دراســـــــة تحليلية للدراسات والبحـــــوث الاجتماعيـــــة المرتبطة بمخاطر الألعاب الالكترونية على الأطفـــــــــال

إعداد

أ/ إيمـــــان سمير مختار محمد إسماعيل

باحثة ماجستير قسم الخدمة الاجتماعية وتنمية المجتمع

(تخصص مجالات الخدمة الاجتماعية)

كلية التربية جامعة الأزهر بالقاهرة

ا.د/ إبراهيم عبد المحسن حجاج

أستاذ بقسم الخدمة الإجتماعية وتنمية المجتمع،

كلية التربية. جامعة الأزهر

د / عبد الفتاح عمر محمد سالم

مدرس بقسم الخدمة الإجتماعية وتنمية المجتمع،

كلية التربية. جامعة الأزهر

دراسـة تحليلية للدراسات والبحـوث الاجتماعيـة المرتبطة بمخاطر الألعاب الالكترونية على الأطفـال

إيمـان سـمير مختار محمـد إسـماعيل ، إبراهيم عبـد المحسـن حجـاج ، عبـد الفتـاح فـرج محمد مسعد.

قسم الخدمة الإجتماعية وتنمية المجتمع، كلية التربية. جامعة الأزهر.

البريد الالكتروني: emansamer127@gmail.com

المستخلص:

تهـدف الدراسـة الحـالي إلى تحليـل مضـمون البحـوث الاجتماعيـة التي تناولـت مخـاطر الألعـاب الالكترونيـة على الأطفـال في الفترة مـن ٢٠١٠ إلى ٢٠٢٢ مـن أجـل الوقـوف على تلـك المخـاطر وحصرها وكيفية معالجتها وكيفية حماية الأطفال ووقايتهم من تلك المخاطر.

وقـد اسـتخدمت الباحثـة منهج تحليـل المضـمون واسـتعانت بـأداة جمـع الدراسـة في دليـل تحليـل المضـمون ثـم تطبيقـه على ٢٤ بحـث مـن رسـائل دكتـوراه وماجسـتير وبحـوث منشـورة، عـددهم (٥ رسائل) ماجستير، (١ رسالة) دكتوراه، (١٨ بحوث منشورة).

وحددت الباحثة الفئة العمرية كل مرحلة الطفولة (حتى ١٨ عام).

وتوصلت النتائج إلى حصر مخاطر الألعاب الالكترونية على الأطفال ومعرفة دوافع ممارستها وما توصلت اليه الدراسات من أجل مواجهة تلك المخاطر ومدى تأثير تلك المخاطر على المجتمع، وقامت الباحثة من خلال تلك النتائج باقتراح استراتيجية مستقبلية للمساهمة في الحد من المخاطر التي ترتبت على استخدام الألعاب الإلكترونية.

الكلمات المفتاحية: ألعاب الكترونية- مخاطر- تحليل مضمون.

An analytical study of social studies and research related to the dangerous of electronic games on children

Eman Samir Mokhtar Mohammed Ismaeel, Ibrahim Abd el Mohsen Hajjaj, Abd El Fattah Omar Mohammed Salem.

Department of Social Service and Community Development, Faculty of Education, Al-Azhar University.

Email: emansamer127@gmail.com

ABSTRACT:

The current research objective is to analyse the content of social research on the risks to children of electronic games from 2010 to 2022, in order to identify and identify such risks, how to address them and how to protect and prevent children. She used a method of content analysis and a tool. I study in the content analysis collection manual and then apply it to 24 papers, out of a total of 5 master thesis, 1 doctoral thesis, 18 published papers. The age group identified each stage of childhood up to the age of 18. The results identified the dangers of electronic games to children, the motives behind their practice, the findings of studies to address those risks and the impact they have on society. The researchers proposed a future strategy to help reduce the risks posed by the use of electronic game.

Keywords: Electronic Games - Risks - Guaranteed Analysis.

المقدمة:

لـــوحظ في عصـرنا الحـالي شـكوى الوالـدين الكثيرة مـن الابنـاء لمشـكلات سـلوكيه واجتماعيه كثيرة بين اطفال هذا الجيل والتي تتنوع مع توالي سنوات مرحله الطفولة.

تلك هي المرحلة التي عرفتها منظمة الأمم المتحدة بأن الطفل هو كل من لم يمر سن الثامنة عشر، ومن هنا فان نسبه هائلة من الاهالي سوف تنتمي الى تلك الفئه، الامر الذي يثبت بالـدليل تفـاقم وانتشـار تلـك السـلوكيات، والتي كانـت منهـا نقـص التركيز، وضـعف التحصـيل الدراسي، والعنـف، والعزلـة الاجتماعيـة، والتـأخر اللغـوي، والحرمـان البيئي، وفقـدان التواصـل الاجتمـاعي، والتوحـد والتمـرد، والشـرود اثنـاء الحـديث والأنانيـة، ومشـكلات صحيه اخـرى مثـل السـمنة وضـعف النظـر والارق و القلـق والام المعـدة والعظـام ، ومشـكلات العنـف والعـدوان والخمول والكسل، ومشكلات أخلاقية مثل الكذب والسرقة حتى تطورت هذه المشكلات الى القتل والانتحار. (الديب، هبة أحمد صالح، ٢٠٢٢، ص٣١٩).

وكان السبب الرئيسي في تلك المشكلات هو قضاء وقت كبير جداً في اللعب على الهواتف المحمولـة والحاسـوب وتلـك الألعـاب هي مـا تسـمى بالألعـاب الإلكترونيـة حيـث تطـورت الالعـاب الإلكترونية خلال العقود الأربعة الماضية وتسارع تطورها منذ بدأت شبكه الانترنت أجهزة الهواتف والحواسيب، وأصبحت تشهد انتشارا وطفرة غير مسبوقة في كل أرجاء العالم حيث انتقلت هذه الظاهرة من لعبه يمارسها شخص وحده مع جهاز إلى ألعاب جماعيه قد تجمع مستخدمين من أكثر من دوله من دون اعتراف بحواجز جغرافية، مما يؤثر على ثقافتهم.

كما منحت أجهزه الهواتف والحواسيب المختلفة المتنقلة والأجهزة اللوحية صفه تنقل اللعب مع المستخدم ليستخدمها أينما كان ووجد.

وعلى الرغم ما لهذه الألعاب من إيجابيات إلا أنها لها جوانب سلبيه تؤثر على كثير من جوانب الطفل، ويكون الهدف منها هو التسلية وملء اوقات الفراغ، وتتدرج مستوياتها من السهولة الى الصعوبة واهم ما يميزها انها جذابه بشكل أكبر وتكون باستخدام الأصوات والصور، وتستهوى مختلف الفئات العمرية، وتجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة.

وتعـددت الألعـاب الإلكترونيـة حيـث ألعـاب البيـع والشـراء، وتقـديم الطعـام، والتلـوين، وألعاب جمع الأشياء، وألعاب الحروب مثل لعبه بابجي ولعبه فري فاير، وكانت المرحلة الكبرى من تلك الالعاب وهي الاكثر استخداماً في الوقت الحالي هي ألعاب الواقع الافتراضي، وألعاب التحدي.

وتلـك الألعـاب مـن اللقـاءات الافتراضـية التي يسـتخدم فيهـا الطفـل نظـاره الواقـع الافتراضي تأثيرها كبير جداً لأنها توفر أجواء خياليه يشعر فيها اللاعب انه داخل الحدث يقاتل بنفسه ويسرق بجهده ليتدبر امر هروبه من الشرطة او نجاته من الأشباح بذاته، وتلك اللعبة لما فيها من جذب انتباه كبير للاعب الا انه يقع تحت تأثير تلك الحالة لأوقات طويله بعد التوقف عن اللعب، وتلك الالعاب تزيد من نسبه العنف وتعرضهم لانحرافات أخلاقية وذلك لمتعتهم بالقيام بتلك السلوكيات أثناء اللعب مثل الكذب والسرقة والقتل.

ولعبه التحديات انتشرت بين الاولاد في المدارس والتي اودت بحياة الكثير من الاطفال حتى ادمنوها كما في (دراسة محبوبه ابراهيم ٢٠١٠).

فالألعاب الإلكترونية تستهلك الكثير جدا من الوقت لدى اللاعبين مما يتسبب في ادمانها بحيث يصبح كل هدف اللاعب هو الفوز وهذا على حساب كل من دراسته وعمله والمناسبات العائلية، والأنشطة الاجتماعية فتفقده الكثير من التواجد والتواصل الاجتماعي وتؤدي به الى العزلة الاجتماعية.

ومن مظاهر ادمان تلك الالعاب ما حدث في العام الدراسي الحالي ٢٠٢٣ حيث أثارت حاله من الجدل الكبير خلال الأيام القليلة الماضية حول ما يعرف "بألعاب الموت في المدارس" وذلك بعد رصد قيام بعض الطلاب في عدد من المدارس بمحاكاة وتقليد ألعاب عبر أحد التطبيقات الإلكترونية تمثل خطراً عليهم من خلال ما يثيرهم ويحبونه مما يثير دوافعهم نحو التقليد ، وكان من هذه الألعاب (تشارلي- تحدي كتم الأنفاس- تحدي القفز) والتي سببت نتائج كارثيه وآخرها إصابة طالب بمدرسة النيل في العبور بالشلل نتيجة تحدي القفز اثناء ادائه اللعب مع زملائه .

كما انه تم رصد العديد من بعض مقاطع الفيديو الى عدد من الطلاب يؤدون طقوساً غريبه في لعبه تحدي تشارلي والتي توهم الطلاب باستحضار الجن، وهي لعبه انتشرت مؤخراً في إحدى التطبيقات الإلكترونية كلعبه تحدي بين الاطفال.

كما انه انتشرت بعض مقاطع الفيديو للعبه اخرى اثناء ممارسه الطلاب لها يشعرون بالموت ثم يعودون للحياة مره اخرى وذلك لأنهم يقومون بكتم أنفاسهم لمدة دقائق حتى الوصول لحاله الإغماء.

وفي الآونة الأخيرة أصبح الشيء المسيطر على الجيل هو دوافع تحقيق ما يسمى" الترند "والدراسة عن الشهرة وإثبات الذات من خلال تحقيق نسب كبيره للمشاهدة والتباهي بتقليد مثل هذه الالعاب دون التفكير في عواقب ذلك.

ونظراً للارتباط الكبير والمتزايد بتلك الألعاب الإلكترونية هذا دعي الباحثين لدراسة آثار هذه الألعاب على سلوكهم وثقافتهم وتفاعلهم وتحصيلهم الدراسي وغيرها من النواحي ، وهذا ما دعي الباحثة في الدراسة الحالي لعمل تحليل مضمون للبحوث الاجتماعية التي تناولت موضوعات مخاطر الالعاب الإلكترونية، لحصر تلك الالعاب ودوافع ممارستها والمخاطر التي تترتب عليها ومدى تأثيرها على المجتمع والمقترحات التي تناولتها البحوث لمقاومة تلك المخاطر، ومن ثم عمل استراتيجية للاستفادة من البحوث السابقة ، ومحاوله وضع استراتيجية مستقبلية للوقاية والعلاج من تلك المخاطر الالكترونية.

ثانياً: الدراسات السابقة:

ندرت نسبيا البحوث والدراسات التي اهتمت بالوصف والتحليل في أي مجال من مجالات الخدمة الاجتماعية وعلي وجه العموم ويمكن استعراض تلك النوعية من البحوث والدراسات من خلال المحاور الآتية:

المحور الأول: دراسات تناولت تحليل البحوث في الخدمة الاجتماعية:

١- وهدفت دراسة عبد الحكيم أحمد بخيت (٢٠٠٣)

إلى تحليل مضمون (٢٥) دراسة من الماجستير والدكتوراه والمؤتمرات العلمية للخدمة الاجتماعية في المجال الطبي بكليتي الخدمة الاجتماعية بحلوان والفيوم، وتوصلت إلى أن أهم القضايا التي تناولتها الدراسات في المجال الطبي هي: التأمين الصحي، الوعي الصحي، الأدوار المهنية، المشكلات المهنية.

