مجلة دراسات وأبحاث
المجلة العربية في العلوم الإنسانية
والاجتماعية

Dirassat & Abhath
The Arabic Journal of Human
and Social Sciences

ISSN: 1112-9751

عنوان المقال:

ثقافة الطفل في ظل الوسائط الإلكترونية

د. الهادي المسيليني / جامعة قرطاج - تونس

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ثقافة الطفل في ظل الوسائط الإلكترونية

د. الهادي المسيليني

الملخص:

فتحت الوسائط الإلكترونية مجالا واسعا للطفل لتنمية ثقافته العلمية والمعرفية من خلال استغلال عديد المواقع التي تعرض كما هائلا من المعلومات في شتى المجالات، مما يحدث لديه تنوعا ثقافيا ليس له نظير. ومن جهة أخرى فإن سوء استخدام الأطفال لهذه الوسائط قد يتسبب في بعض الانحرافات السلوكية أو الأخلاقية. ولا شك إن استعمال الوسائط الإلكترونية رغم أهميتها وفوائدها، قد أفرز الكثير من التأثيرات على واقع الطفل وثقافته، ومنها ما عكسته هذه الوسائط على لعب الطفل ونشاطه من تأثيرات ايجابية تيسر له المصادر التي تدخل في تعلمه وتربيته و تثقيفه وتسليته، وتغري ميوله وتوسع من رغباته الاستهلاكية. وفي العموم فإن تطور هذه الوسائط الذي نشهده اليوم لها آثار ايجابية منها أنّ الألعاب الإلكترونية تسهم بتطوير معارفه و أنشطته، وتزيد من مهاراته، وتنشيط مجالات تفكيره، وتمكنه من التواصل الإجتماعي، إلا أنها بنفس الوقت تحمل الكثير من المضار على الطفل من جراء الجلوس لساعات طويلة أمام الحواسيب، وخاصة على صحته الجسدية والنفسية والعقلية والسلوكية، وعلى مجمل أنماط ثقافته بشكل عام. وذلك عبر ما تفرزه من نتائج خطيرة منها اضطرابات في التركيز وقلة النوم وتجاهل أنماط ثقافية أخرى، إلى جانب مرض السمنة والاكتئاب، وكذلك إشاعة (ثقافة العنف) في سلوك الطفل. وأخيرا ينبغي الاحاطة بأهم الجوانب الايجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الايجابية والحد من أثار الجوانب السلبية.

الكلمات المفتاحية: ثقافة الطفل، الوسائط الالكترونية.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

Résumé :

L'usage des médias électroniques, en rapide évolution, a transformé, de façon considérable, les activités de tous ceux qui y ont accès. Ces outils étant comme support de la diversité culturelle qui consiste à développer la vie intellectuelle des jeunes enfants. Les enfants doués pour utiliser ces nouvelles technologies, se les sont appropriées selon leurs ressources, d'abord pour les loisirs, puis de plus en plus pour l'apprentissage, l'éducation et la formation culturelle. Globalement ces outils, ont des effets positifs considérables en améliorant tout à la fois l'acquisition des connaissances et des savoir-faire mais aussi en contribuant à la formation de la pensée et à l'insertion sociale des enfants. Néanmoins, il est très vite apparu que l'utilisation, souvent démesurée, de toutes les modalités d'outils numériques, désormais accessibles (jeux vidéo, jeux électronique…) peut avoir des effets négatifs parfois sérieux. Les enfants utilisent ces moyens numériques. S'agissant des effets néfastes liés pour l'essentiel, à une utilisation trop précoce ou à une sur-utilisation des outils électroniques, l'article met l'accent sur la continuum qui existe entre : d'une part l'excès de temps passé devants les écrans, dans la mesure ou il est à l'origine de troubles de la concentration, de manque de sommeil et de l'élimination des autres formes de culture ; d'autre part il y 'avait d'autre effets aussi divers que le surpoids, la dépression ou d'autres manifestions relevant de la psychiatrie . enfin on distingue que ces outils électroniques sont capables du meilleur et de pire.

Mots clés: Médias électroniques, Culture, L'enfant.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

مقدمة

إن الاهتمام بثقافة الطفل وتعزيز روافدها في عصر تتضاعف فيه المعلومات سنويا من أهم القضايا التي تشغل المربين والباحثين لأنها تعد من أهم المسائل المتصلة بتنشئة وتربية الطفل. ورغم ذلك ما زلنا ونحن في بدايات هذا القرن غير مهتمين بالخدمات الثقافية التي تناسب الطفل إلا في أضيق الحدود. بالإضافة إلى أننا غير مدركين لأهمية تثقيف الطفل ثقافة صحيحة من خلال مصادر المعلومات المتنوعة. كما أن التقدم الذي نشهده حاليا في جميع المجالات وتأثيرات المعرفة الحديثة واضحة فيه قد ضيّق المسافة بين الطفل وبين العلم والتكنولوجيا بصورة تستوجب تربية جديدة مغايرة تماما للتربية التي لا تزال سائدة في مجتمعاتنا، ولم تترك المكان للتربية الحديثة والمعاصرة إلاّ في نطاقات ضيّقة. وعلى أية حال فالعلاقة بين التربية والثقافة متينة، لأن التربية هي عنصر هامّ من عناصر الثقافة باعتبارها الأداة الأولى التي تساهم في التنشئة الاجتماعية للفرد. لذا، فإن ثقافة الأطفال، أو ثقافة الطفل، هي جزء من الثقافة الكلية للمجتمع، بل يذهب هادي نعمان الهيتي إلى أنه "تظهر في ثقافة الأطفال الملامح الكبيرة لثقافة المجتمع في العادة، فالمجتمع الذي يولي أهمية كبيرة لقيمة معينة تظهر في العادة في ثقافة الأطفال"[1]. ومع ذلك فإن ثقافة الطفل مجالها واسع جدّا ولا ينحصر في المصادر المعروفة عندنا كالأسرة، المدرسة، أدب الطفل بمكوّناته العديدة، بل هناك كذلك المكتبات والنوادي العلمية والأنشطة الثقافية عبر وسائل الإعلام المختلفة وغيرها. وحين انتشرت الوسائط الإلكترونية الحديثة، قلبت عملية التنشئة والتثقيف رأسا على عقب بفضل تقنيات التعلم عبر الحاسوب ومواقع الأنترنات التي مكّنت الطفل من أن يكون منتجا للثقافة، مبدعا للنصوص، ومتذوّقا للأدب والفنّ. وهكذا، فقد كان من الطبيعي أن تظهر الثقافة الإلكترونية لدى الأجيال الجديدة، ومن ثَمَّ فإن ثقافة هذا الجيل الجديد من الأطفال، تختلف إلى حد كبير عن ثقافة الأطفال في الجيل السابق، فثقافة هذا الجيل تتشكّل من خلال استخدامه لجهاز الحاسوب والأنترنات والهواتف النقالة واللوحات الإلكترونية وغيرها من مستجدات هذا العصر.

