه من الضروري خلق عادات الانفصال. مخاوفهم الرئيسية فيما يتعلق بآثار إساءة استعمال التكنولوجيا من الأطفال تشمل فقدان صحة العين والأرق.

ويُعدّ استبعاد الأنشطة الأخرى، سواء أكانت اجتماعية أم عائلية أم مهنية، للبقاء في المنزل وقضاء ساعات في اللعب أحد أكثر الأعراض شيوعاً بين مدمني الألعاب الإلكترونية. عادة ما يجعلون اللعبة أولوية في حياتهم بعيداً عن أي نشاط اجتماعي آخر، وعادة ما تكون الألعاب الإلكترونية التي يحبون استعمالها إما عن طريق الحاسوب أو وحدة التحكم. فمن المهم أيضاً التحكم في مقدار الوقت الذي يتم قضاءه أمام الشاشة، الذي يُعرف باسم "التعطّل" لساعات حتى تفقد مسار الوقت. هناك حالات يضحى فيها مدمنو الألعاب الإلكترونية بساعات من النوم لمواصلة اللعب، وهذا له عواقب مباشرة على الصحة الجسدية والعقلية. (Brooks, S. et al, ٢٠٢٠).

وفي النهاية نجد أنّ مشكلة الدراسة تتمثل في محاولة التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية في الأطفال في ظل جائحة كوفيد ١٩.

**أهداف الدراسة:**

أولاً: التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية من الناحية الصحية في الأطفال في ظل جائحة كوفيد ١٩.

ثانياً: التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية من الناحية السلوكية في الأطفال في ظل جائحة كوفيد ١٩.

ثالثاً: التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية من الناحية الاجتماعية في الأطفال في ظل جائحة كوفيد ١٩.

رابعاً: التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية من الناحية الدراسية في الأطفال في ظل جائحة كوفيد ١٩.

خامساً: التعرف على أثر الوالدين في الحدّ من ممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية في ظل جائحة كوفيد ١٩.

**تساؤلات الدراسة:**

١. ما تأثير الألعاب الإلكترونية من الناحية الصحية في الأطفال في ظل جائحة كوفيد ١٩؟  
٢. ما تأثير الألعاب الإلكترونية من الناحية السلوكية في الأطفال في ظل جائحة كوفيد ١٩؟  
٣. ما تأثير الألعاب الإلكترونية من الناحية الاجتماعية في الأطفال في ظل جائحة كوفيد ١٩؟

٤. ما تأثير الألعاب الإلكترونية من الناحية الدراسية في الأطفال في ظل جائحة كوفيد ١٩؟  
٥. ما أثر الوالدين في الحدّ من ممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية في ظل جائحة كوفيد ١٩؟

**أهمية الدراسة:**

**الأهمية النظرية:**

- إثراء البحث العلمي في هذه الجزئية مما يدعم التراث العلمي فضلاً عن استفادة الإرشاد الأكاديمي من النتائج.
- تُعدّ ممارسة - أي القيام بالألعاب الإلكترونية عن طريق وصف السمات البارزة للأطفال عينة الدراسة في مجتمع الدراسة، فقد تم ربط مقدار الوقت الكبير الذي يقضيه الأطفال أمام الشاشة بالسمنة ومشاكل النوم وانخفاض المهارات المعرفية والتحصيل الأكاديمي الضعيف.

- يمكن أن تنتبأ أوقات طويلة من الجلوس أمام الشاشات أيضاً بالمشكلات العاطفية والسلوكية لدى الأطفال، بما في ذلك العدوان والقلق والاكتئاب والإيذاء والعزلة الاجتماعية وتقليل السلوك الاجتماعي المؤيد ومشاكل الانتباه.
- قد يؤدي قضاء الكثير من الوقت أمام الشاشة إلى الإضرار بالصحة العقلية للأطفال بعدة طرق، ولا سيما إذا كانوا يشاهدون مواد غير مصممة بشكل أساسي للأطفال أو تحت إشراف أقل من الكبار. يمكن أن تؤدي الوتيرة السريعة للترفيه على الشاشة، والتغيرات المتكررة في الصورة، وزيادة القدرة على الإثارة إلى تقصير مدى التركيز وتقليل الوقت الذي يقضيه في الأنشطة التنموية الرئيسة الأخرى، مثل التفاعلات بين الأفراد.

#### الأهمية التطبيقية:

- الوصول إلى نتائج للتعرف بشكل أكبر على تأثير الألعاب الإلكترونية في فئة الأطفال.
- التعرف على التأثير النفسي والاجتماعي للألعاب الإلكترونية لفئة الأطفال للخروج بنتائج تفيد البحث العلمي.
- والاحاطة على متخذي القرار لاتخاذ سياسات معينة من أجل تطوير التعليم عن بعد من أجل أن يكون هناك مشاركة فاعلة للأطفال.

#### مصطلحات الدراسة:

#### ● الألعاب الإلكترونية:

- تعريف لغوي: يُشار إلى مصطلح الألعاب الإلكترونية (بالإنجليزية: Electronic Games) بمصطلح ألعاب الفيديو (بالإنجليزية: Video games)
- تعريف اصطلاحي: رّف الألعاب الإلكترونية بأنها ألعاب تفاعلية تُشغل باستعمال أيّ جهاز إلكتروني مُتخصص؛ كأجهزة الحاسوب، وأجهزة الهواتف الذكية، وأجهزة التلفاز.
- التعريف الإجرائي للباحثة: هي ألعاب تقوم على التفاعل بين شخص أو أكثر وجهاز إلكتروني ينفذ اللعبة المذكورة. أكثر الألعاب شيوعاً هي الألعاب الإلكترونية، ولكنّ هناك أيضاً ألعاباً أخرى مثل لعبة الكرة والدبابيس والألعاب الصوتية وألعاب لوحية معينة وألعاب متنوعة.

- الأطفال: الأطفال هم من عمر ٦-١٧ سنة

- جائحة كوفيد ١٩:

- التعريف الإجرائي: مرض تنفسي شديد العدوى يسببه فيروس SARS-CoV-٢. يُعتقد أنّ هذا الفيروس ينتشر من شخص إلى آخر في قطرات تنتشر عندما يسعل الشخص المصاب أو يعطس أو يتحدث. يمكن أيضاً أن ينتشر عن طريق لمس سطح بالفيروس ثم وضع يديك على فمك أو أنفك أو عينيك، لكنّ هذا أقلّ شيوعاً. العلامات والأعراض

الأكثر شيوعاً لـ COVID-١٩ هي الحمى والسعال وضيق التنفس. في بعض الأحيان يحدث أيضاً التعب وآلام العضلات والقشعريرة والصداع والتهاب الحلق وسيلان الأنف والغثيان أو القيء والإسهال وفقدان حاسة التذوق أو الشم. يمكن أن تكون العلامات والأعراض خفيفة أو شديدة وتظهر عادةً بعد يومين إلى ١٤ يوماً من التعرض لـ SARS-CoV-٢.

### الإطار النظري:

يتمتع جميع الأطفال بالقدرة على الحصول على كمّ كبير من المعلومات، وهذا لأنهم يمتلكون تحت تصرفهم عدداً كبيراً من الأجهزة الإلكترونية (الجميل، ٢٠١٨)، ممّا يجعل ذلك ممكناً، ومن هذه الأجهزة الإلكترونية التي نشير إليها:

- التلفزيون: على الرغم من أن هذه ليست تقنية حديثة، إلا أننا نمتلك اليوم عدداً كبيراً من القنوات. لدينا تنوع كبير في البرامج والمحتوى. (Du, Y., Jiang, W., y Vance, A). (٢٠١٠).
  - الإنترنت: اليوم أصبح الإنترنت أداة أساسية تقريباً، إذ يمكننا استعماله، للبحث عن المعلومات. أو لمساعدة الصغار في المنزل فحسب، لأداء واجباتهم المدرسية أو للمساعدة في دراستهم. (Chóliz, M. y Marco, C). (٢٠١١).
  - الألعاب الإلكترونية: لقد أصبح هذا هو الصداع الحقيقي لبعض الآباء. منذ أن أصبحت الألعاب الإلكترونية اليوم أكثر التقانات إدماناً بين الأطفال والمراهقين. يمكن تعريف الإدمان على أنه هواية أو اهتمام مفرط بشيء ما، ممّا يؤدي حتى إلى الاعتماد (Burns, T. y F. Gottschalk, ٢٠١٩). في هذه الحالة، هذا الاهتمام المفرط هو ما قد يكون لدى الطفل أو المراهق تجاه الألعاب الإلكترونية. ولكن من المهم ملاحظة أنه لمدة قصيرة، وعدت منظمة الصحة العالمية إدمان الألعاب الإلكترونية، مرضاً عقلياً يحتاج إلى علاج نفسي واجتماعي. (Fuster, H., Oberst, U., Griffiths, M., ) (Carbonell, X., Chamarro, A., y Talam, A). (٢٠١٢).
- لذلك، ولمدة قصيرة لم يكن هذا الإدمان على الألعاب الإلكترونية أو التقانات يمثل مشكلة. بدلاً من ذلك، رأينا ذلك بمثابة إلهاء (مصطفى، ٢٠٢٠). لكن من الصحيح أن يكون هناك المزيد من الوعي بالمشاكل التي تأتي من التعلق بالألعاب الإلكترونية أو اعتمادها، ويُعدّ هذا كابوساً لدى بعض الآباء.

### ١. أعراض إدمان الألعاب الإلكترونية:

عندما نواجه إدماناً للألعاب الإلكترونية، فإنّ الأعراض الأكثر شيوعاً التي تظهر على الطفل عادة هي الآتية:

