رؤية تربوية إسلامية مقترحة لتعزيز دور الأسرة في التعامل السليم لتلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي مع الألعاب الإلكترونية

إعداد

أ/ أميـــر رزق حسن طايل

المعيد بقسم التربية الإسلامية- كلية التربية بالدقهلية- جامعة الأزهر

د/ كمال عجمي حامد عبد النبـي

أستاذ التربية الإسلامية المساعد، كلية التربية- جامعة الأزهر بالقاهرة

د/ محمد محمد علي علي خفاجي

مدرس التربية الإسلامية

كلية التربية- جامعة الأزهر بالدقهلية

د/ سيد سيد أحمد غريب

مدرس المكتبات والمعلومات وتكنولوجيا التعليم

كلية التربية- جامعة الأزهر بالقاهرة

رؤية تربوية إسلامية مقترحة لتعزيز دور الأسرة في التعامل السليم لتلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي مع الألعاب الإلكترونية

أمير رزق حسن طايل[1]، كمال عجمي حامد عبد النبي[2]، محمد محمد علي علي خفاجي[3]، سيد سيد أحمد غريب[4]

[1 3]قسم التربية الإسلامية، كلية التربية بالدقهلية، جامعة الأزهر

[2]قسم التربية الإسلامية، كلية التربية بنين بالقاهرة، جامعة الأزهر

[4]قسم المكتبات والمعلومات وتكنولوجيا التعليم، كلية التربية، جامعة الأزهر بالقاهرة

[1]**البريد الالكتروني للباحث الرئيس: amirtayel@gmail.com**

المستخلص:

هدفت الدراسة إلى وضع رؤية تربوية إسلامية مقترحة لتعزيز دور الأسرة في التعامل السليم لتلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي مع الألعاب الإلكترونية، وذلك من خلال الوقوف على نظرة الإسلام للعب، واستخدمت الدراسة المنهج الأصولي وذلك للاستفادة منه في تحديد معالم اللعب في الإسلام، وذلك من خلال جمع النصوص المتعلقة به من القرآن الكريم والسنة النبوية المطهرة، ومعرفة دلالات النصوص بالعودة إلى كتب التفسير وكتب الحديث، ومعاجم اللغة، وفهم السلف الصالح لهذه النصوص وتطبيقهم لها، كما استخدمت المنهج الوصفي، حيث يتم من خلاله الوقوف على واقع الأُسر المصرية في كيفية التعامل مع الألعاب بوجه عام، والألعاب الإلكترونية بوجه خاص. وكشفت الدراسة أن للألعاب الإلكترونية العديد من الخصائص التي تُميزها عن غيرها من الألعاب؛ لذلك تجذب الأطفال لها بشكل كبير، كما كشفت عن آثارها الإيجابية والسلبية على الأطفال، وأبرزت التحديات التي تحول دون قيام الأسرة بدورها الأمثل في حماية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية، كما أظهرت واقع دور الأسرة في تعامل التلاميذ مع الألعاب الإلكترونية، وتوصلت إلى أن الأسرة هي الحاضنة الأولى للأطفال، وتُعتبر إحدى المؤسسات الفاعلة التي يجب عليها أن تُحقق الأمن الإلكتروني لأبنائها.

الكلمات المفتاحية: الأسرة، الأطفال، التعليم الأساسي، الألعاب الإلكترونية.

A proposed Islamic educational vision to enhance the role of the family in the proper handling of electronic games by students of the first cycle of basic education

Amir Rizk Hassan Tayel[1], Kamal Ajami Hamed Abdel Nabi[2], Muhammad Muhammad Ali Ali Khafaji[3], Syed Sayed Ahmed Gharib[4]

[1 -3]Department of Islamic Education, Faculty of Education in Dakahlia, Al-Azhar University

[2]Department of Islamic Education, Faculty of Education for Boys, Cairo, Al-Azhar University

[4]Department of Libraries, Information and Educational Technology, Faculty of Education, Al-Azhar University, Cairo

[1]**Corresponding author E-mail**: **amirtayel@gmail.com**

Abstract:

The study aimed to develop a proposed Islamic educational vision to enhance the role of the family in the proper dealing of students in the first stage of basic education with electronic games, by standing on the Islamic view of play, and the study used the fundamentalist approach in order to benefit from it in defining the features of play in Islam, through Collecting texts related to it from the Holy Qur'an and the purified Sunnah of the Prophet, knowing the implications of the texts by referring to the books of interpretation, hadith books, and language dictionaries, and understanding the righteous predecessors of these texts and their application to them. Games in general, and electronic games in particular. The study revealed that electronic games have many characteristics that distinguish them from other games. Therefore, it attracts children to it greatly, as it revealed its positive and negative effects on children, and highlighted the challenges that prevent the family from playing its optimal role in protecting children from the dangers of electronic games, and also showed the reality of the role of the family in dealing with students with electronic games, and concluded that the family is The first incubator for children, and it is considered one of the effective institutions that must achieve electronic security for its children.

Keywords: family, children, basic education, electronic games,

مقدمة:

يحتاج الإنسان في كثير من الأحيان إلى الترفيه والترويح عن النفس، وذلك بالنسبة للكبير اليافع، وتزداد درجة هذا الاحتياج عند الطفل الصغير، ويظهر ذلك في ممارسته للألعاب بمختلف أنواعها، فاللعب للأطفال كالماء للإنسان، ونظرًا للأهمية البالغة لمرحلة الطفولة فقد اهتم بها الإسلام اهتمامًا خاصًا حيث إنها تمثل مرحلة الأساس في بناء وتشكيل الفرد وتكوين عقليته.

وقد جاء اهتمام الإسلام بالطفل وتربيته في القرآن الكريم في قوله تعالى (**وَإِذْ قَالَ لُقْمَٰنُ لِٱبْنِهِۦ وَهُوَ يَعِظُهُۥ يَٰبُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِٱللَّهِۖ إِنَّ ٱلشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ ١٣** (لُقْمَان:)، فهذا دليل صريح على وجوب تقديم النصيحة من الأب لابنه وتوجيهه وإرشاده إلى ما فيه الخير والصلاح، وكذلك في قوله تعالى: (**يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ قُوٓاْ أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا**) (سورة التَّحْرِيم):. فكما يُسأل الإنسان عن نفسه، فهو مسؤول عن أبنائه ويلزمه دعوتهم الى تقوى الله، كما أن يعقوب عليه السلام لم يسمح ليوسف بالذهاب مع إخوته إلا بعد أن قالوا لأبيهم (**أَرْسِلْهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعْ وَيَلْعَبْ وَإِنَّا لَهُۥ لَحَٰفِظُونَ ١٢**) (سورة يُوسُف)

ولم تغفل السنة النبوية الشريفة الطفل، وإنما اهتمت به، وأتاحت له الفرصة في الحركة واللعب، فالأطفال يملكون قدرًا من النشاط الزائد سواء أكان ذلك داخل المنزل أم خارجه، ويؤدي هذا النشاط في حياة الطفل دورًا مهمًا في مساعدته على النمو الجسمي والنفسي والاجتماعي، فهو طريق الطفل إلى المعرفة وإدراك العالم الخارجي(حسين:2008، 79).

ومن مظاهر اهتمام النبي ﷺ بلعب الأطفال ما رُوي عن عبد الله بن الحارث قال: كان رسول الله ﷺ يَصُفُّ عبدَ الله وعبيد الله وكَثيراً بني العباس، ثم يقول: "من سَبَقَ إليَّ فله كذا وكذا"، قال: فيستبقون إليه، فيقعون على ظهره وصدره، فيقبّلهم، ويَلزَمُهُمْ"(ابن حنبل:1995، 420)، وهذا دليل على أن النبي ﷺ كان يُتيح للصبيان فرصة اللعب أمامه ويُشجعهم على ذلك(حسين:2008، 81).

أما عن مظاهر اهتمام الخلفاء الراشدين _رضوان الله عليهم_ بلعب الأطفال، فيظهر في الكثير من المواقف فعندما مر أمير المؤمنين عمر بن الخطاب رضي الله عنه مرة في طريق من طرق المدينة، وأطفال هناك يلعبون، وفيهم عبد الله بن الزبير وهو طفل يلعب، فهرب الأطفال هيبة من عمر ووقف ابن الزبير ساكتًا لم يهرب، فلما وصل اليه عمر قال له: لمَ لم تهرب مع الصبيان؟ فقال على الفور: لست جانيًا فأفر منك، وليس في الطريق ضيق فأوسع لك(علوان:1992، 304، 305)، فلم ينكر عمر بن الخطاب_ رضي الله عنه_ على الأطفال لعبهم.

ومع الأهمية الكبيرة للعب عند الأطفال على كافة المستويات تربويًا، واجتماعيًا، وإبداعيًا، ونفسيًا إلا أن الإفراط في ممارسته له العديد من السلبيات.

وقد غزت- اليوم- الألعاب الإلكترونية كل منزل تقريبًا، وأصبح الجميع من الكبار والصغار يُمارسون هذه الألعاب، وذلك بسبب توفر الأجهزة الإلكترونية وتطور التقنيات، ولكن التأثير الأكبر من هذه الألعاب واقع على الأطفال أكثر من وقوعه على الكبار، والأكثر تضررًا هو الطفل، وقد بينت العديد من الدراسات أن كثرة ممارسة الأطفال لهذه الألعاب إلى حد الإدمان قد ينمي العدوانية بداخلهم التي قد تقودهم إلى ارتكاب الجرائم، كما قد ينمي لديهم الفشل في الحياة العملية، وفقدان الإرادة، وفقدان مهارات التواصل مع الآخرين، وفقدان الذكاء وروح

الإبداع، كما بينت الدراسات أن كثرة ممارسة الأطفال لهذه الألعاب قد يؤدي إلى أن يصبح الطفل أكثر عُرضة للإخفاق الدراسي، وتقودهم إلى إهمال واجباتهم المدرسية، وتدفعهم إلى التأخر الدراسي، ومن ثم الهروب من المدرسة والعزوف عن الدراسة، مما يُؤدي إلى اضطرابات ومشاكل في التعليم، إلى جانب ضعفهم في الحوار والتعبير عن أفكارهم(بالطاهر:2018، 39، 47).

ولقد أدى انتشار الكمبيوتر وألعاب الفيديو والإنترنت في السنوات الأخيرة إلى بروز دورها بوضوح في حياة الأطفال؛ حيث تجذب الألعاب الإلكترونية الأطفال في العالم الافتراضي، وتأسرهم بسرعة فائقة، ورغم إيجابياتها في جوانب عديدة إلا أن ثمة انعكاسات سلبية نفسية واجتماعية وصحية على الطفل ما يتطلب مراعاة خاصة، فقضاء ساعات طويلة أمام الهواتف الذكية وألعاب الإنترنت دون مراقبة من الأسرة يزيد مخاطر الانطوائية والعدوانية والعزلة لدى الأطفال وتتطور لأمراض نفسية، إنها ألعاب وبرامج التسلية والترفيه للجيل الجديد، إنها الألعاب العصرية التي بدأ الأطفال يفضلونها على الألعاب التقليدية التي طالما اعتادوا ممارستها لتطغى وتفرض نفسها عليهم رغم ما تحتويه من بعض المخاطر الدينية والصحية والسلوكية والاجتماعية والاقتصادية التي ينبغي الالتفات إليها(صبطي:2020، 61، 80).

والأسرة هي الركيزة الأساسية لأي مجتمع، لذا كانت العناية مطلوبة على نحو ضروري بهذه الركيزة فإذا صح أساس البناء، أصبح البناؤون مطمئنين الي الأرضية التي سيعتلي عليها البناء، مما يوفر شعورًا وافرًا بالأمان لساكنيه في يوم من الأيام(الحلبي:2001، 11).

ويقول ابن القيم رحمه الله منبهًا إلى أهمية دور الأسرة في التربية: "وأكثر الأولاد إنما جاء فسادهم من قِبَل الآباء وإهمالهم لهم، وترك تعليمهم فرائض الدين وسننه، فأضاعوهم صغارًا، فلم ينتفعوا بأنفسهم، ولم ينفعوا آباءهم كبارًا" (باشا:2010، 7).

فالأسرة هي أول من يحتضن الفرد ويرعاه منذ ولادته، وعلى هذا فهي المؤثر الأول في حياة الابن وتكوينه النفسي والسلوكي الذي سيترك آثاره في مجتمعة الذي يعيش فيه، والأسرة كذلك هي الأقوى في التأثير على الطفل، بحكم التصاق الطفل بها، وقضاءه أطول فترة من طفولته في كنفها(الحنتوشي:2017، 186).

وتعد الأسرة هي التربة الخصبة للتربية البناءة المثمرة، والأسرة مسؤولة عن توجيه الأطفال والأخذ بأيديهم، فهم أمانة في عنقها، ونعمة من نعم الله على الأسر، ولكنها نعمة مقرونة بتكليف وهو التربية، ولولا هذا التكليف لكانت نعمة الأولاد من العبث، والإنسان مسؤول يوم القيامة عن هذه النعمة هل حافظ عليها أم ضيعها؟(بنعزوز:2010، 76)، يقول الله تعالى: (**يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ قُوٓاْ أَنفُسَكُمۡ وَأَهۡلِيكُمۡ نَارٗا وَقُودُهَا ٱلنَّاسُ وَٱلۡحِجَارَةُ عَلَيۡهَا مَلَٰٓئِكَةٌ غِلَاظٞ شِدَادٞ لَّا يَعۡصُونَ ٱللَّهَ مَآ أَمَرَهُمۡ وَيَفۡعَلُونَ مَا يُؤۡمَرُونَ ٦**) التَّحْرِيم :6.

ورغم أن معظم الإباء والأمهات لديهم قدرٍ كافٍ من الثقة في قدراتهم الذاتية، إلا أن بعض الآباء ممن يستخدمون الأجهزة الرقمية داخل الأسرة، يُعانون من عدم الثقة في مهاراتهم الحاسوبية واستخدام الإنترنت في الوصول إلى المعلومات عبر مواقع الويب؛ مما جعل من برامج التربية الوالدية أهمية باعتبارها عنصرًا فعالًا في الاستجابة إلى متطلبات وتداعيات التربية في العصر الرقمي (حوالة:2017، 302).

مشكلة الدراسة:

يتضح مما سبق أن اللعب مدخل وظيفي لعالم الطفولة، ووسيط تربوي لتشكيل شخصية الفرد في سنوات طفولته، وهي تلك الفترة التكوينية التي تجمع النظريات على أهميتها كركيزة أساسية للفرد في مراحل نموه المتعاقبة، ويعد اللعب مظهرًا من مظاهر سلوك الإنسان في مراحل الطفولة التي تعد مرحلة وضع اللبنات الأولى في تكوين شخصية الفرد(سرج:2009، 7).

ولقد نجحت صناعة الألعاب الإلكترونية في جذب المستهلكين الصغار من الناحية الفنية إلى اللعبة، حيث أصبح اللعب أسهل، ولا يتطلب استخدام مهارة الحاسوب، كما أن الحواسيب الشخصية المحمولة ساعدت على الانتشار الواسع لهذا النوع من الألعاب، وأتاحت للأطفال فرصة التجريب في مجالات يصعب عليهم دخولها في الواقع دون خطر المسؤولية أو العقاب، وهكذا أصبحت الألعاب الإلكترونية عنصرًا مهمًا في حياة الأطفال(الخليفة:2016، 20).

ومع التطور السريع للهواتف الذكية والشبكات اللاسلكية، أصبحت ممارسة الألعاب عبر الإنترنت في أي وقت وفي أي مكان أحد الأشكال الرئيسة للترفيه لدى الأطفال، وأدى الوصول المريح إلى ألعاب الإنترنت إلى زيادة عدد الأطفال الذين يُمارسون هذه الألعاب(عبد النبي:2021، 2).

ولا تخلو هذه الألعاب من سلبيات تؤثر على الأطفال الذين لا يستطيعون التمييز بين الصالح والطالح بعد؛ حيث يتعلق بها الأطفال إلى درجة أنها أصبحت تستحوذ على عقولهم، حيث انتشرت هذه الألعاب بسرعة رهيبة في المجتمعات العربية فلا يكاد يخلو بيت منها حتى أصبحت أهم هدية يمكن تقديمها للأطفال دون وعي من معظم أولياء الأمور بمخاطر التعلق بها إلى درجة الإدمان؛ مما يؤثر سلبًا على التحصيل الدراسي للأطفال، كما تؤدي إلى مشاكل سلوكية كالعنف والانسحاب الاجتماعي بالإضافة إلى المخاطر الصحية التي تهدد الأطفال(عبد العليم:2021، 1).

وقد بات الهاتف المحمول هو الهدية شبه الرسمية والوجبة الدسمة التي يقدمها الآباء إلى أبنائهم؛ مما دفع بهم بطبيعة الحال إلى الدخول إلى عالم الإنترنت، وممارسة الكثير من الألعاب الإلكترونية رغم ما تحويه من مخاطر نفسية، وصحية، وجسدية، وعقائدية، وعقلية، واجتماعية.

ومن خلال عمل الباحث معلمًا لمدة سبع سنوات وتعامله مع التلاميذ قبل انتقاله للعمل بجامعة الأزهر، بدا له انشغال واهتمام الكثير من التلاميذ بالهواتف المحمولة وما عليها من ألعاب وتطبيقات، وذلك يرجع إلى قيام أولياء الأمور بتلبية رغبات أبنائهم، وتوفير تلك الأجهزة لهم دون وعي تام بما تدسه الأجهزة وما عليها من سموم وما تحويه من مخاطر، وهو ما دفع الباحث للقيام بهذه الدراسة.

والأبناء يتلقون عن الأسرة مختلف المهارات والمعارف الأولية، كما أنها تعد بمثابة الرقيب على وسائط التنشئة الأخرى، ويبرز دورها في توجيه وإرشاد الأبناء من خلال عدة أساليب تتبعها في

تنشئة الأبناء، وهذه الأساليب قد تكون سوية أو غير ذلك، وكلاهما ينعكس على شخصية الأبناء وسلوكهم سواء بالإيجاب أم السلب(البحري:2010، 72).

وقد أوصت بعض الدراسات بتوعية الوالدين لمعرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية وأيضًا توعية وإرشاد الأطفال لمعرفة أضرار الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تترك آثارًا على سلوك الأطفال، ومن هذه الدراسات دراسة علي سليمان الصوالحة (الصوالحة:2016، 177)، وأثبتت العديد من الدراسات العلمية أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية ومنها دراسة أماني خميس محمد عثمان (عثمان:2018، 126).

أسئلة الدراسة:

في ضوء ما سبق يُمكن صياغة مشكلة الدراسة في السؤال الرئيس التالي:

ما الرؤية التربوية الإسلامية المقترحة لتعزيز دور الأسرة في التعامل السليم لتلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي مع الألعاب الإلكترونية؟

ويتفرع من هذا السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

1. ما فلسفة اللعب، وما ضوابطه في التصور التربوي الإسلامي؟
2. ما الانعكاسات الإيجابية والسلبية لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية ؟
3. ما الانعكاسات السلبية للألعاب الإلكترونية على تلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي؟
4. ما التحديات التي تواجه الأسرة في حماية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية؟
5. ما واقع دور الأسرة المصرية في التعامل السليم لتلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي مع الألعاب الإلكترونية؟

أهداف الدراسة:

هدفت الدراسة إلى وضع رؤية تربوية إسلامية مقترحة لتعزيز دور الأسرة في التعامل السليم لتلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي مع الألعاب الإلكترونية.