٢- وهدفت دراسة أحمد السعيد مغازي (٢٠٠٥)

التعرف على الاتجاهات التقليدية المستخدمة في بحوث تنظيم المجتمع وكذلك الاختلافات في المداخل المنهجية والمعالجات التحليلية في هذه البحوث، واستخدمت منهج المسح الاجتماعي الشامل وتحليل المحتوى لأبحاث تنظيم المجتمع التي صدرت في أعداد مجلة "بحوث في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية من العدد الأول أكتوبر ١٩٩٦م إلى العدد السابع عشر، أكتوبر، ٢٠٠٤م، وحددت الدراسة أهم موضوعات الدراسة ومجالات ونماذج الممارسة المهنية لتنظيم المجتمع.

٣- دراسة عبد الهادي (٢٠٠٥)

هدفت هذه الدراسة الى التعرف على إسهامات دراسات وبحوث الخدمة الاجتماعية في تناولها للقضايا والمشكلات في المجال الطبي ووضع تصور لتناول الخدمة الاجتماعية لتلك القضايا والمشكلات، وتوصلت الدراسة إلى أن هذه الدراسات والبحوث العلمية لم ترتكز على تطوير الأداء المهارى والمعرفي للأخصائيين الاجتماعيين في المجال الطبي، واقترح الباحث إطارا تصوريا علميا لإسهامات الخدمة الاجتماعية في المجال الطبي من خلال تقوية الاتصال بين الجانب الأكاديمي والممارسين والربط بين هذه الدراسات والواقع الميداني.

٤- دراسة سالم (٢٠٠٥)

هدفت هذه الدراسة الي تحديد إسهامات البحوث العلمية في تطوير برامج طريقة خدمة الجماعة في مجال رعاية الأحداث من خلال تحديد الإضافات التي طرأت على تلك البرامج ومعوقات تصميمها وتنفيذها وكذلك تحديد استفادة الممارسين المهنيين من برامج طريقة خدمة الجماعة المتضمنة بالبحوث في مجال رعاية الأحداث وقد أظهرت نتائج الدراسة أن هناك ندرة في الإضافات التي طرأت على برامج طريقة خدمة جماعة المقدمة لمجال رعاية الأحداث كما أن نسبة قليلة من الممارسين أشارت إلى وجود بحوث علمية تتضمن برامج أثناء فترة عملهم، كما توصلت إلى مجموعة من الأبعاد التي ينبغي أن تؤخذ في الاعتبار عند تطوير البرامج في هذا المجال.

٥- دراسة Yang ٢٠٠٦

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف علي أهم الأساليب والنماذج العلمية التي تستخدم في تحليل الدراسات والبحوث الاجتماعية والتي تساعد في دراسة خصائص متعددة مثل العمر والاكتئاب وغيرها وما العوامل والتأثيرات المتعلقة بتلك البحوث وما الفائدة النهائية المترتبة على نتائج البحوث وقد استخدمت هذه الدراسة منهج المسح الاجتماعي. وتوصلت الدراسة إلى أن النتائج العلمية للدراسات والبحوث ذات أهمية وذلك للعمل علي تحسين نوعية الحياة في الولايات

المتحدة لكل الفئات وينبغي أن يتم الاستفادة من تلك المساهمات العديدة وذلك للعمل على تطوير المستقبل لتطوير المنهجية العلمية للبحوث والعمل على الاستفادة من تلك الدراسات مجتمعيا على نحو أفضل.

٦- دراسة (٢٠٠٨) (JingfangRen)

هدفت هذه الدراسة الي التعرف علي كيفية التحليل النوعي للبيانات وكيفية استخدام تحليل المحتوي لقياس عائد تلك البحوث وكيفية الكتابة بفن وحرفيه للبحوث في الفترة ما بين (١٩٧٠- (٢٠٠٢) وحاول الباحث معرفة المستقبل المهني للكتابة كتخصص للبحث وذلك عن طريق تقديم فهم شامل للبحوث وذلك من خلال التفكير في ماذا وكيف أو ما الهدف من تحليل البحوث وما وراء ذلك من التحليل، وحاولت الدراسة تحليل نتائج عينة من الدراسات التجريبية المنشورة بين عام ١٩٧٠م وعام ٢٠٠٦م في المجلات الكبرى، وتوصلت الدراسة إلي مجموعة من النتائج حيث ان البيانات التي توضح الرؤية التي وضعت أثناء التحليل النوعي، وهذه الكلمات الرئيسية ستكون بمثابة نقطة انطلاق مفيدة للعاملين بين أعضاء دوائر البحوث الفنية نحو تطوير نتائج البحوث والدراسات العلمية والاستفادة منها علي نحو أفضل.

٧- وهدفت دراسة الفقي (٢٠٠٩)

التعرف على أهم مجالات الممارسة المهنية التي تناولتها رسائل الماجستير والدكتوراه في خدمة الفرد من المنظور الإسلامي وتوجيه الاهتمام لمجالات أخرى بتحليل مضمون (١٢) رسالة علمية (٢) للدكتوراه هم جميع الرسائل في الفترة الزمنية من ١٩٩٥ وحتى عام ٢٠٠٨م، وتوصلت إلى: وجود فئات تحتاج إلى مزيد من الاهتمام الدراسة في خدمة الفرد من المنظور الإسلامي مثل أطفال الشوارع - مجهول النسب - الأحداث - المنحرفين.

٨- دراسة منصور (٢٠١٤).

هدفت هذه الدراسة الي تحديد إسهامات بحوث ودراسات التدخل المهني في تطوير الممارسة المهنية بالمجال المدرسي وتحديد الصعوبات التي قد تحد من إسهامات هذه البحوث والدراسات في تطوير الممارسة المهنية بالمجال المدرسي وتوصلت الدراسة إلى أهم النتائج ومنها أن هناك عددا من الإسهامات لتلك البحوث، ولكن تلك الإسهامات تحتاج إلى تطوير وتفعيل.

٩- دراسة يوسف (٢٠١٦).

هدفت هذه الدراسة الي تحديد عائد بحوث تنظيم المجتمع المطبقة في مجال تقويم البرامج والمشروعات الاجتماعية وأهم المعوقات التي تحول دون تحقيق هذا العائد ومن ثم التوصل إلي وضع تصور مقترح لتعظيم عائد بحوث تنظيم المجتمع المطبقة في مجال تقويم البرامج والمشروعات الاجتماعية، وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج ومنها وجود عائد لبحوث تنظيم المجتمع المطبقة في مجال تقويم البرامج والمشروعات الاجتماعية حيث ساهمت نتائج البحوث في تنمية قدرات العاملين بالمؤسسات التي تم تطبيق الدراسة عليها، كما توصلت الدراسة إلى أن هناك مجموعة من المعوقات التي تحول دون تحقيق أكبر استفادة ممكنة من بحوث تنظيم المجتمع منها ما يتعلق بالقسم العلمي ومنها ما يتعلق بالباحثين ومنها ما يتعلق بالمؤسسات.

١٠- دراسة سعداوي، محمد حسن (٢٠١٨):

هدفت هذه الدراسة الي قياس المردود الاجرائي لبحوث تنظيم المجتمع في مجال العمل التنموي للجمعيات الاهلية ومناقشة النتائج بتأثيراتها على التنمية المستدامة، وتمثلت العينة في الجمعيات الأهلية العاملة في مجال العمل التنموي في الفترة من ٢٠١٧/٩/١٠ وحتى ٢٠١٧/١١/٩م، وأوضحت نتائج الدراسة ضعف الاستفادة من المردود الإجرائي للدراسات العلمية المطبقة في مجال العمل التنموي للجمعيات الأهلية في تطوير الممارسة المهنية.

١١- دراسة حسن، رامي محمد (٢٠٢٠):

هدفت هذه الدراسة الي تحليل بحوث التخطيط الاجتماعي في ضوء المتغيرات المعاصرة والي محاولة التوصل الي تصور تخطيطي مقترح لتحقيق عائد أفضل لبحوث التخطيط الاجتماعي في ضوء المتغيرات التكنولوجية المعاصرة، كما اوضحت نتائج الدراسة ان نسبة كبيرة من الدراسات التي تم تحليلها لم تقدم مقترحات تتوافق مع المتغيرات المعاصرة، كما اظهرت النتائج ان نسبة كبيرة من الدراسات التي تم تحليلها لم تتوصل الي اقتراح نموذج جديد وان نسبة كبيرة من الدراسات التي تم تحليلها لم توضع مؤشرات تخطيطية قابلة لتطبيق.

وأفادت الدراسة الراهنة من هذه الدراسات في تحديد أهم المراجع الخاصة بتحليل مضمون البحوث وقضاياها المختلفة في صياغة مشكلة الدراسة وأدواتها وتفسير النتائج.

كما أكدت الدراسات السابقة أهمية وأثر تحليل مضمون البحوث العلمية في نطاق الخدمة الاجتماعية في تعزيز مجالات الممارسة المهنية من ناحية وتوجيه اهتمام البحوث مستقبلا لمجالات وقضايا ذات أولوية

المحور الثاني: دراسات تناولت مخاطر الألعاب الالكترونية:

١- دراسة الديب، هبة أحمد صالح (٢٠٢٢):

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على التأثيرات النفسية والاجتماعية لإستخدام الأطفال وادمانهم للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الآباء والأمهات بهدف الوصول لنتائج تسهم في وضع سياسات وبرامج تربوية ونفسية وإعلامية تخفف من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية وقد تم اختيار (١٠٠) مفردة مكونة من الآباء والأمهات. أما وحدات التحليل فكانت عن الأطفال والتأثيرات المحتملة النفسية والاجتماعية عليهم، ولتحقيق أهداف هذه الدراسة تم تصميم استبانة خاصة تقيس التأثيرات النفسية والاجتماعية لإستخدام الأطفال وادمانهم على الألعاب الإلكترونية.

ولتحقيق أهداف الدراسة استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي، وطبقت على عينة مكونة من ١٠٠ مفردة من الآباء والأمهات في اختيروا بالطريقة العشوائية البسيطة. وقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج التي تؤكد ما توصلت إليه الدراسات العربية والعالمية وأشارت نتائج الدراسة إلى أن الآباء والأمهات يرون أن هناك مخاطر كثيرة لهذه الألعاب وأن الأطفال تتأثر بصورة كبيرة نفسية واجتماعية نتيجة ادمانها لهذه الالعاب ، وأن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لساعات طويلة باليوم لها آثار سلبية كثيرة منها التأثير على الصحة العامة للطفل (زيادة الوزن، وهشاشة العظام، وتشوهات بالعمود الفقري للطفل وآلام باليدين، وأضرار بالعين ضعف البصر والسمع وعدم التركيز) ، فضلا عن الضعف في السلوك الاجتماعي للطفل كالعنف والعدوان و والاضطرابات النفسية وزيادة العدوانية والعصبية والانفعال على الوالدين

والعزلة الاجتماعية والسهر الدائم والعصبية الشديدة والتفوه بألفاظ غريبة وغير معتادة على الأطفال، واقترحت عينه الدراسة بضرورة الرقابة الشديدة على مثل هذه الألعاب الإلكترونية .

كما أن الحرية الكبيرة في تداول المعلومات على الانترنت دون ترشيد أو رقابة أدى إلى آثار نفسية واجتماعية وخيمة.

وأخيراً أثبتت الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين استخدام الأطفال وادمانهم للألعاب الإلكترونية لصالح التأثيرات النفسية والاجتماعية.

٢-دراسة سالم، ياسمين أيمن محمد علي (٢٠٢٢):

استهدفت الدراسة تحديد العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية والرهاب الاجتماعي لطلاب الثانوية العامة ، اختبار الفروق بين الذكور والإناث وطلاب المدارس الحكومية والخاصة على مقياسي إدمان الألعاب الالكترونية والرهاب الاجتماعي, والتوصل لمؤشرات دور مقترح من منظور طريقة خدمة الفرد للتخفيف من حدة إدمان الطلاب بالمدارس الحكومية والخاصة للألعاب الالكترونية ، تحددت مفاهيم الدراسة في (مفهوم إدمان الألعاب الالكترونية، مفهوم الرهاب الاجتماعي) وهي دراسة وصفية تحليلية مقارنة تعتمد على منهج المسح الاجتماعي بالعينة العشوائية البسيطة قدرها (٢٦٠) طالب بالمدارس المحددة لتطبيق الدراسة وتوصلت الدراسة إلى وجود علاقة ارتباطية إيجابية دالة إحصائياً بين إدمان الألعاب الالكترونية والرهاب الاجتماعي، حيث أن قيمة معامل ارتباط بيرسون (١٩٥ ٠٠٠) وهي دالة عند (٠,٠١). وتوجد فروق بين طلاب المدارس الحكومية والخاصة على مقياس الرهاب الاجتماعي لصالح المدارس الخاصة بينما لا توجد فروق بين طلاب المدارس الحكومية والخاصة على مقياس إدمان الألعاب الالكترونية، وتوجد فروق بين الذكور والإناث على مقياس إدمان الألعاب الالكترونية لصالح الذكور، ومقياس الرهاب الاجتماعي لصالح الاناث.