- شيئاً فشيئاً يميلون إلى تقديم العزلة الاجتماعية. أي أنه مع هوسهم باللعب (Allington, R. et al. ٢٠١٠)، فإنهم يميلون تدريجياً إلى التوقف عن الإتصال بالعائلة أو الأصدقاء. لذلك أصبحت الاتصالات نادرة بشكل متزايد.
- تدهور أو تراجع في الأداء وعادة ما يظهر في النتائج الأكاديمية (Blaszczynski, A. ٢٠٠٨). وذلك لأنّ الوقت الذي يقضونه في لعب الألعاب الإلكترونية يؤثر فيهم وفي استيعابهم الدراسة وفي تعزيز مهاراتهم الأكاديمية (Cao, W. et al. ٢٠٢٠). على الرغم من أنه من المهم أيضاً الإشارة إلى أنّ الوقت القليل الذي يكرّسونه عادةً للدراسة ليس وقتاً مثمراً. هذا لأنّ التركيز أقل بكثير. لذلك يفكر الطفل في إنهاء واجباته المدرسية أو الدراسة في أسرع وقت ممكن، من أجل لعب لعبة إلكترونية. وهذا يعني أنّ اهتمامهم بالدراسة ضئيل.
- في بعض المناسبات، تؤدي حقيقة اللعب بهذه الطريقة المفرطة أو المستمرة إلى فقدان الأطفال الوقت (Bulger, M. y S. Livingstone, ٢٠١٣): أعراض إدمان الألعاب الإلكترونية تضيق الوقت لذلك فهم عادة لا يعرفون المدة التي قضوها في اللعب لأنهم مفتونون باللعبة. تأثير ذلك هو أنّ الطفل يؤجل أو يؤخّر القيام بأنشطة أخرى. على سبيل المثال: اللعب مع أطفال آخرين أو الذهاب إلى السينما أو الخروج في رحلة على الدراجة، فيما يتعلق بالنقطة السابقة، من المهم أن نقول إنه بسبب عدم إدراك مدة اللعب، هناك احتمال أن يفقد الطفل أو يغير إيقاع نومه الطبيعي.
- النوم نشاط مهم جداً في حياتنا وأكثر من ذلك بالنسبة للطفل. نقول هذا، لأنه عندما ينام الطفل وتكون النسبة بين كمّ النوم ونوعه كافيين، فإنه يفرز هرموناً يسمى الميلاتونين. يتم إنتاج هذا الهرمون فقط عندما يكون الطفل نائماً، لذلك إذا تم تقليل ساعات النوم ونوعه، يتغير إنتاجه. وهذا الهرمون مهم جداً لعدة أسباب:
  - يدعم إنتاجه التطور الطبيعي على المستوى المعرفي (Kuss, D. y Griffiths, M. ٢٠١١، D).
  - سوف تمنع المشاكل أو التعديلات على المستوى البدني والعقلي. (Chóliz, M. y Marco, C. ٢٠١٢).
  - مع تطور هذا الهرمون، يصبح الجهاز الدفاعي للطفل أقوى، لأن دفاعاته ستزداد، وبالتالي تمنع إصابة الطفل بالمرض بسهولة أكبر.
  - هذا الهرمون مهم جداً لنمو الطفل وتطوره البدني.
  - من الأعراض المهمة الأخرى التي تظهر على هؤلاء الأطفال الذين لديهم إدمان على الألعاب الإلكترونية نوبات الغضب (Cullinane, C. y R. Montacute ٢٠٢٠).



وتظهر هذه الانفعالات عندما لا يلعب الطفل اللعبة بالشكل الذي يريده الطفل  
 (Echeburúa, E., Labrador, F., y Becoña, E., ٢٠٠٩). إما بسبب ضياعها  
 أو عند مقاطعتها لأي سبب من الأسباب. سيؤدي ذلك إلى درجة من الإحباط أو خيبة  
 الأمل أو الفشل لدى الطفل. (King, D., Delfabbro, P., y Griffiths, M. D., ٢٠٠٩)

○ كل هذا يمكن أن يثير الغضب. من المهم أن نقول إنه في بعض الحالات يمكن أن  
 تؤدي هذه الانفجارات إلى ضربات أو ركلات على قطعة أثاث أو أشياء قريبة.

## ٢. إدمان الألعاب الإلكترونية والبيئة الأسرية:

عندما يكون الطفل متورطاً للغاية ويتم ادماجه في اللعبة، فلن يكون لها آثار سلبية على  
 الأسرة، فحسب (الخليفة، ٢٠١٦)، بل سيكون لها أيضاً تداعيات على الأسرة. فإن أول ما  
 يجب فعله هو فقدان التواصل والحوار مع العائلة. ولكن ليس هذا فقط، بل أيضاً أن يكون  
 الطفل قادراً على اللعب لمدة أطول من دون أن يعاقبه الوالدان. وبالتالي ستكون إحدى  
 الاستراتيجيات التي سيتبعها الطفل هي الكذب المستمر تجاه الأسرة. ومع هذا، ستضمن عدم  
 معرفة أي شخص الدرجة الحقيقية للمشاركة أو الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

ومن الأعراض الأخرى التي تظهر على الطفل عندما لا يستطيع الطفل المشاركة في  
 أي لعبة بسبب أي ظروف. تشعر بالإحباط، حتى أنك تشعر بالتهيج ودرجة عالية من  
 القلق. (Royal College of Psychiatrists, ٢٠٢٠) وأن انعكاس ذلك أن يقوم الآباء  
 بمنع ممارسة الألعاب الإلكترونية. وتظهر على الطفل أعراض مثل: القلق والتهيج، ولكن  
 بدرجة أعلى (Block, J. J., ٢٠٠٧). وهذا ما يسمّى بمتلازمة الانسحاب. وعندما  
 يقضي الطفل ساعات طويلة في اللعب، (Estallo, J. A., ٢٠٠٩). يمكن أن يكون لذلك  
 عواقب عصبية. ومن هذه العواقب:

- استثارة أكبر.
- لديه زيادة في التحفيز.
- ويمكنهم حتى إظهار النشاط المفرط.

منذ بداية وباء COVID-١٩، لوحظت زيادة في إدمان الألعاب الإلكترونية لدى  
 الأطفال، بسبب الحجر المنزلي وعدم التفاعل مع أشخاص آخرين من العمر نفسه  
 (Britto, P. et al., ٢٠١٧)، وأن التفاعل مع التكنولوجيا الرقمية في هذه الفئات العمرية  
 قد زادت، ويظهر ذلك في أشكال عدّة مثل الدراسة والترفيه ويمكن أن يضر هذا بمجالات  
 أخرى من حياة الشخص، إذ يقضي القاصرون ساعات أمام الحاسوب أو الجهاز اللوحي أو  
 الهاتف الخليوي (Almond, D., J. Currie y V. Duque, ٢٠١٨)، ولكن أيضاً نمط

الترفيه الخاص بهم يتغير عن طريق هذه القنوات الرقمية. وأنهم يستعملون أجهزة عدّة لتشغيل الألعاب بشكل متكرر أكثر مما كان عليه قبل الوباء ."

ويجب أن يكونوا متيقظين للحالات ذات التبعية الأكبر التي قد تسبب مشاكل في الوضع، وقلة ساعات النوم، واضطرابات الأكل بسبب عدم الرغبة في الانفصال لتناول الغداء أو العشاء، والتخلي عن الأنشطة الحيوية، مثل الأكل أو النوم، وتعدّ كذلك السلوكيات مشكلة يجب أن تُحلّ بشكل علمي حتى لا يكون هناك تأثير في الأطفال الناشئين الذين يرون المستقبل في المجتمع (Dalton, L., E. Rapa y A. Stein, ٢٠٢٠)

وقد ذكر المتخصّصون في الصحة العقلية : قد زاد عدد الأطفال الذين يزورون العيادات النفسية لحلّ مشاكل الإدمان هذه (Liu, J. et al, ٢٠٢٠)، على الرغم من أنّه ليست هناك أرقام رسمية تشير إلى زيادة ساعات اللعب الافتراضي أو التعرّض للشاشات الرقمية، إلا أنّ المنصات تظهر أنّ هناك زيادة عامة في استعمال الإنترنت بشكل يومي وعدد لاعبي الألعاب الإلكترونية ولا سيّما بين صغار السن.

فمن المهم تحليل الألعاب الإلكترونية التي يستعملها الأطفال في حياتهم اليومية ((Center on the Developing Child at Harvard University, ٢٠١٦)). ففي كثير من الحالات، يلعب الأطفال الذين تقل أعمارهم عن ١٨ عاماً، إذ يتفاعل المستعملون مع بعضهم البعض. لذا فهم لا يستمتعون فقط، بل يندمجون اجتماعياً . (WHO, ٢٠٢٠) وتجدر الإشارة إلى أن الأكاديمية الأمريكية لطب الأطفال تشير إلى أنّه من سن ٣ إلى ١٢ عاماً، سيكون من المناسب استعمال الألعاب الإلكترونية بين ساعة إلى ساعتين يومياً (Kardefelt-Winther, D, ٢٠١٧) ويفضّل أن يكون ذلك في عطلات نهاية الأسبوع. ولكن في عطلات نهاية الأسبوع ستكون متغيرة بحسب العمر ووقت الفراغ لدى الطفل والمراهق.

### النظريات المستعملة:

اعتمدت الدراسة على نظرية الأثر الاجتماعي للأطفال في ظل جائحة كوفيد ١٩ من التعلّم، فضلاً عن ممارسة الهوايات المناسبة التي تتوافق مع صحة الأطفال وليس التواجد اليومي بلعب الألعاب الإلكترونية وإهداراً للوقت من دون الاستفادة منه بشيء.

ويتم تعريف الأدوار الاجتماعية على أنها الدور الذي نمارسه داخل المجتمع، أي أنّها تفصل وتمثل الأنشطة أو السلوكيات المتوقعة في بيئة اجتماعية معينة. يعرّف إنريكي بيثون (١٩٨٥) الدور بأنه "نموذج منظم للسلوك، يتعلق بموقف معين للفرد في شبكة من التفاعل، مرتبطة بتوقعاته وتوقعات الآخرين". ويتم لعب الأدوار داخل أي مجموعة وأقصد هنا الأسرة. ويتم بناء الدور وتكييفه من كل فرد لنفسه، وقد يُحدّد في البداية عن طريق

ما يتوقعه المساهمون الآخرون من سلوكيات الاطفال ، ولكنّه سيكون بشكل عام ، إذ سيتعين على كل فرد لاحقاً تكييف تلك التوقعات والمطالب لصفاتك الشخصية.

ويهتم ماكس فيبر بالدور الاجتماعي، أكثر ممّا يهتم بأي موضوع آخر. يُشكّل الدور الاجتماعي المحور الرئيس لنظريته الاجتماعية، الدور هو الذي يحدّد السلوك ومفهوم السلوك الاجتماعي، عند فيبر هو نشاط أو حركة يقوم بها الفرد ويكون له علاقة مباشرة بوجود الأفراد الآخرين في المجتمع. يعتمد سلوك الفرد على ٣ شروط رئيسية (فيبر، ٢٠١١) وهي: ١ - الدور الذي يقوم به الفرد ويحدّد طبيعة السلوك الذي يقوم به هذا الفرد. ٢- استعمال الرموز السلوكية والكلامية واللغوية المُتعارف عليها من الأفراد عند القيام بالسلوك. ٣- وجود علاقة اجتماعية تربط القائم بالدور مع الآخرين عند حدوث السلوك.

ومن الاطلاع على هذه النظرية نجد أنّ السلوك الإنساني يتأثر بعوامل عدّة على المستوى الاجتماعي والنفسي التي تكون دافعاً له من أجل أن يقوم بعدد من السلوكيات التي قد نحكم عليها بأنّها خطأ مثل استعمال الألعاب الإلكترونية بشكل خاطئ وغير مناسب بدلاً من استعمالها في تنمية الذكاء والقدرات للأطفال والمراهقين وإنّما تناولها بشكل يؤثر في التفاعل النفسي والاجتماعي عن طريق زيادة معدلات الاستعمال التي تصل إلى حدّ الإدمان.

الدراسات السابقة:

أولاً: الدراسات العربية:

● دراسة (العمراوي، زكية ٢٠٢١)، بعنوان: تأثير الألعاب الإلكترونية في سلوكيات الأطفال في ظل جائحة كوفيد ١٩ في المجتمع الجزائري، هدفت الدراسة إلى الكشف عن الانعكاسات السلوكية لممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية في أثناء مدة الحجر الصحي ، ووُزعت استبانة على عينة عرضية شملت (٢٤٠) مفردة، وبيّنت نتائج الدراسة: إلغاء كافة النشاطات والممارسات المجتمعية التي أسهمت في زيادة معدل ممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية ، وإنّ دوافع تشجيع الأسر لممارسة أطفالها الألعاب الإلكترونية يرجع إلى الاعتقاد الشائع بأنّها وسيلة من وسائل التسلية والترفيه وتنمية المهارات فحسب ، إنّ الآثار الإيجابية ترتبط بتحفيز التفكير والذكاء والنشاط وتحسّن التواصل ، أمّا الآثار السلبية فتتجه نحو ممارسة العنف والخمول، والميل إلى العزلة، وعدم تقبّل الانتقادات وغيرها.

