

تأثيرات الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع

خالد محمد محمد العنتلي

باحث بالدكتوراه

الملخص

تعتبر الألعاب الإلكترونية من التطور العلمي والتكنولوجي والاستخدامات المتعددة للحاسوب، فكانت نقلة نوعية وذلك لفوائدها في تنمية المهارات وخاصة مهارة التفكير والتخطيط، بحيث أصبحت هذه الألعاب محط اهتمام الجميع ومدار بحث وجدال نظرا لأهميتها ودورها التربوي وتأثيرها على الفرد والمجتمع، لذا ينبغي على التربويين وأولياء الأمور والمدرسين الإحاطة بأهم الجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الإيجابية والحد من آثار الجوانب السلبية.

الكلمات المفتاحية: التأثير، الألعاب الإلكترونية، الفرد، المجتمع.

Abstract

Electronic games are considered one of the scientific and technological development and the multiple uses of the computer. It was a qualitative leap for its benefits in developing skills, especially the skill of thinking and planning, so that these games became the focus of everyone's attention and the focus of research and debate due to their importance and educational role and their impact on the individual and society, so educators, parents and teachers should Briefing on the most important positive and negative aspects of electronic games with the aim of working to enhance the positive aspects and reduce the effects of the negative aspects.

Keywords : *Impact, electronic games, the individual, the community.*

مقدمة

يعد اللعب بأنه نشاط ذهني أو بدني يؤديه الفرد صغيرا كان أم كبيرا، بهدف تلبية رغباته وتعبيرا عن حاجات نفسية وجسدية تساعد على استئناف بقية الأنشطة الاجتماعية اليومية وتحقيق التفوق فيها، وعلى الرغم من التوافق السائد بين مختلف الثقافات والمجتمعات البشرية في اعتبار اللعب رمزا لحضارة الإنسان، ودلالة على تميزه الثقافي والفكري، فإن الفنون الحديثة للعب وممارساته عبر أجهزة الكمبيوتر قد ساهمت في بروز جدال فكري واسع محوره ذلك الأثر الذي تتركه اللعبة الإلكترونية في زمننا الحاضر على النمو النفسي والاجتماعي لجمهور اللاعبين، بحيث تعتبر هذه الألعاب حقيقة واقعية واسعة الانتشار بين مختلف أفراد المجتمع على اختلاف أجناسهم وأعمارهم، وإن هذا الارتباط القوي الذي جمع بين أطفالنا على مختلف أعمارهم والألعاب الإلكترونية التي أدت بالعديد من علماء النفس والتربية إلى البحث في مدى تأثير هذه الألعاب بأشكالها المختلفة على أطفالنا وعلى سلوكياتهم سواء من الناحية المعرفية أو الانفعالية وحتى الصحية كذلك، بحيث أن هناك ألعاب يعتمد الفوز فيها على قتل عدد من الأشخاص أو الكائنات الحية في زمن معين، وهذا النوع من الألعاب سيؤدي إلى محال إلى انتشار دوافع العنف داخل لا عبيها لا سيما صغار السن منهم، هذا إلى جانب قتل كل مشاعر الألفة والود...

تثير الألعاب الإلكترونية تأثيرات كبيرة باختلاف أنواعها الكثير من الناس التي يمكن أن تمارس عبر أجهزة عدة، كالحواسيب وأجهزة البلايستيشن لهاتف النقال وإتاحتها الفرصة أمام الأطفال لممارستها في أي وقت وفي أي مكان، كما تساعد الألعاب على تنمية قدرات الطفل الذهنية والمعرفة وذلك لتميزها بالمرونة والتفاعلية والسهولة في الاستخدام وإتاحتها الفرصة أمام الأطفال لممارستها في أي وقت وفي أي مكان، بحيث أصبح الألعاب الإلكترونية اليوم تلقى رواجاً كبيراً، حتى لدى فئة كبيرة من الأطفال الذين يمتازون بالخفة والسرعة والقدرة على الاستيعاب والذكاء، بالإضافة إلى الحيوية والنشاط والمهارة التي تساعد على اكتشاف كل شيء جديد، إذ يمتاز الأطفال في هذه المرحلة رغم الصفات التي ذكرناها سابقاً بغياب القدرة العقلية على التمييز بين ما هو موجود في البيئة الاجتماعية والثقافية التي يعيش فيها وبين البيئة الترفيهية تعيش فيها، غير أن الألعاب الإلكترونية قد تحمل أفكاراً وسلوكيات واهتمامات لا تتسجم مع العادات والتقاليد المنتشرة في البيئة التي تعيش فيها.