٣- دراسة محمد، ريهام حسن أحمد (٢٠٢٢):

هدفت الدراسة الى تحديد المشكلات السلوكية المرتبطة باضطراب الألعاب الالكترونية لدي عينة من المراهقين، وتم استخدام النظرية السلوكية كموجه للإطار النظري للدراسة الحالية، والدراسة من نمط الدراسات الوصفية، والتي استخدمت منهج المسح الاجتماعي. وتم جمع البيانات من عينة عشوائية) حجمها - ٣٨٤) من خلال مقياس اضطراب الالعاب الالكترونية (اعداد الباحثة) ومقياس المشكلات السلوكية اعداد الباحثة، حيث تم حصر تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرسة إسماعيل القباني الإعدادية بنين ومدرسة أم المؤمنين الإعدادية بنات بإدارة أسيوط التعليمية بمحافظة أسيوط، وأظهرت النتائج وجود علاقة طردية دالة إحصائياً بين اضطراب الألعاب الالكترونية والمشكلات السلوكية الاتية الانسحاب والعدوان والنشاط الزائد والتمرد والكذب) لدي المراهقين. وفي نهاية الدراسة تم تقديم مجموعة من التوصيات المفيدة.

٤- دراسة إسماعيل، جهاد إبراهيم احمد إبراهيم ٢٠٢٢:

هدفت الدراسة إلى معرفة المشكلات التي تواجه الوالدين نتيجة ما تعكسه تلك الألعاب الالكترونية من فكر وسلوكيات علي طفل ما قبل المدرسة والتوصل لرؤية مقترحة لتوعية الوالدين بدورهما في تحصين أطفالهما ضد مخاطر الألعاب الالكترونية.

واعتمدت هذه الدراسة علي استخدام المنهج الوصفي، وتوصلت الدراسة الي أن الألعاب الالكترونية لها العديد من الآثار الإيجابية ومنها: تحسين بعض المهارات الاكاديمية مثل مهارة الدراسة عن المعلومات، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية ومهارات حل المشكلات، وأيضاً تستخدم الألعاب الالكترونية في العلاج وإدخال الامل علي قلوب الأطفال المصابين بالأورام، أما الآثار السلبية والمترتبة عن ممارسة الألعاب فهي عديدة، من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، أيضاً إدمان الأطفال علي هذه الألعاب مما قد يترتب عليه مشكلات البصر والسمع، وبالنظر إلي وجهة نظر الوالدين، فقد تبينت النتائج أن الآباء يعانون نتيجة سهر أطفالهم علي الألعاب الالكترونية مما يؤثر علي تحصيلهم الدراسي، فضلاً عن استحواذ هذه الألعاب علي الوقت وعقول أطفالهم، مما قد تسبب في الكثير من المشكلات داخل الاسرة، كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة وبعضها، إلي جانب ما تحتويه تلك الألعاب من مشاهد عنف ومشاهد جنسية، وأكدت الدراسة علي أهمية دور الأسرة في حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الالكترونية، ومدي أهمية التنشئة الاجتماعية السليمة للطفل، حيث تساعد علي الاختيار السليم للألعاب التي سوف يمارسها، لأنه نشأ علي الدين والقيم وعلي التفكير الناقد والحوار الدائم بينه وبين أسرته.

وللأسرة دور فعال في معالجة الأطفال الذين تأثروا بالفعل بشكل سلبي بسبب ممارسة الألعاب الالكترونية حيث يتم عرضهم على أخصائيي تعديل السلوك، وتقنين عدد ساعات ممارسة الألعاب، وإيجاد بدائل لشغل أوقات فراغ الأطفال، والتأكيد على قيم المجتمع من خلال أساليب المعاملة الوالدية الصحيحة.

٥- دراسة أحمد، أسماء مصطفى عبد الرازق (٢٠٢٢):

استهدف الدراسة محاولة وصف واقع تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال في ظل جائحة كوفيد١٩، وهو ينتمي إلى الدراسات الوصفية التي تستهدف وصف وتحليل الواقع باستخدام المسح الاجتماعي بالعينة العمدية، والذي تم من خلال تطبيق استبيان على عينة من الطلاب عددها (١٣٢) طالب بالصف الأول بالمرحلة المتوسطة، لتحديد واقع استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية والتعرف على تأثيراتها الإيجابية والسلبية عليهم، ومن ثم التوصل إلى بعض الإجراءات الوقائية لحماية الأطفال من السلبيات في ظل جائحة كوفيد ١٩.

٦ - دراسة السيد، نعيم محمد ناجي (٢٠٢١):

استهدف الدراسة معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على الذاكرة العاملة لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي، وتكونت عينة الدراسة من (١٢٤) تلميذاً، وتلميذة من تلاميذ الصف الرابع، والصف السادس الابتدائي ، وأسفرت النتائج عن وجود تباين بين أنوع الألعاب التي يمارسها التلاميذ على جميع مكونات الذاكرة العاملة والدرجة الكلية، حيث كانت قيم " ف "دالة عند مستوى ٠,٠١ ، ولتحديد اتجاه الدلالة بين أنواع الألعاب الإلكترونية في تأثيرها على مكونات الذاكرة العاملة، تم استخدام اختبار " توكي" مقارنات المتعددة بين المتوسطات، وأسفر ذلك عن وجود تأثير لنوع اللعبة التي يمارسها التلاميذ على مكونات الذاكرة العاملة لدى تلاميذ وتلميذات الصف الرابع، والصف السادس الابتدائي، وأيضاً وجود علاقة بين اوقات ممارسة الألعاب الإلكترونية في جميع مكونات الذاكرة العاملة والدرجة الكلية عند مستوى ٠,٠١ والتحديد اتجاه الدلالة بين أوقات ممارسة الألعاب الإلكترونية في تأثيرها على مكونات الذاكرة العاملة، تم

استخدام اختبار توكي المقارنات المتعددة بين المتوسطات، وأسفر ذلك عن وجود علاقه بين وقت ممارسة الألعاب التي يمارسها التلاميذ على مكونات الذاكرة العاملة لدى تلاميذ وتلميذات الصف الرابع والصف السادس الابتدائي .

٧ - دراسة محمد، ريهام أحمد رسمي (٢٠٢٠):

تهدف الدراسة الى التعرف على العلاقة بين استخدامات المراهقين لألعاب البلاي استيشن على الانترنت والالعاب الرياضية التقليدية وعلاقتها بالتوافق النفسي لديهم.

وتنتمي هذه الدراسة الى الدراسات الوصفية وتستخدم الدراسة منهج الوصف بالعينة. و يتحدد مجتمع الدراسة الميداني في عينة عمدية من المراهقين قوامها ٤٠٠ مفردة (١٩٨ من ذكور و ٢٠٢ من اناث) في الفئة العمرية من ١٥ إلى ١٨ عام من طلاب جامعة عين شمس واعضاء الأندية الرياضية (نادى الرحاب نادى مدينتي، نادي سوان (رياضي) واستخدمت الباحثة أدوات صحيفة استبيان وذلك لقياس علاقة التوافق النفسي باستخدام العاب البلاي ستيشن والألعاب الرياضية التقليدية لدى المراهقين، ومقياس توافق نفسى للمراهقين الذين يمارسون العاب البلاي ستيشن والألعاب الرياضية التقليدية وتوصلت نتائج الدراسة الى أن المبحوثين الممارسين للألعاب الرياضية التقليدية أكثر توافقا نفسيا (شخصيا -أسرياً - اجتماعيا وانفعالياً) مقارنةً بالمبحوثين الممارسين لألعاب البلاي ستيشن.

٨- دراسة مصطفي، أميرة شوقي حسن ٢٠٢١:

تهدف الدراسة إلي تحديد أساليب المعاملة الوالدية وعلاقتها بإدمان الألعاب الالكترونية لدي تلاميذ المرحلة الإعدادية، استخدمت الدراسة منهج الدراسة الاجتماعي بالعينة وتحددت أدوات الدراسة في: مقياس أساليب المعاملة الوالدية كما يدركها الأبناء، ومقياس مستوي إدمان الألعاب الالكترونية، وتوصلت الدراسة إلي أن الأسرة تتبع أساليب معاملة والديه بعضها سوي مثل الحرية والمساواة والتقبل والاستقلالية والرعاية وبعضها سوي مثل التفرقة، التحكم، والسيطرة، والتذبذب، والحماية الزائدة، مما قد يؤثر علي أبنائهم وخاصة في مرحلة التعليم الاعدادي، والذين يستخدمون تطبيقات الانترنت ومنها الألعاب الالكترونية.

٩- دراسة المليجي، مروة محمد علي ٢٠١٩:

تهدف الدراسة إلي تحديد دور الاخصائي الاجتماعي مع تلاميذ المرحلة الابتدائية في التوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية، ومنها المخاطر الاجتماعية، والسلوكية، والوجدانية، والمعرفية، والأساليب التي يستخدمها الاخصائي الاجتماعي في التوعية، والصعوبات التي تواجهه عند أداء دوره، وتنتمي الدراسة إلي نمط الدراسات الوصفية، واعتمدت في الأدوات علي استمارة استبيان الاخصائيين الاجتماعيين، واستمارة استبار مطبقة علي تلاميذ المرحلة الابتدائية من مستخدمي الألعاب الالكترونية.

وتوصلت الدراسات إلى أكثر دور يقوم به الاخصائي الاجتماعي في توعية تلاميذ المرحلة الابتدائية بالمخاطر الاجتماعية والسلوكية وتشجيع التلاميذ على المشاركة في الأنشطة المدرسية لتكوين علاقات مع زملائهم والمخاطر الوجدانية (حث التلاميذ علي الالتزام السلوك القويم).

والمخاطر المعرفية هو (تصحيح للتلاميذ المفاهيم والمعتقدات المغلوطة عن الألعاب الالكترونية) وأكثر الصعوبات التي تواجه الاخصائي الاجتماعي عند أداء دوره في التوعية للتلاميذ بمخاطر الألعاب الالكترونية (كثرة المسئوليات الملقاه على عاتق الاخصائيين الاجتماعيين)، (وعدم توافر الإمكانيات المادية في المدرسة)

١٠- دراسة عثمان، أماني خميس محمد ٢٠١٨:

هدف الدراسة إلى التعرف على تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا بمدينة الجبيل الصناعية بالمنطقة الشرقية بالمملكة العربية السعودية - ولتحقيق أهداف الدراسة استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي، وتم إعداد استبانة لأولياء أمور الطلبة في مدارس البنين الابتدائية للتحقق من دلالات صدقها وثباتها، وطبقت على عينة مكونة من (٢٠٠) ولي أمر طالب اختيروا بالطريقة العشوائية البسيطة وتوصل الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك عوامل تدفع الأطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، والتخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة، فمن الآثار الإيجابية أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت تسهم في تحسين بعض المهارات الاكاديمية لدى اللاعبين مثل: مهارة الدراسة عن المعلومات، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، ومهارات حل المشكلات. أما الآثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية فهي عديدة من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه أيضا إدمان الأطفال على هذه الألعاب وما ارتبط بذلك كمشكلات البصر والسمع، وبالنظر لوجهة نظر أولياء الأمور، فقد بينت النتائج أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يؤثر في تحصيلهم الدراسي، فضلاً عن استحواذ هذه الألعاب على وقت و عقول أطفالهم، مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسر، كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة، كذلك أبدى أفراد العينة من الأهالي فلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية وأخيرا قدم الدراسة عددا من التوصيات ذات صلة بالنتائج أهمها أنه ينبغي على التربويين وأولياء الأمور الاحاطة بأهم الجوانب الايجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك 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، فضلا عن تفعيل دور المدرسة في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على تلك الألعاب وكيفية ممارستها بصورة صحيحة.