● دراسة (مصطفى، محمد مصطفى 2020) ، هدفت الدراسة الحالية إلى التعرف على الدور الوسيط للقصور في الوظائف التنفيذية في العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والألكسيثيميا، وتكوّنت عينة الدراسة من (١٦٠) طالباً جامعياً، اختيروا من طلاب كليات

التربية والدراسات الإنسانية، الشريعة الإسلامية في جامعة الملك خالد بالمملكة العربية السعودية ، وبلغ متوسط أعمارهم الزمنية (١٩) سنة، واستعملت الدراسة عدداً من الأدوات تمثلت في: مقياس القصور في الوظائف التنفيذية، استبانة بيرث للألكسيثيميا (إعداد Preece، ٢٠١٧)؛ أسفرت نتائج الدراسة عن: (١) وجود علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائياً بين إدمان الألعاب الإلكترونية والقصور في الوظائف التنفيذية، (٢) وجود علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائياً بين القصور في الوظائف التنفيذية والألكسيثيميا، (٣) يسهم إدمان الألعاب الإلكترونية في التنبؤ بالقصور في الوظائف التنفيذية لدى طلاب الجامعة، (٤) يسهم القصور في الوظائف التنفيذية في التنبؤ بالألكسيثيميا لدى طلاب الجامعة، (٥) توجد مسارات دالة للقصور في الوظائف التنفيذية مع إدمان الألعاب الإلكترونية والألكسيثيميا، ولكن بوصفها متغيراً وسيطاً إنما بوصفها متغيراً معدلاً في العلاقة.

- دراسة (محمد، فاطمة سيد عبد اللطيف) (2019) ، هدفت الدراسة إلى بحث علاقة إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية الانتحارية بالتواصل الأسري ، والقابلية للاستهواء ، فاخترت عينة الدراسة من طلاب الصف الأول الثانوي في المدارس الحكومية الثانوية بمحافظة القاهرة، (٣٢٠) طالباً وطالبة؛ (١٧٠) من الطلاب الذكور و(١٥٠) من الطالبات الإناث في المرحلة العمرية من ١٥ إلى ١٦ عاماً. وقد طُبِّقت الأدوات الآتية: مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية للمراهقين (إعداد/ الباحثة) -قائمة القابلية للاستهواء للمراهقين (إعداد/ الباحثة) -مقياس التواصل الأسري للمراهقين ، وقد أسفرت نتائج الدراسة عن: (١) وجود علاقة ارتباطية بين إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية الانتحارية (درجة كلية وأبعاداً فرعية) والتواصل الأسري (درجة كلية وأبعاداً فرعية) عند مستوى دلالة (٠.٠٠١). (٢) وجود علاقة ارتباطية بين إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية الانتحارية (درجة كلية وأبعاداً فرعية) والقابلية للاستهواء (درجة كلية ومقاييس فرعية) عند مستوى دلالة (٠.٠٠١). (٣) وجود فروق بين المراهقين والمراهقات في الدرجة الكلية والأبعاد الفرعية لمتغير إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية في اتجاه المراهقين عند مستوى دلالة (٠.٠٠١). (٤) وجود فروق بين المراهقين والمراهقات في الدرجة الكلية لمتغير التواصل الأسري في اتجاه المراهقات عند مستوى دلالة (٠.٠٠١). وجود فروق بين المراهقين والمراهقات في بعدي التواصل بين الأب والأم ، والتواصل مع الوالدين في اتجاه المراهقات عند مستوى دلالة (٠.٠٠١). وليست هناك فروق بين المراهقين والمراهقات في بعد التواصل مع الأخوة (٥) وجود فروق بين المراهقين والمراهقات في الدرجة الكلية والمقاييس الفرعية لمتغير القابلية للاستهواء في اتجاه المراهقين عند مستوى دلالة

(٦٠٠١). يمكن التنبؤ بإدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية الانتحارية عن طريق التواصل الأسري والقابلية للاستهواء.

#### ثانياً: الدراسات الأجنبية:

● دراسة (Elsayed, Walaa, ٢٠٢١) بعنوان: جائحة كوفيد -١٩ وأثره في زيادة مخاطر إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية من منظور العمل الاجتماعي، هدفت الدراسة إلى تحديد أثر جائحة كوفيد -١٩ في زيادة المخاطر الاجتماعية والنفسية والسلوكية والصحية لإدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية من منظور العمل الاجتماعي. تتدرج هذه الدراسة تحت نوع الدراسات الوصفية التحليلية، اشتملت عينة الدراسة على ٢٨٩ طفلاً في الفئة العمرية ٦-١٧ سنة من الصف الأول إلى الصف الثاني عشر في المدرسة. باستعمال استبانة تعكس المخاطر الأربعة التي تواجه الأطفال لتقييم هذه المخاطر. وأظهرت النتائج أن قيمة جميع تأثيرات جائحة كوفيد -١٩ على تزايد مخاطر إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية بلغ وزن إجمالي قدره (٢٧٩٠٧) بوزن نسبي مرجح (٨٠.٤٧٪). هذا المؤشر مرتفع، مما يشير إلى أن مستوى التأثير مرتفع لوباء Covid-١٩ على زيادة جميع أنواع مخاطر إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية. وجاءت في المرتبة الأولى "المخاطر السلوكية" بنسبة ٩١.١٥٪، تلاها في المرتبة الثانية "المخاطر الاجتماعية" بنسبة ٨٥.٥٪، ثم المرتبة الثالثة "المخاطر النفسية" بنسبة ٨٠.٩١٪، وأخيراً في المرتبة الرابعة "المخاطر الصحية" بنسبة ٦٤.٢٨، وأوصت الدراسة بضرورة اتخاذ مجموعة من الإجراءات الجادة عن طريق توعية الوالدين بمراقبة محتوى الألعاب الإلكترونية التي يلعبها أطفالهم، ولا سيما الألعاب العنيفة، فضلاً عن تقليل عدد الساعات التي يقضيها الطفل في ممارسة هذه الألعاب، وتشجيع الوالدين على تكوين جسر للتواصل والحوار البناء بينهم وبين أطفالهم، وأن يضع الآباء ضوابط وقيوداً على ممارسة أطفالهم للألعاب الإلكترونية لمواجهة الأنماط السلوكية والنفسية والاجتماعية غير الطبيعية.

● دراسة (Carlos Buiza, et al, ٢٠١٧) بعنوان: ألعاب الفيديو: هوية ذات آثار عصبية نفسية، ازداد انتشار ألعاب الفيديو بشكل كبير في السنوات الأخيرة. يمكن أن تقوم نسبة من اللاعبين باستعمال ضار بخصائص ادمانية، أُجريت مراجعة مرجعية ببيولوجرافية (٢٠٠٩-٢٠١٥) وتحليلها. تركز معظم الدراسات على الأطفال والمراهقين، وتفتقر إلى البيانات الحديثة عن السكان الإسبان، وليس هناك تعريف سريري إجماعي لإدمان ألعاب الفيديو، على الرغم من تطوير أدوات للكشف عن الاستعمال الضار. إن ممارسة ألعاب الفيديو لها آثار بيولوجية وعصبية ونفسية اجتماعية مفيدة وضارة. ويبدو

أن الخلل النفسي الاجتماعي هو العامل الأساسي لتطوير نمط الإدمان للاستعمال ، الذي ارتبط أيضاً بجنس الذكور ، والمقامة عبر الإنترنت ، ووقت اللعب ، والعوامل الاجتماعية ، والعائلية . تشير النتائج إلى أنه على المستوى الوقائي ، من الضروري توعية السكان بمخاطر ممارسة ألعاب الفيديو بطريقة غير منضبطة . وبالمثل ، على مستوى التدخل ، من الضروري معرفة كيفية اكتشاف ومعالجة الاستعمال الضار .

- دراسة (Patricia Cardenas, et al. 2016) بعنوان: وقت استعمال المعدات الإلكترونية وألعاب الفيديو وتطور متلازمة الأيض لدى السكان الذين تتراوح أعمارهم بين ١٠ و ١٤ عاماً ، وقوم تأثير الثقافة الرقمية والإلكترونية على متلازمة التمثيل الغذائي لدى الأطفال والمراهقين الذين تتراوح أعمارهم بين ١٠ إلى ١٤ عاماً ، أخذت عينة مقصودة من ٢٩ مريضاً من كلا الجنسين مع معايير تشخيص لمتلازمة التمثيل الغذائي ، الذين حضروا استشارة تغذية الأطفال في مستشفى إنريكي تيجيرا ، فالنسيا ، فنزويلا ، في أثناء عام ٢٠١٤ . وقيس محيط المرضى . الخصر والوزن والطول ، وتركيزات مصل الجلوكوز وثلاثي الجلسريد في الدم . وبالمثل ، تم التحقق من وقت استعمال المعدات الإلكترونية وألعاب الفيديو بالساعات / اليوم . وُجد أن هناك علاقة ذات دلالة إحصائية بين الساعات المخصصة لاستعمال الأجهزة الإلكترونية وألعاب الفيديو بمتغيرات الوزن (  $p;r P = 0.5470$  ،  $p;r P = 0.00021$  ) ومحيط الخصر (  $p;r P = 0.5376$  ) ، وبين (  $p;r S = 0.8202$  ،  $p;r S = 0.00026$  ) ، و triacyl glycerides (  $p;r S = 0.00001$  ) ، وبين الساعات المخصصة لاستعمال المعدات الإلكترونية وألعاب الفيديو ومؤشرات SiMC: (  $p;r P = 0.5432$  ،  $p;r P = 0.0027$  ) ، الوزن / العمر (  $p;r P = 0.05367$  ) ؛ ع = ٠.٥٧٧٩ ، والوزن / الارتفاع (  $p;r P = 0.0031$  ) ؛ ع = ٠.٥٧٧٩ ، تشير هذه النتائج إلى أنّ الأفراد ذوي الوزن الأكبر ومحيط البطن وتركيز ثلاثي الجلسريد يميلون إلى قضاء ساعات أكثر مخصصة لاستعمال المعدات الإلكترونية وألعاب الفيديو . تشير النتائج التي تم الحصول عليها إلى أنّ الأنشطة المتعلقة بنمط الحياة المستقرة تؤثر في ظهور متلازمة التمثيل الغذائي المسجلة حالياً لدى الأطفال والمراهقين .