أهمية الدراسة:

- تأتي أهمية الدراسة من أهمية الموضوع الذي تتصدى له، فهي تسعى لمعرفة الإطار الفكري والفلسفي للعب، ومعرفة الانعكاسات الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية على تلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي.
- أهمية المرحلة العمرية التي تستهدفها، حيث تستهدف الدراسة مرحلة من أهم مراحل النمو وأخطرها في حياة الفرد وهي مرحلة الطفولة التي تشكل من خلالها شخصية الفرد.
- توفير معلومات تزيد من وعي الأسرة والمربين بالدور الخطير الذي تلعبه الألعاب الإلكترونية، مما يسهم في تبني أساليب جديدة في تنشئة الطفل وتعليمه.

- تُعد استجابة لتوصيات بعض الدراسات والأبحاث بتثقيف الوالدين لمعرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، وأيضًا توعية وإرشاد الاطفال لمعرفة أضرار الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تترك آثارًا على سلوكهم.
- تفيد الدراسة معلمين الحلقة الأولى من التعليم الأساسي في التعامل السليم مع تلاميهم أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية داخل الصف وخارجه أثناء تواجدهم بالمدرسة.
- تفيد واضعي المناهج في الاستفادة من الألعاب الالكترونية وتوظيفها في المنهج لجذب التلاميذ للتعلم والدراسة.

منهج الدراسة:

استخدمت الدراسة المنهج الأصولي: والذي يُعرف بأنه: "استخدام القواعد اللغوية والفقهية في الاستفادة من الآيات القرآنية والأحاديث النبوية، وما تتضمنه الشريعة من أحكام وتشريعات وتوجيهات تربوية ونفسية في تحليل ودراسة القضايا التربوية والنفسية"(الشيخ:2013، 23)؛ وذلك للاستفادة منه في تحديد معالم اللعب في الإسلام، وذلك من خلال جمع النصوص المتعلقة به من القرآن الكريم والسنة النبوية المطهرة، ومعرفة دلالات النصوص بالعودة إلى كتب التفسير وكتب الحديث، ومعاجم اللغة، وفهم السلف الصالح لهذه النصوص وتطبيقهم لها.

المنهج الوصفي: والذي يهدف إلى جمع الحقائق والبيانات عن ظاهرة أو موقف معين يغلب عليه صفة عدم التحديد، ودراسة الحقائق الراهنة المتعلقة بطبيعة الظاهرة، أو الموقف أو مجموعة من الأحداث والأوضاع، مع محاولة تفسير هذه الحقائق تفسيرًا كافيًا(عبد الحميد، خيري:1996، 136)، حيث يتم من خلاله الوقوف على واقع الأُسر المصرية في كيفية التعامل مع الألعاب بوجه عام، والألعاب الإلكترونية بوجه خاص.

حدود الدراسة:

تتمثل محددات الدراسة في وضع رؤية تربوية إسلامية مقترحة لتعزيز دور الأسرة في التعامل السليم لتلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي مع الألعاب الإلكترونية.

مصطلحات الدراسة:

الرؤية التربوية الإسلامية:

يُعرف الباحث الرؤية التربوية الإسلامية بأنها: كل ما قدَّمه العلماء المسلمون، والتربويون من أفكارٍ وممارساتٍ، تتعلق بدور الأسرة في التعامل السليم لتلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي مع الألعاب الإلكترونية، مستندين ومسترشدين في ذلك كله بكتاب الله وسنة نبيه صلى الله عليه وسلم.

الألعاب الإلكترونية:

يُقصد بالألعاب الإلكترونية: جميع ألعاب الفيديو الإلكترونية التي يتم الوصول لها عن طريق تطبيقات الهواتف النقالة أو الأجهزة الكفية، سواء كان استخدامها أثناء عمل الإنترنت أو من دون وجوده(الرويس:2022، 598).

ويُعرف الباحث الألعاب الإلكترونية إجرائيًا بأنها: تلك الألعاب الرقمية التي يتم عرضها عبر العديد من الأجهزة كالهاتف المحمول، والآي باد، والتابلت، والكمبيوتر.

الدراسات السابقة:

1- هدفت دراسة(محمد2010م) إلى تحديد المشكلات الاجتماعية المرتبطة بممارسة تلاميذ المرحلة الابتدائية لألعاب التسلية الإلكترونية، وذلك من خلال تحديد تأثير إدمان ممارسة التلميذ لألعاب التسلية الإلكترونية على علاقاته بأعضاء أسرته، كما هدفت إلى تحديد المشكلات الصحية المرتبطة بإدمان ممارسة تلاميذ المرحلة الابتدائية لألعاب التسلية الإلكترونية، واستخدمت الدراسة المسح الاجتماعي، وتم أخذ عينة مكونة من 200 تلميذ بالصف السادس الابتدائي بمدرسة الرافعي الابتدائية التابعة لإدارة شرق شبرا الخيمة.

وتوصلت الدراسة إلى أن ألعاب التسلية قللت من فرص جلوس التلاميذ مع والدهم بنسبة 89% بسبب قضاء وقتهم في ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية، كما توصلت إلى أن قدرة الطفل على الرؤية قد ضعفت بعد إدمانه لألعاب التسلية الإلكترونية بنسبة 95،8%، وتوصلت أيضًا إلى أن التلميذ يشعر بألم في ظهره من كثرة جلوسه أمام الكمبيوتر بنسبة 94،2%.

2- هدفت دراسة(عثمان2018م) إلى التعرف على تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية، ولتحقيق أهداف البحث استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي.

وتوصل البحث إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك عوامل تدفع الأطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل والتصور، وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة، كما توصل إلى أن الألعاب الإلكترونية التي تُمارَس عبر الإنترنت تسهم في تحسين بعض المهارات الأكاديمية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، ومهارات حل المشكلات، علاوة على استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول الأطفال؛ مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسر، كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة.

وأوصى البحث بضرورة إحاطة التربويين وأولياء الأمور بأهم الجوانب الإيجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية؛ بهدف العمل على تعزيز الجوانب الإيجابية والحد من آثار الجوانب السلبية، وتفعيل دور هيئات الرقابة الحكومية والمختصة في مراقبة ما يطرح بالأسواق من هذه الألعاب، وضرورة إشراف الأهل على شراء برامج الألعاب المناسبة لأعمار أطفالهم، فضلًا عن تفعيل دور المدرسة في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على تلك الألعاب، وكيفية ممارستها بصورة صحيحة.

3- هدفت دراسة(إبراهيم2021م) إلى التعرف على ظاهرة الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على مستخدميها من الأطفال، وتحديد مدى خطورة الألعاب الإلكترونية على صحة الطفل النفسية خاصة التي تستلزم تركيزًا كبيرًا، كما هدفت إلى محاولة إيجاد بدائل ترفيهية تحفيزية للطفل بدل المكوث أطول في اللعب إلكترونيًا.

وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج تمثلت في إظهار مدى خطورة الألعاب الإلكترونية، كتأثيرها على نمو الطفل ونشاطه الذهني، كما تعزله اجتماعيًا وتكسبه طبائع عدوانية، كما تؤثر على نفسية الطفل وسلوكه وذلك من خلال اعتماده على الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تُكسبه سلوكًا عدوانيًا على الذات والممتلكات العامة، كما تؤثر هذه الألعاب على التوافق النفسي للطفل الذي يُعيق القدرة على بناء شخصية سوية قادرة على التفاعل مع المجتمع، كما تؤثر الألعاب الإلكترونية سلبًا على التحصيل الدراسي مما يؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية وتفضيل اللعب إلى وقت متأخر على الاهتمام بالدروس، وأوصت الدراسة بمراجعة النظام الأسري بتفعيل دوره أكثر في تثقيف وتوجيه وإرشاد الأبناء وتربيتهم حتى سن متقدمة.

المحور الأول: الإطار الفكري والفلسفي للألعاب الإلكترونية:

أولًا: مفهوم الألعاب الإلكترونية:

تعددت تعريفات الألعاب الإلكترونية نتيجة لكثرتها وانتشارها في الآونة الأخيرة، وأصبحت في متناول الصغار والكبار، فقد عرفها البعض بأنها الإلكترونيات المتعددة التي تُشكل ألعابًا متفاعلة، ويتم ذلك عن طريق استخدام الأجهزة الإلكترونية المعينة، أو الحواسيب والأجهزة الخلوية(أحمد، عبد المنعم:2022، 4).

ويعرفها البعض بأنها نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تُعرَض على شاشة التلفاز "ألعاب الفيديو" أو على شاشة الحاسوب "ألعاب الحاسوب"، والتي تُلعَب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين "التآزر البصري الحركي" أو تحدي الإمكانيات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية(برغش:2021، 17،18).

رسم توضيحي 1 خصائص الألعاب الإلكترونية

ويعرفها منسي بأنها: "نوع من الألعاب تظهر على شاشة الفيديو أو الحاسوب أو التلفاز يتمتع بلعبها الفرد ويرافقها حالة من التوتر والاضطراب والترقب والمتعة التي يعيش معها الفرد، ويمارس هذه اللعبة فرد واحد أو أكثر، ولها هدف معين وفيه بالنهاية فوز أو خسارة"(منسي:2012، 189).

ثانيًا: خصائص الألعاب الإلكترونية:

تتميز ألعاب الحاسوب بالعديد من الخصائص التي قد لا تتوفر في الألعاب الأخرى، كما أن هذه الخصائص تُضفي أهمية على تلك الألعاب في اللعب والترويح عن النفس، ومن أهم خصائص ألعاب الحاسوب ما يأتي(الخفاف:2015، 353)، (إسماعيل:2022، 28)، (قاصد: 2015،220):

1- التفاعل:

تتميز ألعاب الحاسوب بخاصية التفاعل التي تتمثل في شكل حوار الفرد مع برنامج اللعبة، إذ أن عملية تحديد كل موقف من مواقف اللعب لا تخضع لعوامل الصدفة أو تتم بعشوائية، بل تخضع إلى تحكم الفرد في اختيار طريقة اللعب المناسبة للموقف، ومن ثم يستجيب جهاز اللعبة إلى اختيارات الفرد وفقًا لقواعد اللعب المبرمجة بداخله، وهذا لا يتحقق إلا من خلال وجود نوع من التفاعل بين الفرد الذي يقوم باللعب وبرنامج الحاسوب.

2- **التزامن:**

حيث يتم عرض عناصر متنوعة ما بين صوت وصورة على شاشة الحاسب الآلي، وقد تظهر في نفس التوقيت أو في أوقات متفرقة، وهذا يعني التزامن في عرض المثيرات بمعنى التوافق بين الأحداث المتنوعة على شاشة واحدة.

3- الانتشار السريع:

نظرا للتقدم العلمي والتقني الذي طرأ على برامج الحاسوب وأجهزته، فقد غزت ألعاب الحاسوب المنازل والمكاتب والمقاهي، إلى جانب انتشارها في العديد من الأماكن الأخرى، ولقد ساعد انتشار هذه الألعاب أنها تحقق الربح السريع لأصحابها نظرا للإقبال عليها من قبل الأطفال والشباب، كما أن تسويقها لا يحتاج إلى تكلفة مالية مرتفعة، فضلًا عن أن تلك الأجهزة لا تتطلب شغل حيز أو مساحات واسعة.

4- سهولة الاحتفاظ بأجهزتها:

تتميز أجهزة الحاسوب بسهولة الاحتفاظ بأجهزتها سواء أكان في الجيب أم حملها في اليد، ويمكن استخدامها في العديد من الأماكن وفي الأوقات المختلفة.

5- اللعب الانفرادي:

يمكن للفرد اللعب بألعاب الحاسوب دون الحاجة إلى مشاركة زميل له في اللعب، حيث إن أجهزة الحاسوب مزودة ببرامج تقوم بتأدية دور الزميل في اللعب، وبذلك يتم القضاء على مشكلة عدم اللعب نتيجة لعدم وجود فرد آخر يتطلب اللعب تواجده.

6- **تسجيل نتائج اللعب الكترونيا:**

تعتمد ألعاب الحاسوب في تسجيل نتائجها أولًا بأول على الحاسوب، ففي الألعاب التي تتطلب تسجيل هدفٍ أو إصابة هدفٍ متحركٍ فإنه يتم احتسابه بطريقة الكترونية وفقًا للنقاط التي يجمعها الفرد الذي يقوم باللعب نتيجة لنجاحه في تسجيل هدف متحرك، كما يظهر على الشاشة عدد النقاط التي تم إحرازها في كل مرة والتي تقدر وفقا لصعوبة تسجيل أو إصابة الهدف.

7- **التحرر من الخصومة والنزاع:**

نظرا لأن عملية تسجيل النتائج في ألعاب الحاسوب تتم بطريقة الكترونية ولا تخضع للأهواء وللأخطاء الشخصية للفرد فإن ظهور الخصومة أو النزاع بين الأفراد أثناء اللعب نتيجة لاختلاف آرائهم حول حق إحداهما في نقطة مسجلة أو في احتساب هدف له أو إلغاء هدف عليه أو حول صحة الأداء لا يُرَى في ألعاب الحاسوب.

ومن خصائص الألعاب الإلكترونية أيضاً أنها توفر المتعة والترفيه والتسلية الاجتماعية وتشجع العمل الجماعي والتعاون والاتحاد، وتقوي المهارات الأكاديمية للطفل وتزيد من ثقته بنفسه ومن قدرته على حل المشكلات والمصاعب التي تُواجهه، إضافة إلى أنها تُكسبه زيادة متميزة في التنسيق والسرعة وتنشيط الذاكرة، حتى في القوة والعزيمة اللتيْن تمده بهما بعض الألعاب القتالية، والشيء الأساسي الذي لا يمكن تناسيه في خصائص الألعاب الإلكترونية أنها تستعمل التكنولوجيات الحديثة، فهي منتوجات رقمية إلكترونية تتطور مع التطور الرقمي والتكنولوجي الصناعي، أما من الجانب الاجتماعي فالشيء اللافت للنظر هو استعمال هذه الألعاب في العلاج النفسي والسيكولوجي للأطفال وإعادة تأهيلهم ومعالجة الذين يعانون من الاضطرابات العصبية الإدراكية(محمود:2018، 54).

ثالثًا: تصنيفات الألعاب الإلكترونية:

1- تصنيف الألعاب الإلكترونية وفقًا لعدد اللاعبين الممارسين للعبة:

تُصنف الألعاب الإلكترونية وفقًا لعدد اللاعبين الممارسين للعبة في آن واحد إلى ما يلي(محمود:2018، 36):

أ. الألعاب التي تُمارس من لاعب واحد:

هي الألعاب التي يُواجه فيها اللاعب خصمًا واحدًا وهو الآلة، وضمن هذه الألعاب تندرج ألعاب الحركة.

ب. الألعاب المتعددة اللاعبين (اللعب الجماعي):

تشتمل أيضًا على الألعاب التي تُمارس من لاعب واحد ما دامت هذه الألعاب تتيح صيغًا للعب منفردًا أو مع عدة لاعبين، غير أن دوافع اللاعبين في هذا النوع مختلفة جدًا، فإذا كان للألعاب بلاعب واحد بُعد تطويع اجتماعي يفلت أحيانًا من التحاليل النقدية والسطحية، فإن البُعد الاجتماعي هو في قلب الألعاب المتعددة اللاعبين. فاللعبة المتعددة اللاعبين يمكن أن تكون تعاونية، ذلك أن الألعاب التعاونية هي امتداد للألعاب المنفردة مع إضافة بُعد المجهود الجماعي من أجل التغلب على الآلة، كما يمكن أن تكون هذه الألعاب متعددة اللاعبين ألعابًا تنافسية، وهنا يمارس اللاعبون وحدهم أو ضمن فريق ضد بعضهم بعضًا.

ويُعرف اللعب الجماعي بأنه نشاط من اللعب الذي يمارسه الطفل مع أقرانه من شرائح عمرية مختلفة، ويظهر اللعب الجماعي في نشاط الألعاب الرياضية والمباريات والتمثيل وغير ذلك من الألعاب الجماعية التي تتصف بالتنظيم والتعقيد والنضج(صوالحة:2014، 79).

2- تصنيف الألعاب الالكترونية من حيث الهدف منها وشريحة مستخدميها:

صُنفت الألعاب الالكترونية من حيث الهدف منها وشريحة مستخدميها إلى ثلاثة أنواع رئيسة كما يلي(حسين:2013، 4)، (همال:2018، 35):

أ. **ألعاب المتعة والإثارة**: تهدف هذه الألعاب عموما إلى التسلية وشغل الفراغ وتعتمد على تفاعل المستخدم مع اللعبة في حالات تبدأ بمستويات بسيطة لتصبح معقدة وسريعة، وغالبا ما تتجاوز سقف قدرات المستخدم مهما أتقن تدريبه، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وتشد الانتباه لكثرة توالي المواقف فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع، ومن أمثلتها ألعاب السيارات وألعاب القتال.

ب. **ألعاب الذكاء**: تعتمد على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار وتتطلب إعمال الفكر في التعامل معها، وتكمن قوة الألعاب الإلكترونية والبرامج الحاسوبية في هذا المجال في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات واختيار الحلول المُثلى تبعًا لمعايير معينة وذلك في وقت قصير، ولعل الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال، إذ بات التعامل مع أجهزة الشطرنج الإلكترونية أو برامج الشطرنج الحاسوبية تحديًا كبيرًا يتجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين.

ج. **الألعاب التربوية والتعليمية**: تهدف إلى التوازن بين المتعة ونقل المعلومة بطريقة سهلة للمستفيد، وهي تغطي جميع الأعمار، وتتدرج من الألعاب البسيطة التي تُعلم الطفل قراءة الأرقام والحروف وكتابتها والألعاب التي تعلمه تركيب الجمل إلى الألعاب التي تهتم بالتثقيف العام ونقل المعلومات في مجالات عدة كالرياضيات والعلوم والتاريخ والجغرافية وتعليم اللغات، كما لها إمكانية إجراء اختبارات لتقويم مستوى المتعلم. وقد صُممت هذه الألعاب التعليمية بحيث تُشعر المتعلم أنه يلعب، ولكن بقياس التعلم وُجد أنه يتعلم الإبداع والابتكار ومستويات عُليا من الأهداف التعليمية.

رابعًا: عوامل انجذب الأطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية:

هناك العديد من العوامل التي تجذب الأطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية منها ما يلي(الشهراني:2020، 190)، (فهمي:2021، 78)، (بن قيم الجوزية: د.ت، 102):

1- **الجودة الفنية في الإخراج:** وذلك من خلال الميزانيات الضخمة التي تقوم عليها الشركات المنتجة للألعاب، واستعمال الأساليب المعاصرة للتسويق، مع الاستمرار في التطوير المستمر، والتحديث في إصدارات هذه الألعاب وميزاتها.

2- **إثارة المحتوى:** من حيث الرسوم والألوان، والأشكال ثلاثية الأبعاد، والأصوات، وسعة الخيال، والمغامرة، والإتقان في جعل مراحلها متسلسلة، ما أن ينتهي اللاعب من مرحلة حتى يندفع بشوق لما بعدها، فالألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها تجذب الأطفال؛ بما تُوحيه لهم من معارك في الأدغال، أو غزو الفضاء، أو تُوهمهم بدخول عصور ما قبل

التاريخ، مثل: قتال الديناصورات، وما لذلك، بالإضافة إلى اشتمالها على عدد من عوامل الجذب والخيال والمغامرة.