التعليق على الدراسات السابقة المرتبطة بإدمان الألعاب الإلكترونية:

١- تبين من خلال عرض الدراسات السابقة أنه على الرغم من اختلاف أهدافها والأزمنة والمجتمعات التي أجريت فيها هذه الدراسات إلا أنها اتفقت جميعها على أن الألعاب الإلكترونية أصبحت جزء لا يتجزأ من الحياة اليومية للأسرة والعلاقات بين أفرادها.

٢- أشارت بعض نتائج الدراسات السابقة إلى التأثير السلبي للألعاب الالكترونية والمشكلات السلوكية مثل حوادث العنف المدرسي بأنواعه ومشكلات مرضية مثل ضعف البصر، والسمع، وتؤثر على التحصيل الدراسي ومشكلات أسرية كثيرة كضعف التواصل الاسري.

٣- أكدت بعض الدراسات على أهمية دور الأسرة في حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الالكترونية، وأن لها دور فعال في معالجة الأطفال الذين تأثروا بالفعل بشكل سلبي بسبب ممارسة

الألعاب الالكترونية، حيث عرضهم علي أخصائي تعديل السلوك، وتقنين عدد ساعات ممارسة الألعاب، وإيجاد بدائل لشغل أوقات الفراغ، والتأكيد علي قيم المجتمع.

٤- أكدت الدراسات على تحديد دور الاخصائي في توعية التلاميذ بمخاطر الألعاب الالكترونية السلوكية والوجدانية والمعرفية كما انها سلطت الضوء على الصعوبات التي تواجه الاخصائي الاجتماعي أثناء القيام بدوره في توعية التلاميذ.

النقطة الدراسية التي تنفرد بها الدراسة الراهنة عن الدراسات السابقة:

لم تتناول الدراسات السابقة تحليل مضمون البحوث التي تناولت مخاطر الألعاب الالكترونية.

- كما تعد الدراسة الحالية امتداداً للدراسات السابقة التي تناولت مخاطر الألعاب الالكترونية.
- أيضاً تعد الدراسة الحالية من الدراسات القليلة التي تلقي الضوء على تأثير مخاطر الألعاب الالكترونية على المجتمع.
- كما انه لا توجد دراسة تناولت كل المراحل العمرية لمرحلة الطفولة.
- كما تسعي الباحثة إلى الاستفادة من نتائج الدراسات السابقة التي توصلت إليها البحوث والمساعدة في تطويرها للتوصل إلى استراتيجية مستقبلية للحد من مخاطر الألعاب الالكترونية.

ثالثاً: مشكلة الدراسة:

على الرغم من وجود عدد من البحوث التي تناولت مخاطر الألعاب الالكترونية إلا أن الحاجة لا زالت ماسة للوقوف على تحليل عائد تلك البحوث وذلك للاستفادة من نتائجها وحصر المخاطر في دراسة واحدة ومن ثم الوقوف على المقترحات التي توصلت اليها تلك البحوث للحد من مخاطر تلك الألعاب على الأطفال والأدوار المهنية للأخصائي الاجتماعي في هذا، ثم عمل استراتيجية مقترحة للحد من تلك المخاطر، ويمكن بلورة مشكلة الدراسة في التساؤلات الاتية:

التساؤل الرئيسي: ما التصور المقترح للحد من مخاطر الألعاب الالكترونية علي الطفل.

وينبثق من هذا التساؤل مجموعة من التساؤلات الفرعية وهي:

- ما مخاطر الألعاب الالكترونية التي يتعرض لها الأطفال من خلال المادة التحليلية؟
- ما هي دوافع ممارسة واستخدام تلك الألعاب؟
- ما المقترحات التي توصلت اليها الدراسات لمواجهة تلك الألعاب؟
- ما مدي تأثر المجتمع من إدمان الأطفال تلك الألعاب؟

رابعاً: أهداف الدراسة:

١- حصر المخاطر التي يتعرض لها الأطفال من خلال الألعاب الالكترونية.

٢- التعرف على الأسباب والدوافع لاستخدام تلك الألعاب.

٣- التعرف على مدي تأثر المجتمع من إدمان الأطفال تلك الألعاب.

٤- الوقوف على الجهود المهنية للأخصائي الاجتماعي في التعامل مع تلك المخاطر.

خامساً: أهمية الدراسة:

- الأهمية البالغة لتطوير الأبحاث والدراسات التي تناولت مخاطر الألعاب الالكترونية في الخدمة الاجتماعية للتوصل لاستراتيجية مستقبلية للتخفيف من حدة الألعاب الالكترونية على الأطفال.
- فهم التأثيرات السلبية لتلك الألعاب على الأطفال.
- فهم التأثيرات السلبية لتلك الألعاب على المجتمع مستقبلاً.
- الخروج بنتائج وتوصيات من هذه الدراسات والبحوث من شأنها أن تساهم في وضع برامج عملية يقوم بتطبيقها على شريحة الأطفال للحماية من خطر الألعاب الالكترونية.
- أهمية تحليل المضمون ومن ثم الوقوف على عائد تلك البحوث ومحاولة تطويرها.

سادساً: المفاهيم:

مفهوم المخاطر:

يشير مصطلح المخاطر لغوياً إلى الإشراف على الهلاك وهو اسم يشتق من الفعل (خطر) (والخَطَّر) بفتحتين يعني السبق الذي يتراهن عليه وتقول خطر الرمح بالكسر اهتزا ورمح. ويعني أيضاً: الإشراف على الهلاك وخوف التلف ((والخطر)) السبق الذي يتراهن عليه والجمع ((أخطار)) مثل سبب والجمع أسباب.

كما أنها نتائج السلوك الذي يقوم به شاغل مركز اجتماعي، ويحدد الأنماط السلوكية التي يحب أن ينتجها تجاه الآخرين والذي يضطر إلى التفاعل معهم، واضعاً في الاعتبار الحقوق والواجبات التي يفرضها عليه الآخرين.

وهو عبارة عن نمط من السلوك المتوقع من الفرد في موقف معين يتحدد بما يجب أن يؤديه من نشاط في ضوء الثقافة السائدة، على أساس أن كل فرد يشغل مركزاً اجتماعياً في السلم الاجتماعي وهذا المركز يفرض على الشخص الذي يشغله مجموعة من الحقوق والالتزامات التي تنظم تفاعله مع الأشخاص الآخرين الذين يشغلون مراكز اجتماعية أخرى.

كما أنها كل من شأنه أن يؤثر سلباً على تحقيق الأهداف، وعلي البشر والممتلكات والأموال، وقد تكون انعكاسات لأحداث سيئة غير متوقعة ترتفع إزاءها نسبة عدم اليقين، أو قد تكون ناتجه عن أفعال وممارسات.

وتعرف المخاطر اجرائيا في إطار هذه الدراسة كما يلي لآثار:

١. مجموعة نتائج الأفعال والتصرفات السلبية التي تصدر عن الأطفال.

٢. تتمثل تلك النتائج في رفض الطعام واهمال المذاكرة والانشغال باللعب ليلاً ونهاراً.

٣. وتؤدي إلى ضعف العلاقات الأسرية بين الآباء والأبناء.

٤. كما انها تميل إلى استخدام العنف وعدم الاستجابة لنصائح المقربين. التي تؤثر سلبياً على جوانب شخصية الطفل (الجسمية والعقلية والنفسية والاجتماعية).

تعريف اللعب: (Play)

يعرف اللعب لغوياً كما ورد في قاموس المحيط بانه مصدر للفعل لعباً ومعناه ضد الجد وهذا يعني انتقاء صفة الجدية عن اللعب بعكس العمل.

يعرف إلس ١٩٧٨Ellis اللعب بأنه إبداع وتوليد الدافعية والتدفق والانسياب والمتابعة انه النشاط الذي وظف شخصية الطفل بكل طاقاته تحقيقاً لمهاراته ومظاهر ركائزه سواءً من ناحية الملاحظة أو تحديد المكان أو الزمان والانتباه والتخيل والتذكر.

اللعب في واقع الأمر خبرة حياتية وأساسية ولقد كتبت تعريفات كثيرة للعب بأساليب متعددة منها.

ا. التمهيد لمرحلة البلوغ.

ب -العمل الأول للإنسان.

ج- فيتامين العقل.

د- وسيلة التخاطب.

الألعاب الإلكترونية:

هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) أو على التليفون المحمول والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين (التأزر البصري الحركي) وتحدي للإمكانيات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية.

التعريف الاجرائي للألعاب الإلكترونية:

- نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة الكمبيوتر أو التليفون المحمول أو التابلت.
- يمارسها الأطفال.
- تحقق ممارستها للأطفال الشعور بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين.
- ينتج عن ممارسة الأطفال لها بعض المخاطر.
- تحقق ممارستها للأطفال الشعور بالمتعة.

تعريف تحليل المحتوي: -

يعتبر تحليل المحتوى من الأدوات الدراسية التي شاع استخدامها في الدراسات الكيفية حيث يفيد تحليل المحتوى في قياس النتائج والوقوف على دلالات المعنى الظاهرة والمتوقعة في مادة التحليل وكذلك يتيح تحليل المحتوى في الخدمة الاجتماعية الرجوع إلى السجلات أو الدراسات أو الدوريات أو الكتب أو المطبوعات لوصف الظاهرة موضوع الدراسة

ويعـرف تحليـل المحتـوى بأنـه: أسـلوب أو أداة للبحـث العلمي يمكـن أن يسـتخدمها الباحثون في مجالات بحثية متنوعة.

كما يعرف تحليل المحتوى بأنه: أحد أساليب الدراسة العلمي الذي يهدف إلى الوصف الموضوعي والمنظم والكمي لمضمون الظاهرة لمادة من مواد الاتصال.

ويعـرف بأنـه: أداة منهجيـة يجمـع في جـزء منـه بين خصـائص المـنهج وفي جـزء آخـر بين خصائص أدوات الدراسة ونطلق عليه أداة منهجية تجمع بين استخدامات الحس والعقل الماضية والحاضرة بطريقة إحصائية.

ويعـرف بأنـه: أداة لجمـع البيانـات تهـدف إلى وصـف محتـوى مـادة مـن المـواد وتحليـل مضمونها للتعرف على الاتجاهات البارزة في محتواها.

ومن هنا استطاعت الباحثة الوصول لتعريف إجرائي لتحليل المحتوى بأنه:

١ - أداة من أدوات جمع البيانات لدراسات وبحوث تناولت مخاطر الألعاب الإلكترونية.

٢- هـو تحليـل البيانـات وفـق محـددات ومتغيرات معينـة مـن خلالهـا نسـتطيع الوصـول إلى نتـائج، وذلك بالاعتماد على مجتمع الدراسة والمتمثل في دراسات وبحوث مخاطر الالعاب الإلكترونية.

وتحليل المحتوى وإن كان أداة من أدوات الدراسة في مجال الدراسات المسحية إلا أنه لم يعد يقتصر على استقصاء ورصد معدلات تكرارها، وإنما يتعدى هذ الوصف الكمي إلى التحليل الذي يبرز ما في الكتب من قيم وما يسود فيها من اتجاهات أو مواطن اهتمام.

سابعاً: الإجراءات المنهجية للدراسة:

١. نوع الدراسة: وصفي تحليلي.

٢. المنهج المستخدم: منهج دراسة الحالة والحالة المدروسة هنا هي رسائل الماجستير والدكتوراه والبحوث المنشورة بكلاً من جامعة الأزهر وجامعة حلوان وجامعة الفيوم وجامعة أسيوط وجامعة عين شمس خلال الفترة من ٢٠١٠ حتي عام ٢٠٢٢، وعددهم (٢٤) رسالة، وكذلك منهج وتحليل المضمون.

٣. مجالات الدراسة:

- المجال الموضوعي، ويتمثل في المادة التحليلية وهي عدد (٥) رسائل ماجستير وعدد (١) رسالة دكتوراه، (١٨) من البحوث المنشورة التي تناولت مخاطر الألعاب الالكترونية خلال الفترة من ٢٠١٠ وحتى ٢٠٢٢.
- فئات الشكل والمضمون:

١. وصف المادة التحليلية حسب فئات الشكل

جدول (١)

	الدرجة العلمية للدراسة:	التكرار	النسبة
أ	رسالة ماجستير.	٥	%٢٠
ب	رسالة دكتوراه.	١	%٥
ج	بحوث منشورة	١٨	%٧٥

بالنظر للجدول السابق والذي يوضح الدرجة العلمية للدراسة تبين أن ٢٠% من الدراسات التي تناولت مخاطر الألعاب الالكترونية من درجة الماجستير، في حين أن ٥% من الدكتوراه، وجاءت الغالبية في فئة البحوث المنشورة حيث كانت نسبتها ٧٥%.