- دراسة (Chacon Cuberos, Ramon; et al. 2016) بعنوان: ألعاب الفيديو النشطة مورداً لتكنولوجيا المعلومات والاتصالات في فصل التربية البدنية: دراسة تستند إلى معايير الترفيه الرقمي ، لقد حقق التطور التكنولوجي تقدماً مهماً في مجتمع اليوم ، وكان له تأثير مناسب في التعليم . في الواقع ، جعلت تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (ICT) التعلّم والتدريس أكثر مرونة وفاعلية . في هذا المعنى ، يهدف هذا البحث إلى تحديد معايير الترفيه الرقمية والنشاط البدني والتجارب السابقة مع التمارين في مجموعة

من أطفال المدارس ، وتحليل كيفية ارتباط هذه المتغيرات بإمكانية استعمال هذه التكنولوجيا في التربية البدنية. حضر الدراسة (٥٢٠) تلميذاً، واستعملوا لجمع البيانات استبياناً مصمماً خصيصاً. أظهرت النتائج أنّ الطلاب في هذا العمر لديهم موقف إيجابي تجاه تحقيق التربية البدنية عن طريق التمارين. مضيماً أنّه ليست هناك فروق ذات دلالة إحصائية في العلاقة مع المتغيرات الأخرى.

● دراسة (Carlos Brenes, Peralta et al. 2015) بعنوان: التعاطف والعدوانية في استعمال ألعاب الفيديو عند الأولاد والبنات، هدف البحث أثر العدوان والتعاطف بوصفهم متبنيين ميل الفتيان والفتيات للعب ألعاب الفيديو بمفردهم أو مع الآخرين. في الدراسة، استعملت الدراسة المنهج المنقح للإدارة العاطفية المطبق على استعمال ألعاب الفيديو (Hartmann & Klimmt, Vorderer, ٢٠٠٦). وكانت الدراسة استقصائية وكانت العينة مكونة من ٣٩٥ طالباً من كوستاريكا من المدارس العامة والخاصة في سان خوسيه (M = ١٠.٦٩ سنة). تشير النتائج إلى أنّ الأولاد والبنات الحاصلين على درجات عالية في العدوان السلوكي والتعاطف العاطفي يميلون إلى توجيه العدوانية والتعاطف في اللعب المشترك. يميل الأولاد والبنات الذين لديهم درجات عالية من التعاطف السلوكي إلى اللعب بمفردهم.

● دراسة (Tejeiro R, Pelegina M, Gomez JL. 2009) بعنوان: الآثار النفسية لألعاب الفيديو، منذ ظهورها في السبعينيات، كانت التأثيرات النفسية والاجتماعية المحتملة لألعاب الفيديو، سواء أكانت إيجابية أم سلبية، موضع جدل كبير. استندت معظم الحجج بطريقة أو بأخرى إلى الآراء الشخصية والأحكام المسبقة أكثر من استنادها إلى بيانات البحث. إنّ الهدف الأساسي هو التعرف على الآثار النفسية لألعاب الفيديو كانت سلبية (الإدمان، العدوانية، العزلة الاجتماعية، الأداء المدرسي، إزاحة الأنشطة الأخرى، السلوك الإجرامي أو غير الاجتماعي، المقامرة المرضية، تعاطي المخدرات، الاضطرابات الطبية) والإيجابية (التدريب وتحسين المهارات والمرافق العلاجية واستعمالها وسيلة تعليمية مساعدة).

● دراسة (VALERIA ROJAS O. ٢٠٠٨) بعنوان: تأثير التلفزيون وألعاب الفيديو على تعلّم وسلوك الأطفال والمراهقين، لقد غيرت تكنولوجيا المعلومات والاتصالات الحياة اليومية للأطفال وأسرههم. نحن ننتمي إلى ثقافة لا يمكن فهمها أو موجودة خارج وسائل الإعلام. لذلك من الضروري "إعداد" الطفل لفهم الثقافة الإعلامية، ولإجراء تحليل نقدي والمشاركة فيه بشكل استباقي. إنّ دمج منهج التربية الإعلامية في النظام التعليمي، على مستويات مختلفة وطرائق مختلفة، سيكون خطوة مهمة للغاية للتقدم في هذا الإعداد، من

الضروري أيضاً وضع حدّ أدنى معين من المعايير الأخلاقية للإعلان؛ يجب تعزيز السياسات والخطط والبرامج المتعلقة بأثر الأسرة في وسائل الإعلام، بالتزامن مع السياسات العامة التي تضمن جودة البرامج الموجهة للأطفال. بصفتنا أطباء أطفال وعاملين في مجال الصحة، يجب أن نشارك في تعزيز التغييرات التعليمية والقانونية التي تضمن النمو البدني والعقلي الصحي للأطفال والمراهقين .

### الإجراءات المنهجية للدراسة:

#### حدود الدراسة:

- حدّ مكاني: إمارة أبو ظبي
  - حدّ زمني: في أثناء ٢٠٢١م - ١٤٤٢هـ
  - حدّ بشري: الأطفال من عمر ٦-١٧ عام
- منهج الدراسة:** استعمل المنهج الوصفي التحليلي في تفسير مشكلة الدراسة. يستعمل البحث المنهج الوصفي الذي يقوم بوصف الظاهرة المراد دراستها والمفاهيم المتعلقة بهذه الظاهرة وكذلك يستعمل المنهج التحليلي عن طريق استعمال الأساليب والطرق الإحصائية في تحليل البيانات المتعلقة بالبحث ، التي سوف يتم الحصول عليها عن طريق أداة الدراسة.
- مجتمع الدراسة:** الأطفال المسجلين بالمدارس الحكومية والخاصة بإمارة أبو ظبي.
- عينة الدراسة:** الأطفال من عمر ٦-١٧ عام، واختيروا بشكل عشوائي من إمارة أبو ظبي.
- وقد اختيرت **200** مفردة من المدارس الحكومية بواقع ٥٠ من المرحلة الابتدائية و ١٠٠ مرحلة الإعدادية و ٥٠ من المرحلة الثانوية.
  - واختير **200** مفردة من المدارس الخاصة بواقع ٥٠ من المرحلة الابتدائية و ١٠٠ مرحلة الإعدادية و ٥٠ من المرحلة الثانوية.
- وبإجمالي عدد المفردات: ٤٠٠ مفردة ، جُمعت ٣١٢ من الإجابات من الأطفال المسجلين في المدارس الحكومية والخاصة الذين كانوا متواجدين في أثناء تلك المدة ، إذ بلغ عددهم (٣١٢) مشاركاً.
- أداة الدراسة:** لتحقيق أهداف الدراسة الحالية طُوّرت أداة قياس استقصاء (استبانة) بعد الرجوع إلى عدد من الدراسات السابقة، إذ تكونت الأداة من أسئلة تتعلق بالصفات الديموجرافيا للأطفال كالسن والنوع ومستوى الأسرة المعيشي، ثم جاءت محاور الدراسة الستة كالتالي المحور الأول: الإقبال على الألعاب الإلكترونية، المحور الثاني: تأثير الألعاب الإلكترونية في الناحية الصحية للأطفال، المحور الثالث: تأثير الألعاب الإلكترونية في الناحية السلوكية للأطفال، المحور الرابع: تأثير الألعاب الإلكترونية في الناحية الاجتماعية



للأطفال، المحور الخامس: تأثير الألعاب الإلكترونية في الناحية الدراسية للأطفال ثم المحور السادس: أثر الوالدين في مقاومة الألعاب الإلكترونية.

تكوّنت الاستبانة من ٤٥ فقرة وقد استعملت الباحثة مقياس ليكرت الرباعي ، إذ انقسمت أربعة مستويات على النحو الآتي (١) دائماً (٢) أحياناً (٣) نادراً (٤) أبداً، وذلك للإجابة على تلك الفقرات ، ثم جُمعت الردود من المشاركين وترميزها وإدخالها لتطبيق SPSS لتحليل البيانات الدراسة واختبار فرضياتها ذلك عن طريق الأساليب الإحصائية الآتية:

- اختبار الصدق والثبات "ألفا كرو نباخ"
- النسبة المئوية: يستعمل لمعرفة التوزيع النسبي لأفراد العينة بحسب الخصائص الديمغرافية.
- الوسط الحسابي: استعمل لقياس متوسط إجابات أفراد العينة على فقرات الاستبانة.
- الانحراف المعياري: استعمل لقياس مستوى التشتت في إجابات أفراد العينة على فقرات الاستبانة.
- معامل الارتباط : استعمل لقياس الارتباط بين متغيرات الدراسة حول إجابات أفراد العينة.

#### اختبارات صدق أداة الدراسة وثباتها

تم حساب معامل الثبات بطريقة الاتساق الداخلي باستعمال معادلة ألفا كرونباخ (Cronbach-alpha) للتأكد من ثباتها. وبين الجدول (١) معامل الاتساق الداخلي على وفق معادلة ألفا كرونباخ للأداة كلّها وللمحاور الرئيسة.

الجدول (١) معامل ألفا كرونباخ للاتساق الداخلي للأداة

المحور	قيمة معامل ألفا كرونباخ	متوسط المحور	الانحراف المعياري	عدد الفقرات
الاستبانة ككل	0.913	2.6	1.0	30
الإقبال على الألعاب الإلكترونية	0.70	2.5	0.9	4
التأثيرات الصحية	0.83	2.4	1.0	6
التأثيرات السلوكية	0.832	2.3	1.0	5
التأثيرات الاجتماعية	0.903	2.5	1.3	4
التأثيرات الدراسية	0.886	2.6	1.1	4
دور الوالدين	0.843	2.9	0.9	7

ويظهر من الجدول أن قيم كرونباخ ألفا تراوحت بين ٠.٩١٣ الى ٠.٧٠ وهي قيم مقبولة للتأكد من صدق الأداة وثباتها .

وتم حساب معامل الارتباط بيرسون بين جميع محاور الدراسة للتأكد من صدق البناء كما يظهر في الجدول (٢).

الجدول (٢) صدق التمايز

الدراسية	الاجتماعية	السلوكية	الصحية	الإقبال	الاستبانة ككل	
					.667**	الإقبال
				.420**	.758**	الصحية
			.601**	.589**	.887**	السلوكية
		.758**	.749**	.614**	.889**	الاجتماعية
	.689**	.600**	.527**	.537**	.747**	الدراسية
-0.106	-0.03	.192**	-.130*	-.121*	.252**	الوالدين

يظهر من الجدول السابق أنّ معامل الارتباط لمعظم العلاقات بين المحاور كلّها عند المستوى ٠.٠١ من الدلالة وعند المستوى ٠.٠٥ أيضاً. ممّا يدلّ على ثبات استجابات أفراد العينة من وجهة نظرهم في كل المحاور ، ويظهر وجود ارتباط معنوي موجب بين التأثيرات السلبية الصحية والسلوكية والاجتماعية والدراسية وزيادة الإقبال على الألعاب الإلكترونية. بينما لوحظ وجود ارتباط معنوي سالب (علاقة عكسية) بين كل تلك العوامل أمام أثر الوالدين في دفع تلك الأضرار عن الأطفال ممّا يدلّ على أهمية أثرهما البناء في حماية الأبناء من تلك الأضرار الخطيرة.