3- **وجود عنصر المنافسة** والمغالبة والتحدي، والاجتهاد في تحقيق الفوز "فإن النفس ينقاد لها داعيان: داعي الغلبة، وداعي الكسب". وهذا يكاد يكون موجودا في جميع الألعاب.
4- **الإيحاء بالواقعية**: بحيث يشعر اللاعب مع دقة التفاصيل وثلاثية الأبعاد أنه يعيش في عالمه الافتراضي الخاص، بحيث يركز في اللعبة، وربما لا يشعر بمن حوله.
5- **المحاكاة**: وهذا في بعض الألعاب التي تحتوي على شخصيات تحاكي بعض المشهورين من اللاعبين أو الأبطال في مفهوم من يمارس هذه الألعاب.
6- **عدم الاعتماد على الانترنت**، واتاحتها على الجوال وخاصة للمستويات الفقيرة من التلاميذ.
7- **التدرج** من السهولة للصعوبة للتعقيد، وكثرة المراحل...

المحور الثاني: اللعب من المنظور الإسلامي:

أولًا: نظرة الإسلام للعب:

الإسلام دين الواقع والحياة، يُعامل الناس على أنهم بشر لهم أشواقهم وطبيعتهم الإنسانية، إذ اهتم بكل ما تتطلبه الفطرة البشرية من سرور ومرح ومُزاح ومُداعبة؛ بشرط أن تكون هذه الأمور في حدود الشرع وفي نطاق الأدب، كما توجد وسائل شرعها الإسلام في الإعداد الجسمي تنبئ لكل ذي بصيرة أن الإسلام دين واقعي يُقر للمسلم اللعب واللهو المباح ما دام يُؤدي إلى نفع، وإذا كان اللعب من الأمور اللازمة للمسلم فإن لزومه للولد الصغير من باب أولى؛ وذلك لأمرين: أولهما: أن قابلية الولد الى التعليم وهو صغير أكثر من قابليته وهو كبير. ثانيهما: أن حاجة الولد الى اللعب وهو صغير أكثر بكثير من حاجته إليه وهو كبير (العناني:2014، 88).

فاللعب أمر ضروري للأطفال الصغار؛ فقد أشار القرآن الكريم إلى أن اللعب مطلب أساسي لتربية الأطفال في مرحلة الطفولة، فيما يرويه عن أخوة سيدنا يوسف عليه السلام **(قَالُواْ يَٰٓأَبَانَا مَا لَكَ لَا تَأۡمَنَّا عَلَىٰ يُوسُفَ وَإِنَّا لَهُۥ لَنَٰصِحُونَ ١١ أَرۡسِلۡهُ مَعَنَا غَدٗا يَرۡتَعۡ وَيَلۡعَبۡ وَإِنَّا لَهُۥ لَحَٰفِظُونَ ١٢)** سورة يُوسُف أي أرسله يسعى ويمرح ويلعب فيما يحل من نحو الاستباق وغيره(الأنباري:1992، 27)، (الماتريدي:2005، 214).

وقد قدرت السنة النبوية الشريفة حاجة الطفل إلى الحركة واللعب باعتبارهما وسيلة مهمة للنمو الجسمي والاجتماعي والنفسي، وأعطى الرسول ﷺ من نفسه المثل الأعلى في تقدير ذلك(حسين:2008، 81). فقد روي عَنْ عَبْدِ اللهِ بْنِ شَدَّادٍ، عَنْ أَبِيهِ قَالَ: «خَرَجَ عَلَيْنَا رَسُولُ اللهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فِي إِحْدَى صَلَاتَيِ الْعِشَاءِ، وَهُوَ حَامِلٌ حَسَنًا أَوْ حُسَيْنًا، فَتَقَدَّمَ رَسُولُ اللهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فَوَضَعَهُ، ثُمَّ كَبَّرَ لِلصَّلَاةِ، فَصَلَّى، فَسَجَدَ بَيْنَ ظَهْرَانَيْ صَلَاتِهِ سَجْدَةً أَطَالَهَا، قَالَ أَبِي: فَرَفَعْتُ رَأْسِي، وَإِذَا الصَّبِيُّ عَلَى ظَهْرِ رَسُولِ اللهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ وَهُوَ سَاجِدٌ، فَرَجَعْتُ إِلَى سُجُودِي، فَلَمَّا قَضَى رَسُولُ اللهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ الصَّلَاةَ، قَالَ النَّاسُ: يَا رَسُولَ اللهِ، إِنَّكَ سَجَدْتَ بَيْنَ ظَهْرَانَيْ صَلَاتِكَ سَجْدَةً أَطَلْتَهَا، حَتَّى ظَنَنَّا أَنَّهُ قَدْ حَدَثَ أَمْرٌ، أَوْ أَنَّهُ يُوحَى إِلَيْكَ قَالَ: كُلُّ ذَلِكَ لَمْ يَكُنْ، وَلَكِنَّ ابْنِي ارْتَحَلَنِي، فَكَرِهْتُ أَنْ أُعْجِلَهُ، حَتَّى يَقْضِيَ حَاجَتَهُ»(النسائي: 1986، 229). ففي الحديث تأكيد على أهمية حصول الطفل على حقه في اللعب وأن اللعب مهم للطفل، فالنبي ﷺ يُطيل السجود بشكل يلفت انتباه المصلين حتى ظنوا أن وحيا نزل أو حدث أمر ما، فيبين لهم ﷺ أنه أطال السجود لأجل أن يتمتع الطفل بحقه

كاملًا، فلا يرفع حتى تنتهي حاجة الطفل، وهذا يؤكد أن اللعب حق من حقوق الطفل ينبغي إعطاؤه كاملا مهما كانت الأسباب(الغامدي: 2015، 539).

وكان النبي ﷺ يمر على الأطفال يلعبون، فيُقِر ما هم فيه، ويُعلن عن رضاه ﷺ عما يفعلون بأن يُلقي التحية عليهم، ففي الحديث عَنْ ثَابِتٍ، قَالَ: قَالَ أَنَسٌ: "أَتَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: عَلَى غِلْمَانٍ يَلْعَبُونَ فَسَلَّمَ عَلَيْهِمْ"(أبو داود: د.ت، 352). كما كان دائمًا ﷺ ما يدفع الأطفال إلى اللعب ففي الحديث عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ، قَالَ: "دَخَلْتُ مَعَهُ الْمَسْجِدَ يَوْمَ الْجُمُعَةِ، فَرَأَى غُلَامًا، فَقَالَ لَهُ: يَا غُلَامُ اذْهَبِ الْعَبْ، قَالَ: إِنَّمَا جِئْتُ إِلَى الْمَسْجِدِ، قَالَ: يَا غُلَامُ اذْهَبِ الْعَبْ، قَالَ: إِنَّمَا جِئْتُ إِلَى الْمَسْجِدِ، قَالَ: فَتَقْعُدُ حَتَّى يَخْرُجَ الْإِمَامُ؟ قَالَ: نَعَمْ..."(ابن حنبل:2001، 190). ففي الحديث مراعاة لميول الأطفال وحاجتهم في هذه المرحلة العمرية، إذ كثيرًا ما يميلون إلى اللعب والمرح، فاللعب من أهم العوامل التي تُساعد الأطفال على نموهم وتُشبع ميولهم، فمن يُعارض الأطفال في لعبهم إنما يُعارض الحياة عندهم.

ومن الأحاديث النبوية الشريفة التي تُوضح نظرة الإسلام للعب، عن عائشة رضي الله عنها قالت: "قَدِمَ رسولُ الله ﷺ من غزوة تَبوكٍ، أو خيبرَ، وفي سَهْوتها سِتْرٌ، فهبَّت ريحٌ فكَشَفَتْ ناحية السِّتر عن بناتٍ لعائشة لُعبٍ، فقال: "ما هذا يا عائشة؟" قالت: بناتي، ورأى بينهنَّ فرساً لها جناحانِ من رِقاع، فقال: "ما هذا الذي أرَى وَسْطَهُنَّ؟" قالت: فرسٌ، قال: "وما هذا الذي عليه؟" قالت: جناحَان: قال: "فرسٌ له جَناحَان؟!" قالت: أما سمعتَ أن لسليمان خَيلاً لها أجنحة؟ قالت: فضحك حتى رأيت نواجِذَه"(أبو داود:2009، 292).

وهذه الأحاديث النبوية الشريفة تُبين سماحة الدين الإسلامي وإباحته للعب سواء أكان اللعب بين الأطفال الصغار أم بين الصغار والكبار، فقد كان ﷺ يُلاعب الحسن والحسين، كما أنها تحض على أن يرحم الكبير الصغير ولا يمنعه لما تستهواه وتميل إليه نفسه طالما أنه لا يُؤدي إلى ضرر، فالطفل بحاجة ماسة إلى الترفيه والترويح ولا يجد متنفسًا لذلك إلا في اللعب.

واقتداء بالنبي ﷺ وتقديرًا لأهمية اللعب التربوية، راح الصحابة رضوان الله عليهم يدفعون أطفالهم إلى اللعب ويشجعونهم عليه، ففي الحديث عَنْ مُغِيرَةَ، عَنْ إِبْرَاهِيمَ قَالَ: "كَانَ أَصْحَابُنَا يُرَخِّصُونَ لَنَا فِي اللُّعَبِ كُلِّهَا، غَيْرِ الْكِلَابِ قَالَ أَبُو عَبْدِ اللَّهِ: يَعْنِي لِلصِّبْيَانِ"(البخاري:1379، 440).

بل لقد بلغ من تقديرهم للقيمة التربوية للعب في حياة الطفل أن كافأوا أطفالهم على نشاطهم فيه، قال أبو عقبة: "مَرَرْتُ مَعَ ابْنِ عُمَرَ مَرَّةً بِالطَّرِيقِ، فَمَرَّ بِغِلْمَةٍ مِنَ الْحَبَشِ، فَرَآهُمْ يَلْعَبُونَ، فَأَخْرَجَ دِرْهَمَيْنِ فَأَعْطَاهُمْ" البخاري:1379، 441). فتشجيع الأطفال على اللعب ومكافأتهم عند الفوز يساعد على توسيع مداركهم.

وقد اهتم الخلفاء المسلمون باللعب فقد كتب عمر بن الخطاب رضي الله عنه إلى أهل حمص: "علموا أولادكم السباحة والرماية والفروسية والاختفاء بين الأغراض"(المالكي:1999، 39). كما أن حُكام المسلمين وأمراءهم لم تمنعهم مسئوليات الحكم ومشاغل الإمارة من أن يُشاركوا الأطفال أنشطة اللعب، فقد ذكر أبو الحسن البصري الماوردي عن ابْنُ قُتَيْبَةَ فِي الْمَعَارِفِ "أَنَّ مَرْوَانَ رُبَّمَا كَانَ يَسْتَخْلِفُهُ عَلَى الْمَدِينَةِ فَيَرْكَبُ حِمَارًا قَدْ شَدَّ عَلَيْهِ بَرْذَعَةً فَيَسِيرُ

فَيَلْقَى الرَّجُلَ فَيَقُولُ: الطَّرِيقُ قَدْ جَاءَ الْأَمِيرُ. وَرُبَّمَا أَتَى الصِّبْيَانَ وَهُمْ يَلْعَبُونَ لُعْبَةَ الْأَعْرَابِ فَلَا يَشْعُرُونَ حَتَّى يُلْقِيَ نَفْسَهُ بَيْنَهُمْ...."(الماوردي:1986، 312).

وانطلاقا من ملاعبة النبي صلى الله عليه وسلم للصبيان، اهتم علماء التربية الإسلامية بحاجة الطفل إلى اللعب والترويح عن النفس وذلك بعد الانتهاء من دروسه أو عمله، ومن الأدلة على ذلك ما يلي:

قال الإمام الغزالي مُنبهًا على أهمية لعب الأطفال: «وينبغي أن يُؤذن له بعد الفراغ من الكُتَّاب (دار تحفيظ القرآن) أن يلعب لعبًا جميلا يستفرغ إليه تعب الكتّاب، بحيث لا يتعب في اللعب؛ فإن منع الصبي من اللعب وإرهاقه بالتعليم دائماً يُميت القلب، ويبطل ذكاءه، وينغص العيش عليه»(الشامي:1993، 53).

وأما ابن جماعة فيرى أن اللعب مطلوب للطفل لأنه يريح النفس والقلب والحواس، كما يُعين أجهزة الجسم على أداء وظيفتها وبخاصة المعدة وينعش الدورة الدموية ويُذيب الدهون وينشط البدن وإذ يقول "ولا بأس أن يريح نفسه وقلبه وذهنه وبصره ـ إذا أكل شيئا من ذلك أو ضعف ـ (إشارة إلى بعض الأطعمة الدسمة) بتنزه وتفرج في المتنزهات بحيث يعود إلى حاله ولا يضيع عليه زمانه، ولا بأس بمعاناة المشي ورياضة البدن به، فقد قيل: إنه ينعش الحرارة ويذيب فضول الأخلاط وينشط البدن"(الشافعي:2012، 93).

فاللعب في الإسلام هو المدخل الوظيفي لعالم الطفولة والوسيط التربوي لتشكيل شخصية الفرد، وبهذا يمكن القول بأن اللعب في التربية الإسلامية كان له وظيفته الترويحية بالدرجة الأولى(الخفاف:2015، 24).

وخلاصة القول، إن نظرة الإسلام للعب تقوم على مبادئ عدة من أهمها(العناني:2014، 91):

- ❖ اللعب ضروري لنمو الطفل، وحاجة من حاجاته الأساسية.
- ❖ اللعب يدخل السرور إلى قلب الطفل.
- ❖ اللعب يطرد البلادة والكسل ويبعث النشاط
- ❖ اللعب وسيلة للترويح والتنفيس.
- ❖ اللعب يزكي النفس والعقل.
- ❖ إن نظرة الإسلام للعب نظرة متوازنة معتدلة إذ أكد على أهمية اللعب لبناء الإنسان المتكامل ودعا إلى ممارسة أنواع عديدة من اللعب وهي تلك التي تتفق مع الشرع ومع مصلحة الصبي ولا تتضمن أذى للآخرين.

ثانيًا: ضوابط اللعب من المنظور الإسلامي:

رغم ما يمثله اللعب من أهمية كبيرة للأطفال على كافة المستويات تربويًا، واجتماعيًا، وإبداعيًا، ونفسيًا إلا أن الإفراط في ممارسته له العديد من السلبيات.

وقد واصل مركز الأزهر للفتوى الإلكترونية تحذيره من الألعاب الإلكترونية، إذ أوضح في بيان له، ضوابط الألعاب في الإسلام، وأكد المركز أن اللعب مُباح في الإسلام، دون إغفال ضوابطه، حفظًا لدين المرء، ونفسه، وعلاقاته الأسرية والاجتماعية، وماله، ووقته، وسلامته، وسلامة غيره(بدراوي:2020، 5).

وفي ضوء ذلك وضع الأزهر للعب عدة ضوابط وهي على النحو التالي(بدراوي:2020، 5):

1 – أن يكون اللعب نافعاً.

2 – ألا يشغل عن صلاة أو عن بر الوالدين، أو يهدر الأوقات.

3 - ألا يشغل عن طلب العلم، وأداء الحقوق.

4- ألا يضر اللاعب أو جيرانه أو يؤدي إلى خلافات ومنازعات، وألا تؤدي إلى ضعف البصر وإرهاق الأعصاب.

5 - ألا يؤدي لاختلاط مُحرم أو كشف عورات.

6 - أن يخلو من إيذاء الإنسان بضرب الوجه، أو الحيوان بتحريم تعذيبه.

7 - ألا يكون في اللعب مقامرة «قُمار».

8 - ألا يشمل مخالفات عقدية كاحتوائها على أفكار إلحادية أو شعارات أديان أخرى، أو شعائر ومعتقدات تخالف عقيدة الإسلام الصحيحة، أو يكون بها إهانة مقدسات إسلامية.

9 - ألا تشتمل على صور عارية وممارسات شاذة، أو قول فاحش وأصوات مُحرمة.

10- ألا تنمي العُنف لدى اللاعب، أو تحثه على الكراهية، أو ازدراء الأديان، أو ارتكاب محرمات كشرب الخمر ولعب القمار وفعل الفواحش.

وأكد المركز أن إباحة أي لعبة أو تحريمها متعلق بمراعاة هذه الضوابط؛ فإن تم مراعاتها جميعا صار اللعب مباحاً، وإن أهدرت صار في هذا اللعب فعل مُحرم.

المحور الثالث: الآثار الإيجابية والسلبية لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية

أولًا: الآثار الإيجابية لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية:

من خلال مطالعة الأدبيات التربوية يتضح للباحث أن هناك العديد من الإيجابيات المترتبة على استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية فهي تمتاز بنواح إيجابية كثيرة، وتُنمي الذاكرة وسرعة التفكير، كذلك تُطور حس المبادرة والتخطيط والمنطق، كما أن هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة.

ويتناول الباحث ذلك بشيء من التفصيل على النحو التالي:

1- الآثار الإيجابية الصحية:

أما بالنسبة للجوانب الإيجابية للألعاب الإلكترونية على صحة الطفل، فقد عملت الكثير من أجهزة الألعاب الإلكترونية الحديثة على تنشيط الجسم والسير السليم لصحة الكثير من اللاعبين، وذلك لأن هذه الألعاب تُلعب عن طريق حركات افتراضية تفاعلية يقوم بها اللاعب عن بُعد، وتتجسد هذه الحركات في اللعبة وعلى شاشة عارضة التحكم وكأنها حقيقية ودون اللجوء إلى أداة التحكم للجهاز، مما سمح للكثير من المدمنين على الألعاب الإلكترونية

بتنشيط أجسامهم ودوراتهم الدموية وتحسين حالتهم الصحية والحفاظ على الرشاقة البدنية والحيوية الصحية(مرزوق:2017، 523).

ويرى الباحث أن ممارسة الألعاب الإلكترونية لها دور إيجابي في تحسين الحالة الصحية للطفل ـ إلى حد ما ـ إذ تُساعده على بناء الجزء العضلي لجسمه، وهذا يتوافق مع الشريعة الإسلامية السمحة ففي الحديث عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ، قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: "الْمُؤْمِنُ الْقَوِيُّ خَيْرٌ وَأَحَبُّ إِلَى اللهِ مِنَ الْمُؤْمِنِ الضَّعِيفِ، وَفِي كُلٍّ خَيْرٌ احْرِصْ عَلَى مَا يَنْفَعُكَ، وَاسْتَعِنْ بِاللهِ وَلَا تَعْجِزْ، وَإِنْ أَصَابَكَ شَيْءٌ فَلَا تَقُلْ: لَوْ أَنِّي فَعَلْتُ كَانَ كَذَا وَكَذَا، وَلَكِنْ قُلْ: قَدَّرَ اللهُ وَمَا شَاءَ فَعَلَ فَإِنَّ لَوْ تَفْتَحُ عَمَلَ الشَّيْطَانِ"(مسلم:1334هـ، 56)، والمؤمن القوي أي: القوي البدن والنفس، الماضي العزيمة، الذي يصلح للقيام بمهامه وبوظائف العبادات من الصوم، والحج، والجهاد، والأمر بالمعروف، والنهي عن المنكر، والصبر على ما يصيبه في ذلك، وغير ذلك مما يقوم به الدين، وتنهض به كلمة المسلمين(القرطبي:1996، 682)، وقال تعالى: **(وَأَعِدُّواْ لَهُم مَّا ٱسْتَطَعْتُم مِّن قُوَّةٍ وَمِن رِّبَاطِ ٱلْخَيْلِ تُرْهِبُونَ بِهِۦ عَدُوَّ ٱللَّهِ وَعَدُوَّكُمْ)** (الأنفال) ففي الآية أمر من الله تعالى للمسلمين بإعداد ما يقدرون عليه من قوة لإرهاب أعدائهم، ولفظة قوة نكرة في سياق العموم فيدخل تحتها كل قوة تُرهب العدو، فالحكم يدور مع علته وجوبًا وعدمًا(البغدادي: د.ت، 24)، (الجصاص:1992، 252)، ومما لاشك فيه أن تحريك أعضاء الجسم أثناء اللعب يُؤدي إلى النشاط والحيوية، وبالتالي تحدث القوة.