وفي خضم هذا الاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية، جاء هذا البحث ليميط اللثام عن إيجابيات وسلبيات هذه الألعاب ومدى تأثيرها صحيا ونفسيا واجتماعيا وعلميا على الفرد والمجتمع. فما هو مفهوم الألعاب الإلكترونية؟ وماهي أنواع الألعاب الإلكترونية؟ وما هي إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية؟ وما مدى تأثير هذه الألعاب على الفرد والمجتمع؟.

وقد رسمت خطة أسير عليها في هذا البحث وهي كالتالي:

أولا: تحديد المفاهيم

ثانيا: أنواع الألعاب الإلكترونية

ثالثا: إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية

رابعا: تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع

خاتمة: تضم أهم النتائج المتوصل إليها

أولا: تحديد المفاهيم

❖ تعريف التأثير:

لغة: تأثر، تأثرا: (أ، ث، ر) به ومنه حصل فيه أثر بنتبع أثره، ظهر فيه أثر(جبران مسعود، 2005، ص217). وقيل أيضا: أثر في: ترك أثرا ظاهرا، أحدث أثرا في الأجسام في الصحة، أثر التعب في العين نتيجة حسنة، دواء أثر في المريض ترك أثرا نفسيا أثر فيه ممثل حرك عواطف وأثار الشعور أحدث انطبعا في فلان في النفس(انطون نعيمة، 2000، ص: 7).

اصطلاحا: التأثير هو التغيير الذي يحدث لدى الفرد عند تعرضه لأي شيء استجابة لرسالة إعلامية، سواء سلبيا أو ايجابيا أو هو ما يحدث للمستهلك نتيجة ذلك التعرض.

❖ تعريف المجتمع:

لغة: هو مصطلح مشتق من الفعل جَمَعَ، وهي عكس كلمة فرق، كما أنها مُشتقة على وزن مُفْتَعَل، وتعني مكان الاجتماع، والمعنى الذي يقصد بهذه الكلمة هو جماعة من الناس (حسن عبد الرزاق، ص: 187).

اصطلاحاً: لقد اختلفت تعاريف المجتمع باختلاف العلماء الذين تناولوا هذا الموضوع واختلفت كذلك لاختلاف المفاهيم الثقافية، فقد عرفه دوركايم بأن: "المجتمع لا يمكن أن يستمر إلا إذا وجدت درجة كافية من التجانس والتربية ترسخ وتدعم هذا التجانس" (دور كايم، 1966، ص: 50)، ويعرفه ر. م. ماكيفر و شارلز بيج: "أن المُجتمَع نسق مُكون من العُرف المنوع والإجراءات المرسومة، ومن السلطة والمعونة المتبادلة، ومن كثير من التجمعات والأقسام، وشتى وجوه ضبط السلوك الإنساني والحريات، هذا النسق المُعقد الدائم التغيير يُسمى المُجتمَع، إنه نسيج العلاقات الاجتماعية، وأخص صفات المُجتمَع أنه لا يثبت على حال (شارلز بيج، ص 54). كما يعرفه جورج هربت ميد: "أن المجتمع ما هو إلا حصيلة العلاقات المتفاعلة بين العقل البشري والنفس البشرية" (عمر خليل، 1991، ص 195).

❖ الألعاب الإلكترونية:

▪ اللعب

لغة: قال ابن فارس: "(لَعِبَ) اللَّامُ وَالْعَيْنُ وَالْبَاءُ كَلِمَتَانِ مِنْهُمَا يَنْفَرَعُ كَلِمَاتٌ. إِحْدَاهُمَا اللَّعِبُ مَعْرُوفٌ. وَالتَّلْعَابَةُ: الكَثِيرُ اللَّعِبِ. وَالْمَلْعَبُ: مَكَانُ اللَّعِبِ. وَاللَّعْبَةُ: اللُّونُ مِنَ اللَّعِبِ. وَاللَّعْبَةُ: الْمَرَّةُ مِنْهَا، إِلَّا أَنَّهُمْ يَقُولُونَ: لِمَنِ اللَّعْبَةُ (فارس، 1979، ص 252).