لذا، أعتقد أن هناك فئة غير قليلة من أصحاب الرأي والمختصين يرون في هذه الوسائط أحد أهم الوسائل الحضارية التي أتيحت للإنسان في العصر الحديث، ليس هذا فحسب بل يرون أن الوسائط الإلكترونية توسع من مدارك الطفل وتزيد معارفه وتساهم في خلق جيل مثقف ومتنور. ولكي نقف عند أهميتها في تثقيف الطفل نتساءل: كيف يمكن أن يستفيد الأطفال من هذه الوسائط وما السبل الكفيلة للحد من مضارها؟.

1- ثقافة الطفل عبر الوسائط الإلكترونية:

تُستمدّ ثقافة الأطفال من وسائل أو وسائط ثقافية متنوّعة، منها ما كان معروفا منذ القدم ومنها ما هو من ثمار هذا العصر، كالكتاب في شكله المعروف، والمجلات والكتاب الإلكتروني المستحدث، والصحيفة والإذاعة المسموعة والمرئية، والسينما، والمعارض، والمتاحف، والبرامج التلفزيونية المختلفة، فضلاً عن قاعات اللعب الإلكتروني، والحاسوب الذي أصبح يتحكم فيه طفلُ اليوم ويوظّفه في التعامل مع النصوص والألعاب الترفيهية والتثقيفية، ويستفيد منه وممّا حوته الأقراص الضوئية من معارف ومعلومات في شتى مناحي الفكر الإنساني. وهذا التنوع المعلوماتي متدرّج ومتجدّد سنويا، مما يوافق كل مراحل حياة الإنسان بما في ذلك مرحلة الطفولة. إلى جانب ذلك فقد فتحت الأنترنات فضاءات ثقافية جديدة ومتجددة لم تكن متوفرة من قبل لأطفال الأمس ولكنها

---

[1] - الهيتي (هادي نعمان)، ثقافة الأطفال، سلسلة عالم المعرفة، عدد123، الكويت 1988، ص 24.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

أصبحت مفتوحة لأطفال اليوم. وهو ما يستوجب إكساب الطفل القدرة على التعلّم الذاتي والتعامل المباشر مع مصادر المعرفة دون وسيط بشري. وكل ذلك يتطلب تمكين الطفل من مهارات البحث والإبحار عبر شبكة الأنترنات، والتي تسهم بصورة فعّالة في إكسابه القدرة على توظيف معارفه عمليًا. ولا يمكن ترك الأطفال يتأثرون بكل ما يدور حولهم من متغيرات، دون أن يستثمر هذا التغيير في تطوير قدراتهم وتنمية مداركهم ومواهبهم بما يتناسب مع الطموح الذي يُدفعون إليه نتيجة تنوع هذه الوسائط التي صارت سلاح التقدم في شتى المجالات، فلا حياة بلا تقنية ولا مستقبل بدونها. وإذا كانت الآلات والأجهزة أحد شقي التكنولوجيا، فإن الشق الأعظم منها هو التفكير، باعتبار أن التكنولوجيا ما هي إلا منظومة متكاملة في إطار واحد تجمع بين الإنسان والآلة والأفكار، لذا يجب توفير النصيب الأوفر منها لأطفالنا في الحاضر والمستقبل[1].

ومن أهم المظاهر التي جلبها هذا التطور الهائل في مجال التكنولوجيا والإلكترونيات، ظهور ما يسمى بالثقافة الإلكترونية التي جذبت انتباه الأطفال قبل الكبار، وأصبحت الشغل الشاغل لمعظمهم. وأصبح هذا الجهاز مفتاح التسلية والمتعة لكثير منهم، وباتت ألعاب الفيديو والبلاي استيشن والإبحار عبر شبكة الأنترنات لاكتشاف مواقع جديدة وألعاب جديدة وبلاد جديدة، بديلا لألعاب جماعية كثيرة عرفها جيلنا والأجيال السابقة لنا. ففيما تتجلى الثقافة الإلكترونية؟ وما أهم منتجاتها؟ وما فوائدها ومضارّها وإيجابياتها وسلبياتُها على الأطفال، وكيف انعكست هذه الثقافة على ممارسة اللعب عند الأطفال ومضامينِه أيضا؟ سنحاول الإجابة عن مثل هذه الأسئلة، واضعين في الاعتبار أن ما أسميناه بالثقافة الإلكترونية، ليس مجرد رفاهية ثقافية، وإنما هي ضرورة

[1] - الباتع (حسن)، "عصر المعلومات يفرض وسائل جديدة للتعامل مع الأطفال"، مجلة المعرفة عدد12، مارس 2014.