2- الآثار الإيجابية العقلية:

تتميز ممارسة الألعاب الإلكترونية بالعديد من الآثار الإيجابية العقلية فهي تُزيد من قدرات الطفل الذهنية، وتُساهم في اتساع مداركه الخيالية وأسلوب تفكيره، بالإضافة إلى ما تطرحه من معلومات وأفكار جديدة أمامه، ويكمن التأثير الإيجابي لهذه الألعاب في تنمية الفكر الإبداعي للأطفال(أبو عرجة:2020، 1)، كما أنها تدفع نحو التأمل والتفكير، وتُشجع الحلول الإبداعية، والشعور بالإنجاز، وتنشيط الانتباه والتركيز، وفرصة لتنمية القدرة على بناء روح المبادرة والتخطيط (Maagouz :2022,95)، كما يُمكن أن يُحفز الانغماس في الألعاب الإلكترونية عقل الطفل على الحلول الإبداعية والتكيفات واكتساب الأفكار؛ ويُمكن بعد ذلك تطبيق هذه الأفكار المفيدة على مواقف الحياة الحقيقية(GALLAGHER:2011,2)، كما أنها تساعد على اكتساب مهارات التفكير السليم(الصبان:2021، 201).

3- الآثار الإيجابية الاجتماعية:

للألعاب الإلكترونية آثارًا إيجابية عديدة على المجال الاجتماعي فقد أكدت بعض الدراسات أن هذه الألعاب تعمل على توطيد العلاقة بين الآباء والأبناء، وتقترح الترويج لها كأداة لترابط أفراد الأسرة(الزيودي:2015، 16). فالطفل عندما يجلس بجوار أبية يمارسون نفس اللعبة ويفهمون قواعدها سويًا؛ فإن ذلك يزيد من ترابطهم مع بعضهم البعض ويُقوي علاقتهم ببعضهم من خلال تناول أطراف الحديث والتناقش فيما يخص اللعبة أو غيرها.

فممارسة الألعاب الإلكترونية ينتج عنها الكثير من الآثار الإيجابية، فالألعاب الإلكترونية يُمكن النظر إليها كبيئة تعليمية ثرية توفر أنماطًا متنوعة من التفاعل بين اللاعبين، حيث يُمكن للاعبين الذين يُمارسون الألعاب عبر الإنترنت Online تجاوز عزلتهم الجغرافية والاجتماعية، وأن يكتشفوا نوعًا من الجماعية تتجاوز الأنماط التقليدية، محولا العالم إلى

قرية عالمية حقيقية، إذًا فالألعاب الإلكترونية التي تُمارَس عبر الإنترنت Online تُزيل الحواجز التي تصنعها المسافات والحدود، كما تُوفر معاني جديدة للتفاعل والتواصل الاجتماعي، ومن هنا قد تسهم الألعاب الإلكترونية التي تُمارَس عبر الإنترنت Online في التقليل من العزلة الاجتماعية لدى بعض اللاعبين، وتساعدهم نحو الاستقلالية وتشجيعهم على المشاركة بدور فاعل في اللعب(ابن الهدلق:2013، 186). ففي الحديث عَنْ أَبِي مُوسَى عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، قَالَ: "إِنَّ الْمُؤْمِنَ لِلْمُؤْمِنِ كَالْبُنْيَانِ يَشُدُّ بَعْضُهُ بَعْضًا، وَشَبَّكَ أَصَابِعَهُ"(البخاري:1311هـ، 103). ولا يكون ذلك عن طريق العزلة. وظاهر الحديث الإخبار ومعناه الأمر وفيه التحريض على التعاون(ابن الملقن:2008، 18)، والكثير من الألعاب الإلكترونية لا يُمكن ممارستها إلا بشكل جماعي ومن هنا يحدث الاندماج والتفاعل والتعاون بين الأطفال وبعضهم البعض.

4- الآثار الإيجابية التربوية (الأكاديمية):

تُعد الألعاب الإلكترونية مصدرًا مهمًا لتعليم الأطفال؛ إذ يكتشف الأطفال من خلالها الكثير، فهي تُشبع خيال الأطفال بشكل كبير، كما أن الأطفال أمام الألعاب الإلكترونية يُصبحون أكثر حيوية ونشاطًا، وأسهل انخراطًا في المجتمع، كما أنها تُعلمهم التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة، ثم التدرج لحلها، كما أن هذه الأجهزة تُعطي فرصة للأطفال كي يتعاملوا مع التقنية الحديثة، مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة(إبراهيم:2016، 27).

فممارسة الألعاب الإلكترونية والاحتكاك المتكرر بهذه التقنيات والتكنولوجيات الحديثة، جعل أطفال المرحلة الابتدائية يتعلمون استخدام الكمبيوتر والتحكم فيه وفي تقنياته الرقمية، كما أنهم اكتسبوا معرفة لا بأس فيها في مجال الإبحار في شبكة الإنترنت والخوض في تقنياتها(عثمان:2018، 153).

وقد توصلت بعض الدراسات إلى أن للألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت online games آثارًا إيجابية، فهي تسهم في تحسين بعض المهارات الأكاديمية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الطباعة، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، مهارات التفكير الناقد، ومهارات حل المشكلات، فعملية جمع المعلومات ومقارنتها ومعالجتها وتقييمها تُعد نشاطا مهما للاعبين الذين يُمارسون الألعاب عبر الإنترنت، كما بينت نتائج الدراسة أن اللعب التعاوني يُعد واحدًا من أساليب التعلم الفاعلة إذا تم استخدامه وتطبيقه بشكل جيد(ابن الهدلق:2013، 156). وقد كان ﷺ يُرسل الصحابة لتعلم اللغات فعَنْ زَيْدِ بْنِ ثَابِتٍ رضي الله عنه قَالَ: أَمَرَنِي رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَنْ أَتَعَلَّمَ لَهُ كَلِمَاتٍ مِنْ كِتَابِ يَهُودَ قَالَ: «إِنِّي وَاللَّهِ مَا آمَنُ يَهُودَ عَلَى كِتَابٍ» قَالَ: «فَمَا مَرَّ بِي نِصْفُ شَهْرٍ حَتَّى تَعَلَّمْتُهُ لَهُ» قَالَ: «فَلَمَّا تَعَلَّمْتُهُ كَانَ إِذَا كَتَبَ إِلَى يَهُودَ كَتَبْتُ إِلَيْهِمْ، وَإِذَا كَتَبُوا إِلَيْهِ قَرَأْتُ لَهُ كِتَابَهُمْ»(الترمذي:1975، 67، 68). ومما لا شك فيه أن تعلم الأمور التكنولوجية المستحدثة وما تتضمنه من ألعاب إلكترونية به نفع كبير حتى يُصبح الطفل مواكبًا للتطور وما يدور في العالم من تغيرات، فقد كان النبي صلى الله عليه وسلم لا يدخر جهدًا في سبيل تعليم الصحابة للمستحدثات واللغات كما ورد في الحديث السابق؛ لما لها من عظيم النفع والفائدة. والشريعة الإسلامية تدعو إلى مواكبة التطور التقني؛ لأنه يفتح أمام الفرد بابًا واسعًا للانتفاع بالتكنولوجيا الحديثة بما لا يتعارض مع الثوابت والنظم العامة(خفاجي:2021، 48).

ويرى الباحث أن من أهم إيجابيات الألعاب الإلكترونية قيام التربويين بإدراج الألعاب الإلكترونية في مجال التعليم واستخدامها كوسيلة مستحدثة ومساعِدة للتلاميذ في عملية التعلم، فهي تمتاز بأثرها الايجابي في إثراء البيئة التعليمية؛ لما لديها من قدرة على إثارة دافعية المتعلم للدراسة، كما أنها تزيد من قدرته الاستيعابية للمقررات الدراسية؛ وذلك بفضل مؤثراتها الصوتية والبصرية المتنوعة التي تجذب انتباه التلميذ وتُحببه في المادة الدراسية، فالتلميذ هنا يتلقى دروسه على الشكل الذي يُحبه ويستهواه بعيدًا عن الملل والرتابة.

ثانيًا: الآثار السلبية لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية:

1- الآثار السلبية الصحية:

ويتسبب الاستعمال المفرط للشاشات بشكل عام وللألعاب الإلكترونية بشكل خاص في مشاكل على المستوى الجسدي تتمثل في مشاكل على مستوى العمود الفقري، والتي تتسبب في آلام الرقبة والظهر والكتفين وحتى اليدين بسبب وضعيات الجلوس غير المريحة، خاصة الانحناء في الرأس والعنق، كذلك يصبح الشخص أكثر استهلاكًا للوجبات السريعة غير الصحية مما يُؤدي إلى الزيادة في الوزن والسمنة، إضافة إلى التعود على الخمول من خلال قضاء ساعات طوال أمام الشاشة، والتعود على النوم المتأخر مما يُؤثر سلبًا على النمو، وعلى المدى البعيد يُؤدي هذا السلوك إلى ضعف الخصوبة بسبب الأشعة الكهرومغناطيسية المنبعثة من الأجهزة، ومن المحتمل أن تُشكل الأجهزة الذكية خطرًا على العين، جراء تأثرها من الضوء الخارج من هذه الأجهزة(الدهشان:2019، 133).

وقد أمر الدين الإسلامي الحنيف بالحفاظ على الصحة حتى يقوى الفرد على العبادة، فلا يشعر بقيمتها وعظيم شأنها إلا فاقدها، ففي الحديث عَنِ ابْنِ عَبَّاسٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا قَالَ: قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: "نِعْمَتَانِ مَغْبُونٌ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ؛ الصِّحَّةُ وَالْفَرَاغُ"(البخاري:1311هـ،88). فعلى الوالدين أن يعملا جنبًا إلى جنب للحفاظ على صحة أطفالهم من المخاطر التي يتعرضون لها جراء الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية، فالمسؤولية تقع على عاتقهما، ففي الحديث عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ عُمَرَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا، أَنَّهُ سَمِعَ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ: "كُلُّكُمْ رَاعٍ وَمَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ، فَالْإِمَامُ رَاعٍ، وَهُوَ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ، وَالرَّجُلُ فِي أَهْلِهِ رَاعٍ، وَهُوَ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ، وَالْمَرْأَةُ فِي بَيْتِ زَوْجِهَا رَاعِيَةٌ، وَهِيَ مَسْئُولَةٌ عَنْ رَعِيَّتِهَا، وَالْخَادِمُ فِي مَالِ سَيِّدِهِ رَاعٍ، وَهُوَ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ". قَالَ: فَسَمِعْتُ هَؤُلَاءِ مِنْ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، وَأَحْسِبُ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: "وَالرَّجُلُ فِي مَالِ أَبِيهِ رَاعٍ، وَهُوَ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ، فَكُلُّكُمْ رَاعٍ، وَكُلُّكُمْ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ"(البخاري:1311هـ، 120).

2- الآثار السلبية العقلية:

للألعاب الإلكترونية بعض السلبيات على عقل الطفل، فهي تعمل على تدمير قدرات العقل، بما فيها من منافسة وسرعة ومطاردة مثل سباق السيارات وألعاب الحرب والقتال، فقد وجد العلماء أن الألعاب السريعة (action games) تسهم فعليًا في تدمير بعض خلايا العقل خلال ثلاثة أشهر من الاستعمال، حيث إن لها تأثيرًا على ثلاث قدرات أساسية للاستيعاب لدى الطفل، وهي: قدرة الانتباه، والتركيز، وقدرة التذكر، وذلك عندما يلعب الطفل بمعدل عشرين دقيقة يوميا، فالألعاب الإلكترونية تتعامل مع ذبذبات المخ، حيث إن للمخ

ذبذبات ما بين 14و 28 ذبذبة في الثانية، لكن عندما تصل ذبذبات المخ إلى 28 ذبذبة في الثانية يكون المخ في أعلى قدراته، وعندما يعمل العقل عند هذه السرعة ما بين 5 و20 دقيقة، يبدأ يضعف بسبب تعرضه للإرهاق، وهذا ينطبق عليه ما ينطبق على سرعات الجري، حيث إن المسافات القصيرة تحتاج إلى سرعة عالية، والعكس في المسافات الطويلة، ولكن ما يحدث للمخ أنه يعمل عند سرعات عالية لمسافات طويلة، وهذا يسهم في كسل المخ، مما يزيد في عدم الاستيعاب لاحقًا(حسن:2017، 238).

وقد أمرت الشريعة الإسلامية بالحفاظ على العقل والابتعاد عن كل ما يُسَبب له الأذى والضرر؛ مما يعوقه عن أداء وظيفته بطريقة مُثلى، كما أمرتنا بالتفكر والتدبر فقال تعالى: (**إِنَّ فِي خَلْقِ ٱلسَّمَٰوَٰتِ وَٱلْأَرْضِ وَٱخْتِلَٰفِ ٱلَّيْلِ وَٱلنَّهَارِ وَٱلْفُلْكِ ٱلَّتِي تَجْرِي فِي ٱلْبَحْرِ بِمَا يَنفَعُ ٱلنَّاسَ وَمَآ أَنزَلَ ٱللَّهُ مِنَ ٱلسَّمَآءِ مِن مَّآءٍ فَأَحْيَا بِهِ ٱلْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا وَبَثَّ فِيهَا مِن كُلِّ دَآبَّةٍ وَتَصْرِيفِ ٱلرِّيَٰحِ وَٱلسَّحَابِ ٱلْمُسَخَّرِ بَيْنَ ٱلسَّمَآءِ وَٱلْأَرْضِ لَءَايَٰتٍ لِّقَوْمٍ يَعْقِلُونَ** ١٦٤ (سورة البَقَرَة). ولا يكون ذلك إلا بعقل ناضج سليم لا يشوبه مرض جراء الممارسات الخاطئة والمفرطة للألعاب الإلكترونية.

وفي الحديث عَنْ سَعِيدِ بْنِ مَيْمُونٍ، عَنْ نَافِعٍ قَالَ: قَالَ ابْنُ عُمَرَ: يَا نَافِعُ، تَبَيَّغَ بِيَ الدَّمُ، فَأْتِنِي بِحَجَّامٍ، وَاجْعَلْهُ شَابًّا، وَلَا تَجْعَلْهُ شَيْخًا وَلَا صَبِيًّا، قَالَ: وَقَالَ ابْنُ عُمَرَ: سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ ـ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ ـ يَقُولُ: "الْحِجَامَةُ عَلَى الرِّيقِ أَمْثَلُ، وَهِيَ تَزِيدُ فِي الْعَقْلِ، وَتَزِيدُ فِي الْحِفْظِ، وَتَزِيدُ الْحَافِظَ حِفْظًا، فَمَنْ كَانَ مُحْتَجِمًا، فَيَوْمَ الْخَمِيسِ، عَلَى اسْمِ اللَّهِ، وَاجْتَنِبُوا الْحِجَامَةَ يَوْمَ الْجُمُعَةِ وَيَوْمَ السَّبْتِ وَيَوْمَ الْأَحَدِ، وَاحْتَجِمُوا يَوْمَ الِاثْنَيْنِ وَالثُّلَاثَاءِ، وَاجْتَنِبُوا الْحِجَامَةَ يَوْمَ الْأَرْبِعَاءِ، فَإِنَّهُ الْيَوْمُ الَّذِي أُصِيبَ فِيهِ أَيُّوبُ بِالْبَلَاءِ، وَمَا يَبْدُو جُذَامٌ وَلَا بَرَصٌ إِلَّا فِي يَوْمِ الْأَرْبِعَاءِ، أَوْ لَيْلَةِ الْأَرْبِعَاءِ"(بن ماجة:2009، 531).

وفي الحديث دعوة إلى الحفاظ على العقل، كما أنه يحثنا على الأفعال التي تُزيد العقل قوة ونشاطًا، وبالتالي فالألعاب الإلكترونية التي تحتوي على مضامين سلبية وتُؤثر على العقل بشكل سلبي، ينبغي على أولياء الأمور إبعادها عن أطفالهم بشتى الطرق حفاظًا على عقولهم.

3- الآثار السلبية النفسية:

للألعاب الإلكترونية تأثير على نفسية الطفل، إذ إن دماغ الطفل يُشبه الإسفنجة، وكل ما يراه يمتصه ويشغله، وهذا لا يعني أنه لو شاهد مجرمًا سيتحول إلى مجرم، لكنه سيتشبع بالأفكار السلبية، حتى لو أنه لم يقم هو بالعمل الإجرامي بشكل مباشر، بل سيتقبل وجود أشخاص يقومون بأعمال إجرامية، مثلما يشاهد في اللعبة، ومن الممكن أن تتثبت تلك الأفكار السلبية في دماغه، وتؤثر على تكوين شخصيته، في حال لم يكن في بنيته النفسية المناعة الكافية لكي يتمكن من التمييز بين الصحيح والخطأ(أبو عرجة:2020، 5).

وقد توصلت بعض الدراسات(محمد:2013، 49) إلى العديد من الأخطار النفسية التي تُهدد حياة الطفل نتيجة إدمانه الألعاب الإلكترونية وهي:

- ❖ التخوف من الوصول إلى مرحلة يصعب فيها التفاهم بين الأهل والطفل، بسبب انقطاع الحوار بينهم لساعات طويلة، وخاصة إذا كان الطفل على أبواب مرحلة

المراهقة التي تتطلب وجود تواصل وحوارات مستمرة لمعرفة مشاعر الطفل وميوله وتقييم سلوكياته.

- ❖ إن الألعاب الإلكترونية المستوردة لا تخضع لرقابة محلية للتأكد من عدم احتوائها على أفكار خارجة عن المألوف، وفي أغلب الأحيان يقلد الأطفال ما يشاهدونه، وتلتصق طريقة اللبس وأشكال الشخصيات وحركاتهم التي يرونها عبر الألعاب الإلكترونية في عقولهم؛ مما يؤثر في بناء شخصياتهم في المستقبل.
- ❖ فقدان البراءة: فالطفل يفقد براءته في العصر المعلوماتي الذي تسيطر عليه الثقافة الإلكترونية دون قيود أو حدود تتسلل إلى عالمه البريء، وتفرض عليه النضج المبكر ليصبح رجلًا صغيرًا قبل الأوان.

فكثرة مكوث الطفل أمام الألعاب الإلكترونية، فد تجعله يُصاب بالتوتر والقلق الدائم مما يؤثر على صحته النفسية، وقد يتطور الأمر إلى إصابته بالاكتئاب(ثروت:2021، 76).

4- الآثار السلبية التربوية (الأكاديمية):

رغم وجود العديد من الإيجابيات للألعاب الإلكترونية على المجال التربوي(الأكاديمي)إلا أن هناك بعض السلبيات يُمكن توضيحها فيما يلي(صلاح الدين:2015، 105):

- ❖ ضعف التحصيل الدراسي، وإهمال الواجبات المدرسية، والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي، وما يصحب ذلك من اضطرابات في التعلم، وهذا ما أشارت له أغلب الدراسات، فلم تعد المواد العلمية ممتعة؛ لأنها لا تقدم له نفس النمط الممتع في الألعاب، كما أن الطفل يفكر في اللعبة حتى أثناء المذاكرة عوضًا عن الوقت الذي يُهدره، والذي قدرت بعض الدراسات أنه قد يصل إلى ١٣ ساعة أسبوعيًا.
- ❖ اكتساب العادات السيئة، وتكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة.
- ❖ حدوث الكسل والخمول، والعزلة الاجتماعية لدى الأطفال، بالإضافة إلى التوتر الاجتماعي، وفقدان المقدرة على التفكير الحر، وانحسار العزيمة والإرادة لدى الفرد، مما يجعل الطفل ينفر من الدراسة.
- ❖ انخفاض ذاكرة المفردات، بسبب التركيز الهائل على الصور، مما يعني تناقص الذكاء اللغوي لطفلك، وهو ما يؤدي إلى ضعفه في الحوار والإلقاء والتعبير عن أفكاره.
- ❖ تشتت الانتباه والتركيز، فقد ظهر من خلال الدراسات أن الطفل أثناء لعبه يصعب جدا أن تُحادثه، فضلاً عن أن يلتفت إليك.