جدول (٢)

	النوع:	التكرار	النسبة
أ	ذكر.	٤	%١٧
ب	أنثي.	٢٠	%٨٣

يتضح من الجدول رقم (٢) الذي يوضح نوع الباحثين الذين قاموا بالدراسات التي تناولت مخاطر الألعاب الالكترونية التي خضعت للتحليل أن ١٧% من الذكور فقط قاموا بتناول الدراسات، بينما بلغ عدد الاناث ٨٣% ممن قاموا بعمل الدراسات التي يتم تحليلها ويتضح من ذلك اهتمام فئة الاناث بمثل هذه الظاهرة ويمكن تفسير ذلك أنهم أكثر احتكاكاً بالأطفال باعتبارهم أمهات وعاملات في الميدان ولهم قدرة علي لمس مخاطر تلك الألعاب أكثر من الرجال.

جدول رقم (٣)

	الجنسية:	تكرار	نسبة
أ	مصري.	٣	%٩٦
ب	و افد.	١	%٤

وبالنظر إلى الجدول السابق يتضح أنه معظم الرسائل مادة التحليل قام بها باحثون مصريون وبنسبة مئوية اجمالية قدرها ٩٦% في حين ساهمت باحثة وافدة واحدة في الرسائل مادة التحليل بنسبة مئوية قدرها ٤%, وهو ما يشير إلى ضعف اهتمام الباحثين الوافدين بقضايا

مخاطر الألعاب الالكترونية على الأطفال ولا يعني هذا عدم تأثر أطفال الدول الأخرى بتلك المخاطر أبداً. بل بالعكس هي أكثر تأثراً لأنها دول منغلقة.

وأيضاً هذا يشير الي أدراك الباحثين المصريين بدراسة تلك القضية وملاحظتهم للأثار المترتبة على الأطفال من تلك الألعاب واهتمامهم بالتوصل الي حلول لها ومعالجتها من مختلف النواحي.

جدول (٤)

	الجهة المانحة للدراسة:	تكرار	النسبة
أ	جامعة الأزهر.	١	%١٦,٥
ب	جامعة حلوان.	٤	%٦٧
ج	جامعة الإسكندرية.	١	%١٦,٥

بالنظر الي الجدول السابق يتضح ان تحققت طفرة في الاهتمام بقضية مخاطر الألعاب الالكترونية على الأطفال في جامعة الازهر حيث أن عدد الرسائل في جامعة الازهر في هذه القضية (١) بنسبة ١٦,٥%، عنه في جامعة حلوان حيث أن عدد الرسائل في جامعة حلوان (٤) بنسبة ٦٧%، وجامعة الإسكندرية منها رسالة واحدة ونسبتها ١٦،٥%.

وهذا يعني قلة عدد الرسائل في هذه المخاطر وعدم الالمام بجوانبها والاخذ في الاعتبار جوانب تلك المخاطر.

جدول (٥)

	الجامعة التي أشرفت على البحوث:	التكرار	النسبة
أ	جامعة حلوان مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية	٤	%٢٢
ب	جامعة حلوان كلية تربية	١	%٦,٥
ج	جامعة عين شمس كلية الدراسات العليا للطفولة	٣	%١٧
د	جامعة أسيوط كلية الخدمة الاجتماعية	١	%٦,٥
هـ	جامعة أسيوط كلية التربية	١	%٦,٥
و	جامعة المنصورة كلية التربية النوعية	١	%٦,٥
ز	جامعة بورسعيد كلية التربية للطفولة المبكرة	١	%٦,٥
ح	جامعة القاهرة كلية الاعلام مركز بحوث الرأي العام	٤	%٢٢
ط	جامعة المنصورة مجلة كلية التربية	١	%٦,٥
ك	جامعة طنطا كلية التربية	١	%٦,٥

بالنظر الي الجدول السابق يتبين أن النسبة الأكبر لجامعة حلوان مجلة دراسات الخدمة الاجتماعية ونسبتها ٢٢%, وأيضاً جامعة القاهرة كلية الاعلام مركز بحوث الرأي العام بنفس نسبتها ٢٢%، ويأتي من بعدها جامعة عين شمس كلية الدراسات العليا للطفولة حيث أن نسبتها ١٧% من البحوث التي تم تحليلها، وكانت النسبة الأقل لجامعة أسيوط كلية الخدمة الاجتماعية ونسبتها ٦,٥%، وتساوت معها جامعة أسيوط كلية التربية بنسبة ٦,٥%، وجامعة بور سعيد كلية التربية للطفولة المبكرة بنسبة ٦,٥%، وجامعة المنصورة كلية التربية ونسبتها ٦,٥%، وجامعة طنطا كلية التربية ونسبتها ٦,٥%، وجامعة حلوان كلية التربية ونسبتها ٦,٥%.

وهذا يثبت عدم وجود بحوث منشورة تهتم بقضية مخاطر الألعاب الالكترونية على الأطفال بجامعة الازهر، وعدم اخذها في الاعتبار ضمن المجالات الاجتماعية.

جدول (٦)

الفترة الزمنية للدراسات والأبحاث:		التكرار	النسبة
أ	من عام ٢٠١٠ حتى عام ٢٠١٢.	٢	%٨
ب	من عام ٢٠١٣ حتى عام ٢٠١٥.	٤	%١٧
ج	من عام ٢٠١٦ حتى عام ٢٠١٨.	٤	%١٧
د	من عام ٢٠١٩ حتى عام ٢٠٢٢.	١٤	%٥٨

بالنظر إلى الجدول السابق يتضح أنه تحققت طفرة في تزايد الدراسات المتعلقة بمخاطر الألعاب الإلكترونية في الفترة من ٢٠١٩ إلى ٢٠٢٢ بنسبة مئوية قدرها ٥٨% حيث كانت الفترة الأقل دراسة لها من عام ٢٠١٠ إلى ٢٠١٢ وكانت بنسبة مئوية قدرها ٨% في حين أن هناك فترتان متساويتان وهما من ٢٠١٣ إلى ٢٠١٥ بنسبة ١٧% ومن عام ٢٠١٦ إلى عام ٢٠١٨ بنفس النسبة ١٧%

وهذا يعني أن الفترة الأخيرة من عام ٢٠١٩ حتى عام ٢٠٢٢ لوحظت مخاطر الألعاب الإلكترونية وكثرت المشكلات المترتبة عليها وازدادت المعاناة في حلها.

- المجال المكاني: جامعة حلوان مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان كلية تربية، جامعة عين شمس كلية الدراسات العليا للطفولة، جامعة أسيوط كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة أسيوط كلية التربية، جامعة المنصورة كلية التربية النوعية، جامعة بور سعيد كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة القاهرة كلية الاعلام مركز بحوث الرأي العام، جامعة المنصورة مجلة كلية التربية، جامعة طنطا كلية التربية.
- المجال الزمني: وهي فترة تحليل مضمون الرسائل العلمية مادة التحليل خلال الفترة من ٢٠١٠ حتى ٢٠٢٢.

٤- أدوات الدراسة وأدوات جمع البيانات: دليل تحليل مضمون الرسائل والبحوث بالجامعات السابقة.

ثامناً: نتائج الدراسة التحليلية:

النتائج المتعلقة بالإجابة على التساؤل الأول: ومؤداه ما مخاطر الألعاب الالكترونية التي يتعرض لها الأطفال من خلال المادة التحليلية؟

م	العبارات	التكرار	النسبة
١	انتشار الجريمة بالمجتمعات كالقتل.	١٠	%٤١,٦
٢	المشكلات السلوكية في المجتمع.	١٧	%٧٠,٨
٣	المشكلات الأسرية في المجتمع.	١٢	%٥٠
٤	مشكلات الانسحاب الاجتماعي والعزلة.	١٨	%٧٥
٥	المشكلات النفسية كالقلق والتوتر.	١٣	%٥٤,١
٦	مشكلات التنمر بين الأطفال	١	%٤,١
٧	مشكلات انتشار العنصرية في المجتمعات .	٠	%٠
٨	مشكلات انتشار العنف بين الأطفال.	١٨	%٧٥
٩	مشكلات انتشار الكذب.	٦	%٢٥
١٠	مشكلات النشاط الزائد والحركة	٣	%١٢,٥
١١	التمرد وفقدان فرص مهمة بسبب اللعب	٤	%١٦,٦
١٢	مشكلات أخلاقية كاستخدام الالفاظ النابية	٥	%٢٠,٨
١٣	مشكلات تأثير الألعاب الالكترونية علي الألعاب الرياضية	٦	%٢٥
١٤	مشكلات عدم التكيف مع الاخرين في اللعب الاجتماعي	١١	%٤٥,٨
١٥	مشكلات العدوان وعدم الصبر .	١٣	%٥٤,١
١٦	مشكلات إدمان الألعاب الإلكترونية .	١٦	%٦٦,٦
١٧	مشكلات ضعف التحصيل الدراسي .	١٧	%٧٠,٨
١٨	المشكلات الصحية .	١٦	%٦٦,٦
١٩	مشكلات عدم احترام قواعد الأمن والنظام.	٢	%٨,٣
٢٠	مشكلات الأنانية وحب الذات .	٤	%١٦,٦
٢١	مشكلات عدم التسامح وقبول الآخر .	١	%٤,١
٢٢	مشكلات تكريس إرهابي .	١	%٤,١
٢٣	مشكلات تأخر النمو العقلي .	٢	%٨,٣

م	العبارات	التكرار	النسبة
٢٤	مشكلات قلة التركيز وتشتت الانتباه .	٨	%٣٣,٣
٢٥	مشكلات السرقة	٦	%٢٥
٢٦	مشكلات تأخر النمو .	٢	%٨,٣
٢٧	مشكلات ضياع الوقت .	١٥	%٦٢,٥
٢٨	مشكلات انعدام القيم والثقافة.	٨	%٣٣,٣
٢٩	الخجل وعدم التعبير عن الذات	٩	%٣٧,٥
٣٠	مشكلات تأخر الكلام.	٢	%٨,٣
٣١	الخلط بين الخيال في اللعب والواقع	٧	%٢٩,١
٣٢	إدمان الألعاب الالكترونية وتأثيرها علي الذاكرة العاملة.	٢	%٨,٣
٣٣	مشكلات تأثير الألعاب الالكترونية علي السلوك الإداري	١	%٤,١
٣٤	مشكلات اقتصادية.	١	%٤,١
٣٥	مشكلات ثقافية.	٩	%٣٧,٥
٣٦	مشكلات مرضية كالتوحد	١	%٤,١
٣٧	مشكلات دينية وعقائدية.	٩	%٣٧,٥
٣٨	تأثير الألعاب الالكترونية علي التوافق النفسي لدي المراهقين	٣	%١٢,٥

الجدول السابق يوضح القضايا المتعلقة بمخاطر الألعاب الالكترونية على الأطفال في الفترة من ٢٠١٠-٢٠٢٠.