حتَّمها هذا العصر الذي نعيش فيه، فكيف يعيش الأطفال في هذا العصر، ومن أي باب ستدخل عليهم ثقافتهم الجديدة؟ بل إن كاتب الأطفال "عبد التواب يوسف" يتساءل: وماذا تفعل الأجيال القديمة؟

ويجيب: بات من المؤكد أن عليها أن تدخل إلى عالم الكمبيوتر والإلكترونيات إذا كانت ترغب في أن تواكب

الحياة من حولها[1]. وقد تعددت وسائل الثقافة وأساليبها وألوانها وأشكالها عبر هذه الوسائط ولن نتحدث عن كل أساليب الثقافة المطروحة على الأطفال وتأثيراتها، ولن نتحدث عن السينما، والمعارض والمتاحف، وحتى الألعاب التقليدية التي تتبارى المصانع في إنتاجها، وغيرها من أدوات التغير الثقافي أو أشكال ثقافة الطفل، ولكن سيكون حديثنا منصبا على شكل ثقافي جديد بدأ يغزو العقول والوجدان، وانتشر في الأسواق ورياض الأطفال والنوادي وأماكن التجمعات المختلفة... إلخ. وقد عُرف هذا الشكل باسم (الألعاب الإلكترونية)، التي جلبها دخول أجهزة الفيديو والحاسوب، وشبكات المعلومات من إنترنات، وإنترانت، وغيرهما.

لذا، تلعب الوسائط الإلكترونية دورا كبيرا في تشكيل ثقافة الطفل، خاصة وأنها احتلت مكانة مهمة بين الوسائط الثقافية – إن لم تكن الأولى – من بين وسائط تثقيف الطفل. وقد فتحت الوسائط الالكترونية مجالا واسعا للطفل لتنمية ثقافته الدينية والعلمية والمعرفية من خلال عديد المواقع التي تعرض كما هائلا من المعلومات والمعارف والدراسات، مما يحدث نموا ثقافيا في كل هذه الجوانب. وفي المقابل فإن سوء استخدام الأطفال لهذه الوسائط قد يتسبب في بعض الانحرافات السلوكية أو الأخلاقية. أما بالنسبة للجانب الاجتماعي فإن الوسائط الإلكترونية، بإمكانها أن توفر للطفل فرصا

[1] - يوسف (عبد التواب)، الكتاب الإلكتروني يخنق الورق، مجلة المعرفة، الرياض، عدد 41، ديسمبر 1998.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

للتواصل والتعرف على أصدقاء من مختلف الثقافات. كما يمكن أن تفتح مجالًا للحوار الأسري بين الطفل والوالدين لو أحسن الوالدان استغلالها بمشاركة الطفل في اللعب والتصفح، وإما أن تكون العزلة الاجتماعية هي الخيار البديل لإهمال الوالدين مشاركة الطفل لأنشطته عبر الشبكة العنكبوتية. أما فيما يتعلق بالجانب التعليمي، فإن الوسائط الإلكترونية تعد وسيلة تعليمية توفر النتاج العقلي للإنسانية وتضعه بين يد الطفل، فقد توفر شبكة المعلومات الكتب والقواميس والقصص والمعاجم اللغوية ويستطيع المتعلم البحث عن المعلومة بأسرع وقت و أقل جهد.

وهنا يمكن الإشارة إلى أن جهل المستخدمين خاصة من الأطفال بالجوانب القانونية لاستخدام الوسائط الالكترونية، قد يورطهم فيما يسمى بالجريمة الالكترونية؛ مما يتطلب توعية في هذا الجانب المهم من الثقافة الالكترونية حتى لا يقع الطفل المستخدم لهذه الوسائط في مخالفات قانونية[2]. كما يتبين أيضا ضعف واضح في الثقافة الصحية وعدم الالتزام بقواعد الصحة العامة في استخدام الوسائط الإلكترونية، وكذلك إفراط بعض المستخدمين في الوقت إلى حد إدمان الأنترنات على سبيل المثال، وهو ما يؤدي بالضرورة إلى متابعة الطفل للكشف المبكر عن المشكلات الصحية و النفسية التي قد يتعرض لها.