التحليل العلمي للدراسة:

الخصائص الديموغرافية لعينة الدراسة:

الجدول (٣) التوزيع حسب الخصائص الديموغرافية للأطفال

النسبة المئوية	التكرار	الإجابة	العبرة
46.8	146	حكومية	نوع المدرسة
53.2	166	خاصة	
67.6	211	الابتدائي	المستوى التعليمي
32.4	101	المتوسط	
73.1	228	من ٦ إلى ١٢ سنة	العمر
26.9	84	١٣ سنة فأكثر	
67.3	210	ذكر	النوع
32.7	102	أنثى	
2.9	9	ضعيف	مستوى دخل الأسرة
72.4	226	متوسط	
24.7	77	ممتاز	

تكوّنت عينة الدراسة من ٣١٢ مشاركاً كان معظمه من رواد المدارس الخاصة بنسبة (٥٣.٢%)، أما رواد المدارس الحكومية كانت نسبتهم (٤٦.٨%) من حجم العينة، منهم (٦٧.٦%) في المستوى الابتدائي و(٣٢.٤%) في المستوى المتوسط. أما بحسب العمر فقد بلغت أعلى نسبة للذين أعمارهم بين (٢ إلى ١٢) سنة بنسبة (٧٣.١%). أيضاً كان للذكور النسبة الأكبر (٦٧.٣%) من بين أفراد العينة. أم بالنسبة لمستوى دخل الأسرة كان أغلبهم من ذوي الدخل المتوسط بنسبة (٧٢.٤%) من الأفراد.

الجدول (٤) التوزيع بحسب أسباب وكيفية الإقبال على الألعاب الإلكترونية

النسبة المئوية	التكرار	الإجابة	العبارة
45.2	141	أفضل الألعاب الإلكترونية	الاهتمام بالألعاب الإلكترونية
54.8	171	أفضل الألعاب التقليدية والتنزه	
26.6	83	أحب الألوان الجذابة والمبهجة	تستهويني الألعاب الإلكترونية لأنني:
42.9	134	أحب الحركة والسباق	
24.7	77	أحب المصارعة وجمع الأسلحة وقتل الأعداء	
5.8	18	أحب حل المسائل الرياضية	
80.8	252	الترفيه والتسلية	أمارس الألعاب الإلكترونية بغرض
11.2	35	ملئ وقت الفراغ	
8	25	فك الألغاز والرموز	
33	103	الهاتف النقال	أمارس ألعابي الإلكترونية بواسطة
40.4	126	اللوحة الإلكترونية iPad	
5.4	17	التلفزيون	
21.2	66	الحاسب الآلي	
10.6	33	الصباح	أمارس ألعابي الإلكترونية خلال فترة
13.8	43	المساء أو قبل النوم	
10.9	34	الراحة بين الاستذكار	
64.7	202	حسب الظروف	
36.5	114	بمفردي	أمارس الألعاب الإلكترونية
32.1	100	مع أفراد العائلة	
31.4	98	أصدقاء عبر المواقع الافتراضية	
10.9	34	أقل من ساعة	أقضي وقتاً على الألعاب الإلكترونية في حدود
31.1	97	من ساعة إلى أقل من ساعتين	
19.9	62	من ساعتين إلى أقل من ثلاث ساعات	
38.1	119	أكثر من ثلاث ساعات	
72.8	227	تكرار المحاولة حتى أفوز	عند الخسارة في اللعبة الإلكترونية أقوم بـ
13.8	43	أكره اللعبة وأبحث عن لعبة تقليدية	
10.9	34	تحميل لعبة جديدة	
2.6	8	البكاء والغضب	

يتضح من الجدول السابق أنّ معظم أفراد العينة يفضلون الاهتمام بالألعاب التقليدية والتنزه بنسبة (٥٤.٨%) من حجم العينة ، وإنّ أكثر الألعاب الإلكترونية تستهوي الأطفال كانت ألعاب الحركة والسباق بنسبة (٤٢.٩%)، أمّا من ناحية غرض ممارستهم للألعاب الإلكترونية فكانت بسبب الترفيه والتسلية بنسبة (٨٠.٨%) من أفراد العينة. وأغلبهم كانوا يستعملون الجهاز اللوحي iPad بنسبة (٤٠.٤%) من عدد المشاركين ، وكانت أوقات اللعب عشوائية وغير منتظمة ، إذ جاء الاختيار "بحسب الظروف" بنسبة (٦٤.٧%) من أفراد العينة. وبحسب كيفية الممارسة أغلب الأطفال يفضلون اللعب منفردين بنسبة ٣٦.٥% من عدد أفراد العينة. وللأسف جاءت معظم خيارات الأطفال لمدة اللعب على أنّها أكثر من ثلاث ساعات بنسبة ٣٨.١% من عدد أفراد العينة. وذلك بسبب تكرارهم لمحاولات اللعب حتى يفوز فقد بلغت نسبتها ٧٣% من إجمالي عدد أفراد العينة.

الجدول (٥) التوزيع بحسب أثر الوالدين في إبعاد الأبناء عن الألعاب الإلكترونية

النسبة المئوية	التكرار	الإجابة	العبرة
41	128	أخذي في نزهة والجلوس معي	عندما أمارس لعبتي الإلكترونية يقوم والداي بـ
8	25	توفير ألعاب إلكترونية أكثر	
51	159	نزع الجهاز مني	
37.5	117	أقبل ذلك فوراً	عندما ينصحني والداي بترك اللعبة
34.9	109	أقبل ذلك أحياناً	
19.2	60	أرفض تماماً لعدم وجود بدائل	
8.3	26	أرفض تماماً لأنها أهم أولوياتي	

يظهر من الجدول (٥) أنّ (٥١%) من أفراد العينة ينزع آباءهم منهم الأجهزة، تليها ٤١% منهم أظهروا أثراً إيجابياً للوالدين ، إذ أنّهم يأخذان أطفالهما في نزهة والجلوس معهم ، وأنّ (٣٤.٩%) من الأطفال أظهروا استجابة نسبية لترك اللعبة عند نصح الوالدين ، بينما كان (٣٧.٥%) منهم ينصاع لأوامر الوالدين فوراً بترك اللعبة.

#### النتائج المتعلقة بالمحور الأول

للإجابة عن الاستفسارات الخاصة باستجابات المشاركين نحو إقبالهم على الألعاب الإلكترونية تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والترتيب لاستجابات أفراد عينة الدراسة للمقياس كما يوضّح الجدول (٦).

## الجدول (٦) المحور الأول: الإقبال على الألعاب الإلكترونية

الرتبة	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	العبارة
1	0.9	3.3	زاد ترددي على الألعاب الإلكترونية بعد ظهور جائحة كورونا
2	0.9	2.5	تعجبي شخصيات اللعبة الإلكترونية وأقوم بتقليد بعض حركاتها
3	0.9	2.3	والداي يسمحان لي بممارسة الألعاب الإلكترونية دون أي قيود
4	1.1	1.8	والداي يخصصان لي غرفة تحتوي كل ألعابي الإلكترونية

جاءت العبارة القائلة: زاد ترددي على الألعاب الإلكترونية بعد ظهور جائحة كورونا بالمتوسط ٣.٣ والانحراف المعياري ٠.٩ في الرتبة الأولى ، وجاءت العبارة القائلة: تعجبي شخصيات اللعبة الإلكترونية وأقوم بتقليد بعض حركاتها بالمتوسط ٢.٥ والانحراف المعياري ٠.٩ في الرتبة الثانية، أيضا جاءت العبارة القائلة : والداي يسمحان لي بممارسة الألعاب الإلكترونية من دون أي قيود بالمتوسط ٢.٣ والانحراف المعياري ٠.٩ في الرتبة الثالثة، فضلا عن ذلك جاءت العبارة القائلة: والداي يخصصان لي غرفة تحتوي كل ألعابي الإلكترونية بالمتوسط ١.٨ والانحراف المعياري ١.١ في الرتبة الرابعة.

## النتائج المتعلقة بالمحور الثاني

للإجابة عن الاستفسارات الخاصة باستجابات المشاركين نحو تأثير الألعاب الإلكترونية على الناحية الصحية للأطفال تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب لاستجابات أفراد عينة الدراسة للمقياس كما يوضح الجدول (٧).

## الجدول (٧) المحور الثاني: تأثير الألعاب الإلكترونية على الناحية الصحية للأطفال

الرتبة	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	العبارة
1	0.8	2.7	أشعر بألم في الرقبة والعين بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية
2	1.1	2.6	أشعر بالأرق وأفكر في اللعبة كثيراً قبل النوم
3	1.0	2.5	تؤلمني أصابع يدي أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية
4	1.0	2.4	أشعر بالصداع بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية
5	0.9	2.2	أشعر بفقدان الشهية بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية
6	1.1	2.1	ازداد وزني في الفترة الأخيرة

جاءت العبارة القائلة: أشعر بألم في الرقبة والعين بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية بالمتوسط ٢.٧ والانحراف المعياري ٠.٨ في الرتبة الأولى ، وجاءت العبارة القائلة: أشعر بالأرق وأفكر في اللعبة كثيراً قبل النوم بالمتوسط ٢.٦ والانحراف المعياري ١.١ في الرتبة الثانية، أيضاً جاءت العبارة القائلة: تؤلمني أصابع يدي في أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية بالمتوسط ٢.٥ والانحراف المعياري ١.٠ في الرتبة الثالثة، فضلاً عن ذلك جاءت العبارة القائلة: أشعر بالصداع بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية بالمتوسط ٢.٤ والانحراف المعياري ١.٠ في الرتبة الرابعة، أيضاً جاءت العبارة القائلة: أشعر بفقدان الشهية بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية بالمتوسط ٢.٢ والانحراف المعياري ٠.٩ في الرتبة الخامسة ، وجاءت العبارة القائلة: ازداد وزني في الفترة الأخيرة بالمتوسط ٢.١ والانحراف المعياري ١.١ في الرتبة السادسة.

### النتائج المتعلقة بالمحور الثالث

للإجابة عن الاستفسارات الخاصة باستجابات المشاركين نحو تأثير الألعاب الإلكترونية في الناحية السلوكية للأطفال تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب لاستجابات أفراد عينة الدراسة للمقياس كما يوضح الجدول (٨).

الجدول (٨) المحور الثالث: تأثير الألعاب الإلكترونية في الناحية السلوكية للأطفال

الرتبة	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	العبارة
1	1.1	2.6	استمر في اللعب على أجهزتي الإلكترونية من دون الانتباه لوقت الصلاة
2	1.0	2.5	استمر في اللعب على أجهزتي الإلكترونية من دون الانتباه لأوامر والداي
3	1.0	2.5	أشعر أنني أصبحت عنيفاً مع اخوتي وأصدقائي في المدة الأخيرة
4	1.0	2.2	تخرج مني بعض الألفاظ والأفعال غير المرضية في أثناء ممارسة اللعبة الإلكترونية
5	0.9	1.7	عند الخسارة في اللعبة الإلكترونية أُرغب في إفساد بعض متعلقات

جاءت العبارة القائلة: استمر في اللعب على أجهزتي الإلكترونية من دون الانتباه لوقت الصلاة بالمتوسط ٢.٦ والانحراف المعياري ١.١ في الرتبة الأولى ، وجاءت العبارة القائلة: استمر في اللعب على أجهزتي الإلكترونية من دون الانتباه لأوامر والداي بالمتوسط ٢.٥ والانحراف المعياري ١.٠ في الرتبة الثانية، أيضاً جاءت العبارة القائلة: أشعر أنني أصبحت عنيفاً مع اخوتي وأصدقائي في المدة الأخيرة بالمتوسط ٢.٥ والانحراف المعياري ١.٠ في الرتبة الثالثة ، فضلاً عن ذلك جاءت العبارة القائلة: تخرج مني بعض الألفاظ والأفعال غير

المرضية في أثناء ممارسة اللعبة الإلكترونية بالمتوسط ٢.٢ والانحراف المعياري ١.٠ في الرتبة الرابعة، أيضا جاءت العبارة القائلة: عند الخسارة في اللعبة الإلكترونية أرغب في إفساد بعض متعلقاتي بالمتوسط ١.٧ والانحراف المعياري ٠.٩ في الرتبة الخامسة.