ويتبين من الجدول أن القضية الاولي ذات النسبة الأكبر هي مشكلات الانسحاب الاجتماعي والعزلة الاجتماعية وكانت نسبتها ٧٥%، تساوت معها في النسبة انتشار العنف بين الأطفال بنسبة ٧٥%، تلتها قضية المشكلات السلوكية في المجتمع بنسبة ٧٠,٨%، وتساوت معها في النسبة مشكلات ضعف التحصيل الدراسي بنسبة ٧٠,٨%، تلتها مشكلات ادمان الألعاب الالكترونية بنسبة ٦٦,٦%، وتساوت معها في النسبة المشكلات الصحية بنسبة ٦٦,٦%، تلتها مشكلات ضياع الوقت بنسبة ٦٢,٥%، تلتها المشكلات النفسية كالقلق والتوتر بنسبة ٥٤,١%، وتساوت معها في النسبة مشكلات العدوان وعدم الصبر بنسبة ٥٤,١%، تلتها في النسبة المشكلات الأسرية بنسبة ٥٠%، وتلتها في النسبة مشكلات عدم التكيف مع الاخرين في اللعب الاجتماعي بنسبة ٤٥,٨%، تلتها في النسبة انتشار الجريمة بالمجتمعات كالقتل بنسبة ٤١,٦%، تلتها الخجل وعدم التعبير عن الذات بنسبة ٣٧,٥%، تساوت معها المشكلات الثقافية بنسبة ٣٧,٥%،

وتساوت معها المشكلات الدينية والعقائدية بنسبة ٣٧,٥%، تلتها مشكلات قلة التركيز وتشتت الانتباه بنسبة ٣٣,٣%، تساوت معها مشكلات انعدام القيم والثقافة بنسبة ٣٣,٣%، تلتها مشكلات الخلط في اللعب بين الخيال والواقع بنسبة ٢٩,١%، تلتها مشكلات انتشار الكذب بنسبة ٢٥%، تساوت معها مشكلات تأثير الألعاب الالكترونية علي ممارسة الألعاب الرياضية بنسبة ٢٥%، تساوت معها مشكلات السرقة بنسبة ٢٥%، تلتها في النسبة المشكلات الأخلاقية كاستخدام الالفاظ النابية بنسبة ٢٠,٨%، وتلتها مشكلات التمرد وفقدان فرص مهمة بسبب اللعب بنسبة ١٦,٦%، تساوت معها مشكلات الانانية وحب الذات بنسبة ١٦,٦%، تلتها مشكلات النشاط الزائد وفرط الحركة بنسبة ١٢,٥%، تساوت معها تأثير الألعاب الالكترونية علي التوافق النفسي لدي المراهقين بنسبة ١٢,٥%، تلتها مشكلات عدم احترام قواعد الامن والنظام بنسبة ٨,٣%، وتساوت معها مشكلات تأخر النمو بنسبة ٨,٣%، وتساوت معها مشكلات تأخر الكلام بنسبة ٨,٣%، وتساوت معها ادمان الألعاب الالكترونية وتأثيرها علي الذاكرة العاملة بنسبة ٨,٣%، تلتها مشكلات التنمر بين الأطفال بنسبة ٤,١%، تساوت معها مشكلات عدم التسامح وقبول الاخر بنسبة ٤,١%، وتساوت معها مشكلات التكريس الإرهابي بنسبة ٤,١%، وتساوت معها مشكلات تأثير الألعاب الالكترونية علي السلوك الإداري بنسبة ٤,١%، تساوت معها المشكلات الاقتصادية بنسبة ٤,١%، تساوت معها المشكلات المرضية كالتوحد بنسبة ٤,١%، ولم توجد أي نسبة لمشكلات انتشار العنصرية في المجتمع.

النتائج المتعلقة بالإجابة على التساؤل الثاني: ما هي دوافع ممارسة واستخدام تلك الألعاب؟

م	العبارات	التكرار	النسبة
١	السعي للفوز	٢	%٨,٣
٢	المنافسة والتحدي	٣	%١٢,٥
٣	التشويق والاثارة	٤	%١٦,٦
٤	ابراز القدرات الفردية و اثبات الوجود	٢	%٨,٣
٥	التسلية	٢	%٨,٣
٦	انخفاض سعر الكمبيوتر والاستخدام الغير مغلق	٣	%١٢,٥
٧	محاكاة الحياة الو اقعية في صناعتها التي توصف بأنها تدخل اللاعب في عالم يضاهي الحقيقة.	٦	%٢٥
٨	ملء وقت الفراغ وعدم الإحساس بالملل	٥	%٢٠,٨
٩	تقديم أسلوب جذاب للألعاب	٦	%٢٥
١٠	لعدم الإحساس بالوحدة	١	%٤,١
١١	تخفيف المشاكل المدرسية أو الضغوط اليومية والمنزلية التي يتعرض لها الطفل.	٤	%١٦,٦

م	العبارات	التكرار	النسبة
١٢	أداة لإفراغ طاقة المراهق وتحقيق رغباته	٣	%١٢,٥
١٣	متنفس للأطفال في الحجر المنزلي في فترة انتشار الأوبئة.	١	%٤,١
١٤	غياب التوجيه والرقابة الاسرية	٤	%١٦,٦
١٥	سهولة الاستخدام	٤	%١٦,٦
١٦	استخدامها في أي وقت وأي مكان	٢	%٨,٣
١٧	تكوين صدقات وعلاقات	٢	%٨,٣
١٨	معرفة ثقافات اخري	١	%٤,١
١٩	الشعور بالسعادة والرضا	٢	%٨,٣
٢٠	تسابق أولياء الأمور علي توفير الألعاب الالكترونية بهدف انشغال الأطفال والرفاهية.	١	%٤,١
٢١	حب الاستطلاع.	١	%٤,١
٢٢	تقليل الجهد البدني والمبذول وزيادة الرفاهية والراحة.	١	%٤,١
٢٣	انشغال الوالدين عن قيامهم برحلات ترفيهية للأبناء.	١	%٤,١
٢٤	التكسب من اللعب عن طريق المراهنات.	١	%٤,١
٢٥	تعلم اجادة توجيه المسدس والأسلحة.	١	%٤,١
٢٦	أخري تذكر.....		

الجدول السابق يوضح الدوافع التي تؤدي إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية ، حيث جاءت في المقدمة أن الألعاب تحاكي الحياة الواقعية في صناعتها التي توصف بانها تدخل اللاعب في عالم يضاهي الحقيقة بنسبة ٢٥%، وتساوت معها في النسبة تقديم أسلوب جذاب للألعاب بنسبة ٢٥% تلتها ملء وقت الفراغ وعدم الإحساس بالملل بنسبة ٢٠,٨%، تلاها التشويق والإثارة بنسبة ١٦,٦%، وتساوت معها تخفيف المشاكل المدرسية أو الضغوط اليومية و المنزلية التي يتعرض لها الطفل بنسبة ١٦,٦% وتساوت معها غياب التوجيه والرقابة الأسرية بنسبة ١٦,٦% وتساوت معها أيضا سهولة الاستخدام بنسبة ١٦,٦% تلتها المنافسة والتحدي بنسبة ١٢,٥% وتساوت معها انخفاض سعر الكمبيوتر والاستخدام الغير مكلف بنسبة ١٢,٥% تساوت معها آداه لإفراغ طاقة المراهق وإفراغ رغباته بنسبة ١٢,٥% تلتها السعي للفوز بنسبة ٨,٣% وتساوت معها إبراز القدرات الفردية بنسبة ٨,٣% وتساوت معها التسلية بنسبة ٨,٣% وتساوت معها استخدامها في أي وقت وأي مكان بنسبة ٨,٣%، وتساوت معها تكوين صداقات وعلاقات بنسبة ٨,٣%، وتساوت معها الشعور بالسعادة والرضا بنسبة ٨,٣%، تلتها عدم الإحساس بالوحدة بنسبة ٤,١%، وتساوت معها متنفس للأطفال في الحجر

المنزلي أثناء الأوبئة بنسبة ٤,١%، وتساوت معها معرفة ثقافات اخري بنسبة ٤,١%، وتساوت معها تسابق أولياء الأمور علي توفير الألعاب الالكترونية بهدف انشغال الأطفال والرفاهية بنسبة ٤,١%، وتساوت معها حب الاستطلاع بنسبة ٤,١%، وتساوت معها تقليل الجهد البدني المبذول وزيادة الرفاهية والراحة بنسبة ٤,١%، وتساوت معها انشغال الوالدين عن قيامهم برحلات ترفيهية للأبناء بنسبة ٤,١%، وتساوت معها التكسب من اللعب عن طريق المراهنات بنسبة ٤,١%، وتساوت معها تعلم اجادة توجيه المسدس والأسلحة بنسبة ٤,١%

النتائج المتعلقة بالإجابة على التساؤل الثالث: • مـا المقترحـات التي توصـلت اليهـا الدراسات لمواجهة تلك الألعاب؟

مقترحات لمعالجة قضية مخاطر الألعاب الالكترونية في البحوث الاجتماعية في الفترة من ٢٠١٠ إلى ٢٠٢٢م:

م	العبارات	تكرار	نسبة
١	توضيح دور الإخصائي الاجتماعي ضمن فريق العمل .	٤	%١٦,٦
٢	اشـتراك الأخصـائيين الاجتمـاعيين في وضـع الخطـط للاستفادة منها والحد من استخدام الألعاب الإلكترونية .	٥	%٢٠,٨
٣	الاسـتفادة بخبراء المتخصصـين عنـد وضـع بـرامج مهنيـة للعمل مع التلاميذ مدمني الألعاب الإلكترونية .	٣	%١٢,٥
٤	الاستفادة من نتائج الدراسات التي تناولت قضايا مخاطر الألعاب الإلكترونية .	٨	%٣٣,٣
٥	الاستفادة من التوصيات الخاصة بالمؤتمرات التي تعقد في الكليات والمعاهد التي تعرض برامج مهنية للعمل مع الأطفال .	٤	%١٦,٦
٦	التوسع في انشاء المراكز الرياضية التي تساعد الأطفال مدمني الألعاب الإلكترونية وترميم القديم وخاصة في الأرياف	٢	%٨,٣
٧	العمل على ترجمة البرامج لأنشطة فعلية تحد من ممارسة الألعاب الإلكترونية .	٥	%٢٠,٨
٨	تنظيم دورات تدريبية من قبل المتخصصين في مخاطر الألعاب الإلكترونية .	٦	%٢٥
٩	التكامل بين الدور الأسري والمدرسي خلال عملية التوعية .	٦	%٢٥
١٠	التنسيق بين الأجهزة المعنية بتحقيق البرامج الوقائية من مخاطر الألعاب الالكترونية في مجتمع الأطفال على كافة المستويات (التخطيط-التنفيذ – التقويم).	١	%٤,١

م	العبارات	تكرار	نسبة
١١	استخدام الأساليب المتنوعة لتوعية التلاميذ بمخاطر الألعاب الإلكترونية .	٤	%١٦,٦
١٢	دعم الأخصائيين الاجتماعيين والمعنيين بالحو افز المادية والمعنوية لتنمية المواهب الموجودة بالتلاميذ .	٤	%١٦,٦
١٣	استخدام الأساليب المتنوعة الشاغلة لتفكير الأبناء بعيداً عن الألعاب الإلكترونية .	٩	%٣٧,٥
١٤	التوجيه لممارسة الرياضة لما لها من آثار إيجابية مثل السباحة ولعب الكرة.	٧	%٢٩,١
١٥	ضرورة ترشيد وتحديد أوقات الممارسة.	٨	%٣٣,٣
١٦	استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية.	٧	%٢٩,١
١٧	تصميم الألعاب الالكترونية باللغة العربية تعلم الأطفال مبادئ الحساب والاكتشاف وأساليب حل المشكلة وتعلم الأطفال اللغة العربية وتنمي مهارة اللغة وتوفير الحو افز للمعنيين القائمين بها.	٢	%٨,٣
١٨	قيام الاخصائي بأدوار المحفز- المعالج- المدرب- المنسق- المرشد الاجتماعي للتخفيف من حدة ادمان الطلاب بالمدارس الحكومية والخاصة للألعاب الالكترونية	٤	%١٦,٦
١٩	العمل علي تفعيل برامج التدخل المهني لعلاج الأطفال المدمنين علي الألعاب الالكترونية وتعديل سلوكهم.	٢	%٨,٣
٢٠	برمجة وتصميم العاب الكترونية تهدف الي اكساب الأبناء السلوك الإداري السليم.	٢	%٨,٣
٢١	الاهتمام بجلوس الطفل بشكل صحي أثناء اللعب لحماية الجهاز الهضمي والعصبي.	١	%٤,١
٢٢	اتاحة مصادر متنوعة ومناسبة من الألعاب تنمي لديهم القيم والعادات.	٥	%٢٠,٨
٢٣	تخصيص أوقات معينة للعائلة دون استخدام جميع الأجهزة بغرض ابعاد جميع المشتتات التي تعيق التواصل الحقيقي بين افراد الاسرة.	٢	%٨,٣
٢٤	مشاركة الاسرة للأطفال في الأنشطة والألعاب الاجتماعية والمهارية التي تنمي قدراتهم العقلية والمعرفية.	٤	%١٦,٦