وفي المقابل حينما نتذكر ألعابنا التراثية الجماعية المليئة بالأحداث والمغامرات والتشويق، وهي ألعابا ليست جامدة تحكمها قواعد ثابتة لا تقبل التغيير أو التحوير، ولا هي مرتبطة بأجهزة تفترض ممارستها استخدام كلمات المرور والإتصال بشبكة المعلومات، بل هي مغامرة تتصل بخيالنا نابعة من بيئتنا المحلية، نعيش في أحضانها ونحيا في عالم خاص يضج بالعلاقات والتفاعلات والمنافسات فتعلمنا منها حقوقنا وتبينا منها واجباتنا إزاء المجتمع فالتزمنا بها وحرصنا على احترامها. نحن جيل استمتعنا بممارسة الألعاب التقليدية، استمددنا منها هويتنا وشخصيتنا، فهل أطفالنا مثلنا في هذه الأيام؟ صحيح أنهم أسعد حظا تقنيا وماديا منا، فهم يمتلكون ألعابا متنوعة يتفوقون علينا بتنوع ألعابهم الإلكترونية التي تفتح أمامهم أفاقا لا حدود لها، وهم يملكون فرصا أفضل بإطلاعهم على كل ما يدور في العالم في لحظات واتصالهم بقاعدة أوسع من الأصدقاء. إنهم يلعبون جالسين أمام أجهزة تريحهم من كل تعب أو مشقة، إنهم مرفهون يعيشون عصر التقدم التقني والتفجر المعرفي إنهم أبناء العولمة[1]. إن هذا الإنتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وزيادة عدد ساعات ممارستها من قبل الأطفال، بدأ يثير قلق المربين وعلماء النفس وعلماء الإجتماع حول آثارها سواء النفسية منها أم الإجتماعية وأصبح هذا الموضوع مثار جدل قائم فيما يخص سلبياتها وإيجابياتها، فاللعبة الإلكترونية ليست تسلية بريئة بل هي وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة يهدف المرسل من خلالها إلى تحقيق أهداف وغايات ثقافية وسياسية، فقواعد اللعبة تفرض على اللاعب تقمص أدوار مفروضة عليه وانغماس في واقع معين من الحرب الفكرية أو العسكرية أو الثقافية أو الإيديولوجية. وتكمن الخطورة أيضا في إمكانية تقريب اللاعب بين الخيال والواقع إلى درجة أنه يحاول تطبيق مضامين هذه الألعاب في حياته اليومية مما يعني تنميط السلوك على النحو الذي يرغب فيه صانعو هذه الألعاب.

إذن، تميز هذا العصر خاصة خلال السنوات الأخيرة بانتشار أجهزة الحواسيب وتطور قدراتها وسهولة استعمالها وتعدد مهامها على خلاف أجهزة التلفزيون التي تقدم البرامج المختلفة ومنها برامج الأطفال حيث يكون دور الطفل سلبيا مقتصرا على التلقي، فإن جهاز

---

[1] - ابراهيم (سكينة)، دور اللعبة الشعبية في الحفاظ على الهوية الذاتية للطفل العربي في ظل إفرازات العولمة، مجلة الطفولة والتنمية، عدد18، 2011.

[2] - الباتع (حسن)، مرجع سابق.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الحاسوب يسمح بتفاعل الطفل مع البرمجيات أثناء اللعب ويكون دوره ايجابيا. كما تطورت البرمجيات تطورا كبيرا، الأمر الذي سهل عمليات استعمال الحاسوب في الكتابة والحساب والرسوم وتخزين المعلومات وغيرها. وقد تطورت ثقافة اللعب عند الطفل تطورا كبيرا، تماشيا مع ثقافة المجتمع ككل وتفاعلا مع التطورات العلمية المسارعة وقد أصبحت هذه الثقافة صناعة في حد ذاتها. ولكل مرحلة ألعابها فإذا كان الجري والحركة، والمغامرات في الطبيعة هي الشغل الشاغل للأطفال بالأمس، فقد عرفت أساليب لعب الأطفال قفزة كبيرة وتحولات جذرية اليوم بعد ظهور الوسائط الإلكترونية وتوسع استعمالات الحاسوب وما رافقته من ألعاب الكترونية وتسخير خدمات الأنترنات في ألعاب الأطفال أيضا وهي مجالات سريعة الانتشار والتطور.

كما ساعد رواج برمجيات الأطفال، وخاصة الألعاب الالكترونية التي أصبحت تؤدي فردية أو ثنائية أو جماعية من خلال شبكة الأنترنات. وقد تنوعت هذه الألعاب وأصبح الأطفال يتفاعلون معها حيث تطورت في برامج تربوية بسيطة إلى قصص الكترونية إلى ألعاب قيادة مختلفة للسيارات والشاحنات والدرجات النارية في مسالك صعبة ثم إلى برمجيات الصراعات التي يدخل فيها الأطفال بعقولهم وعواطفهم ووجدانهم، وفي صراعات عنيفة على الشاشة بين أفراد وكأن الطفل طرفا فيها. ومن بين مزايا الألعاب الالكترونية خاصة منها الألعاب الإستراتيجية أن يستعمل الطفل ذكاءه واستراتيجياته وعوامل مختلفة من محيط اللعبة من أجل إحراز الانتصارات من خلال اللعب وهو ما يساعد دون شك على تنمية الطفل لذكائه واستراتيجيات تصرفه[2].

وبالتالي، لم يعد غريبا أن ينجذب الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب الأخرى فقد أدى انتشار الحواسيب وشبكة الأنترنات إلى بروز دورها بوضوح في حياة الأطفال. إنها الألعاب العصرية التي بدأ الأطفال يفضلونها على الألعاب التقليدية التي طالما اعتادوا ممارستها لتطغى وتفرض نفسها عليهم. وإذا كان اندفاع الطفل نحو ألعاب البلايستيشن والأنترنات يحمل في طياته الكثير من الأمور الإيجابية، فإن الأمر لا يخلو من بعض المخاطر الصحية والسلوكية التي ينبغي الالتفات إليها. ولا يجب أن يتخيل البعض أن الكلام هنا يقتصر على سن الطفولة والمراهقة فقط فالأمر يمتد ليشمل فئة الشباب والكهول أيضا. ورغم أن كثيرا من الألعاب الإلكترونية هذه الأيام أكثر عنفا عن ذي قبل وكنتيجة لذلك أصبح الأطفال الذين يستخدمون هذه النوعية من الألعاب أقل تحكما في أنفسهم وأكثر عدوانية. لكن في المقابل من المهم أن نذكر أن هذه الألعاب ليست كلها سيئة، فكثير من الألعاب التعليمية تمكن الطفل من تطوير وممارسة العديد من المهارات، كأن تعلمه على سبيل المثال الحروف، الأرقام، الأشكال، الألوان وغيرها. وبالتالي تتضح أهمية استعمال الوسائل الالكترونية في الحصول على المعرفة إلا أن الإفراط في استعمالها قد يؤدي إلى نتائج سلبية، فاللعب بواسطة الحاسوب واستعماله والتحكم في مختلف تطبيقاته شيء ايجابي لا يمكن الاستغناء عنه كما يجب استعمال الشبكة العنكبوتية واستغلالها في مختلف المجالات، إلا أنه يجب التحفظ على بعض الاستعمالات والتوظيفات أو الاستعمال المفرط لها لأن ذلك يكون على حساب نشاطات أخرى مهمة في حياة الفرد.