كما تُؤثر ممارسة الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة على التحصيل الدراسي للطفل، فالطفل الذي يقضي ساعات طويلة أمام الأجهزة الإلكترونية يتأخر عن زملائه في المدرسة الذين يقضون ساعات أقل، أو الذين لا يقضون أي وقت على الأجهزة الإلكترونية، وهذه الأجهزة وما تحمله من ألعاب إلكترونية هي أحد الأسباب التي تجعل الطفل يبقى ساهرًا حتى وقت متأخر، خصوصًا حين تغيب رقابة الوالدين، وهذا يجعلهم يذهبون إلى المدرسة مُتعبين كُسالي يكادون ينامون في صفوفهم الدراسية، ويُصابون بشرود الذهن والسرحان وعدم التركيز(محمد:2013، 51).

المحور الرابع: التحديات التي تواجه الأسرة في حماية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية:

تواجه الأسرة العديد من التحديات التي تحول دون قيامها بالدور الأمثل في حماية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية في ظل العصر الرقمي، ومن أهمها ما يلي:

1- التقدم التكنولوجي الهائل والسريع:

تواجه الأسرة تحديات متعاظمة وغير مسبوقة في بناء وتربية وتوعية الأبناء في عصر يتسم بسرعة التطور والتغير في مجال التكنولوجيا الرقمية وتطبيقاتها والتي أصبحت في متناول يد جميع أفراد الأسرة، وضرورة من ضرورات الحياة، حيث يُبحرون عبر الشاشات الرقمية إلى آفاق اجتماعية وعلمية وثقافية وسياسية وترفيهية، وهو ما جعل الأبناء أكثر شغفًا بالأجهزة الرقمية والعوالم الافتراضية التي تتخطى الحدود وتخترق الخصوصيات مما سهل لهم الانفتاح على مختلف الثقافات حول العالم سواء منها ما يتفق مع الثقافة المصرية ويعززها أم يهدمها ويستبدلها بثقافات وقيم أخرى؛ تسمح بظهور عادات وسلوكيات جديدة بسرعة، ونسيان ما كان سائدًا ومستقرًا من القيم والسلوكيات؛ وهو ما يستلزم مجابهتها وتحجيم سلبياتها وتعظيم الاستفادة من إيجابياتها وفوائدها(علي:2017، 40).

2- **وقت فراغ الأبناء مع انشغال الوالدين:**

تعاني الأسرة العربية في ظل الثورة المعلوماتية أو العصر الرقمي من تحديات تتجسد في أن هناك العديد من الأسر العربية يُعاني الكثير من أبنائها من وقت فراغ كبير، الأمر الذي يقود إلى ما يُمكن تسميته بأمراض وقت الفراغ متمثلة بدرجة رئيسة في العادات السيئة والاغتراب والصداقات غير الصحيحة، وأن الكثير من هؤلاء يستخدمون وسائل العصر الرقمي مثل الشاشات الفضائية والانترنت والهاتف المحمول وغيرها، كنوع من قتل الفراغ وليس استثمارها بما يعود عليهم بالمنفعة وتنمية مهاراتهم وعلاقاتهم الاجتماعية، ومن هنا تظهر التحديات الخارجية للأسرة العربية(الطائي:2012، 275).

3- الأمية الرقمية للوالدين:

شهد القرن العشرين نهضة شاملة في قطاع تكنولوجيا المعلومات والإعلام الرقمي الذي عزز من مرونة وسهولة التواصل بين مختلف الفئات والمؤسسات، الأمر الذي ألقى عبئًا على الوالدين من ضرورة المامهم بالخبرات والمعارف والمهارات التي تمكنهم من أداء واجباتهم الوالدية وتعينهم على قيامهم بتلك الواجبات على أفضل وجه ممكن(محمد:2022، 141)، حيث أكدت العديد من الدراسات أن الغالبية العظمى من الوالدين في المجتمع المصري ليس لديهم وعي كاف بالتعامل الفعال مع الأجهزة الرقمية، ويحتاج هذا الأمر إلى تشجيع عملية محو الأمية الرقمية للوالدين(عبد الواحد:2020، 104).

4- الاستخدام والتعامل غير الرشيد للتكنولوجيا:

فالتكنولوجيا الرقمية أصبحت الآن حقيقة لا رجعة فيها، وفي ظل هذا التطور الكبير في مجال الانترنت كمًا من حيث عدد المستخدمين والخدمات التي يمكن الحصول عليها، وكيفًا من حيث تطور خصائص شبكة الويب، بالإضافة إلى تزايد الاعتماد على تطبيقات الهاتف المحمول في الحصول على خدمات الإنترنت أصبح الاستخدام والتعامل غير الرشيد للتكنولوجيا يمثل

مشكلة رئيسة تواجه الأطفال وهم يتعاملون مع معطيات الحياة في العصر الرقمي، وقد أصبحت هذه المشكلة مثار حديث وجدل على الصفحات الرسمية للأخبار في الصحف المختلفة تحت عناوين "الاستخدام السيئ للأطفال للكمبيوتر والأجهزة المحمولة"، "التكنولوجيا تتحدى المعلمين في المدارس والآباء في البيوت"، "المخدرات الرقمية، إدمان جديد يُهدد الشباب"، "الإدمان الرقمي حرب الكترونية جديدة تداهم الشباب" وغيرها الكثير(الدهشان:2018، 95). وهذا يستلزم قيام الأسرة بتوعية أبنائها بالقيم الإسلامية الرصينة في التعامل مع التقنيات التكنولوجية الحديثة.

5- الفجوة والجفوة بين الآباء والأبناء:

إن انشغال الوالد بالجوانب المادية والمالية أو بالأصدقاء والجوانب الاجتماعية، يُحدث فجوة تُؤدي إلى جفوة من الأبناء للآباء، تتسع فوهتها مع مرور الأيام والسنون، وهذا يؤول بالآباء إلى عدم معرفة أحوال الأبناء، ومشكلاتهم وحاجاتهم، فضلًا عن مناقشتها والسعي في حلها(الحازمي:2000، 334)، فالطفل يكون مُعرضًا للخطر جراء ممارسة الألعاب الإلكترونية، ولا يجد متابعة أو رقابة أو حتى توجيه، نظرًا لانشغال الوالد في تحصيل المال ومقابلة الأصدقاء، ومن ثم ينغي فتح قناة حوار بين الآباء والأبناء حتى تصبح العلاقة بينهما علاقة ود واحترام وصداقة.

6- الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية:

أظهرت التطورات التكنولوجية الحديثة العديد من المشكلات والتحديات التي تواجه الأسرة والمجتمع بشكل عام، ويأتي على رأس هذه التحديات الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وكثافة استخدام الأبناء لها، ويمكن القول أن استخدام هذه الألعاب الإلكترونية أصبح جزءاً من نمط حياتهم اليومية، ومع تسارع التطورات التكنولوجية يزداد تطور هذه الألعاب لتصبح أكثر تفاعلية وجذبًا للمستخدمين من الأطفال، كما أنها تنتشر انتشارًا واسعًا لترضى أذواق الفئات المختلفة من الجمهور، ويمكن القول أن نسبة كبيرة من الأبناء من الأطفال أصبحوا منشغلين بهذه الألعاب التي استحوذت على عقولهم واهتماماتهم، وأصبحت محورًا أساسيا يسيطر على تجمعاتهم المختلفة سواء في الواقع الافتراضي أو الواقع الفعلي(عثمان:2021، 423).

المحور الخامس: دور الأسرة في حماية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية:

تُعد الأسرة الحاضنة الأولى للأطفال، وتُعتبر أحد المؤسسات الفاعلة التي تُحقق الأمن الإلكتروني لأبنائها، وحتى تكون درعًا واقيًا لأطفالها من مخاطر الألعاب الإلكترونية، ينبغي عليها اتباع ما من شأنه أن يقيهم، وذلك من خلال ما يلي:

1. تنظيم الوقت:

ينبغي على الوالدين تحديد عدد معين من الساعات لممارسة أبنائهم لتلك الألعاب، على ألا يتعدى ساعتين خلال اليوم كحد أقصى وبعد إكمال واجباتهم المدرسية وغيرها من المهام الأخرى(سليمان:2017، 47)، فلا يضيع الطفل الساعات تلو الساعات بين تصفح الإنترنت واللعب بالألعاب الإلكترونية، وإنما يتم الاتفاق على تحديد وقت معين لهذه الأنشطة، والحرص على إقناع الطفل بأن تحديد الوقت مفيد لصحته وسلامته من الأضرار والمخاطر التي يتعرض لها جراء ممارسته للألعاب الإلكترونية.

2. توفير البدائل للألعاب الإلكترونية:

تلعب الأسرة دورًا هامًا في عملية التنشئة الاجتماعية، وفي إطار هذه العملية يُمكن للأسرة أن تقوم بدور هام في الحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الطفل وذلك من خلال توجيه الأسرة للطفل ليجد مسلكًا لتفريغ الشحنة لديه، حتى يحول ذلك دون تراكمها(الهمشري:2000، 58). فمن الضروري إيجاد بدائل ممتعة للأطفال، عِوَضًا عن الألعاب الإلكترونية، وذلك من خلال ممارسة الألعاب الرياضية الجماعية أو الفردية، وذلك لتقليص أوقات الفراغ لديهم حتى يكون اليوم لديهم مُقسمًا بين المدرسة والأنشطة الرياضية، علاوة على أن هذه البدائل تُنمي لديهم الشعور بالجد بالنجاح (Epstein:2012,1). فبدلًا من أن يقضى الأطفال وقت فراغهم أمام الألعاب الإلكترونية، يمكن شغل أوقاتهم عن طريق ما يلي:

أ. حفظ القرآن الكريم وتعلمه:

إن مرحلة الطفولة أخطر وأهم مرحلة في حياة الإنسان، لذلك كان لزامًا على الأبوين خصوصًا والمصلحين والمربين عمومًا أن يهتموا بصرف هممهم في تربية الأطفال وتعليمهم كتاب الله تعالى، فبه يتعلم الطفل توحيد ربه، ويأنس بكلامه، ويسري أثره في قلبه وجوارحه، وينشأ نشأة صالحة(الغزالي:1433هـ، 8)، وبذلك تصل الأسرة إلى الغاية المرجوة في تكوين أطفالها روحيًا وإعدادهم إيمانيًا وأخلاقيًا عن طريق استثمار جزء من وقت فراغهم وتوجيهه إلى حفظ القرآن الكريم وتعلمه، ويتمثل دور الوالدين هنا في القدوة، فلو وجد الأطفال آباءهم حريصون على قراءة القرآن الكريم وحفظه حرصوا عليه، والعكس صحيح، ولهذا ذكَّر الله المسلمين بأهمية القدوة الحسنة في رسولهم فقال تعالى: (**لَّقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ ٱللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُواْ ٱللَّهَ وَٱلْيَوْمَ ٱلْآخِرَ وَذَكَرَ ٱللَّهَ كَثِيرًا** ٢١(الأَحْزَاب) وبذلك يكون الطفل قد حصَّل الأجر والثواب، وابتعد عن المخاطر والأضرار التي كانت ستلحق به جراء ممارسة الألعاب الإلكترونية.

ب. ممارسة الرياضة:

تُعد ممارسة الرياضة البدنية من أهم الوسائل التي يُمكن أن يشغل من خلالها الطفل وقت فراغه، فهي من الأنشطة الحيوية التي تساعد على بناء شخصية إنسانية متوازنة تقوم على أساس صحة الجسد وصحة العقل، وبالنظر إلى تعاليم الدين الإسلامي في هذا الشأن، تجد أن تربية الطفل والاعتناء بصحته، الجسدية والعقلية، شغلا جانبا مهمًا من جوانب منهج التربية الإسلامية في إعداد النشء المسلم إعدادًا سليمًا للحياة، ذلك لأن العقيدة الإسلامية تحرص على بناء إنسان متكامل، قوى الجسم صحيح العقل، لذلك يلفت رسول الله ﷺ النظر إلى أهمية الرياضة البدنية والصحة الجسدية للإنسان، فيقول: "كُلُّ شَيْءٍ لَيْسَ مِنْ ذِكْرِ اللَّهِ فَهُوَ لَهْوٌ وَسَهْوٌ، إِلَّا أَرْبَعَ خِصَالٍ: مَشْيُ الرَّجُلِ بَيْنَ الْغَرَضَيْنِ، وَتَأْدِيبُهُ فَرَسَهُ، وَمُلَاعَبَتُهُ أَهْلَهُ، وَتَعَلُّمُ السِّبَاحَةَ"(الطبراني:1995، 118). فإذا كان الاعتناء والإعداد الجسمي السليم من الأمور اللازمة للمسلم، فإن لزومها للولد وهو صغير من باب أولى؛ حتى يشب قوى الإرادة متمتعًا بالحيوية والنشاط، كما توصلت الدراسات التربوية المعاصرة إلى أن للنشاط البدني والرياضي دورا كبيرا في زيادة معدلات الذكاء لدى الطفل، وأن الميل للعب وممارسة الأنشطة البدنية والرياضية لا يعوق التحصيل الدراسي، بل يساعد عليه بصورة أفضل(أبوزيد:2017، 83).

ج. الأنشطة الترفيهية:

ومن الوسائل المهمة التي تسهم في قضاء وقت فراغ الطفل بصورة نافعة ومفيدة، ممارسته للأنشطة الترفيهية المفيدة كالرحلات وزيارة الأماكن التاريخية والأثرية للتعرف على تاريخ بلدة، فالرحلات الترفيهية تُساعد التلميذ على صنع ذكريات جميلة لمدى الحياة، فهي تجربة تعليمية ممتعة ومثيرة، يستطيع التلاميذ من خلالها صنع ذكريات مع زملائهم الذين شاركوهم رحلتهم، ويمكنهم تصوير هذه الأوقات الممتعة، والتي ستساعدهم على الإقبال على المذاكرة وبذل جهد أكبر لتحقيق أهدافهم(الصوالحة:2020)، ويجب ألا يقف أولياء الأمور أمام الأنشطة الترفيهية لأبنائهم، بل يشجعونهم عليها كبديل للألعاب الإلكترونية.

ومن هنا تحتل الأسرة دورًا هامًا في تقويم سلوك الطفل وتعليمه العادات الحسنة وتجنيبه التصرفات التي تضره، وتنبيهه إلى وجود طرق وسُبل أخرى للترفيه والتسلية عدا الألعاب الإلكترونية، وتحسيسه بأهميتها وفوائدها من جهة، والمخاطر التي يُمكن أن تنجر عنها من جهة أخرى.

د. إشراكهم في بعض الأعمال المُحببة لديهم:

كما يمكن للوالدين أن يشغلوا وقت فراغ الطفل بإشراكه في بعض الأعمال المنزلية البسيطة المحببة لدية والممتعة له، كترتيب أشيائه ومتعلقاته الخاصة من كتب ولعب وملابس، وأي شيء آخر يشعر بأنه ملكه، أو تكليفه بمتابعة بعض النباتات وزراعتها وتعهدها بالرعاية والاهتمام، أو تشجيعه على المشاركة مع بعض أصدقائه بالمساهمة في تجميل الحي الذي يقطن فيه، إلى آخر ذلك من هذه الصور والأشياء البسيطة التي تملأ وقت فراغ الطفل، وفي الوقت نفسه تُنمي في نفسه روح التعاون وتحمل المسؤولية والاعتماد على النفس(أبو زيد:2017، 82).

هـ. اصطحاب الأطفال في الزيارات الاجتماعية:

يُعد اصطحاب الوالدين لأطفالهم في الزيارات الاجتماعية ــ سواء كانت أسرية أم بين أصدقاء، وسواء كانت بغرض التهنئة أم المباركة أو لتوطيد العلاقات وغيرها من الأسباب ــ عاملًا مهمًا لغرس الثقة في نفس الطفل وشعورة بكينونته، إذ يصل إليه أنه يُعامل معاملة الكبار، مما يُساعده على الانخراط سريعًا في المجتمع، ويُعد هذا بديلًا جيدًا للألعاب الإلكترونية.

3. تثقيف الأطفال حول كيفية الحفاظ على سلامتهم:

فيقوم الوالدين بتوضيح مدى خطورة هذه الألعاب على صحة الأطفال النفسية والجسدية، بدلًا من منعهم عن استخدامها دون ذكر الأسباب، بالإضافة إلى حث الأطفال على القراءة والاطلاع على كتب بسيطة في عرضها حتى تتناسب مع المرحلة العمرية وتحفيزهم على النجاح من خلال إلقاء الضوء على شخصيات ناجحة من أقاربهم وأصدقائهم (Petry :2019,1).

4. تنمية الحصانة الذاتية:

إن الفكرة الطيبة عندما يتم شرحها وغرسها في النفس بطريقة صحيحة، ستثمر عنها عواطف ومشاعر نبيلة، تحرك الإنسان غالبًا دون مؤثر خارجي للقيام بسلوك إيجابي، يترجم تلك الفكرة وتلك المشاعر، كما أنها تولد لدى الإنسان امتناعا تلقائيًا ذاتيًا يصرفه عن السلوك السلبي، الذي يتعارض مع تلك المشاعر النبيلة(الشميمري:2010، 275). فعندما يقوم الوالدين بغرس الثقة في نفس الطفل، والتحاور معه بشكل مستمر حول أضرار ومخاطر الألعاب

الإلكترونية، وتوجيهه الوجهة الصحيحة، فإنه يتكون لديه حصانه ومناعة داخلية تُبعده عن الانخراط والانغماس فيما يُسبب له الضرر.

5. تقليل استخدام الأجهزة والشاشات إلى الحد الأدنى من الاستخدام:

ويُفضل تجنب استخدام الأجهزة والشاشات بالنسبة للأطفال اللذين تقل أعمارهم عن عامين، أما بالنسبة للأطفال الذين تتراوح أعمارهم من ١٨ إلى ٢٤ شهرًا، فعلى الآباء مشاهدة الوسائط الرقمية معهم لأنهم يتعلمون من خلال المشاهدة والتحدث مع الآباء، كما ينبغي التقليل من استخدام الشاشة للأطفال في سن ما قبل المدرسة والذين تتراوح أعمارهم من 2 إلى 5 سنوات إلى ساعة واحدة فقط يوميًا من البرامج والألعاب عالية الجودة، فالأطفال في هذا السن يتعلمون من خلال العالم الحقيقي أفضل من مما يتعلمونه خلال الشاشة، كما ينبغي تجنب الشاشات لمدة ساعة على الأقل قبل النوم، نظرًا لاحتمال حدوث تأثيرات قمع الميلاتونين(Canadian Paediatric Society:2017, 461)، وهو هرمون في الجسد يؤدي دورًا مهمًا في عملية النوم وتفرزه الغدة الصنوبرية، ويرتبط إفرازه في المخ بتوقيتات اليوم، إذ يزيد عندما يأتي الليل، وينقص في النهار(Brzezinski :1997. 186).