اصطلاحاً: فقد قيل أن اللعب هو: "نشاط أو عمل إرادي يؤدي في حدود زمان ومكان معينين حسب قواعد وقوانين مقبولة و موفق عليها بحرية من قبل من يمارسها و تكون ملزمة ونهائية في حد ذاتها ويرافق الممارسة شيء من التوتر والترقب والبهجة و اليقين...أنها تختلف عن واقع الحياة الحقيقية" (صوالحة، 2007، ص: 118). كما يعرف على أنه: "حركة أو سلسلة من الحركات يقصد بها التسلية، أو هو السرعة والخفة في تناول الأشياء أو استعمالها أو التصرف بها" (بشير، 2008، ص: 35). وقيل أيضاً أنه:

مظهر من مظاهر الطفولة، فالطفولة هي مرحلة اللعب في حياة الإنسان، فاللعب استعداد فطري وطبيعي وهو عند الطفل ضرورة من ضروريات حياته مثل الأكل والنوم، فالطفل ليس بحاجة إلى تعلم اللعب ولكن في حاجة إلى الإرشاد والتنظيم" (محسن سامي، 2012، ص: 15). وقد قيل أيضا: "اللعب بأنه نشاط حر يمارس من قبل كافة الفئات العمرية، يهدف إلى المتعة وقضاء وقت الفراغ وتكوين الصداقات واكتشاف واكتساب المعلومات الجديدة" (نورا طلعت، ص: 123).

■ الألعاب الإلكترونية:

فقد عرفها كل من (Salan & Zimmerman) بأنها: "عبارة عن الألعاب المتوفرة على هياكل إلكترونية وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو وألعاب الهواتف النقالة، والهواتف الذكي المحمولة" (Salan, K, & Zimmerman, 2004p : 86) كما قد قيل أنها: "هي ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عادة في أنظمة الفيديو حيث تعرض في التلفزيون بعد إيصال الجهاز به. فجهاز الإدخال في الألعاب الإلكترونية هو عادة عصا التحكم أو الأزرار في أجهزة لوحة المفاتيح أو الفأرة أو غير ذلك، فالألعاب الإلكترونية أيضا يمكن أن تعمل على أجهزة خاصة تتوصل التلفزيون أو أجهزة محمولة أو على الحاسوب أو الهاتف النقال أو الحاسوب المحمول (قويدر مريم، 2012، ص: 122).

ثانيا: أنواع الألعاب الإلكترونية

تعددت تصنيفات العلماء لأنواع الألعاب الإلكترونية فالبعض قسمه على أساس الأجهزة المستعملة في اللعب، ومنهم من قسمه على أساس النوع ومضمون الألعاب، ومنهم من قسمها على أساس عدد الأفراد المشاركين في اللعبة، ونذكر من هذه الأنواع ما يلي:

■ ألعاب الذكاء:

وتعتمد هذه الألعاب على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار وتتطلب أعمال الفكر للتعامل معها، (فاطمة همال، 2012، ص: 43) وتنقسم بدورها إلى أقسام فرعية وهي ألعاب المغامرات والتفكير، وألعاب تقليدية مثل لعبة الورق، وألعاب ذات طابع استراتيجي اقتصادي، وألعاب ذات طابع استراتيجي عسكري (نورا طلعت، ص 12).

- ألعاب الحركة: وهي الألعاب التي تعتمد على فعل جسماني حيث يتحرك اللاعب بشخصية إلكترونية داخل أجواء تتطلب منه المقاتلة أو تسلق أشياء كالجبال أو الجري... الخ، وعادة ما تزيد سرعة حركتها في المستويات المتقدمة من اللعبة لتصبح أكثر صعوبة في إدارة أحداثها مما يتطلب انتباها و ردود فعل سريعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر (الشحروزي، ص: 143)
- ألعاب المغامرات: وهي الألعاب التي تحتوي على حل المشكلات والاستكشاف، (رتيمة مسيحة، ص: 63) حيث أن اللعب فيها يمثل الدور الرئيس الأساس مع تميزه بوجود عدد من الألغاز التي تتطلب التركيز في الملاحظة نظرا لارتباطها بنجاح المغامرة (ابراهيم قاسم، ص: 154).
- ألعاب المحاكاة: تتضمن هذه الألعاب التحكم في المركبات الواقعية، بما في ذلك الدبابات والسفن والطائرات، تتعلم كيفية التحكم في هذه المركبات، واستخدام ألعاب المحاكاة التي يمكن استخدامها أيضا لتدريب المحترفين في الواقع، يتم تدريب العديد من الطيارين على استخدام محاكات الطائرات قبل أن يقوموا بالرحلة بالفعل، كما تعد ألعاب المحاكاة إعادة إنتاج صور لنشاطات واقعية، ففوائد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تثبيت كبير بالجزئيات، وتستوحي هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع، ولا تركز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع بل كذلك على المكانة التي تعطي للاعب نفسه (مريم قويدر، ص: 138).