2- ايجابيات وسلبيات الألعاب والوسائط الإلكترونية:

في خضم الاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية، يتساءل المرء عن الآثار التي يمكن أن تحدثها هذه الألعاب على اللاعبين وخاصة على الأطفال؟ وذلك لما لها من تأثيرات قوية على صحة الطفل وقيمه وسلوكه ولغته

[2] - جبر (أحمد)، "طفلك والألعاب الإلكترونية، مزايا وأخطار"، ركن الطفل، مجلة المتميزة، العدد23، سنة 2009.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

وشخصيته بشكل عام. فالألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات فإنها لا تخلو من الإيجابيات. لذا، يرى (أبو العينين) أن الألعاب الإلكترونية مصدرًا مهمًّا لتعليم الطفل؛ إذ يكتشف من خلالها الكثير من المعارف، وتشبع خياله بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطًا، وأسهل انخراطًا في المجتمع. إلى جانب ذلك توفر هذه الأجهزة فرصة للطفل كي يتعامل بحرفية مع التقنية الحديثة، مثل الأنترنات وغيرها من الوسائل الحديثة. كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها[1]. في حين يرى (الأنباري) أن للألعاب الإلكترونية إيجابيات عدة، منها المتعة والتسلية و الترويح عن النفس في أوقات الفراغ. كما أن في اللعب توسيع لتفكير اللاعب وخياله، حيث أن بعض الألعاب تحمل ألغازاً تساعد في تنمية العقل والبديهة. ومن إيجابياتها أيضا أنها وسيلة منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب الجماعي[2]. كما أنها تساهم في تمكين اللاعبين من أفكار جديدة ومعلومات حديثة.

وقد أثبت زياراتنا الميدانية لبعض قاعات الألعاب بتونس الكبرى بأن الألعاب الإلكترونية بما تمثله من وسيلة ترفيهية جديدة نسبيا تملك قدرات اجتذاب كبيرة لفئة الأطفال لما تحتويه من واقعية وإمكانية الانخراط حركيا وجسميا وعقليا وعاطفيا مع السيناريو الحركي الموجود وبما تقدمه من تفاعلات مختلفة. كما أنها تطبق في شكل قصة لهذا أصبحت أكثر قبولا وجذبا لفئة الأطفال، إضافة إلى أنها ذات تقنيات عالية الدقة ثلاثية الأبعاد تجعل الطفل يحس وكأنه في عالم حقيقي وليس افتراضي. يضاف إلى ذلك عامل تراجع أسعار تلك الألعاب الإلكترونية وأجهزتها عن بدايات ظهروها الأولى، بحيث أصبحت أسعارها في متناول الجميع ولجميع الفئات العمرية، ومما ساعد في انتشارها في المجتمع التونسي ظهور التجهيزات المقلدة ومنخفضة السعر والمماثلة للأصلية التي أصبح الكثير من الأطفال يتسابقون على شرائها والحصول عليها. إضافة إلى كل هذا فإنه من أهم العوامل التي ساعدت في انتشار هذه الألعاب هي سرعة انبهار الأطفال بها، فكل طفل ورد فعله اتجاه لعبة معينة وحسب الظروف المعيشية أيضا، ومحتوى كل لعبة وطريقة العرض والإخراج من جهة وانشغال واهمال الأسرة للأطفال من جهة أخرى، وما لا يمكن تجاهله هو تأثير المدة الزمنية التي يقضيها الأطفال في اللعب على التأثر المتواصل بهذه الألعاب.

ومن أهم الملاحظات التي تم استخلاصها من أجوبة الأطفال حول هذا الموضوع أن الألعاب الرياضية تأتي في مقدمة الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى الأطفال، تليها في المركز الموالي الألعاب القتالية والحربية وفي المركز الثالث ألعاب الألغاز، وبعدهم الألعاب التعليمية في المركز الرابع وألعاب المغامرات في المركز الخامس، ضمن أنواع الألعاب المفضلة لدى الأطفال. في حين نجد أن البعض منهم ذكر ألعاب أخرى يفضلون ممارستها وهي ألعاب البنات. وقد يجد تفضيل الأطفال للألعاب الرياضية تفسيره في كون هذا النوع من الألعاب انتشر بشكل كبير مع انتشار رياضة كرة القدم، وخاصة في الآونة الأخيرة مع دخول تونس في المنافسة على كأس العالم وكأس أمم إفريقيا، فأصبح الأطفال يمارسون الألعاب الرياضية بكل أنواعها خاصة ألعاب كرة القدم، وذلك لتمثيل فريقهم الوطني في هذه المباريات الافتراضية وتحقيق ما لم يتحقق في الواقع. واتضح لنا كذلك أن أهم الألعاب التي يحبذها الأطفال في جل القاعات التي قمنا بزيارتها هي لعبة كرة القدم الاحترافية" بي أو أس "التي تنتمي إلى ألعاب المحاكاة عموما وألعاب المحاكاة الرياضية. فهي لعبة اشتهرت