6. إنشاء مناطق خالية من التكنولوجيا:

يقوم الوالدين بإيقاف تشغيل الأجهزة الإلكترونية في المنزل أثناء وقت التجمع العائلي، كما يقومون بالمحافظة على الأوقات اليومية "الخالية من الشاشات"، وتكون هذه الأوقات خاصة للوجبات العائلية، وتبادل أطراف الحديث، ومشاركة الكتب، وغيرها من الأنشطة (Canadian Paediatric Society:2017, 461). فالمناطق الخالية من التكنولوجيا تجعل الطفل يشعر بذاته ويتفكر فيما حوله، بدلًا من حالة التوهان وغياب العقل التي يكون عليها الأطفال أثناء انهماكهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

7. الضبط التقني:

ويشتمل الضبط التقني على ما يلي:

أ. ضبط أدوات المتابعة الأبوية:

يقوم الوالدين بتفعيل اختيار الرقابة الأبوية وضوابط البحث الآمن والمتاح بأغلب التطبيقات والمتصفحات على الشبكة بحيث يمكن فلترة المواد والمحتويات الغير ملائمة(الجزار:2017، 734). ومن هنا لا يستطيع الطفل تحميل أي لعبة إلا من خلال الحصول على تصريح أو إذن إلكتروني من والده.

ب. استخدام التطبيقات المخصصة لمساعدة الوالدين على متابعة الأبناء:

وتتنوع هذه التطبيقات على ما يلي(الجزار:2017، 735):

- تطبيقات رصد وتسجيل عناوين المواقع التي يزورها الأبناء، وبعضها يقدم رسائل تنبيهية على هاتف الأب عند تكرار زيارة الأبن لها.
- تطبيقات تقنين وتحديد وقت الاستخدام: وهي برامج تسمح للوالدين بضبط وقت الألعاب المتاح للطفل.
- تطبيقات الحجب: وهي أدوات تقيد الوصول لبعض الألعاب، أو المواقع، أو الكلمات، أو الصور، أو غيرها.

- ❖ تطبيقات حظر المحتوى: وتستخدم لمنع الأطفال من إعطاء معلوماتهم الشخصية خشية أن يقعوا فريسة للمخترقين أو الألعاب التي تطلب منهم تنفيذ أوامر معينة للوصول إلى مستوى أعلى في اللعبة والحصول على ترقي.

يتضح مما سبق أن للأسرة دورًا مهمًا في حماية الأطفال من الوقوع في مخاطر الألعاب الإلكترونية، حيث يمكنها العمل على توفير البدائل المناسبة، كممارسة الرياضة، والأنشطة الترفيهية المفيدة، وحفظ القرآن الكريم وتعلمه، وإشراكهم في بعض الأعمال المنزلية المحببة لهم، والقيام بالزيارات الاجتماعية كالأقارب والجيران؛ مما يُؤدي إلى ملء وقت فراغ الطفل بما ينفعه ويُكسبه المهارات المفيدة بعيدًا عن الألعاب الإلكترونية وما تحويه من مخاطر وأضرار.

المحور السادس: الرؤية التربوية الإسلامية المقترحة لتعزيز دور الأسرة في التعامل السليم لتلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي مع الألعاب الإلكترونية:

تشتمل هذه الرؤية على مجموعة من المتطلبات الخاصة بالأسرة، كما أنها تشتمل على مجموعة من الآليات لتنفيذها، والتي يتم عرضها فيما يلي:

أولًا: المتطلبات:

- أن تقوم الأسرة بتوعية أبنائها بمخاطر الألعاب الإلكترونية، عملًا بقوله تعالى: (**يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ قُوٓاْ أَنفُسَكُمۡ وَأَهۡلِيكُمۡ نَارٗا**) (سورة التَّحريم)، وبيان ما يترتب عليها من أضرار للفرد وللأسرة كلها، ومن ثم المجتمع.
- أن تعمل الأسرة على تقليل وقت استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، وأن يكون الاستخدام على فترات متباعدة، فالقاعدة الفقهية تقول لا افراط ولا تفريط، فالأمة الإسلامية منهجها أن تنأى عن التطرف، فكما أن لا إفراط ولا تفريط قاعدة فقهية، فهي أيضًا قاعدة حياتية تتوافق مع مقتضيات العصر وما يصاحبه من تغيرات وتطورات تكنولوجية حديثة.
- أن تستخدم الأسرة برامج وتطبيقات خاصة تمنع الأطفال من الدخول إلى المواقع غير المناسبة لهم، فيجب على الآباء المحافظة على سلامة الأبناء، إذ أنهم مسؤولون عنهم يوم القيامة، فقد قال ﷺ "كُلُّكُمْ رَاعٍ وَمَسْؤُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ".
- أن تعمل الأسرة على اكتساب المهارات الخاصة باستخدام الأجهزة التكنولوجية الحديثة، ومواكبة الجديد والمتطور منها باستمرار، حتى تكون على وعيً بما يتم اصدارة من تحديثات، ومعرفة المفيد والنافع منها والعمل على استخدامه، ومعرفة الضار والعمل على تجنبه والبعد عنه.
- ينبغي على الأسرة تنمية الحصانة الذاتية لدى أطفالها، وذلك من خلال غرس الثقة في نفوس الأبناء والتحاور معهم بشكل مستمر حول أضرار الألعاب الإلكترونية، وتوجيههم الوجهة الصحيحة، حتى تتكون لديهم حصانة ومناعة داخلية تبعدهم عن الانخراط والانغماس فيما يُسبب لهم الضرر.
- يجب على الأسرة أن تراعي المستوى العمري للأطفال، واتباع الأساليب التربوية الإسلامية التي تحث على مخاطبة كل فرد على قدر عقله، قال تعالى (**وَلَوۡ كُنتَ فَظًّا غَلِيظَ ٱلۡقَلۡبِ لَٱنفَضُّواْ مِنۡ حَوۡلِكَ**) (آل عِمۡرَان)، فالمعاملة بالرفق واللين والرحمة، تُعد

من الأساليب التي تُجدي مع الأطفال، فالرسول ﷺ كان أرق الناس بأهله، وكان يُمازح الأطفال في رُقي وإنسانية، وكان يواسيهم ويخفف عنهم أحزانهم، فقد أقبل مُسرعًا إلى الصبي الذي مات عصفورة ليخفف عنه ما هو فيه حتى رمى الصبي بنفسه في حضنه ﷺ وهو يبكي ويقول " لقد مات النغير.. لقد مات".

- ينبغي على الوالدين أن يقوموا بإيقاف تشغيل الأجهزة الإلكترونية في المنزل أثناء التجمع العائلي، وفتح قناة حوار بين الآباء والأبناء حتى تصبح العلاقة بينهم علاقة ود واحترام وصداقة.
- يجب على الأسرة توفير البدائل المناسبة بعيدًا عن الألعاب الإلكترونية، وذلك من خلال ممارسة الألعاب الرياضية الجماعية أو الفردية، والقيام بالرحلات الترفيهية، وزيارة الأقارب والأصدقاء.
- أن تعمل الأسرة على استثمار جزء من وقت فراغ أطفالها وتوجيههم إلى حفظ القرآن الكريم وتعلمه، ويتمثل دور الوالدين هنا في القدوة، فلو وجد الأطفال آباءهم حريصون على قراءة القرآن الكريم وحفظه حرصوا عليه، والعكس صحيح، ولهذا ذكَّر الله المسلمين بأهمية القدوة الحسنة في رسولهم فقال تعالى: (**لَّقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ ٱللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُواْ ٱللَّهَ وَٱلْيَوْمَ ٱلْآخِرَ وَذَكَرَ ٱللَّهَ كَثِيرًا** ٢١ (الأحزاب) وبذلك يكون الطفل قد حصَّل الأجر والثواب، وابتعد عن المخاطر والأضرار التي كانت ستلحق به جراء ممارسة الألعاب الإلكترونية.
- يجب على الآباء التحكم فيما يتصفحه أبنائهم على الإنترنت، وفيما يُمارسونه من ألعاب إلكترونية، باستخدام أدوات الرقابة الأبوية، وذلك لحجب أي محتوى غير مناسب، إذ يمكن للآباء من خلال هذه الأدوات مراقبة تصرفات الأطفال على الإنترنت، حيث إنها تقوم بتخزين أسماء المواقع التي تم تصفحها، وفي بعض الأحيان لا يُمكن للطفل الدخول على الموقع أو تحميل لعبة معينة إلا بعد أن يسمح ولي الأمر بذلك من خلال الجهاز الإلكتروني الخاص به كالموبايل واللابتوب وغيرها.
- مناقشة الأبناء بصفة مستمرة فيما يشاهدونه أو يلعبونه، وتشجيعهم على أن يكونوا مستخدمين ناقدين ومُنتقين لما يُعرض عليهم من محتوى أو تطبيقات متنوعة، وذلك من خلال عقد جلسات حوارية مع الأطفال.
- تدريب الأطفال على حماية بياناتهم واحترام خصوصياتهم وخصوصيات الآخرين خلال التعامل مع الإنترنت، وما يرتبط به من ألعاب.
- يجب على الوالدين تخصيص ساعات لمشاركة أبنائهم بعض الألعاب لبعض الأوقات، بما يُمكنهم من متابعة ما يُمارسه الأبناء من ألعاب، كما ينبغي عليهم قراءة بيانات أي لعبة قبل أن يقوم الطفل بتحميلها ومعرفة الفئات العمرية المخصصة لها هذه اللعبة وما تتضمنه من أفكار.
- التربية بالعمل بحيث يشارك الأبناء في إعداد غرفهم وطعامهم وتنظيف بيوتهم.
- مشاركة الأبناء في الأعمال الخيرية مع الجيران والمسنين .

- حفظ القرآن الكريم ومطالعة العلم من خلال المنصات الالكترونية والبرامج الرقمية.

ثانيًا: الآليات:

- عقد دورات تدريبية للآباء والأمهات لتعليمهم طرق وأساليب التربية الصحيحة للأبناء وفقًا للتصور التربوي الإسلامي في ظل التطور التكنولوجي السريع.
- إيجاد رقابة مسبقة على ما يطرح في الأسواق من ألعاب إلكترونية، كما يحدث مع شرائط الفيديو، والكتب، وغيرهما من خلال تشكيل لجان فنية وعلمية للحكم على الألعاب ومحتواها قبل السماح بترويجها في الأسواق وتداولها بين الأطفال، وتضم هذه اللجان علماء الاجتماع، والنفس، والدين، والمثقفين، والمبدعين، وتكون مهمتها تحديد أي من هذه الألعاب يتم تداوله وما يُحظَرُ، ويكون المعيار الاتفاق مع ثقافتنا وأخلاقنا وعدم التعارض مع قيم المجتمعات العربية ومبادئها، ومنع الألعاب التي تتسم بالعنف وتتعارض مع أخلاق وقيم المجتمع، وإلزام الشركات المنتجة بالحصول على تراخيص للألعاب قبل ترويجها على الأطفال، ووضع بيانات تصنيف الألعاب حسب الفئات العمرية، وإلزام محال البيع، وصالات الألعاب، والأندية بالتحقق من سِنّ الشخص المسموح له بممارسة هذه الألعاب الإلكترونية.
- توعية الآباء من خلال وسائل الإعلام بالألعاب الإلكترونية، وضرورة متابعتهم لما يمارسه أبناؤهم من ألعاب وخطورة تركهم لفترات طويلة دون متابعة ورقابة من الوالدين، وذلك من خلال البرامج الإعلامية، وتنظيم الندوات التوعوية من قبل وزارات التربية والتعليم والثقافة في ذلك.
- الاستعانة ببعض الإخصائيين النفسيين في إعادة تأهيل الأطفال المدمنين للألعاب الإلكترونية للتعايش داخل بيئة أسرية سوية.
- شراكة الأسرة مع المؤسسات التربوية المتخصصة في إرشاد وتوعية الأبناء من مخاطر وأضرار الإسراف في ممارسة الألعاب الإلكترونية.
- إعداد أدلة تربوية إرشادية للتعريف بالمشكلات التي يُمكن أن يتعرض لها الأطفال في ظلِّ ما يشهده العصر الحالي من تقدم علمي وتكنولوجي، وما ينتج عنه من ممارسات خاطئة يمكن أن يتعرض لها الأطفال في ذلك العصر، ووضع الحلول المناسبة لتلك المشكلات حتى يتسنى لأولياء الأمور الاسترشاد بذلك في حلِّ ما يجدونه من مشكلات وعقبات تواجه أطفالهم أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية.
- توعية الوالدين ببرامج المراقبة الأبوية كحلٍ مستقلٍ وضمن حزم أمان الإنترنت، وهي تحظر المحتوى غير الملائم، وتتيح متابعة كل أنشطة الأبناء على الإنترنت.
- عقد ندوات ودورات وورش عمل للوالدين لاطلاعهم على الجديد من الأنشطة والألعاب التي يُمكن استخدامها كأنشطة حياتية بديلة للتخفيف من حدَّة تعلُّقِ أطفالهم بالألعاب الإلكترونية.
- تثقيف أولياء الأمور، وتوعيتهم بأهم مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية، وأنَّ هناك بعض الألعاب الوافدة من ثقافات مغايرة وتحوي أضرارًا دينيةً وعقديةً وغيرها.

- تثقيف الوالدين وتوعيتهم بأهم المواقع الرسمية التي يُمكنهم زيارتها والتي تهتم بعملية التربية وتُقدم النصائح والارشادات بشأن التعامل مع الأبناء في ظل التقدم التكنولوجي.
- العمل على تلبية احتياجات الوالدين من المعارف والمهارات التكنولوجية لحماية أطفالهم من مخاطرها وأضرارها.
- الاهتمام بتصميم أنواع مختلفة من الألعاب الإلكترونية التي تُقدِّم قيمًا وأفكارًا متطورة؛ لتجذب اهتمام الأطفال، وتشجعهم على استخدامها بدلًا من الألعاب التي تتسم بالعنف والعدوانية.
- استغلال وسائل العصر الرقمي وأدواته المقروءة والمسموعة لبث البرامج الثقافية، لتوعية الوالدين وزيادة خبراتهم ومهاراتهم بكيفية التعامل مع الأبناء في ظل مستجدات عصر التكنولوجيا.
- تفعيل دور شبكات التواصل الاجتماعي في تقديم كلِّ ما يهمُّ الوالدين، ويفيدهم في تربية الأبناء، وتكوين فريق متخصص للاهتمام بالردِّ على الاستفسارات والتساؤلات التي تُطرح على هذه المواقع بشكل علمي موثوق به.

خلاصة الدراسة:

من خلال العرض السابق لفلسفة اللعب وضوابطه في التصور التربوي الإسلامي، وأبرز الانعكاسات الإيجابية والسلبية لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، والتحديات التي تواجه الأسرة في حماية أبنائها من مخاطر الألعاب الإلكترونية، والرؤية التربوية الإسلامية المقترحة لتعزيز دور الأسرة في التعامل السليم لتلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي مع الألعاب الإلكترونية يمكن استخلاص ما يلي:

- أهم إيجابيات الألعاب الإلكترونية أنها تُزيد من قدرات الطفل الذهنية، وتُساهم في اتساع مداركه الخيالية وأسلوب تفكيره، بالإضافة إلى ما تطرحه من معلومات وأفكار جديدة أمامه، علاوة على أنها تجعل أطفال المرحلة الابتدائية يتعلمون استخدام الكمبيوتر والتحكم فيه وفي تقنياته الرقمية.
- أهم سلبيات الألعاب الالكترونية هي اكتساب العادات السيئة، وتكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة، كما أنها قد تؤدي إلى تشتت الانتباه والتركيز، علاوة على الكسل والخمول، والعزلة الاجتماعية لدى الأطفال.
- تتمثل اهم أدوار الأسرة في تحديد عدد معين من الساعات لممارسة أبنائهم لتلك الألعاب، على ألا يتعدى ساعتين خلال اليوم كحد أقصى وبعد إكمال واجباتهم المدرسية وغيرها من المهام الأخرى، كما أنها تلعب دورًا مهمًا في توضيح مدى خطورة هذه الألعاب الإلكترونية على صحة الأطفال النفسية والجسدية.
- أهمية قيام الأسرة بتوفير البدائل المناسبة للأطفال بعيدًا عن الألعاب الإلكترونية.

- تواجه الأسرة العديد من التحديات التي تحول دون قيامها بالدور الأمثل في حماية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية.

المقترحات:

تقترح الدراسة الحالية إجراء دراسات أخرى في هذا المجال، ومن أهم تلك الدراسات ما يلي:

- رؤية مستقبلية من منظور التربية الإسلامية لتطوير مناهج الحلقة الأولى من التعليم الأساسي لتعامل التلاميذ بشكل سليم مع الألعاب الإلكترونية.
- تصور تربوي إسلامي مقترح لتنمية وعي تلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي بمخاطر الألعاب الإلكترونية.
- دور معلم الحاسب الآلي في حماية التلاميذ من المخاطر الناجمة عن الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

المراجع:

1- القرآن الكريم:

2- كتب السنة النبوية:

- ابن حنبل، أبو عبد الله أحمد بن محمد(2001م): **مسند الإمام أحمد بن حنبل**، الجزء رقم16، المحقق: شعيب الأرنؤوط - عادل مرشد وآخرون، مؤسسة الرسالة.
- ابن حنبل، أحمد بن محمد(1995م): **مسند الإمام أحمد بن حنبل**، الجزء رقم2، المحقق: أحمد محمد شاكر، القاهرة، دار الحديث.
- ابن ماجة، أبو عبد الله محمد بن يزيد القزويني(2009م): **سنن ابن ماجه**: الجزء رقم4، المحقق: شعيب الأرنؤوط وآخرون، دار الرسالة العالمية.
- أبو داود، سليمان بن الأشعث السِّجِسْتاني (2009م): **سنن أبي داود**، الجزء رقم 7، المحقق: شعيب الأرنؤوط - محمد كامل قره بللي، دار الرسالة العالمية.
- أبو داود، سليمان بن الأشعث السِّجِسْتاني (د.ت): **سنن أبي داود**، الجزء رقم4، المحقق: محمد محيي الدين عبد الحميد، بيروت، المكتبة العصرية.
- البخاري، أبو عبد الله محمد بن إسماعيل(1311ه): **صحيح البخاري**، الجزء رقم1، الطبعة: السلطانية، تحقيق: جماعة من العلماء، بولاق مصر، المطبعة الكبرى الأميرية.
- البخاري، محمد بن إسماعيل(1379م): **الأدب المفرد**، الطبعة الثانية، المحقق: محمد فؤاد عبد الباقي، القاهرة، المطبعة السلفية ومكتبتها.
- الترمذي، أبو عيسى محمد بن عيسى بن سَوْرة(1975م): **سنن الترمذي**، الجزء رقم5، الطبعة: الثانية، تحقيق: إبراهيم عطوة عوض، مصر، شركة مكتبة ومطبعة مصطفى البابي الحلبي.
- الطبراني، أبو القاسم سليمان بن أحمد(1995م): **المعجم الأوسط**، الجزء رقم8، المحقق: أبو معاذ طارق بن عوض الله وأبو الفضل عبد المحسن الحسيني، القاهرة، دار الحرمين.
- مسلم، أبو الحسين مسلم بن الحجاج بن مسلم القشيري النيسابوري(1334ه): **الجامع الصحيح «صحيح مسلم»**، الجزء رقم8، المحقق: أحمد بن رفعت بن عثمان حلمي القره حصاري وآخرون، تركيا، دار الطباعة العامرة.
- النسائي، أبو عبد الرحمن أحمد بن شعيب بن علي الخراساني(1986م): **سنن النسائي**، الجزء رقم2، الطبعة الثانية، حلب، مكتبة المطبوعات الإسلامية.