#### النتائج المتعلقة بالمحور الرابع

للإجابة عن الاستفسارات الخاصة باستجابات المشاركين نحو تأثير الألعاب الإلكترونية في الناحية الاجتماعية للأطفال تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب لاستجابات أفراد عينة الدراسة للمقياس كما يوضح الجدول (٩).

الجدول (٩) المحور الرابع : تأثير الألعاب الإلكترونية في الناحية الاجتماعية للأطفال

الرتبة	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	العبارة
1	1.1	2.7	أصبحت أرفض الجلوس مع والدي وأقاربي وأفضل متابعة اللعب
2	1.1	2.6	أصبحت أفضل الجلوس وحيداً أو بصحبة لعبتي الإلكترونية في الفترة الأخيرة
3	1.0	2.5	أبحث عن أصدقاء يحبون الألعاب الإلكترونية ويخصّصون لها وقتاً طويلاً
4	1.2	2.4	أرفض الذهاب لأقاربي وأفضل اللعب على أجهزتي الإلكترونية

جاءت العبارة القائلة: أصبحت أرفض الجلوس مع والدي وأقاربي وأفضل متابعة اللعب بالمتوسط ٢.٧ والانحراف المعياري ١.١ في الرتبة الأولى ، وجاءت العبارة القائلة: أصبحت أفضل الجلوس وحيداً أو بصحبة لعبتي الإلكترونية في المدة الأخيرة بالمتوسط ٢.٦ والانحراف المعياري ١.١ في الرتبة الثانية، أيضا جاءت العبارة القائلة: أبحث عن أصدقاء يحبون الألعاب الإلكترونية ويخصّصون لها وقتاً طويلاً بالمتوسط ٢.٥ والانحراف المعياري ١.٠ في الرتبة الثالثة ، فضلا عن ذلك فجاءت العبارة القائلة: أرفض الذهاب لأقاربي وأفضل اللعب على أجهزتي الإلكترونية بالمتوسط ٢.٤ والانحراف المعياري ١.٢ في الرتبة الرابعة.

#### النتائج المتعلقة بالمحور الخامس

للإجابة عن الاستفسارات الخاصة باستجابات المشاركين نحو تأثير الألعاب الإلكترونية على الناحية الدراسية للأطفال تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب لاستجابات أفراد عينة الدراسة للمقياس كما يوضح الجدول (١٠).

## الجدول (١٠) المحور الخامس: تأثير الألعاب الإلكترونية في الناحية الدراسية للأطفال

الرتبة	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	العبرة
1	1.1	2.9	بدأ والداي يغضبون مني بسبب نقص عدد ساعات مذاكرتي
2	1.0	2.7	أصبحت المذاكرة ثقيلة على نفسي وأفضل اللعب عليها
3	1.0	2.4	أصبحت مؤخراً أجد صعوبة في التحصيل وفهم الدروس
4	1.0	2.4	أصبحت علاماتي في المواد الدراسية أقل في الفترة الأخيرة

وكانت نتائج الجدول ما يلي : جاءت العبارة القائلة: بدأ والداي يغضبون مني بسبب نقص عدد ساعات مذاكرتي بالمتوسط ٢.٩ والانحراف المعياري ١.١ في الرتبة الأولى ، وجاءت العبارة القائلة: أصبحت المذاكرة ثقيلة على نفسي وأفضل اللعب بالمتوسط ٢.٧ والانحراف المعياري ١.٠ في الرتبة الثانية، أيضا جاءت العبارة القائلة: أصبحت مؤخراً أجد صعوبة في التحصيل وفهم الدروس بالمتوسط ٢.٤ والانحراف المعياري ١.٠ في الرتبة الثالثة بالإضافة لذلك فجاءت العبارة القائلة: أصبحت علاماتي في المواد الدراسية أقل في المدة الأخيرة بالمتوسط ٢.٤ والانحراف المعياري ١.٠ في الرتبة الرابعة.

## النتائج المتعلقة بالمحور السادس

للإجابة عن الاستفسارات الخاصة باستجابات المشاركين نحو المحور السادس: أثر الوالدين في مقاومة الألعاب الإلكترونية تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب لاستجابات أفراد عينة الدراسة للمقياس كما يوضح الجدول (١١).

الجدول (١١) المحور السادس : أثر الوالدين في مقاومة الألعاب الإلكترونية

الرتبة	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	العبرة
1	0.8	3.2	والداي يفضلان أخذي في نزهة أكثر من ترك اللعبة لي
2	0.9	3.0	والداي يفضلان الجلوس معي ورواية القصص أكثر من ترك اللعبة لي
3	0.9	3.0	والداي يخصصان لي وإخوتي وقتاً محدداً لممارسة الألعاب الإلكترونية
4	1.1	3.0	والداي يقدمان لي القصص المقروءة والمسموعة كبديل للألعاب الإلكترونية
5	0.8	2.9	والداي يختارون لي محتوى تلفزيوني هادف وبنقاشوني فيه
6	0.9	2.9	والداي يشتركان لي القصص والألعاب التقليدية كالشطرنج والطاولة
7	1.0	2.6	يعتبر والداي التلفاز والأجهزة الإلكترونية مكافئة يقدموها لي في أوقات الفراغ



جاءت العبارة القائلة : والداي يفضلان أخذني في نزهة أكثر من ترك اللعبة لي بالمتوسط ٣.٢ والانحراف المعياري ٠.٨ في الرتبة الأولى ، وجاءت العبارة القائلة: والداي يفضلان الجلوس معي ورواية القصص أكثر من ترك اللعبة لي بالمتوسط ٣.٠ والانحراف المعياري ٠.٩ في الرتبة الثانية، أيضا جاءت العبارة القائلة: والداي يخصصان لي ولأخوتي وقتاً محدداً لممارسة الألعاب الإلكترونية بالمتوسط ٣.٠ والانحراف المعياري ٠.٩ في الرتبة الثالثة، فضلا عن ذلك فجاءت العبارة القائلة :والداي يقدمان لي القصص المقروءة والمسموعة بوصفها بدائل للألعاب الإلكترونية بالمتوسط ٣.٠ والانحراف المعياري ١.١ في الرتبة الرابعة، أيضا جاءت العبارة القائلة: والداي يختارون لي محتوى تلفزيوني هادف ويناقشونني فيه بالمتوسط ٢.٩ والانحراف المعياري ٠.٨ في الرتبة الخامسة ، وجاءت العبارة القائلة: والداي يشتريان لي القصص والألعاب التقليدية كالشطرنج والطاولة بالمتوسط ٢.٩ والانحراف المعياري ٠.٩ في الرتبة السادسة ، وجاءت العبارة القائلة: يُعَدُّ والداي التلفاز والأجهزة الإلكترونية مكافأة يقدمانها لي في أوقات الفراغ بالمتوسط ٢.٦ والانحراف المعياري ١.٠ في الرتبة السابعة.

#### نتائج الدراسة:

- يقوم الوالدان على توفير الكثير من العناصر الترفيهية غير المعروضة على الشاشة (الكتب، ومجلات الأطفال، والألعاب، والألغاز، وألعاب الطاولة، وما إلى ذلك) في الغرف المزودة بأجهزة تلفزيون وأجهزة الحاسوب وأجهزة أخرى تحتوي على شاشات لتشجيع أبنائهم على القيام بشيء لا علاقة له بالشاشات.
- أظهرت الدراسة أثراً فعالاً للوالدين في حماية أبنائهم من تلك الكارثة ، إذ تبين أن معظم الآباء يفضلون أخذ الأبناء في نزهة كما يفضلان الجلوس معهم ورواية القصص ، وقد يقدمان لهم القصص المقروءة والمسموعة بدائل للألعاب الإلكترونية. ويقوم الوالدان على الاحتفاظ بأجهزة التلفزيون وأجهزة iPad والشاشات الأخرى بعيداً عن غرف نوم أطفالهم.
- أما من الناحية الدراسية فقد تبين انحدار نسبي لمستوى معظم الأطفال مما قد بدى من مواقفهم تجاه غضب الوالدين بسبب نقص عدد ساعات المذاكرة التي أصبحت ثقيلة عليهم.
- يقوم الوالدان على ألا يشاهد أبنائهم التلفاز في أثناء أداء واجباتهم المدرسية. فهم يخصصان للأبناء وقتاً محدداً لممارسة الألعاب الإلكترونية ومشاهدة التلفاز.
- تعامل الوالدين مع وقت التلفاز على أنه امتياز يكسبه طفلك ، وليس كشيء يستحقه فقط. أخبرهم أنّ وقت الشاشة مسموح به فقط عند الانتهاء من أعمالهم المنزلية والمدرسية. وحدد الوقت الذي تقضيه في مشاهدة التلفاز.

- تحقق بوصفك والدًا من البرامج التلفزيونية والاستعراضات حول البرامج. ابحث عن البرامج التي يمكن لجميع أفراد الأسرة مشاهدتها (مثل البرامج المناسبة للعمر وغير العنيفة التي تعزز القيم العائلية). اختر البرامج التي تحفز الاهتمام والتعلم المتعلقة بالهوايات والتعليم (القراءة، العلوم، إلخ).