---

[1] - أبو العينين (علاء)، حياة أفضل بلا "بلايستيشن". تم استعراضه بتاريخ27 /02/ 2010 على الرابط التالي: http://woman.islammessage.com/article.aspx?id=350

[2] - الانباري (باسم)، نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية، تم استعراضه بتاريخ 2010/01/12على الرابط التالي: http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

كثيرا بين أوساط الأطفال لكونها لعبة حركية رياضية في نفس الوقت. وهي لعبة تنتمي إلى سلسلة ألعاب مستوحاة من الطبعة اليابانية" واينينغ إيليفن". وتتيح اللعبة اختيار البطولة التي يرغب فيها اللاعب والقيام بكل العمليات الموجودة في عالم كرة القدم من شراء اللاعبين والمدربين وانتقاء ألوان القمصان واختيار الملاعب والتعاقد مع الممولين (سبونسور) وغيرها[1] . كما تسمح اللعبة بمحاكاة شديدة للواقع، إذ يمكن سماع أصوات الجمهور وتفاعلهم مع كل لقطة من اللقطات، وبوسع اللاعب أثناء المباراة التحكم في حركات واقعية للاعبين حقيقيين في الواقع ويشبهونهم تماما، وتقليد مراوغاتهم وتمريراتهم وقذفاتهم وحركاتهم التي يعبرون بها عن فرحتهم عند تسجيل الأهداف. وتتيح اللعبة تسيير بطولة من عدة جولات يتحدد فيها البطل وفق نفس النظام المعمول به في البطولات الواقعية حيث يتم احتساب ثلاث نقاط عند الفوز ونقطة واحدة عند التعادل ولا نقطة عند الخسارة ليتم تجميع النقاط بعد كل مباراة، كما يسجل إدخال خصائص جديدة في كل طبعة ومعظمها تقني بالدرجة الأولى. وتظهر من خلال اللعبة قيم مرتبطة بمباريات كرة القدم وهي الحذر من اللاعبين المنافسين والتضحية من أجل الفريق والمثابرة لتحقيق الفوز، ومساعدة الغير بمساعدة اللاعبين لبعضهم البعض والأناقة المرتبطة بحركات اللاعبين وخصوصا مظهرهم الشديد الواقعية المجسدة بصور ثلاثية الأبعاد، وكذا النظام في اللعب والمهارة في الأداء والتخطيط باختيار أساليب اللعب التي تتيحها اللعبة والذكاء والتكيف في التعامل مع مختلف وضعيات اللعب المستجدة، إضافة إلى العنف البسيط الذي يتجسد في المخالفات التي يرتكبها اللاعبون. إلى جانب ذلك يكرر أغلب الأطفال اللعب دون توقف حتى الفوز عند الخسارة في الألعاب الإلكترونية.

وهذا الأمر يدل على أن الألعاب الإلكترونية تحتوي على عوامل الجذب وأسر للطفل بحيث أنها تؤدي إلى إدمانه لولا الرقابة الأسرية عليه. فالطفل في هذه المرحلة العمرية يرغب في التعبير عن ذاته بحيث يحاول دوما إثبات قدرته على تجاوز الصعوبات التي تعترضه. لذا فهو لا يتوقف عند الخسارة بل يواصل اللعب حتى يحقق الفوز. وهو ما يثبت أن هذه الألعاب تجعل الطفل يصر على تحقيق هدفه بكل الوسائل ويطمح لتحقيقه وبهذا فإنها تكوّن في شخصية الطفل روح التحدي والإصرار على الوصول للهدف وتحقيق النجاح. وبهذا فإن الممارسة المتكررة والمستمرة لهذا النوع من الألعاب الرياضية تجعل الطفل التونسي يغير سلوكه بحسب قيم ومبادئ اللعبة التي تحمل في طياتها قيما ايجابية أكثر منها سلبية. واتضح لنا كذلك أن أغلب الأطفال يمارسون الألعاب الإلكترونية حبا في المغامرة والتسلية والمتعة، فكما نعلم فإن الأطفال بحكم سنهم ميالون بطبعهم للتطلع والمغامرة والإثارة والميل للاكتشاف والمتعة والتسلية وحب الحداثة والعصرنة، فهذه الألعاب توفر لهم وبشكل كبير هذه الميزة، وذلك لكونها ألعابا حديثة ومتطورة قريبة كل القرب من العالم الحقيقي في رسومها ونوعية صورتها وجودة صوتها، وهذا ما وجدوه في هذه الألعاب التي وفرت لهم كل هذه الأمور، لكونها جمعت بين الحقيقة والخيال في قالب التسلية والتشويق والترفيه.