3- التفاسير:

- ابن سليمان، أبو الحسن مقاتل(1423ه): **تفسير مقاتل بن سليمان**، المحقق: عبد الله محمود شحاته، بيروت، دار إحياء التراث.

- الأنباري، أبو بكر محمد بن القاسم(1992م): **الزاهر في معاني كلمات الناس**، الجزء الثاني، المحقق: د. حاتم صالح الضامن، بيروت، مؤسسة الرسالة.
- البغدادي، شهاب الدين السيد محمود الألوسي(د.ت): **روح المعاني في تفسير القرآن العظيم والسبع المثاني**، الجزء رقم10، بيروت، دار إحياء التراث العربي.
- الجصاص، أحمد بن علي الرازي(1992م): **أحكام القرآن**، الجزء رقم4، تحقيق: محمد الصادق قمحاوي، بيروت، دار إحياء التراث العربي.
- الطبري، أبو جعفر محمد بن جرير(د.ت): **جامع البيان عن تأويل آي القرآن**، الجزء رقم3، تحقيق: محمود محمد شاكر، مكة المكرمة، دار التربية والتراث.
- الماتريدي، أبو منصور(2005م): **تفسير الماتريدي (تأويلات أهل السنة)**، الجزء السادس، المحقق: د. مجدي باسلوم، بيروت، دار الكتب العلمية.

4- الكتب:

- ابن الملقن، سراج الدين أبو حفص عمر بن علي الأنصاري الشافعي (2008م): **التوضيح لشرح الجامع الصحيح**، الجزء رقم6، المحقق: دار الفلاح للبحث العلمي وتحقيق التراث، دمشق، دار النوادر.
- باشا، حسان شمس(2010م): **كيف تربي أبناءك في هذا الزمان**، الطبعة رقم10، دمشق، دار القلم.
- برغش، لينا خليل(2021م): **إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية في جائحة كورونا وتأثيرها على السلوك والتعليم**، الأردن، دار الكتاب الثقافي.
- بن قيم الجوزية، أبو عبد الله محمد بن أبي بكر بن أيوب(د.ت): **الفروسية المحمدية**، جدة، دار عالم الفوائد للنشر والتوزيع.
- الحازمي، خالد بن حامد(2000م): **أصول التربية الإسلامية**، المدينة المنورة، دار عالم الكتب للنشر والتوزيع.
- الحزمي، خالد بن حامد(2000م): **أصول التربية الإسلامية**، المدينة المنورة، دار عالم الكتب للطباعة والنشر والتوزيع.
- حسين، عبد القوي عبد الغني محمد(2008م): **دراسات في رعاية الطفولة من منظور التربية الإسلامية**، القاهرة، دار الفكر العربي.
- الخفاف، إيمان عباس(2015م): ***اللعب استراتيجيات تعليم حديثة***، الأردن، دار المناهج للنشر.
- الخولي، سناء(1993م): **الأسرة والحياة العائلية**، بيروت، دار النهضة العربية.
- سرج، أشرف(2009م): **التفكير الابتكاري لدى الأطفال ومدى تأثره بالألعاب الإلكترونية**، مصر، المكتبة العصرية.
- الشافعي، ابن جماعة الكناني(2012م): **تذكرة السامع والمتكلم في أدب العالم والمتعلم**، الطبعة الثالثة، بيروت، دار البشائر الإسلامية للطباعة والنشر والتوزيع.

- الشامي، صالح أحمد(1993م): **المهذب من إحياء علوم الدين**، الجزء الثاني، دمشق، دار القلم.
- الشميمري، فهد بن عبد الرحمن(2010م): **التربية الإعلامية (كيف نتعامل مع الإعلام؟)**، الرياض، مكتبة الملك فهد الوطنية.
- الشيخ، محمود يوسف(2013م): **مناهج البحث في التربية الإسلامية**، القاهرة، دار الفكر العربي.
- صافي، لؤي(1998م): **إعمال العقل من النظرة التجزيئية إلى الرؤية التكاملية**، دمشق. دار الفكر.
- صلاح الدين، رأفت(2015م): **الألعاب الإلكترونية وآثارها على الأطفال**، د.ب، مركز أبواب الإعلام للنشر.
- صوالحة، محمد أحمد(2014م): **علم نفس اللعب**، الطبعة السادسة، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.
- عبد الحميد، جابر، خيري، أحمد(1996م): **مناهج البحث في التربية وعلم النفس**، القاهرة، دار النهضة المصرية.
- علوان، عبد الله ناصح(1992م): **تربية الأولاد في الإسلام**، الجزء رقم1، الطبعة رقم 21، القاهرة، دار السلام للطباعة والنشر والتوزيع.
- العناني، حنان عبد الحميد(2014م): **اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية**، الطبعة التاسعة، عمان، دار الفكر ناشرون وموزعون.
- الغزالي، عدلي عبد الرؤوف(1433ه): **قواعد وفوائد في تحفيظ القرآن الكريم للأطفال**، الرياض، مكتبة الملك فهد الوطنية.
- فهمي، منال عبد الستار، أبو الحديد، فاطمة علي(2021م): **الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على الصحة النفسية للطفل، (الألعاب الإلكترونية والأطفال)**، الجزائر، دار خيال للنشر والترجمة.
- القرطبي، أبو العباس أحمد بن عمر بن إبراهيم(1996م): **المفهم لما أشكل من تلخيص كتاب مسلم**، الجزء رقم6، التحقيق: محيي الدين ديب ميستو وآخرون، دمشق، دار ابن كثير.
- المالكي، ابن أبي زيد القيرواني (1999م): **النَّوادر والزِّيادات على مَا في المدَوَّنة من غيرها من الأُمهاتِ**، الجزء رقم3، تحقيق الدكتور محمَّد حجي، بيروت، دار الغرب الإسلامي.
- الماوردي، أبو الحسن البصري(1986م): **أدب الدنيا والدين**، د.ب، دار مكتبة الحياة.
- مجمع اللغة العربية(2004م): **المعجم الوسيط**، الطبعة رقم4، القاهرة، مكتبة الشروق الدولية.

- همال، فاطمة السعدي(2018م): **الطفل والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية وعمق التأثير**، عمان، دار الخليج للصحافة والنشر.

- الهمشري، محمد على قطب(2000م): **عدوان الأطفال**، الطبعة الثانية، الرياض، مكتبة العبيكان.

5- الدراسات العلمية(الماجستير والدكتوراه):

- إبراهيم، نداء سليم (2016م): **إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال**، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط، عمان.

- إسماعيل، جهاد إبراهيم أحمد إبراهيم(2022م): **الألعاب الإلكترونية: رؤية مقترحة لتوعية الوالدين بدورهما في تحصين أطفالهما ضد مخاطرها**، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة الإسكندرية.

- خفاجي، محمد محمد علي علي(2021م): **برنامج إلكتروني مقترح في ضوء التربية الإسلامية لتنمية وعي تلاميذ المرحلة الإعدادية بمواجهة السلبيات الاجتماعية والثقافية للإنترنت**، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية، جامعة الأزهر، القاهرة.

- عبد العليم، محمد ثابت عطية(2021م): **إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بمهارات التواصل الاجتماعي لدى أطفال الروضة**، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة بني سويف.

- محمد، محبوبة إبراهيم(2010م): **المشكلات الاجتماعية المرتبطة بإدمان ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الابتدائية**، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان.

6- الدوريات والندوات والمؤتمرات:

- إبراهيم، جناد(2021م): ظاهرة الألعاب الإلكترونية وآثارها على مرتاديها من الأطفال، **مجلة الحوار الثقافي**، العدد رقم1، المجلد رقم10، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة عبد الحميد بن باديس، الجزائر.

- ابن الهدلق، عبد الله بن عبد العزيز(2013م): ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، **مجلة القراءة والمعرفة**، العدد رقم138، الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة، كلية التربية، جامعة عين شمس، أبريل.

- أبو زيد، خلف أحمد محمود(2017م): وقت فراغ الطفل في العصر الرقمي، **مجلة الوعي الإسلامي**، العدد رقم630، المجلد رقم55، وزارة الأوقاف والشؤون الإسلامية، الكويت، نوفمبر.

- أبو عرجة، تيسير أحمد(2020م): تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة(9-11)عامًا في الأردن، **مجلة اتحاد الجامعات العربية لبحوث الإعلام**

وتكنولوجيا الاتصال، العدد رقم5، جمعية كليات الإعلام العربية، كلية الإعلام، جامعة القاهرة، ديسمبر.

- أحمد، أسماء مصطفى عبد الرازق، عبد المنعم، أحلام فرج(2022م): الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الأطفال في ظل انتشار جائحة كوفيد-19، **مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية**، الجزء رقم1، العدد رقم58، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان، أبريل.

- بالطاهر، النوى(2018م): الأضرار النفسية والتربوية الناجمة عن ممارسة الاطفال للألعاب الإلكترونية، **مجلة السراج في التربية وقضايا المجتمع**، العدد رقم4، المجلد رقم 2، جامعة الوادي، الجزائر.

- البحري، نسرين عبد الله(2010م): أنماط التنشئة الأسرية وأثرها على السلوك المنحرف لدى طلبة الصف العاشر الأساسي في مديرية التربية والتعليم في محافظة الكرك، **سلسلة العلوم الإنسانية والاجتماعية**، العدد رقم4، المجلد رقم25، مؤتة للبحوث والدراسات، جامعة مؤتة، الأردن.

- بنعزوز، محمد عبد العظيم(2010م): دور الأسرة في التربية، **الوعي الإسلامي**، العدد رقم545، المجلد رقم48، وزارة الأوقاف والشؤون الإسلامية، الكويت، ديسمبر.

- ثروت، مريم(2021م): الألعاب الإلكترونية بين البناء والهدم، **مجلة الوعي الإسلامي**، العدد رقم673، المجلد رقم58، وزارة الأوقاف والشؤن الإسلامية، الكويت، مايو.

- الجزار، هالة حسن(2017م): الدور التربوي للأسرة في تحقيق استخدام إلكتروني آمن لأبنائها من وجهة نظر أولياء الأمور، **مجلة كلية التربية**، العدد رقم175، الجزء رقم1، جامعة الأزهر، القاهرة، أكتوبر.

- حسن، أماني عبد التواب صالح(2017م): تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الاطفال: دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، **مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية**، العدد رقم3، المجلد رقم25، شئون البحث العلمي والدراسات العليا، الجامعة الإسلامية بغزة، يوليو.

- حسين، مرح مؤيد(2013م): ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد، **مجلة إضاءات موصلية**، ع75، مركز دراسات الموصل، العراق، سبتمبر.

- حوالة، سهير محمد أحمد(2017م): برامج التربية الوالدية الرقمية في ضوء خبرات بعض الدول، مجلة تكنولوجيا التربية- دراسات وبحوث- العدد رقم33، الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية، القاهرة، أكتوبر.

- الحلبي، عبد المجيد طعمة(2001م): التربية الإسلامية للأولاد منهجا وهدفا وأسلوبا، **مجلة العربي**، العدد رقم 234، لبنان، دار المعرفة.

- الحنتوشي، عباس غازي بندر(2017م): دور الأسرة في تعزيز الدور التربوي لبناء أجيال المستقبل، **المجلة التربوية الدولية المتخصصة**، العدد رقم6، المجلد رقم6، دار سمات للدراسات والأبحاث، الأردن، يونيو.

- الخليفة، هند خالد(2016م): أنماط استخدام ألعاب الإنترنت الإلكترونية وآثارها: دراسة على عينة من الأطفال الذكور في المجتمع السعودي، **مجلة الاجتماعية**، العدد رقم11، الجمعية السعودية لعلم الاجتماع والخدمة الاجتماعية، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، أكتوبر.

- الدهشان، جمال على خليل(2018م): تربية الطفل المصري في العصر الرقمي بين تحديات الواقع وطموحات المستقبل، **المؤتمر الدولي الأول (بناء طفل لمجتمع أفضل في ظل المتغيرات المعاصرة)**، كلية رياض الأطفال، جامعة أسيوط، فبراير.

- الدهشان، جمال علي خليل(2019م): ظاهرة إدمان الأطفال للشاشات الإلكترونية ودور رياض الأطفال في التوعية بمخاطرها وآليات مواجهتها، **المؤتمر الدولي الثاني، بناء طفل الجيل الرابع في ضوء رؤية التعليم2030**، كلية رياض الأطفال، جامعة أسيوط.

- الرويس، فيصل(2022م): أنماط السلوك العدواني لدى الأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات السعوديات في مدينة الرياض، **مجلة الشمال للعلوم الإنسانية**، مج7, ع1.

- الزبودي، ماجد محمد(2015م):الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو أولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ، **مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية**، العدد رقم1، المجلد رقم10، كلية التربية، جامعة طيبة، السعودية، أبريل.

- سليمان، محمود عبد العليم محمد(2017م): دور الأسرة في حماية الأبناء من مخاطر شبكة الإنترنت: دراسة ميدانية في مدينة سوهاج بصعيد مصر، **مجلة جيل العلوم الإنسانية والاجتماعية**، العدد رقم36، مركز جيل البحث العلمي، لبنان، نوفمبر.

- الشهراني، حسين بن معلوى بن حسين(2020م): المعاوضات في الألعاب الإلكترونية، **مجلة الجامعة الإسلامية للعلوم الشرعية**، العدد192، الجزء2، المجلد53، الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة.

- الصبان، عبير محمد (2021م): تأثير الألعاب الإلكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين، **مجلة بحوث التربية النوعية**، العدد رقم62، كلية التربية النوعية، جامعة المنصورة، أبريل.

- صبطي، عبيدة أحمد(2020م): مخاطر الألعاب الإلكترونية على الطفل، **المجلة العلمية للتكنولوجيا وعلوم الإعاقة**، العدد رقم3، المجلد رقم2، المؤسسة العلمية للعلوم التربوية والتكنولوجية والتربية الخاصة، **مصر**، سبتمبر.

- الصوالحة، علي سليمان(2016م): علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة، **مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية**، العدد رقم 16، المجلد رقم4، جامعة القدس المفتوحة، فلسطين، أكتوبر.

- الطائي، جعفر حسن جاسم(2012م): الأسرة العربية وتحديات العصر الرقمي، **مجلة الفتح**، العدد51، كلية التربية الأساسية، جامعة ديالى، العراق.
- عبد النبي، سامية محمد صابر محمد(2021م): اضطراب الألعاب عبر الإنترنت INTERNET GAMING DISORDER "IGD": إدمان الألعاب الإلكترونية، **المجلة التربوية**، ج87، كلية التربية، جامعة سوهاج، يوليو.
- عبد الواحد، إيمان عبد الحكيم رفاعي(2020م): دور الأسرة في تحقيق الأمن الرقمي لطفل الروضة في ضوء تحديات الثورة الرقمية، **مجلة دراسات في الطفولة والتربية**، العدد رقم14، جامعة أسيوط، يوليو.
- عثمان، أماني خميس محمد(2018م): أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا، **مجلة كلية التربية**، العدد رقم1، المجلد رقم34، جامعة أسيوط، يناير.
- عثمان، داليا عثمان إبراهيم(2021م): اتجاهات الآباء نحو استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية، **المجلة المصرية لبحوث الرأي العام**، العدد رقم1، المجلد رقم20، مركز بحوث الرأي العام، كلية الإعلام، جامعة القاهرة، مارس.
- علي، أسماء فتحي السيد(2017م): دور الأسرة في توعية الأبناء في ضوء تحديات العصر الرقمي(دراسة ميدانية بمحافظة المنوفية)، **مجلة كلية التربية ببنها**، العدد رقم112، الجزء رقم1، المجلد رقم28، أكتوبر.
- الغامدي، عبد الرحمن بن حمود يحي(2015م): **حق الطفل في اللعب من منظور التربية الإسلامية**، مجلة كلية التربية، العدد164، الجزء الثالث، جامعة الأزهر.
- قاصد، مراد(2015م): صناعة ألعاب الفيديو واقتصادها (النشأة، التطور والخصائص)، **المجلة الجزائرية للاتصال**، العدد رقم24، المجلد رقم17، كلية علوم الاعلام والاتصال، جامعة الجزائر، ديسمبر.
- محمد، سحر محمد علي(2022م): رؤية مقترحة لتربية والدية للمجتمع المصري على ضوء تداعيات العصر الرقمي، **مجلة كلية التربية**، العدد رقم9، المجلد رقم38، الجزء رقم2، جامعة أسيوط، سبتمبر.
- محمد، محمود الحاج قاسم(2013م): أضرار الألعاب الإلكترونية والكومبيوتر على الأطفال وكيفية الاتقاء منها، **مجلة موصليات**، العدد رقم44، مركز دراسات الموصل.
- محمود، خالد صلاح حنفي(2018م): الطفل العربي والألعاب الإلكترونية القاتلة: دراسة تحليلية، **مجلة الطفولة والتنمية**، العدد32، المجلس العربي للطفولة والتنمية، القاهرة.
- مرزوق، فاروق جعفر عبد الحكيم(2017م): الألعاب الإلكترونية وممارسة السلوك الإجرامي: دراسة ميدانية بمدارس التعليم العام في مصر، **دراسات تربوية واجتماعية**، العدد رقم3، المجلد رقم23، كلية التربية، جامعة حلوان، يوليو.

- منسي، حسن عمر(2012م): الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة مدينة الرس بالمملكة العربية السعودية، **مجلة كلية التربية**، العدد79، الجزء2، كلية التربية، جامعة المنصورة، مايو.

7- الكتب الأجنبية:

- Gallagher, d., & michael, d. (2011). The 2011 essential facts about the computer and video game industry, p 2.
- Maagouz, a. E. H. (2022). The positive and negative impact of electronic games on the individual and society. Alexandria science exchange journal, 43(3), 95-112.
- Sublette, V. A., & Mullan, B. (2012). **Consequences of play: A systematic review of the effects of online gaming**. International journal of mental health and addiction, 10(1), 3-23.

8- مواقع الإنترنت:

- حمد بدراوي: **الأزهر: اللعب مباح في الإسلام.. وهذه ضوابط الألعاب الإلكترونية** نشر في: الجمعة 5 يونيو 2020 - 7:08 م جريدة الشروق، HTTPS://WWW.SHOROUKNEWS.COM/NEWS/VIEW.ASPX?CDATE=05062020&ID=32B47861-83A8-43C2-876B-9F2EDF9C9FFB تم زيارته 2021/10/31.
- رشا الصوالحة: **8 فوائد للرحلات المدرسية، تعرفي عليها**، منصة حياتكِ، ١٥ سبتمبر ٢٠٢٠م، تاريخ الاطلاع2023/2/14م، متاح على الرابط https://hyatoky.com

المراجع العربية باللغة الإنجليزية:

1 -The Holy Quran:

2 -Books of the Prophet's Sunnah:

-Ibn Hanbal, Abu Abdullah Ahmad bin Muhammad (2001 AD): **The Musnad of Imam Ahmad bin Hanbal**, Part No. 16, investigator: Shuaib Al-Arnaout - Adel Morshed and others, Al-Risala Foundation.

-Ibn Hanbal, Ahmed bin Muhammad (1995 AD): **The Musnad of Imam Ahmad bin Hanbal**, Part No. 2, investigator: Ahmed Muhammad Shaker, Cairo, Dar Al-Hadith.

-Ibn Majah, Abu Abdullah Muhammad bin Yazid Al-Qazwini (2009 AD**): Sunan Ibn Majah**: Part No. 4, investigator: Shuaib Al-Arnaut and others, Dar Al-Risala Al-Alamiya.