### مناقشة النتائج والخلاصة:

١. معظم الأطفال المشاركين من رواد المدارس الخاصة بنسبة (٥٣%). لأن أكثر المدارس الحكومية كانت تطبق التعليم عن بعد آن ذاك، أما المدارس الخاصة فكانت تعود تدريجياً للتعليم وجهاً لوجه، وبشكل طبيعي عدد المدارس الخاصة أكثر من المدارس الحكومية في إمارة أبوظبي.
٢. معظم أفراد العينة من ذوي الأعمار من ٦ إلى ١٢ سنة بنسبة (٧٣%). وهي الفئة العمرية التي غالباً ما تكون مصدر إزعاج في المنزل ، فيضطر معظم الأسر بإعطاء أبنائهم تلك الأجهزة ليتخلصوا من إزعاجهم.
٣. أكثر المشاركين من ذوي الدخل المتوسط بنسبة (٧٢%). وهي أسر قادرة على شراء الأجهزة اللوحية والألعاب الإلكترونية فبعضها يتطلب دفعا إلكترونياً للانتقال إلى مرحلة اللعب التالية.
٤. نصف المشاركين يفضلون الألعاب التقليدية بنسبة (٥٥%)، والنصف الآخر يفضل الألعاب الإلكترونية وهذا يبين أنّ النصف الآخر منشغل في الأجهزة اللوحية لمتابعة تلك الألعاب الإلكترونية التي تشغل أطفالنا عن أمور الحياة الطبيعية في العلاقات الاجتماعية وممارسة الأنشطة التقليدية التي يحتاجها أي طفل لينمي قدراته ومهاراته العلمية والحياتية. وتتفق هذه النتائج مع دراسة ( Chacon Cuberos, R. et al. ٢٠١٦) في تحديد معايير الترفيه الرقمية والنشاط البدني للأطفال في المدارس.
٥. أكثر الأطفال المشاركين يلعبون للتسلية والترفيه بنسبة (٨٠%)، أي ليس هناك هدف لديهم لممارسة تلك الألعاب التي تضيع أوقاتهم الثمينة في أمور من دون هدف، ومن دون فائدة تعود عليهم بالنفع.
٦. من ناحية أثر الوالدين في إبعاد أبنائهم عن الألعاب الإلكترونية ، التي تمثلت في أن يقوموا بنزع الأجهزة منهم بنسبة (٥١%)، هذا يدل على عدم طاعة الأبناء لأوامر الوالدين، أي من المحتمل أن يستمر استعمال الأجهزة من الأطفال من دون الشعور بالوقت يمضي ، وأن نزع الأجهزة دليل على أنهم يرفضون أن يسلموا أو يتركوا أجهزتهم من أيديهم. وهذه النتيجة تتفق مع دراسة ( Carlos Buiza, et al. ٢٠١٧) بالنسبة

للمستوى الوقائي أي بضرورة توعية السكان بمخاطر ممارسة ألعاب الفيديو بطريقة غير منضبطة.

٧. أما محور الإقبال على الألعاب الإلكترونية فقد جاءت الفقرة (زاد ترددي على الألعاب الإلكترونية بعد ظهور جائحة كوفيد ١٩) بأهمية مرتفعة أي بمتوسط حسابي (٣.٣). وهذا ما تحاول الدراسة أن تبينه بأن الأطفال مع ظهور جائحة كوفيد-١٩ وإجراءات التباعد الاجتماعي والحجز المنزلي كلها أثرت في إقبال الأطفال على الأجهزة اللوحية والجلوس أمامها لأوقات طويلة أدت إلى التأثير عليهم بشكل كبير. تتفق نتائج هذا المحور مع دراسة (العمراوي، زكية ٢٠٢١)، في اعتقاد الوالدين أن الألعاب الإلكترونية وسيلة للتسلية والترفيه وتنمية المهارات فحسب ، وأن إلغاء كافة النشاطات والممارسات المجتمعية نتيجة الحجر الصحي الذي فرضته جائحة كوفيد ١٩ اسهم في زيادة معدل ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية. وترى الباحثة أن جائحة كوفيد ١٩ تسببت بإدمان الأطفال الألعاب الإلكترونية وذلك نتيجة الحجر المنزلي ، فألغت النشاطات المجتمعية التي كان يمارسها الأطفال قبل ظهور كوفيد ١٩.

٨. بالنسبة لتأثير الألعاب الإلكترونية من الناحية الصحية للأطفال جاءت الفقرة (أشعر بالم في الرقبة والعين بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية) بمتوسط حسابي (٢.٧). وهذا أمر طبيعي فالجلوس بالوضعيات غير مناسبة ولأوقات طويلة له تأثير في صحة الأطفال ، وتتفق نتائج هذا المحور مع دراسة (Valeria Rojas O. ٢٠٠٨) في أن يتم تعزيز التغييرات التعليمية والقانونية التي تضمن النمو البدني ، والعقلي ، والصحي للأطفال ، والمراهقين ، ويتفق مع دراسة (Patricia Cardenas, et al. ٢٠١٦) في أن الأطفال ذوي الوزن الأكبر أو محيط البطن لديهم تركيز ثلاثي الجليسريد يميلون إلى قضاء ساعات أكثر مخصصة لألعاب الفيديو والإلكترونية، أي أنه كلما جلس الأطفال على تلك الأجهزة كلما أضر في الصحة البدنية واكتساب الوزن ، وبالتالي حدوث الأمراض وظهور متلازمة التمثيل الغذائي. وترى الباحثة بأنه يؤثر في الصحة العقلية والبدنية للأطفال أيضاً ، وتؤثر في النمو الطبيعي لأعضائهم وما له من تأثير في المستقبل لأدائهم الوظيفية ، فيصبحون أشخاص معتمدين على الغير ويصعب عليهم تنفيذ بعض المهام الصغيرة.

٩. أما التأثير من الناحية السلوكية فقد جاءت الفقرة (استمر في اللعب على أجهزتي من دون الانتباه لوقت الصلاة) بمتوسط (٢.٦). فالأدوار في الألعاب يتطلب أن يستمر الطفل باللعب حتى يفوز في كل مرحلة وهذا ما يجعلهم منغمسين باللعب من دون الانتباه إلى الأمور الدينية المفروضة عليهم، فالصلاة تجب على الأطفال من عمر ١٠ سنوات.

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (Carlos Brenes, Peralta et al. ٢٠١٥) في أنّ الأطفال الحاصلين على درجات عالية من العدوان السلوكي يميلون إلى توجيه العدوانية في اللعب المشترك ، وتتفق مع دراسة (Elsayed, Walaa. ٢٠٢١) في أنّ لجائحة كوفيد ١٩ تأثير في إيمان الأطفال للألعاب الإلكترونية ، إذ بيّنت النتائج أنّ المخاطر السلوكية جاءت في المرتبة الأولى بنسبة ٩١.١٥٪.

١٠. ومن الناحية الاجتماعية جاءت الفقرة (أصبحت أرفض الجلوس مع والديّ وأقاربي وأفضّل متابعة اللعب) بمتوسط حسابي (٢.٧). ونفسر ذلك بأنّ مواضيع الكبار غير مهمة للأطفال، فيبدأ بالشعور بالملل بسرعة من الجلوس مع أهله وأقاربه، ويجد في اللعب أمراً مشوقاً له ليعود إليه. تتفق نتائج هذا المحور مع دراسة (Tejeiro R, Pelegina M, Gomez JL. ٢٠٠٩) في أنّ الآثار النفسية لألعاب الفيديو كانت في الإدمان والعزلة الاجتماعية والعدوان والأداء المدرسي ، وترى الباحثة أنّ للألعاب الإلكترونية تأثيراً في سلوك الأطفال من الناحية الاجتماعية في أن يصبح الأطفال منعزلين اجتماعياً عن الأهل والأقارب والأصدقاء ويميلون إلى الجلوس بمفردهم وهذا يؤثر في اكتساب شخصية انطوائية تهاب من التواجد مع الجمهور والناس المحيطة بها.

١١. من الناحية الدراسية جاءت الفقرة (بدأ والداي يغضبون مني بسبب نقص عدد ساعات مذاكراتي) بمتوسط حسابي (٢.٩). معظم أفراد الأسر تريد أن يكون أبنائهم متفوقين في الدراسة وهذا ما يفسر غضب الوالدين على الأطفال الذين يجلسون على أجهزتهم اللوحية أكثر من جلوسهم في إتمام فروضهم المدرسية. تتفق مع دراسة (مصطفى ٢٠٢٠) بأنّها من الممكن أن تؤدي إلى صعوبات في التعلم. إذ ترى الباحثة أنّ جلوس الأطفال لأوقات طويلة على أجهزتهم لمتابعة اللعب يجعلهم مهملين دروسهم وأداء واجباتهم فبالنتالي يؤدي هذا الإهمال إلى تدني المستوى الدراسي للأطفال ويمكن أن يسبب لهم مشاكل في التعلم يواجهون فيها صعوبة في الاستيعاب ، واتفقت مع دراسة (محمد، ٢٠١٩) في اتجاه المراهقين والأطفال الأقل عمراً من ١٨ عام تجاه الألعاب الإلكترونية والألعاب التي تؤدي إلى ضياع الوقت وتهدر طاقاتهم الداخلية والدافعية للنجاح والإنجاز من أجل المساعدة في تطور المجتمع عندما يكون شاباً بالغاً وعاقلاً ومهيئاً ومتسلحاً بالعلم من أجل تنمية المجتمع وتطويره عن طريق العمل الجادّ والقيم المتأصلة به.

١٢. أما من ناحية أثر الوالدين في مقاومة الألعاب الإلكترونية، فجاءت الفقرة (يفضلان أخذي في نزهة أكثر من ترك اللعبة لي) بمتوسط حسابي (٣.٢). فالوالدان يريدان إبعاد أبنائهم عن الشاشات التي يجلس أبنائهم أمامها طوال الوقت ، خوفاً من أن يدمن أبنائهم على اللعب الإلكتروني. وتتفق مع دراسة (محمد ٢٠١٩) التي تؤكد أهمية التواصل الأسري

في التنبؤ بإدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية الانتحارية. وترى الباحثة إنَّ اهتمام الوالدين بالأطفال وإبقاء التواصل مستمراً معهم يسهم في إبعادهم عن الألعاب الإلكترونية وحدوث مشكلة الإدمان.

### الخلاصة:

استطاعت التكنولوجيا محاكاة الخصائص الذاتية لدى الأطفال عن طريق الأنشطة الرقمية ولا سيّما في ظل غياب الممارسات المجتمعية كما جسدهت متغيرات عامي ٢٠١٩-٢٠٢٠ بسبب إجراءات التباعد الاجتماعي لمنع انتشار كوفيد ١٩، إذ لوحظ بشكل واضح بقاء الأطفال في المنزل لأوقات طويلة من الزمن، أدت إلى زيادة معدلات المخاطر (النفسية - الصحية - السلوكية - الاجتماعية - المدرسية) لإدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة، ولا سيّما العنيفة. فضلا عن غياب الوعي الاجتماعي بمدى خطورة هذا الوضع وقدرته على إنتاج أجيال منفصلين اجتماعياً. سنقيد الدراسة الحالية بشكل كبير الباحثين المهتمين بمجال الطفولة ومشكلاتها و سيعتمدون نتائجها وتوصياتها في كيفية حماية الأطفال من مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية.

### التوصيات:

- ضرورة توعية الوالدين بمراقبة محتوى الألعاب الإلكترونية التي يلعبها أبنائهم، الألعاب العنيفة خاصة، لمنع الطفل من ممارسة الألعاب الإلكترونية ذات المحتوى العنيف الذي ينمي له سلوكيات عدوانية.
- تقليل عدد الساعات التي يقضيها الطفل في ممارسة هذه الألعاب، وتشجيع الوالدين على تكوين جسر للتواصل وبناء الحوار بينهم وبين أبنائهم.
- أن يضع الآباء ضوابط وقيوداً على ممارسة أطفالهم الألعاب الإلكترونية لمواجهة الأنماط السلوكية والنفسية والاجتماعية الشاذة.
- شغل وقت فراغ الطفل في ممارسة الأنشطة الرياضية والثقافية عن طريق ممارسة الرياضة أو القراءة.