وكما هو معروف فإن الألعاب الإلكترونية تعد من أكثر المغريات التي قدمتها هذه التقنيات، والتي راحت تجذب الأطفال إليها وتدفعهم إلى اللعب المتواصل في ميدانها، وقضاء الأوقات الطويلة في ممارسة هذا اللعب كيفما شاء الطفل، وبشتى أصناف الألعاب وأشكالها بحرية تامة، تتيح للطفل تلبية حاجته وميوله من هذه الألعاب التي تدفعه إلى اكتشاف قدراته وتدريب مهاراته

[1] - بشور(نجلاء)." الألعاب الإلكترونية، إيجابيات وسلبيات". المجلة التربوية، العدد29 ، الأردن، 2004.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

في اللعب، واكتساب المزيد من الخبرات التي تنتجها مثل تلك الألعاب عبر الأنترنات خاصة. ومع أنّ هذه الألعاب تسهم بتطوير نشاط الطفل في اللعب، وتزيد من مهاراته، وتنشيط مجالات تفكيره، وإثراء مخيلته وتنشيطها باتجاه أوسع، وتدفع قدراته إلى النمو والإدراك الواسع إلا أنها بنفس الوقت تحمل الكثير من المضار على الطفل، وخاصة على صحته الجسدية والنفسية والعقلية والسلوكية، وعلى مجمل أنماط ثقافته بشكل عام. وذلك عبر ما تفرزه الكثير من الألعاب الإلكترونية من معطيات سلبية ونتائج خطيرة تعمل على إشاعة (الثقافة السلبية) المتمثلة بـ(ثقافة العنف) التي تحملها في أشكالها ومضامينها وما تضخّه من نزعات عدوانية عديدة تهدد الثقافة الإيجابية وتعمل على تقويض قيمها وقدراتها ومؤثراتها في كيان الطفل وسلوكه. لتحل محلها (ثقافة العنف) ونزعتها الساعية إلى تكريس قيمها ووجودها في سلوك الطفل وثقافته. خاصة بعد ان أصبح العنف ظاهرة بارزة في مجمل الألعاب الإلكترونية عبر الكومبيوتر والأنترنات وألعاب (الأقراص الضوئية) وغيرها[1].

ومن بين أهم الألعاب الإلكترونية الأخرى التي حدثنا عنها الأطفال في أغلب قاعات الألعاب والتي وصفت بأنها تستحوذ على عقول الكثير من الأطفال والمراهقين وحتى الشباب هي لعبة "السرقة الكبيرة للسيارات" والتي تختصر بتسمية "جي تي أ ". (GTA) والتي تصنف ضمن ألعاب المغامرات تحديدا وتمارس بشكل فردي، فهي واحدة من سلسلة ألعاب السرقة الكبرى للسيارات وتتميز بأنها ثلاثية الأبعاد تتيح واقعية شديدة. وقد كانت اللعبة مصدر الكثير من النقاشات الحادة والإنتقادات بسبب العنف والجنس الحاضرين في اللعبة. وعالم "جي تي أ"مستوحى من العديد من الأفلام والمسلسلات العنيفة و المرتبطة بقصص العصابات الخطيرة والطريق المسدود. وكل الأعمال السلبية محبذة في هذه اللعبة مثل الإغتيال وسرقة السيارات وقتل المارة بل تسمح بالفوز بالمال بحسب خطورة الفعل، وتكمن خطورة اللعبة في إتاحة المجال للاعب لأن يجسد شخصية إجرامية دون الخوف من العقاب

إلى الحد الذي يجعل من الأعمال السلبية شيئا عاديا بل محبذا من أجل الفوز[1]. وقد أثارت اللعبة بسبب عنفها الكبير الكثير من الإنتقادات من أجل سحبها من الأسواق لكونها تحث على العنف وأيضا على العنصرية وتتضمن مشاهد جنس وصارت بذلك رمزا للعنف بكل مظاهره. وهناك أيضا لعبة "كونتر سترايك" التي تعني الهجوم المضاد، وهي لعبة تصنف ضمن ألعاب الرمي تحديدا وتقوم فكرتها على أساس مواجهة بين إرهابيين ومكافحي الإرهاب خلال عدة جولات ويسجل اللاعبون نقاطا عند تحقيق الأهداف والقضاء على منافسيهم من أجل فوز فريقهم. وتشهد الطبعة الأخيرة نجاحا باهرا خصوصا على شبكة الأنترنات مما يجعلها لعبة الرمي الأكثر استقطابا للممارسين على الخط وأفضل بكثير من الطبعات السابقة. وتحدد مواقع تلقي الرصاصات على مستوى الذراع الأيمن والأيسر والجذع والرأس، وبالتالي تتسبب في تلف الأعضاء بحسب المكان المصاب علما أن الرمية على مستوى الرأس دائما تكون مميتة وعندما يتم استنفاذ كل نقاط الحياة فإن اللاعب يعتبر مقتولا.

وهكذا، فقد أفرزت هذه الألعاب في جانبها الآخر الكثير من التأثيرات الخطيرة على واقع الطفل المعاصر وثقافته، خاصة إذا ما أدركنا أن مدار حركة الطفل ومجمل نشاطه اليومي وقواعده الأساسية قد اتخذت من اللعب منطلقا حيويا وهاما في حياته. وهذا النوع من

[1] - فؤاد (أحمد) ، "سلامة اطفالنا والاستخدام الخاطي للكومبيوتر"، مجلة خطوة، العدد 23، المجلس العربي للطفولة والتنمية، القاهرة، 2006.

[1] - جبر (أحمد)، طفلك والألعاب الإلكترونية: مزايا وأخطار، مرجع سابق.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

اللعب عبر وسائله أفرز اتجاهين أساسيين اتجاه سلبي واتجاه إيجابي، وبات الاتجاه السلبي يغلب على الاتجاه الإيجابي في هذا المجال، خاصة بعد انفتاح الطفل على كافة أنواع الوسائط والقنوات والمنافذ الإعلامية والاتصالية والاجتماعية والثقافية التي تفتح له كما هائلاً من الأشكال والمضامين التي تساهم في توجيهه وتربيته وتثقيفه وتسليته وإمتاعه، والتي راحت بشتى الطرق والوسائل تغري ميوله وتوسع من رغباته الاستهلاكية وتثير غرائزه باتجاهات متعددة لا يمكن السيطرة عليها خاصة في مجال الألعاب الحديثة.