-Abu Dawood, Suleiman bin Al-Ashath Al-Sijistani (2009 AD): **Sunan Abi Dawood**, Part No. 7, investigator: Shuaib Al-Arnaout - Muhammad Kamel Qara Belli, Dar Al-Risala Al-Alamiya.

-Abu Dawud, Suleiman bin Al-Ashath Al-Sijestani (D.T): **Sunan Abi Dawud**, Part No. 4, investigator: Muhammad Muhyiddin Abd Al-Hamid, Beirut, Al-Asriyyah Library.

-Al-Bukhari, Abu Abdullah Muhammad bin Ismail (1311 AH): **Sahih Al-Bukhari**, Part No. 1, Edition: Al-Sultaniya, investigation: A group of scholars, Bulaq Misr, Al-Kubra Al-Amiriya Press.

-Al-Bukhari, Muhammad bin Ismail (1379 AD): **Al-Adab Al-Mufrad**, second edition, investigator: Muhammad Fouad Abdel-Baqi, Cairo, the Salafi Press and its library.

-Al-Tirmidhi, Abu Issa Muhammad ibn Isa ibn Surah (1975 AD): **Sunan Al-Tirmidhi**, Part No. 5, Edition: Second, investigation: Ibrahim Atwa Awad, Egypt, Mustafa Al-Babi Al-Halabi Library and Printing Company.

-Al-Tabarani, Abu Al-Qasim Suleiman bin Ahmed (1995 AD): **The Middle Dictionary**, Part No. 8, investigator: Abu Moaz Tariq bin Awad Allah and Abu Al-Fadl Abdul Mohsen Al-Husseini, Cairo, Dar Al-Haramain.

-Muslim, Abu Al-Hussein Muslim bin Al-Hajjaj bin Muslim Al-Qushairi Al-Nisaburi (1334 AH): **Al-Jami Al-Sahih "Sahih Muslim"**, Part No. 8, investigator: Ahmed bin Refaat bin Othman Helmy Al-Qara Hisari and others, Turkey, Al-Amira Printing House.

- Al-Nisa'i, Abu Abd al-Rahman Ahmad bin Shuaib bin Ali al-Khorasani (1986 AD): **Sunan al-Nisa'i**, Part No. 2, second edition, Aleppo, Islamic Publications Library.

3 -Interpretations:

-Ibn Suleiman, Abu al-Hasan Muqatil (1423 AH): **Muqatil bin Sulaiman's interpretation**, investigator: Abdullah Mahmoud Shehata, Beirut, Dar Ihya al-Turath.

-Al-Anbari, Abu Bakr Muhammad bin Al-Qasim (1992 AD): **Al-Zahir in the meanings of people's words**, Part Two, investigator: Dr. Hatem Saleh Al-Damen, Beirut, Al-Resala Foundation.

-Al-Baghdadi, Shihab al-Din al-Sayyid Mahmoud al-Alusi (Dr. T): **The Spirit of Meanings in the Interpretation of the Great Qur'an and the Seven Muthani**, Part No. 10, Beirut, Dar Revival of Arab Heritage.

-Al-Jassas, Ahmed bin Ali Al-Razi (1992 AD): **Provisions of the Qur'an**, Part No. 4, investigation: Muhammad Al-Sadiq Qamhawi, Beirut, Arab Heritage Revival House.

-Al-Tabari, Abu Jaafar Muhammad bin Jarir (D.T): **Collective statement on the interpretation of verses of the Qur'an**, Part No. 3, investigation: Mahmoud Muhammad Shaker, Makkah Al-Mukarramah, Dar of Education and Heritage.

- Al-Matridi, Abu Mansour (2005 AD): **Interpretation of the Maturidi** (interpretations of the Sunnis), Part Six, investigator: Dr. Majdi Basloum, Beirut, Scientific Books House.

4 -Books:

-Ibn Al-Mulqqin, Siraj Al-Din Abu Hafs Omar bin Ali Al-Ansari Al-Shafi'i (2008 AD): **Clarification of the Explanation of Al-Jami Al-Sahih**, Part No. 6, Investigator: Dar Al-Falah for Academic Research and Heritage Verification, Damascus, Dar Al-Nawadir.

-Pasha, Hassan Shams (2010 AD): **How to raise your children in this time**, Edition No. 10, Damascus, Dar Al-Qalam.

-Barghash, Lina Khalil (2021 AD): **Children's addiction to electronic games in the Corona pandemic and its impact on behavior and education**, Jordan, Dar Al-Kitab Al-Thaqafi.

-Bin Qayyim Al-Jawziyyah, Abu Abdullah Muhammad Bin Abi Bakr Bin Ayoub (D.T): **Al-Furousiya Al-Muhammadiyah**, Jeddah, Dar Alam Al-Fawa'id for publication and distribution.

-Al-Hazmi, Khalid bin Hamed (2000 AD): **The Fundamentals of Islamic Education,** Al-Madinah Al-Munawwarah, Dar Alam Al-Kutub for Publishing and Distribution.

-Al-Hazmi, Khalid bin Hamid (2000 AD): **Fundamentals of Islamic Education**, Al-Madinah Al-Munawwarah, Dar Alam Al-Kutub for printing, publishing and distribution.

-Hussein, Abdul-Qawi Abdul-Ghani Muhammad (2008 AD): **Studies in Childhood Care from the Perspective of Islamic Education**, Cairo, Dar Al-Fikr Al-Arabi.

-Al-Khafaf, Eman Abbas (2015): **Playing Modern Teaching Strategies**, Jordan, Dar Al-Manhaj Publishing.

-Al-Khouli, Sana (1993 AD): **The Family and Family Life**, Beirut, Dar Al-Nahda Al-Arabiya.

-Sarg, Ashraf (2009): **Innovative thinking in children and its impact on electronic games**, Egypt, Modern Library.

-Al-Shafi'i, Ibn Jama'at al-Kinani (2012 AD): **Remembering the Hearer and the Speaker in the Literature of the World and the Learned**, Third Edition, Beirut, Dar Al-Bashir Al-Islamiyyah for Printing, Publishing and Distribution.

-Al-Shami, Salih Ahmed (1993 AD): **Al-Muhadhdhab from the Revival of Religious Sciences**, Part Two, Damascus, Dar Al-Qalam.

-Al-Shammari, Fahd bin Abdul Rahman (2010 AD): **Media Education (How do we deal with the media?),** Riyadh, King Fahd National Library.

-Sheikh, Mahmoud Youssef (2013 AD): **Research Methods in Islamic Education**, Cairo, Dar Al-Fikr Al-Arabi.

-Safi, Louay (1998 AD): **The realization of the mind from the fragmentary view to the integrative vision**, Damascus. House of thought.

-Salah El-Din, Raafat (2015 AD): **Electronic games and their effects on children**, DB, Media Doors Center for Publishing.

-Sawalha, Muhammad Ahmed (2014 AD): **Psychology of Play**, Sixth Edition, Amman, Dar Al Masirah for publication, distribution and printing.

-Abdel-Hamid, Jaber, Khairy, Ahmed (1996): **Research Methods in Education and Psychology**, Cairo, Dar Al-Nahda Al-Masria.

-Alwan, Abdullah Nasih (1992 AD): **Raising Children in Islam**, Part No. 1, Edition No. 21, Cairo, Dar al-Salam for printing, publishing and distribution.

-Al-Anani, Hanan Abdel-Hamid (2014): **Playing with children, theoretical and applied foundations**, ninth edition, Amman, Dar Al-Fikr publishers and distributors.

-Al-Ghazali, Adly Abd al-Raouf (1433 AH): **Rules and benefits in memorizing the Holy Qur'an for children**, Riyadh, King Fahd National Library.

-Fahmy, Manal Abdel Sattar, Abu Al-Hadid, Fatima Ali (2021 AD**): Electronic games and their implications for the mental health of the child, (electronic games and children),** Algeria, Dar Khayal for publishing and translation.

-Al-Qurtubi, Abu Al-Abbas Ahmed bin Omar bin Ibrahim (1996 AD): **Al-Mufhim for what was formed from the summary of Muslim's book**, Part No. 6, investigation: Muhyiddin Dib Misto and others, Damascus, Dar Ibn Katheer.

-Al-Maliki, Ibn Abi Zaid Al-Qayrawani (1999 AD): **Anecdotes and additions to what is in the blog from other mothers**, Part No. 3, investigation by Dr. Muhammad Hajji, Beirut, Dar Al-Gharb Al-Islami.

-Al-Mawardi, Abu Al-Hassan Al-Basri (1986 AD): **Literature of the World and Religion**, DB, Dar Al-Hayat Library.

-Arabic Language Academy (2004 AD): **Al-Mujam Al-Waseet**, Edition No. 4, Cairo, Al-Shorouk International Library.

-Hamal, Fatima Al-Saadi (2018): **Children and electronic games through new media between entertainment and depth of influence**, Oman, Dar Al-Khaleej for Press and Publishing.

-Al-Hamshari, Muhammad Ali Qutb (2000 AD): **Child Aggression**, second edition, Riyadh, Obeikan Library.

5- Scientific Studies (Masters and PhD):

- Ibrahim, Nida Salim (2016 AD): **The pros and cons of electronic games played by children of the age group (3-6) from the point of view of mothers and kindergarten teachers**, unpublished master's thesis, College of Educational Sciences, Middle East University, Amman.

- Ismail, Jihad Ibrahim Ahmed Ibrahim (2022 AD): **Electronic Games: A proposed vision to educate parents about their role in immunizing their children against its dangers**, unpublished master's thesis, Faculty of Education, University of Alexandria.

- Khafaji, Muhammad Muhammad Ali Ali (2021 AD): **A proposed electronic program in the light of Islamic education to develop the awareness of middle school students in confronting the social and cultural negatives of the Internet**, an unpublished doctoral dissertation, Faculty of Education, Al-Azhar University, Cairo.

- Abdel-Aleem, Mohamed Thabet Attia (2021 AD): **Addiction to electronic games and its relationship to social communication skills among kindergarten children**, unpublished master's thesis, Faculty of Early Childhood Education, Beni Suef University.

- Muhammad, Mahbouba Ibrahim (2010): **Social problems associated with the addiction to playing electronic entertainment games among primary school students**, an unpublished master's thesis, Faculty of Social Work, Helwan University.

6- Periodicals, seminars and conferences:

-Ibrahim, Janad (2021 AD): The phenomenon of electronic games and their effects on children who visit them, **Journal of Cultural Dialogue**, Issue No. 1, Volume No. 10, Faculty of Social Sciences, Abdel Hamid Ibn Badis University, Algeria.

-Ibn Al-Hadlaq, Abdullah bin Abdulaziz (2013 AD): The pros and cons of electronic games and the motives for their practice from the point of view of general education students in Riyadh, **Reading and Knowledge Journal**, Issue No. 138, The Egyptian Association for Reading and Knowledge, College of Education, Ain Shams University, April.

-Abu Zaid, Khalaf Ahmed Mahmoud (2017 AD): The Child's Leisure Time in the Digital Age, **Islamic Awareness Magazine**, Issue No. 630, Volume No. 55, Ministry of Awqaf and Islamic Affairs, Kuwait, November.

-Abu Arja, Tayseer Ahmed (2020 AD): The Impact of Electronic Games on the Behaviors of Late Childhood Children (9-11) Years in Jordan, **Journal of the Association of Arab Universities for Media Research and Communication Technology**, Issue No. 5, Association of Arab Media Faculties, Faculty of Mass Communication, Cairo University , December.

-Ahmed, Asma Mustafa Abdel Razek, Abdel Moneim, Farag dreams (2022 AD): Electronic games and their effects on children in light of the spread of the Covid-19 pandemic, **Journal of Studies in Social Work,** Part No. 1, Issue No. 58, Faculty of Social Work, Helwan University, April .

- Beltaher, Al-Nawa (2018): Psychological and educational damages resulting from children's practice of electronic games, **Al-Sarraj Journal of Education and Community Issues**, Issue No. 4, Volume No. 2, Al-Wadi University, Algeria.

-Al-Bahri, Nisreen Abdullah (2010): Patterns of family upbringing and their impact on deviant behavior among tenth grade students in the Directorate of Education in Karak Governorate, **Human and Social Sciences Series**, Issue No. 4, Volume No. 25, Mutah for Research and Studies, Mutah University, Jordan.

-Benazouz, Mohamed Abdel Azim (2010 AD): The role of the family in education, **Islamic awareness,** Issue No. 545, Volume No. 48, Ministry of Awqaf and Islamic Affairs, Kuwait, December.

-Tharwat, Maryam (2021 AD): Electronic games between construction and demolition**, Islamic Awareness Magazine**, Issue No. 673, Volume No. 58, Ministry of Awqaf and Islamic Affairs, Kuwait, May.

-Al-Jazzar, Hala Hassan (2017): The educational role of the family in achieving safe electronic use for its children from the point of view of parents, **Journal of the College of Education**, Issue No. 175, Part No. 1, Al-Azhar University, Cairo, October.

-Hassan, Amani Abdel-Tawab Saleh (2017): The effect of playing electronic games on the linguistic and social intelligence of children: a descriptive and analytical study on middle childhood children in the Kingdom of Saudi Arabia, **Journal of the Islamic University for Educational and Psychological Studies**, Issue No. 3, Volume No. 25, Scientific Research Affairs And postgraduate studies, the Islamic University of Gaza, July.

-Hussein, Marah Moayad (2013): The phenomenon of the spread of electronic games in the city of Mosul and its effects on the individual, **Mosuliya Illuminations Magazine**, p. 75, Mosul Studies Center, Iraq, September.

-Al-Halabi, Abdul-Majid Tohme (2001): Islamic Education for Children as a Method, Objective and Method, **Al-Arabi Magazine**, Issue No. 234, Lebanon, Dar Al-Maarifa.

-Al-Hantushi, Abbas Ghazi Bandar (2017): The Role of the Family in Promoting the Educational Role to Build Future Generations, **Specialized International Educational Journal,** Issue No. 6, Volume No. 6, Dar Simat for Studies and Research, Jordan, June.

-Al-Khalifa, Hind Khaled (2016 AD): Patterns of using electronic Internet games and their effects: a study on a sample of male children in Saudi society, **Social Journal**, Issue No. 11, Saudi Society for Sociology and Social Work, Imam Muhammad bin Saud Islamic University, October.

-Al-Dahshan, Gamal Ali Khalil (2018 AD): Raising the Egyptian Child in the Digital Age between Reality Challenges and Future Aspirations, **First International Conference** (Building a Child for a Better Society in Light of Contemporary Changes), Kindergarten College, Assiut University, February

.

-Al-Dahshan, Gamal Ali Khalil (2019): The phenomenon of children's addiction to electronic screens and the role of kindergartens in raising awareness of its dangers and mechanisms to confront them, **the second international conference**, building the fourth-generation child in light of the vision of education 2030, Faculty of Kindergarten, Assiut University.

-Al-Ruwais, Faisal (2022 AD): Patterns of aggressive behavior among children who use electronic games from the point of view of Saudi mothers in the city of Riyadh, **Al-Shamal Journal for Human Sciences**, Vol. 7, P. 1.

-Al-Zeyoudi, Majid Muhammad (2015): Educational implications for children's use of electronic games as seen by teachers of parents of primary school students in Madinah, Taibah University **Journal of Educational Sciences**, Issue No. 1, Volume No. 10, College of Education, Taibah University, Saudi Arabia, April.

-Suleiman, Mahmoud Abdel-Alim Mohamed (2017): The role of the family in protecting children from the dangers of the Internet: a field study in the city of Sohag, Upper Egypt, **Generation Journal of Humanities and Social** Sciences, Issue No. 36, Generation Scientific Research Center, Lebanon, November.

-Al-Shahrani, Hussein bin Maalawi bin Hussein (2020 AD): Claims in electronic games, **Journal of the Islamic University of Sharia Sciences**, Issue 192, Part 2, Volume 53, The Islamic University of Madinah.

-Al-Sabban, Abeer Muhammad (2021 AD): The effect of electronic games on children from the point of view of parents, **Specific Education Research Journal**, Issue No. 62, Faculty of Specific Education, Mansoura University, April.

-Sabti, Obeida Ahmed (2020 AD): The dangers of electronic games to the child, **Scientific Journal of Technology and Disability Sciences**, Issue No. 3, Volume No. 2, Scientific Foundation for Educational Sciences, Technology and Special Education, Egypt, September.

-Sawalha, Ali Suleiman (2016): The relationship of violent electronic games to aggressive behavior and social behavior among kindergarten children, **Al-Quds Open University Journal for Educational and Psychological Research and Studies,** Issue No. 16, Volume No. 4, Al-Quds Open University, Palestine, October.

-Al-Taie, Jaafar Hassan Jassim (2012 AD): The Arab Family and the Challenges of the Digital Age, **Al-Fath Magazine**, Issue 51, College of Basic Education, Diyala University, Iraq.

-Abdel Nabi, Samia Muhammad Saber Muhammad (2021 AD): Internet GAMING DISORDER "IGD": Addiction to electronic games, **Educational Journal**, Part 87, Faculty of Education, Sohag University, July.

-Abdel Wahed, Eman Abdel Hakim Rifai (2020 AD): The role of the family in achieving digital security for kindergarten children in light of the challenges of the digital revolution, **Journal of Studies in Childhood and Education**, Issue No. 14, Assiut University, July.

-Othman, Amani Khamis Muhammad (2018): The Impact of Electronic Games on the Behaviors of Upper Primary Stage Children, **Journal of the College of Education**, Issue No. 1, Volume No. 34, Assiut University, January.

-Othman, Dalia Othman Ibrahim (2021 AD): Parents' attitudes towards children's use of electronic games, **Egyptian Journal for Public Opinion Research**, Issue No. 1, Volume No. 20, Public Opinion Research Center, Faculty of Information, Cairo University, March.

-Ali, Asmaa Fathi Al-Sayed (2017): The role of the family in educating children in light of the challenges of the digital age (a field study in Menoufia Governorate), **Journal of the Faculty of Education in Benha**, Issue No. 112, Part No. 1, Volume No. 28, October.

-Al-Ghamdi, Abd al-Rahman bin Hammoud Yahya (2015 AD): The right of the child to play from the perspective of Islamic education, **Journal of the College of Education**, No. 164, Part Three, Al-Azhar University.

-Qased, Murad (2015 AD): The video game industry and its economy (origination, development and characteristics), **Algerian Journal of Communication**, Issue No. 24, Volume No. 17, Faculty of Information and Communication Sciences, University of Algiers, December.

-Muhammad, Sahar Muhammad Ali (2022 AD): A proposed vision for parental education for Egyptian society in the light of the repercussions of the digital age, **Journal of the Faculty of Education**, Issue No. 9, Volume No. 38, Part No. 2, Assiut University, September.

-Muhammad, Mahmoud Haj Qassem (2013): The damages of electronic and computer games to children and how to prevent them, **Mosuliyat Journal**, Issue No. 44, Mosul Studies Center.

-Mahmoud, Khaled Salah Hanafi (2018): The Arab Child and Killer Electronic Games: An Analytical Study, **Journal of Childhood and Development**, Issue 32, Arab Council for Childhood and Development, Cairo.

-Marzouk, Farouk Jaafar Abdel Hakim (2017 AD): Electronic Games and the Practice of Criminal Behavior: A Field Study in Public Education Schools in Egypt, **Educational and Social Studies**, Issue No. 3, Volume No. 23, Faculty of Education, Helwan University, July.

- Mansi, Hassan Omar (2012 AD): The negative effects of electronic games on children in the primary stage in the schools of the city of Rass in the Kingdom of Saudi Arabia, **Journal of the College of Education**, Issue 79, Part 2, College of Education, Mansoura University, May.