ثالثا: إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية

❖ إيجابيات الألعاب الإلكترونية

- تقوية دقة الملاحظة وهذا أمر مهم للأطفال لزيادة ملكتهم.
- تساعد الألعاب في التركيز والخيال وذلك لإثارة الفكر بمتابعة الألعاب وحل الألغاز.
- تعزيز ثقة الطفل بالتكنولوجيا الحديثة.
- تنمية القدرات العقلية
- اعتياد الطفل على الفوز وتحقيق الذات من خلال المحاولة والخطأ

- تعلم الشخص الابتكار والتفكير والتخطيط بشكل سليم، فمعظم هذه الألعاب تعتمد على استراتيجيات للوصول إلى أعلى النقاط أو الهدف من اللعبة .
- تنمية الإبداع والابتكار في إيجاد ألعاب حاسوبية وتصميمها من قبل الأطفال وتخزينها على الحاسوب وتبادلها مع الأصدقاء .
- الابتعاد عن الانحرافات الجسدية والضلالات الفكرية لانشغال تفكير الطفل المتواصل بالألعاب شديدة التنوع(حوامدة، 2006، ص: 192) .

❖ سلبيات الألعاب الإلكترونية

أما سلبيات الألعاب الإلكترونية فتتجلى في:

- ضعف البناء الجسدي وتراخي العضلات البدنية وذلك لابتعادهم عن ممارسة النشاطات الرياضية التي تكسب الجسم قوة وفاعلية.
- الاهتمام المتزايد بألعاب الحاسوب يشتت أذهان الأطفال عن متابعة تحصيلهم.
- الاضطراب العقلي نتيجة تناقض طبيعة الألعاب الحاسوبية في الجهاز وحققتها الواقعية في الحياة.
- زرع هذه الألعاب العنف في مستعملها؛ لأن معظم الألعاب تعتمد على فنون القتال.
- تؤثر سلبا على علاقات الطفل الاجتماعية بالانطواء والعزلة(الهدلق، ص: 44).

وقد قال الأنصاري: " ورغم ما تقدم من تعداد لمجموع السلبيات غير أن هناك ثلاث تأثيرات سلبية حظيت بأكبر قدر من الدراسات والتمحيص هي: ظاهرة التقليد والمحاكاة، العنف والموقف المتحيز من الشعوب، لأن الطفل ذات متقلبة تتصل مع ما تراه معروضا على الشاشة من خلال حاسة الصبر التي تعد الأقوى من بين الحواس في التقاط الشفرات واكتساب المعلومات ويتفاعل المتلقي مع النص المعروض حينما يجد فيه ما يحاكي علقه ويحرك عواطفه ويلبي حاجاته المتنوعة" (الأنصاري حسن، 2007، ص: 98).

رابعاً: تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع

مما لا شك فيه أن الألعاب الإلكترونية لها تأثيرات مختلفة سواء على الفرد أو على المجتمع، لأن الارتباط بهذه الألعاب قد أصبح جزءاً لا يتجزأ عن ثقافتنا، الشيء الذي أدى إلى جدال بين العلماء حول مدى تأثير هذه الألعاب بكل أشكالها المختلفة سواء النفسية، أو الصحية، أو الاجتماعية، أو السلوكية، فما هو مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع؟

❖ التأثير الديني: إن مضامين بعض الألعاب الإلكترونية تكزن تحمل سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للدين الإسلامي، التي تؤثر سلباً على اللاعب، الشيء الذي يؤدي بتسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع معالم الدين الإسلامي وعادات وتقاليد المجتمع (الهدلق، ص: 43-49). كما أن اللعب بهذه الألعاب يجعل الكثير يضيعون أغلب العبادات خاصة الصلاة في أوقاتها، بحيث تجده منشغلاً ومرتبلاً بهذه الألعاب لساعات طوال، فيتهاون الشخص في ذلك ويتماطل ويتكاسل على أداء صلاته وقد يؤدي به ذلك إلى عدم الصلاة بتاتا، كما أن التعاطي لهذه الألعاب تجعل الشخص منعزلاً ويحب ذاته فقط، فيقطع رحمه ولا يصلهم، كما قد يؤدي به ذلك إلى سرقة والديه لشراء أسطوانات الألعاب... فقد قال ماجد الزيودي: "أن احتواء بعض الألعاب الإلكترونية على مشاهد غير لائقة قد يؤدي إلى انتشار الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية التي تقسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء وبالتالي فهي تسهم في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة" (ماجد الزيودي، ص: 2).