م	العبارات	تكرار	نسبة
٢٥	التركيز علي الأنشطة المفيدة للأطفال كالتلوين والقصص والألعاب التقليدية.	٢	%٨,٣
٢٦	مراقبة الجهاز الالكتروني بين الحين والأخر لمنع العاب العنف.	١٠	%٤١,٦
٢٧	استخدام برامج رقابية من خلال هواتف الإباء إلي هواتف الأبناء.	٠	%٠
٢٨	تعزيز فاعلية الرقابة من قبل الجهات المختصة لتصل الي حد حجب تلك الألعاب التي تشوه تراثنا أو بث أفكار العولمة الغربية التي لا تناسب قيمنا.	٦	%٢٥
٢٩	اهتمام البرامج الاعلامية المخصصة للأطفال بالأبناء بتناول موضوعات و إنتاج برامج للتوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية.	٣	%١٢,٥
٣٠	مناقشة الأبناء بصفة مستمرة فيما يلعبونه وتشجيعهم علي ان يكونوا مستخدمين ناقدين ومنتقين لما يعرض عليهم من محتوي أو تطبيقات متنوعة.	٣	%١٢,٥
٣١	التكليف بمسئوليات داخل وخارج المنزل	٢	%٨,٣
٣٢	عدم إعطاء الهاتف للطفل الذي يقل عمره عن ثلاثة سنوات حتي لا يتم التعود عليه	٢	%٨,٣

الجدول السابق يوضح مقترحات لمعالجة قضية معالجة مخاطر الألعاب الإلكترونية في البحوث الاجتماعية من الفترة ٢٠١٠-٢٠٢٢ حيث كانت أكثر القضايا المقترحة هي مراقبة الجهاز الإلكتروني بين الحين والآخر لمنع ألعاب العنف بنسبة ٤١,٦% ،ثم تلتها استخدام الأساليب المتنوعة الشاغلة لتفكير الأبناء بعيدا عن الألعاب الإلكترونية بنسبة ٣٧,٥%، ثم تلتها الاستفادة من نتائج الدراسات التي تناولت مخاطر الألعاب الإلكترونية بنسبة ٣٣,٣%وتساوت معها في النسبة ضرورة ترشيد وتحديد أوقات الممارسة بنسبة ٣٣,٣% ، ثم تلتها في النسبة التوجيه لممارسة الرياضة لما لها من آثار إيجابية مثل السباحة ولعب الكرة بنسبة ٢٩,١% ، ثم تلتها تنظيم دورات تدريبية من قبل المتخصصين في مخاطر الألعاب الإلكترونية بنسبة ٢٥% ،وتساوت معها التكامل بين الدور الأسري والمدرسي خلال عملية التوعية بنسبة ٢٥% ،وتساوت معها تعزيز فاعلية الرقابة من قبل الجهات المختصة لتصل إلى حد حجب تلك الألعاب التي تشوه تراثنا أو بث أفكار العولمة العربية التي لا تناسب قيمنا بنسبة ٢٥% ،ثم تلتها اشتراك الأخصائيين الاجتماعيين في وضع الخطط للاستفادة منها والحد من استخدام الألعاب الإلكترونية بنسبة ٢٠,٨% وتساوت معها العمل على ترجمة البرامج لأنشطة فعلية تحد من ممارسة الألعاب الإلكترونية بنسبة ٢٠,٨% وتساوت معها إتاحة مصادر متنوعة ومناسبة من الألعاب تنمي لديهم القيم والعادات

بنسبة ٢٠,٨%، وتلتها توضيح دور الأخصائي الاجتماعي ضمن فريق العمل بنسبة ٦.١٦% وتساوت معها الاستفادة من التوصيات الخاصة بالمؤتمرات التي تعقد في الكليات والمعاهد التي تعرض برامج مهنية للعمل مع الأطفال مدمني الألعاب الإلكترونية بنسبة ١٦,٦% ، وتساوت معها استخدام الأساليب المتنوعة لتوعية التلاميذ بمخاطر الألعاب الإلكترونية بنسبة ١٦,٦% وتساوت معها دعم الأخصائيين الاجتماعيين والمعنيين بالحوافز المادية والمعنوية بتنمية المواهب الموجودة بالتلاميذ بنسبة ١٦,٦% ، وتساوت معها قيام الأخصائي بأدوار المحفز –المعالج – المدرب –المنسق – المرشد الاجتماعي للتخفيف من حدة إدمان الطلاب بالمدارس الحكومية والخاصة للألعاب الإلكترونية بنسبة ١٦,٦% ، وتساوت معها في النسبة مشاركة الاسرة للأطفال في الأنشطة والألعاب الاجتماعية والمهارية التي تنمي قدراتهم العقلية والمعرفية، تلتها في النسبة الاستفادة بخبراء المتخصصين عند وضع بر امج مهنية للعمل مع التلاميذ مدمني الألعاب الإلكترونية بنسبة ١٢,٥% و تساوت معها اهتمام البرامج الإعلامية المخصصة للأطفال بتناول موضوعات وإنتاج برامج للتوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية بنسبة ١٢,٥% وتساوت معها مناقشة الأبناء بصفة مستمرة فيما يلعبونه وتشجيعهم علي أن يكونوا مستخدمين ناقدين ومنتقين لما يعرض عليهم من محتوي أو تطبيقات متنوعة بنسبة ١٢,٥%، تلتها في النسبة التوسع في إنشاء المراكز الرياضية التي تساعد الأطفال مدمني الألعاب الإلكترونية وترميم القديم وخاصة الأرياف بنسبة ٨,٣% ، وتساوت معها تصميم العاب الكترونية بالغة العربية تعلم الأطفال مبادئ الحساب والاكتشاف وأساليب حل المشكلة وتعلم الأطفال اللغة العربية وتنمي مهارة اللغة وتوفير الحوافز للمعنيين القائمين بها بنسبة ٨,٣%، وتساوت معها العمل علي تفعيل برامج التدخل المهني لعلاج الأطفال المدمنين علي الألعاب الالكترونية وتعديل سلوكهم بنسبة ٨,٣%، وتساوت معها برمجة وتصميم العاب الكترونية تهدف الي اكساب الأبناء السلوك الإداري السليم بنسبة ٨,٣%، تساوت معها تخصيص أوقات معينة للعائلة دون استخدام الأجهزة بغرض ابعاد جميع المشتتات التي تعيق التواصل الحقيقي بين أفراد الأسرة بنسبة ٨,٣%، وتساوت معها التركيز علي الأنشطة المفيدة للأطفال كالتلوين والقصص والألعاب التقليدية بنسبة ٨,٣%، وتساوت معها في النسبة التكليف بمسئوليات داخل وخارج المنزل بنسبة ٨,٣%، تساوت معها في النسبة عدم إعطاء الهاتف للطفل الذي يقل عمره عن ثماني سنوات حتي لا يتم التعود عليه بنسبة ٨,٣%، وتلتها التنسيق بين الأجهزة المعنية بتحقيق البرامج الوقائية من مخاطر الألعاب الالكترونية في مجتمع الأطفال علي كافة المستويات (التخطيط- التنفيذ- التقويم) بنسبة ٤,١%، تساوت معها الاهتمام بجلوس الطفل بشكل صحي اثناء اللعب لحماية الجهاز الهضمي والعصبي بنسبة ٤,١%، ولم تأخذ أي نسبة مقترح استخدام برامج رقابية من خلال هواتف الإباء الي هواتف الأبناء وهذه القضية مهمة جداً حيث أنه أصبح مع تطور التكنولوجية تطبيقات رقابية جديدة يمكن تشغيلها واستخدامها في مراقبة هاتف الطفل وكل استخداماته علي الهاتف وكل الألعاب الالكترونية التي يمارسها ويستطيع الوالدين من خلال هذه التطبيقات التحكم في الوقت المستخدم وغلق تطبيقات الألعاب والاستخدامات الأخرى.

النتائج المتعلقة بالإجابة على التساؤل الرابع:

- ما مدي تأثر المجتمع من إدمان الأطفال تلك الألعاب؟

والذي ذكر في دراسة واحدة بنسبة ٤,١%

وهو أن كل ما يأمر به الدين ويحث عليه لابد أن نتبعه، حيث تنبت تلك الألعاب ما يخالفه الدين بدءًا من السرقة والقتل وتلك الأمور يتعلمها المستخدمون ويتعاملون معها على أنها إيجابيات في اللعبة وتكسُب لفعلها، وهذه الألعاب لا تكتفي بذلك بل تدرب ممارسيها ومعظمهم من المراهقين في الكيفية التي من خلالها يصبحون مروجون للمخدرات والخمور، والحقيقة في مخالفة المعتقدات والأعراف والتقاليد وانتهاك حرمتها أصبح موضوع اهتمام لنمو ثقافات مختلفة عن ثقافتنا ولا تبالي بمسائل وأمور دينية وأساسية، ومع ذلك حين لاحظ المختصون لديهم ما تشتمل عليه تلك الألعاب انشغلوا بمتابعتها ولابد من بيان ما تخفيه تلك الالعاب من مفاسد قبل أن تفتك بالمجتمع بأسره. (فهد الغفيلي ٢٠١٠)

ورأي الباحثة في تأثر المجتمع من الألعاب الالكترونية:

إن تأثر الأطفال الكبير بالخطر الالكتروني يؤثر علي شخصيتهم وسماتهم في المستقبل ويؤثر علي صحتهم وعاداتهم وثقافاتهم وعقائدهم وتحصيلهم الدراسي وقوة بنيتهم، فطفل الان هو رجل المستقبل وما يواجهه المجتمع الان من تعقيدات اجتماعية واقتصادية وثقافية وسياسية ونفسية تحتاج الي جيل قوي وقادر علي البناء والمواجهة، وما يؤثر علي سماتهم من ذلك اللعب الالكتروني يعمل علي هدم شخصياتهم فيؤثر تأثيراً كبيراً علي قدرتهم علي مواجهة تلك التغيرات والتعقيدات التي تعد ان لم يواجهها أقوياء مدمرة لبنيان المجتمع بكل مجالاته ويؤثر هذا علي تقدم المجتمع والنهوض به.

واقترحت الباحثة استراتيجية للحد من مخاطر الألعاب الالكترونية مؤداها:

- تكوين فريق عمل مكون من الاخصائي الاجتماعي- الاخصائي النفسي- مبرمج الكمبيوتر- المدرسين، ويكون الهدف في هذا العمل على تقوية الجوانب الإيجابية والبعد عن الجوانب السلبية، فيعمل الفريق علي إنشاء العاب تعنف الأشياء الضارة بالبيئة مثل محاربة التلوث واستبدال مصادر الطاقة الغير نظيفة بمصادر نظيفة.
- عمل ألعاب تعليمية اجبارية في المناهج الدراسية المقررة تجمع بين الدراسة الورقية والالكترونية في برامج منظمة ومتابعتها في كل المراحل الدراسية.
- عمل العاب اجتماعية يشترك فيها أفراد الاسرة من خلال برنامج منظم بين الألعاب الورقية والالكترونية وتقوية الروابط الاسرية واحترام الدور وزيادة التواصل الاجتماعي.
- فيما يخص مرحلة ما قبل المدرسة الذين لا يفضل استخدامهم للشاشات حتي اكتساب اللغة الصحيحة ونمو الادراكي وفهم اللغة فتبدأ الدولة لتوعية ولي الأمر ثم تقوم جمعيات حقوق الطفل بعمل دوريات رقابية شهرية للمنازل والكشف من خلال اختبارات الذكاء المسموحة للطفل بهذا السن عن نقاط الضعف التي حققتها استخدام الألعاب الالكترونية في هذه المرحلة ومدي تأثر الذاكرة والانتباه وفرق تقدم اللغة وهذا يكون مسجل بنظام الكتروني حتي يتثنى لهم الفروق في معرفة نسب الذكاء، ثم عقوبة ولي الأمر أو فرض غرامة في هذا.

المراجـــع:

١. الديب، هبة أحمد صالح (٢٠٢٢): التأثيرات النفسية والاجتماعية المترتبة على استخدام الأطفال وادمانهم للألعاب الالكترونية: دراسة تطبيقية على عينة من أسر الأطفال المستخدمة للألعاب الالكترونية، المجلة المصرية لبحوث الرأي العام، جامعة القاهرة، كلية الاعلام، مركز بحوث الرأي العام، مجلد ٢١، ع ٢.

٢. إبراهيم، محبوبة إبراهيم محمد (٢٠١٠): المشكلات الاجتماعية المرتبطة بإدمان ممارسة العاب التسلية الالكترونية لدي طلاب المرحلة الابتدائية، رسالة ماجستير، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان، قسم خدمة الفرد.