### المصادر والمراجع:

#### أولاً: المراجع العربية:

- [الجمال، رباب السيد الحسيني \(2018\) ألعاب الهاتف الذكي وتنمية بعض مفاهيم التربية الأسرية والانتباه البصري لدى أطفال الروضة، مجلة بحوث عربية في مجالات التربية النوعية، ٩٤، رابطة التربويين العرب، الصفحات: ١٨١-٢٣٥.](#)
- [العمراوي، زكية \(٢٠٢١\)، تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة كوفيد ١٩ في المجتمع الجزائري، مجلة الميدان للعلوم الإنسانية الاجتماعية، المجلد ٤/ العدد ١، الصفحات: ١١-٢٣.](#)

- [الخليفة، هند خالد الرياض \(٢٠١٦\) أنماط استخدام ألعاب الإنترنت الإلكترونية وآثارها: دراسة على عينة من الأطفال الذكور، مجلة الاجتماعية، ع ١١، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية - الجمعية السعودية لعلم الاجتماع والخدمة الاجتماعية، الصفحات: ١٧-٦٢.](#)
- [محمد، فاطمة سيد عبد اللطيف \(٢٠١٩\) إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية وعلاقته بالتواصل الأسري والقابلية للاستهواء لدى عينة من المراهقين، مجلة قطاع الدراسات الإنسانية، جامعة الأزهر - كلية الدراسات الإنسانية، ع ٢٤٤ ديسمبر، مصر، الصفحات: ١٧٤٩ - ١٨٥٩.](#)
- [مصطفى، محمد مصطفى عبد الرازق \(٢٠٢٠\) القصور في الوظائف التنفيذية كمتغير وسيط في العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والأكسيثيميا لدى طلاب الجامعة، مجلة البحث العلمي في التربية، جامعة عين شمس - كلية البنات للآداب والعلوم والتربية، ع ٢١، ج ٩ سبتمبر، مصر، الصفحات: ٢٤٢ - ٣٠١.](#)
- [عبد الرحمن، زينب سالم \(٢٠١١\) الانعكاسات التربوية لاستخدام الوسائط الإلكترونية على ثقافة الطفل المصري - دراسة ميدانية، رسالة ماجستير غير منشورة، مجلة التربية، جامعة سوهاج، مصر.](#)
- [عبد العزيز، فاطمة سامي ناجي \(2011\) المخاطر الناجمة من الألعاب الإلكترونية التي يمارسها طفل الروضة وإساليب الوقاية منها، مجلة كلية التربية، ع ٤٣، جامعة طنطا - كلية التربية، الصفحات: ٦٠١ - ٦٥٦.](#)
- [عيسو، عقيلة و بوشيربي، إكرام \(٢٠٢٠\) العنف المدرسي وعلاقته بإدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، مجلة أنسنة للبحوث والدراسات، جامعة زيان عاشور بالجلفة - كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، مج ١١، ع ٢، الجزائر، الصفحات: ١٩٢ - ٢٠٦.](#)

### ثانياً: المراجع الأجنبية:

- Allington, R. et al. (2010), "Addressing Summer Reading Setback Among Economically Disadvantaged Elementary Students", Reading Psychology, Vol. 31/5, pp. 411-427, <http://dx.doi.org/10.1080/02702711.2010.505165>.
- Almond, D., J. Currie y V. Duque (2018), "Childhood Circumstances and Adult Outcomes: Act II", Journal of Economic Literature, Vol. 56/4, pp. 1360-1446, <http://dx.doi.org/10.1257/jel.20171164>.
- Blaszczynski, A. (2008). Commentary: A response to "Problems with the concept of video game "addiction": Some case study examples". International Journal of Mental Health and Addiction, 6, 179-181
- Block, J. J. (2007). Pathological computer game use. Psychiatric Times, 24 (3). Recuperado de <http://www.psychiatrictimes.com/pathological-gambling/content/article/10168/55406?pageNumber=2>
- Britto, P. et al. (2017), "Advancing Early Childhood Development: from Science to Scale 2 Nurturing care: promoting early childhood development", www.thelancet.com, Vol. 389, [http://dx.doi.org/10.1016/S0140-6736\(16\)31390-3](http://dx.doi.org/10.1016/S0140-6736(16)31390-3).
- Brooks, S. et al. (2020), "The psychological impact of quarantine and how to reduce it: rapid review of the evidence", The Lancet, Vol. 395/10227, pp. 912-920, [http://dx.doi.org/10.1016/S0140-6736\(20\)30460-8](http://dx.doi.org/10.1016/S0140-6736(20)30460-8).
- Bulger, M. y S. Livingstone (2013), "A Global Research Agenda for Children's Rights in the Digital Age", <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17482798.2014.961496>.

- Burns, T. y F. Gottschalk (2019), Educating 21st Century Children: Emotional Well-being in the Digital Age, <https://doi.org/10.1787/b7f33425-en>.
- Cao, W. et al. (2020), "The psychological impact of the COVID-19 epidemic on college students in China", Psychiatry Research, p. 112934, <http://dx.doi.org/10.1016/j.psychres.2020.112934>.
- Carlos Brenes-Peralta, Rolando Pérez-Sánchez, 2015, Empatía y agresión en el uso de videojuegos en niños y niñas, Segunda sección: Estudios e Investigaciones, [Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud](#), *Print version* ISSN 1692-715X, Rev.latinoam.cienc.soc.niñez juv vol.13 no.1 Manizales Jan./June 2015, <https://doi.org/10.11600/1692715x.1319230914>, DOI: <http://dx.doi.org/10.11600/1692715x.1319230914>
- [Carlos Buiza-Aguado, Alfonso García-Calero, Araceli Alonso-Cánovas, Paloma Ortiz-Soto, Miguel Guerrero-Díaz, Manuel González-Molinier, Ignacio Hernández-Medrano, 2017](#), Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas Video gaming: A hobby with neuropsychiatric implications, [Psicología Educativa](#), [Volume 23, Issue 2](#), July–December 2017, Pages 129-136
- Center on the Developing Child at Harvard University (2016), From Best Practices to Breakthrough Impacts: A science-based approach to building a more promising future for young children and families, <http://www.developingchild.harvard.edu>
- Chacón Cuberos, Ramón; Castro Sánchez, Manuel; Zurita Ortega, Félix; Espejo Garcés, Tamara; Martínez, Asunción, 2016, Videojuegos Activos como recurso TIC en el Aula de Educación Física: estudio a partir de parámetros de Ocio Digital., Digital Education Review. Jun 2016, Issue 29, p112-123. 12p
- Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. Anales de Psicología, 27, 418-426
- Chóliz, M. y Marco, C. (2012). Adicción an Internet y Redes sociales. Tratamiento psicológico. Madrid: Alianza Editorial
- Cullinane, C. y R. Montacute (2020), COVID-19 and Social Mobility Impact Brief: School Shutdown - Sutton Trust, Sutton Trust, <https://www.suttontrust.com/our-research/covid-19-and-social-mobility-impact-brief/>
- Currie, J. y D. Almond (2011), "Human capital development before age five", Handbook of Labor Economics, Vol. 4, pp. 1315-1486, [http://dx.doi.org/10.1016/S0169-7218\(11\)02413-0](http://dx.doi.org/10.1016/S0169-7218(11)02413-0).
- Dalton, L., E. Rapa y A. Stein (2020), "Protecting the psychological health of children through effective communication about COVID-19", The Lancet Child & Adolescent Health, Vol. 0/0, [http://dx.doi.org/10.1016/S2352-4642\(20\)30097-3](http://dx.doi.org/10.1016/S2352-4642(20)30097-3).
- Du, Y., Jiang, W., y Vance, A. (2010). Longer term effect of randomized, controlled group cognitive behavioral therapy for Internet addiction in adolescent students in Shanghai. The Australian and New Zealand Journal of Psychiatry, 44, 129-134.
- Echeburúa, E., Labrador, F., y Becoña, E. (2009). Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes. Madrid: Pirámide
- Estallo, J. A. (2009). El diagnóstico de "adicción a videojuegos": uso, abuso y dependencia. En E. Echeburúa, F., Labrador y E. Becoña (Eds.), Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes (pp.151-166). Madrid: Pirámide
- Elsayed, Walaa. (2021) Covid-19 pandemic and its impact on increasing the risks of children's addiction to electronic games from a social work

perspective, Ajman University, Ajman, United Arab Emirates, Heliyon Journal, 7 (12). December 2021, P (1-16). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e08503>

- Fuster, H., Oberst, U., Griffiths, M., Carbonell, X., Chamarro, A., y Talam, A. (2012). Psychological motivation in online role-playing games: A study of Spanish World of Warcraft players. *Anales de Psicología*, 28, 274-280
- Griffiths, M. D. y Beranuy, M. (2009). "Adicción a los videojuegos: una breve revisión psicológica". *Revista de Psicoterapia*, 73, 33-49
- Kardefelt-Winther, D. (2017), "How does the time children spend using digital technology impact their mental well-being, social relationships and physical activity?", <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/Children-digital-technology-wellbeing.pdf>.
- King, D., Delfabbro, P., y Griffiths, M. D. (2009). The psychological study of video game players: Methodological challenges and practical advice. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7, 555-562
- Kuss, D. y Griffiths, M. D. (2011). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Health and Addiction*, 10, 1-19.
- Liu, J. et al. (2020), "Mental health considerations for children quarantined because of COVID-19", *The Lancet Child & Adolescent Health*, [http://dx.doi.org/10.1016/s2352-4642\(20\)30096-1](http://dx.doi.org/10.1016/s2352-4642(20)30096-1).
- Morgan, K. et al. (2019), "Socio-economic inequalities in adolescent summer holiday experiences, and mental wellbeing on return to school: Analysis of the school health research network/health behavior in school-aged children survey in Wales", *International Journal of Environmental Research and Public Health*, Vol. 16/7, <http://dx.doi.org/10.3390/ijerph16071107>.
- PATRICIA CÁRDENAS - GRACIA, LUIS PÉREZ - YBARRA, SAMUEL CÁRDENAS - IZAGUIRRE ,2016, TIEMPO DE USO DE LOS EQUIPOS ELECTRÓNICOS Y VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO DEL SÍNDROME METABÓLICO EN POBLACIÓN DE 10 A 14 AÑOS, versión *On-line* ISSN 2343-6468, *Saber* vol.28 no.2 Cumaná jun. 2016
- Royal College of Psychiatrists (2020), Technology use and the mental health of children and young people, <https://www.rcpsych.ac.uk/docs/default-source/improving-care/better-mh-policy/college-reports/college-report-cr225.pdf>.
- TEJEIRO R, PELEGRINA M, GÓMEZ JL. 2009. Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*. 7(1):235 – 250
- UNICEF (2017), The State of the World's Children 2017: Children in a Digital World, [https://www.unicef.org/publications/index\\_101992.html](https://www.unicef.org/publications/index_101992.html).
- VALERIA ROJAS O,2008,Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil, [Revista chilena de pediatría](http://dx.doi.org/10.4067/S0370-41062008000700012), versión impresa ISSN 0370-4106 ,Rev. Chil. pediatr. Santiago, v.79 Supl (1): 80-85, <http://dx.doi.org/10.4067/S0370-41062008000700012>
- WHO (2020), Helping children cope with stress during the 2019-nCoV outbreak, WHO, Ginebra? [https://www.who.int/docs/default-source/coronaviruse/helping-children-cope-with-stress-print.pdf?sfvrsn=f3a063ff\\_2](https://www.who.int/docs/default-source/coronaviruse/helping-children-cope-with-stress-print.pdf?sfvrsn=f3a063ff_2)