❖ التأثير النفسي: إن الإفراط في الألعاب الإلكترونية له تأثيرات نفسية بحيث يتولد له السلوك الإدماني الوسواسي، ونزع الإنسانية عن اللاعب وحساسيته ومشاعره، مع ظهور اضطرابات نفسية حركية، وانحسار العزيمة والرغبة والإرادة، وكل هذا يؤثر على الشخص سلباً بما يشاهده من الألعاب الإلكترونية والأقراص المدمجة عبر شاشات التلفزيون والكمبيوتر وقاعات اللعب الإلكترونية بكونها تعمل على توليد نزعة لدى اللاعبين وتقوي إرادتهم لتوليد العنف والعدوانية والتقليد والكسل والخمول (عنو عزيزية، 2015، ص: 215). كما تؤكد السعد نورة: "أنه وفقاً للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي. فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب

خلال الخمسة والثلاثين عاما الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاعتداءات والاعتمادات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام والألعاب الإلكترونية، ويتم تقديمه للأطفال والمراهق" (السعد نورة، 2005، ص: 65).

❖ التأثير الصحي: إن الألعاب الإلكترونية لها أضرار خطيرة على صحة الشخص بحيث يتعرض مستعملها إلى إعاقة عقلية تجعله يفقد توازن عقله خاصة إذا كان اللعب بشكل متواصل لمدة طويلة يؤدي إلى ضعف خلايا المخ، كما تؤثر الألعاب الإلكترونية على النظر، قد يصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب أو الهواتف التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب، كما أن حركة العينين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يزيد من فرص إجهادها، هذه بدورها تؤدي إلى حدوث احمرار بالعين وجفاف وحكة وزغللة، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع، كما أن بقاء الأطفال في المنازل في ساعات النهار لممارسة الألعاب الإلكترونية، وعدم الخروج للتعرض لأشعة الشمس والحصول على الفيتامينات المطلوبة لنمو العظام يتسبب في المستقبل بإصابتهم بنقص فيتامين "د"، ويؤدي إلى إصابتهم بهشاشة العظام بصورة مبكرة عن غيرهم وآلام في الظهر وفي الركبتين قد تتطور إلى التهابات في المفاصل، كما أن بقاء الأطفال لساعات طويلة معا في غرف ضيقة أو محدودة التهوية تتسبب في إصابتهم بفيروسات بالجهاز التنفسي، وبزيادة احتمالات الإصابة بالأمراض المعدية (الشحروني، ص: 71).

❖ التأثير السلوكي والأخلاقي: للألعاب الإلكترونية تأثيرا على سلوك الأطفال فهي تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل وخاصة وأنه صغير السن ولا يعرف مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك والقيم والدين، حيث أن السلوك العدواني لدى الطفل جراء الممارسة المتكررة لهذه الألعاب يجعله فرد يميل للجريمة والقتل بطريقة الشعورية ويحدث اصطدام بينه وبين أبناء جنسه أو حتى مع الكبار، كما أن هذه الممارسة المستمرة لهذا النوع من الألعاب تجعل الطفل يبتعد في تصرفاته عن الطفولة

الحقيقية فينسى بذلك طرق اللعب التقليدية مما يجعله شخصا غير متوازن في حياته(أمانى خميس، ص: 160).

❖ التأثير العلمي والعملي: إن استخدام الألعاب الإلكترونية من طرف الأطفال والمراهقين والشباب ساعات طويلة أمام أجهزة الألعاب الإلكترونية الذي يجعلهم يهملون دروسهم وواجباتهم المدرسية، ويقل ميلهم للمطالعة وقراءة الكتب، ويزيد ضعفهم في التحصيل الدراسي، مما يخلق مجتمعا أميا يفتقر للأدمغة البشرية والعلماء والمفكرين، ويصبح مجتمعا مستهلكا لا منتجا(زعزونة حسين، ص: 132).