٣. أبو هرجة، محمد إبراهيم علي (٢٠١١): أولويات تنفيذ برامج ومشروعات الرعاية الاجتماعية في خطة التنمية المحلية في محافظة الأقصر، بحث منشور في المؤتمر الدولي الرابع والعشرون بكلية الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان، بعنوان (الخدمة الاجتماعية والعدالة الاجتماعية)، المجلد الأول في الفترة من ٩-٣/ ١٠/ ص.ص: ٣٦٩-٤٩٩.

٤. عبد الهادي، عبد الحكيم أحمد محمد (٢٠٠٥): دراسة تحليلية لإسهامات دراسات وبحوث الخدمة الاجتماعية في تناولها للقضايا والمشكلات في المجال الطبي، بحث منشور بمجلة دراسات الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، العدد التاسع عشر، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان.

٥. حسن، رامي محمد أحمد (٢٠٢٠): استخدام نموذج Ciro لتحليل عائد بحوث التخطيط الاجتماعي في الخدمة الاجتماعية في ضوء المتغيرات المعاصرة، رسالة دكتوراه، كلية التربية، جامعة الأزهر.

٦. سالم، سماح سالم عوض (٢٠٠٥): اسهامات البحوث العلمية في تطوير برامج طريق خدمة الجماعة- دراسة تقويمية مطبقة على مجال الاحداث، رسالة دكتوراه، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان.

٧. بلال، رامي محمد السيد حسن (٢٠٠٩): تقييم بحوث التدخل المهني لطريقة تنظيم المجتمع في مجال تنمية المجتمع المحلي، رسالة دكتوراه، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان.

٨. منصور، فاطمة أحمد محمد (٢٠١٤): اسهامات بحوث ودراسات التدخل المهني في تحديث المعرفة وتطوير الممارسة المهنية بالمجال المدرسي، رسالة دكتوراه، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة الفيوم.

٩. سعداوي، محمد حسن (٢٠١٨): المردود الاجرائي لبحوث تنظيم المجتمع في مجال العمل التنموي للجمعيات الاهلية، رسالة دكتوراه، كلية التربية، جامعة الأزهر.

١٠. باسم، يوسف محمد المؤذن (٢٠١٦): عائد بحوث تنظيم المجتمع في مجال تقويم البرامج والمشروعات الاجتماعية، رسالة دكتوراه، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان.

١١. سالم، ياسمين أيمن محمد علي (٢٠٢٢): العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية والرهاب الاجتماعي لطلاب الثانوية العامة في إطار النظرية السلوكية في خدمة الفرد،

دراسة مقارنة بين المدارس الحكومية والخاصة، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية، العدد ٥٩، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان.

١٢. محمد، ريهام حسن أحمد (٢٠٢٢): اضطراب الألعاب الالكترونية لدي عينة من المراهقين، المجلة العلمية للخدمة الاجتماعية، دراسات وبحوث تطبيقية، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة أسيوط، ع ١٧، مج٢.

١٣. إسماعيل، جهاد إبراهيم أحمد إبراهيم (٢٠٢٢): رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة الإسكندرية.

١٤. أحمد، أسماء مصطفي عبد الرازق (٢٠٢٢): الألعاب الالكترونية وتأثيراتها علي الأطفال في ظل انتشار جائحة كوفيد ١٩، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة أسيوط، ع ٥٨، ج ١.

١٥. السيد، نعيم محمد ناجي (٢٠٢١): أثر ممارسة الألعاب الالكترونية التفاعلية علي الذاكرة العاملة لدي تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي، مجلة كلية التربية، جامعة المنصورة، ع ١١٦.

١٦. محمد، ريهام أحمد رسمي (٢٠٢٠): استخدامات المراهقين لألعاب البلاي ستيشن علي الانترنت والألعاب الرياضية التقليدية وعلاقتها بالتوافق النفسي لديهم: دراسة ميدانية، مجلة دراسات الطفولة، كلية الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس، ع ٨٦، مج ٢٣.

١٧. مصطفي، أميرة شوقي حسن (٢٠٢١): أساليب المعاملة الوالدية وعلاقتها بإدمان الألعاب الالكترونية لدي تلاميذ المرحلة الإعدادية، رسالة ماجستير، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان.

١٨. المليجي، مروة محمد علي (٢٠١٩): دور الاخصائي الاجتماعي في توعية تلاميذ المرحلة الابتدائية بمخاطر الألعاب الالكترونية، رسالة ماجستير، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان.

١٩. عثمان، أماني خميس محمد (٢٠١٨): أثر الألعاب الالكترونية علي سلوكيات المرحلة الابتدائية العليا، بحث منشور، كلية التربية، جامعة حلوان.

٢٠. غانم، أحمد أنور عبد الغني (٢٠١٢): مخاطر الجرائم المعلوماتية التي يتعرض لها الشباب الجامعي وبرنامج وقائي مقترح لمواجهتها من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية، رسالة ماجستير، غير منشورة.

٢١. فهمي، محمد سيد (١٩٩٦): طريقة العمل مع الجماعات بين النظرية والتطبيق، الإسكندرية، دار المعرفة الحديثة.

٢٢. منقريوس، نصيف فهمي (٢٠٠٠): ديناميات العمل مع الجماعات، القاهرة، مكتبة زهراء الشرق.

٢٣. إبراهيم، ام السعد فتحي (٢٠١٩): التدخل المهني باستخدام تكنيك الخرائط الذهنية لتحقيق الحماية الاجتماعية لجماعات الأطفال المعرضين للخطر، رسالة دكتوراه غير منشوره، الإسكندرية.

٢٤. رجب، ابراهيم عبد الرحمن (٢٠٠٥): مناهج البحث في العلوم الاجتماعية والسلوكية: القاهرة دار النشر للطباعة والتوزيع.

٢٥. حسين، سمير محمد (١٩٨٣): تحليل المضمون: القاهرة، عالم الكتب.

٢٦. طعيمة، رشدي (١٩٨٧): تحليل المحتوى في العلوم الإنسانية: القاهرة، دار الفكر العربي.
٢٧. السروجي، طلعت مصطفى، حمزاوي، رياض أمين (١٩٩٨): البحث في الخدمة الاجتماعية بين النظرية والتطبيق: دبي، دار القلم للنشر والتوزيع.
٢٨. محمد، مدحت أبو النصر (٢٠٠٤): قواعد ومراحل البحث العلمي –دليل إرشادي في كتابة البحوث وإعداد رسائل الماجستير والدكتوراه: القاهرة، مجموعة النيل العربية.
٢٩. طعيمة، رشدي: تحليل الاجتماعية للجماهير التي تجري دراستها والكشف عن بؤرة في مضامين الاتصال ووصف الاستجابات وهو الكشف عن الاتجاهات وجوانب الاهتمام والاتجاهات السلوكية لوسائل وأساليب الاتصال الجمعي. المحتوى في العلوم الانسانية: مرجع سبق ذكره.

ثانياً: المراجع العربية مترجمة إلى اللغة الإنجليزية:

Al-Deeb Hiba Ahmed Saleh (2002): Psychosocial Effects of Children's Use and Blood of Electronic Games: An Applied Study on a Children's R. Samplesample Using Electronic Games, Egyptian Journal of Public Opinion Research, Cairo University, Faculty of Information, Public Opinion Research Centre, Vol. 21, pp.

Ibrahim Mahbouba Ibrahim Mohamed :(2012) Social problems associated with electronic game addiction in primary students, Master's thesis, Faculty of Social Work, Helwan University, Department of Individual Service.

Abu Harja, Mohamed Ibrahim Ali (2001): Priorities for implementing social welfare programmes and projects in the local development plan of Luxor Governorate, paper published at the 24th International Conference of the Faculty of Social Work, Helwan University (Social Work and Social Justice), vol. 1, 10/39 pp. 369-499.

Abdul Hadi, Abdul Hakim Ahmed Mohamed (2000) Analytical study of the contributions of social service studies and research to issues and problems in the medical field, research published in the Journal of Social Service Studies and Humanities, NXIX, Faculty of Social Service, Helwan University.

Hassan, Rami Mohamed Ahmed (2000): using the Ciro model to analyse the social work planning research revenue in light of contemporary variables, PhD thesis, Faculty of Education, Al-Azhar University.

Salem Samah Salem Awad (2000) Scientific research contributions to the development of Community Service way programs A

calendar study applied to the field of youth PhD thesis The Faculty of Social Work, Helwan University.

Bilal Rami Mohamed El Sayed Hassan (2000): evaluation of professional intervention research into community organization in community development

Mansour, Fatima Ahmed Mohamed (2004) Professional intervention research and studies contributions to the modernization of knowledge and development of professional practice in the school field, PhD thesis, Faculty of Social Work, Fayoum University.

Saadawi, Mohamed Hassan :(2018) The organizational response to community organization research in the development work of associations

Bassem Youssef Mohamed Al-Mozin (2006): community organization research return in the field of social programme and project evaluation, PhD thesis, Faculty of Social Work, Helwan University,

Saleem, Yasmin Ayman Mohamed Ali (2022): The relationship between electronic gaming addiction and social phobia, PhD thesis, Faculty of Education, Al-Azhar University. General secondary students within the framework of Behavioral Theory of Individual Service, Comparative Study between Public and Private Schools, Journal of Studies in Social Work, No. 59 Faculty of Social Work, Helwan University.

Mohamed, Reham Hassan Ahmed (2012): Disorder of electronic games in a sample of adolescents, Scientific Journal of Social Work, Applied Studies and Research Faculty of Social Work, University of Assiut, 17 Jb 2.

Ismail, Jihad Ibrahim Ahmed Ibrahim (2002) Master's thesis, Faculty of Education, Alexandria University.

Ahmed, Asma Mustafa Abdel-Razek (2002) Electronic games and their effects on children against the spread of the Coffed 19 pandemic, Faculty of Social Work, Assiot University, G58, G1.

Alsaid, Naim Mohamed Naji (20021): Impact of the practice of interactive electronic games on working memory among students in basic education, Journal of the Faculty of Education, Mansoura University, pp. 116.

Mohamed, Reham Ahmed rasme :(2000): Teenage uses of online PlayStation games and traditional sports and their relationship to psychological compatibility: a field study, Journal of Children's Studies, Graduate School of Children's Studies, Ain Shams University 86, Gil 23

Mustafa, Amira Shawki Hassan :(2001): Parental treatment methods in relation to addiction to electronic games among middle school students, Master's thesis, Faculty of Social Work, Helwan University,

Al-Meleji, Marwa Mohamed Ali (2019) The role of social worker in raising the awareness of primary school students is published by the Faculty of Education, Helwan University.

Osman, Amani Khamis Mohamed (2008) The effect of electronic games on the behaviour of the upper primary stage University youth are suggested to be challenged from the perspective of general practice: social work, Master's thesis, unpublished. Alexandria, Modern Knowledge House

Ghanem, Ahmed Anwar Abdelghani (2012): The dangers of cybercrime faced by Fahmy, Mohamed Sayed (1996): The way of working with groups between theory and practice with the dangers of electronic games, Master's thesis, Faculty of Social Work, Helwan University.

Menkirus, Nassif Fahmy :(2000) The dynamics of working with the Cairo communities Zahra al-Sharq Library.

Ibrahim, um al-Saad Fathi (2019): professional intervention using mental mapping techniques to achieve social protection for groups of children at risk, unpublished doctoral dissertation, Alexandria.

Rajab, Ibrahim Abdel Rahman :(2000) Research curricula in social and behavioral sciences: Cairo publishing house for printing and distribution.

Hussein, Samir Muhammad :(1983) Analysis of Content: Cairo, Book Scientist.

Te'ima Rushdi (1987) Analysis of Content in the Humanities: Cairo, Arab Thought House

Sarouji Talaat Mustafa: Hamzawy Riad Amin (1998): Research in Social Service between Theory and Practice Dubai, Pen Publishing and Distribution

Mohammed Medhat Abd Al-Nasser :(2004) Rules and phases of scientific research A guiding guide in writing research and preparing doctoral and master's dissertations Cairo, Arab Nile Group.

Toe'imah Rushdi: Social analysis of the studied audiences, revealing focus in communication contents and describing responses, which is to uncover trends, interest and behavioural trends in methods and methods of collective communication in the humanities: op. cit