خاتمة

ومن خلال ما سبق نستنتج أن الألعاب الإلكترونية تعد من الوسائل الترفيهية الحديثة التي لقيت اهتماما كبيرا، والتي شاعت في الكثير من المجتمعات دونما استثناء بين مجتمع وآخر، وهذا بمختلف أنواعها وأشكالها، غير أن الاستخدام المفرط في استعمالها له آثار وأضرار سلبية على الفرد والمجتمع بحيث أصبحت تهدد الصحة الجسدية والنفسية والاجتماعية والعلمية والثقافية نتيجة الإقبال الكبير على استعمال الألعاب الإلكترونية وعلى استحوادها على اهتماماته. فلهذا يجب توعية مستعملي الألعاب الإلكترونية من مخاطر هذه الألعاب، مع وضع برامج تربية وصحية من أجل عقلنة الألعاب الإلكترونية وبيان أضرارها، وإنشاء وتفعيل المؤسسات والجمعيات من أجل بث ندوات حوارية لبيان مدى خطورة هذه الألعاب.

المصادر والمراجع

- انطون نعمة، 2000، المنجد في اللغة العربية المعاصرة، دار المشرق، لبنان، الطبعة الأولى.
- أحمد بن فارس بن زكرياء القزويني الرازي، 1399 هـ - 1979 م، معجم مقاييس اللغة، تحقيق: عبد السلام محمد هارون، دار الفكر عام النشر.
- الأنصاري حسن، 2007م، تلقي الطفل العربي، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس، العدد2.
- الختاتنة، محسن سامي، 2012م، سيكولوجية اللعب، دار الحامد للنشر والتوزيع، عمان، الطبعة الأولى.
- السعد، نورة، 2005م، الخطر في ألعاب الفيديو للأطفال، جريدة الرياض.
- الشحروري، مها حسين، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها، دار المسيرة، عمان.
- أماني خميس محمد عثمان، أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية، المجلة العلمية لكلية التربية، جامعة أسيوط، مجلد34، العدد1.
- إميل دور كايم، 1966، علم اجتماع وفلسفة، ترجمة: حسن أنيس، نشر مكتبة الأنجلو المصرية، الطبعة الأولى.
- باسم علي حوامدة، 2006م، وسائل الإعلام والطفولة، دار جرير للنشر والتوزيع، الأردن، الطبعة الأولى.
- ر.م. ماكينثر شارلزبيج، المجتمع، ترجمة: علي أحمد عيسى، دار الكتب العلمية، الطبع الأولى.
- رتيمة، مسيحة، الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي، رسالة ماجستير في علم الاجتماع، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد خيضر - بسكرة، الجزائر.
- ز عنزنة، حسين إسماعيل، الألعاب الإلكترونية وواقع أطفالنا، مجلة الشقائق، العدد 61 .
- عبد الرزاق بن إبراهيم القاسم، العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني، جامعة الإمام محمد بن سعود، السعودية، الطبعة الأولى.
- عبد الله بن عبد العزيز الهدلق، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها، جامعة الملك سعود، الرياض، الطبعة الأولى.
- عمر معن خليل (1991). نقد الفكر الاجتماعي المعاصر. (ط2). بيروت: دار الأفاق الجديدة.
- عنو عزيزية، أثار الألعاب الإلكترونية على الخصائص النفسية السلوكية لدى الطفل، حوليات مجلة قالمة للعلوم الاجتماعية والإنسانية، العدد 11، 2015م، ص: 215.
- فاطمة همال، 2012، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير، تخصص الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم السياسية، جامعة الحاج لخضر باتنة.
- قويدر، مريم، 2012، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر، الطبعة الأولى.
- ماجد محمد الزيودي، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، المجلد 10، العدد 1.
- محمد امحد صوالحة، 2007، علم النفس للعب، دار المسيرة، عمان، الأردن، الطبعة الثانية.

- نمرود بشير، 2008، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (12-15 سنة)، مذكرة ماجستير، معهد التربية البدنية والرياضية، جامعة الجزائر، الجزائر.
- نورا طلعت اسماعيل رمضان، العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت لعبة بيجي نموذجاً، المجلة العربية للنشر العلمي، العدد 14.
- جبران مسعود، 2005، الرائد معجم الألفائي في اللغة والإعلام، دار العلم للملايين، بيروت، الطبعة الثالثة.
- حسن عبد الرزاق منصور، بناء الإنسان، عمان- الأردن، الطبعة الثانية، أمواج للنشر والتوزيع.
- Salan,K, &Zimmerman,E(2004).Rules of play, Game design fundamentals, Cambridge,MIT, press.