وفي هذا الشأن لخص "الصوفي" بعض الآثار السلبية لاستعمال الأنترنات والألعاب الإلكترونية تتمثل في:

1) التبعية الثقافية 2) العنف والجريمة

3) انحسار اللغة الثقافية

4) إهمال مصادر المعلومات الأخرى

5) إدمان ارتياد المواقع الإباحية 6) الاغتراب والعزلة

7) الأخطار الصحية 8) التردي السلوكي[1].

وذهب "الخطيب" إلى أن مستخدمي الحاسوب هم الأكثر عرضة للتأثيرات النفسية والاكتئاب والتوتر ومع ذلك تبقى الدراسات النفسية الميدانية التي تهدف إلى الكشف عن ايجابيات وسلبيات استعمال الحواسيب والإدمان على الأنترنات محدود جدا[2]. إلا إن الآثار السلبية الناتجة عن استعمال الأنترنات لا يجب أن تكون سببا في منع الأطفال من استعمالها، لأن في ذلك خسارة لا تعوض، بل يجب علينا إيجاد طرق وحلول مناسبة تساعد على التقليل من سلبيات استعمالها أفضل بكثير من تركها نهائيا.

وهناك تداعيات أخرى ناتجة عن استعمال الألعاب الالكترونية و شبكة الأنترنات منها:

- تخليص الأطفال من الرقابة بكل أشكالها، الوالدية والاجتماعية والثقافية والأخلاقية بما في ذلك رقابة الدولة، وهو ما يسمح بولوج البيوت والعقول للعبث بها دون رقابة.

- توفير ألعاب أو مواقع تشجع على مشاهدة مظاهر قد تدفع إلى التطرف والعنف وكره الآخر، وهو ما قد يصل إلى تشجيع الجريمة ونشر الإرهاب والترويج له عن قصدا أو غير قصد.

- توفير مواقع تشجع على الإباحية والتفسخ الأخلاقي وهو ما يؤدي إلى تشجيع عمليات إشباع الغرائز والنزوات بأساليب لا يقبلها المجتمع وتساهم في تفشي الإنحراف السلوكي.

- بث الثقافة الغربية في المجتمعات العربية حيث أن الطفل يدفع إلى تعلم لغة المعلوماتية كما أن برامج الأنترنات تؤثر على الطفل، بحيث أنه يتعود على القيم والعادات والتقاليد والسلوكيات الغربية وهو ما قد يسهم في اغتراب الطفل عن مجتمعه وثقافته. وهي انعكاسات يجب مواجهتها من خلال تدعيم الثقافة المحلية[3]. ومن زاوية أخرى يجب تدريب الأطفال وتمكينهم من المهارات اللازمة لإتقان كل أساليب وأشكال التربية على هذه الوسائط. وذلك عبر استغلال كل ما تتيحه شبكة الأنترنات من فرص الإبحار عبر مواقع تعنى بالطفولة، والتي تزخر بنوافذ الثقافة العامة بما في ذلك مساعدة

[1] - الصوفي (حمدان عبد الله)، تصور تربوي مقترح لمواجهة أخطار استخدام الإنترنت لدي فئة الشباب، المؤتمر التربوي الأول حول "التربية في فلسطين ومتغيرات العصر" (كلية التربية) 24 نوفمبر 2004.

[2] - الخطيب (هشام)، "المخاطر الصحية لاستخدام الحاسوب"، المجلة الثقافية، الجامعة الأردنية، عدد41، 1997، صـ 502.

[3] - المرجع السابق، ص504.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الطفل على المساهمة العملية وتغذية هذه المواقع بما عنده وبما جادت به قريحته. فالطفل في هذه الحالات مبدع والأنترنات تمكّنه من نشر أفكاره وشحْذ موهبته، وتشجعه على البحث والاكتشاف ومواصلة التجريب وإعادة المحاولة. والطفل في كلّ هذه الحالات هو مبْحر من خلال وسائطها المختلفة، وباحث ومكتشف للمعرفة في إطارها المتجاوز لبيئته المحلية الضيّقة، وهو مبدع للحلول والأفكار أو بعبارة أوضح هو منتج للثقافة.

وهكذا فقد أصبح الطفل في مختلف دول العالم معرَّضًا بل أصبح هدفا لكل ما تقدمه له التكنولوجيا المعاصرة من لُعب وأدوات شديدة التعقيد. فالتكنولوجيا لا تحقق أهدافها إلا إذا انصهرت في الكيان المجتمعي وأصبحت متاحة لجميع الأعمار على اختلاف قدراتهم مثل جهاز الحاسوب والأنترنات حاليا على سبيل المثال. وفي هذا الشأن، يرى نبيل علي "أن تكنولوجيا المعلومات تمثل إحدى الوسائل المنشودة لتعويض تخلفنا في مجال تربية الطفل، ويتوقف نجاحنا في استخدام التكنولوجيا على حسن استغلالنا لها في الإطار الشامل لمنظومة التنمية المجتمعية[1] . غير أنه ما من شك في أن "التقدم الذي نشهده حاليا في جميع المجالات قد ضيَّق المسافة بين الطفل وبين العلم والتكنولوجيا بصورة تستوجب تربية جديدة مغايرة تماما للتربية القائمة حاليا"[2]. وهي ما يطلق عليها التربية عبر هذه الوسائط.

وأدنى شيء يمكن القيام به هو توعية الأطفال بمخاطر استعمال الألعاب الالكترونية من أجل إيجاد سبل تحد من مخاطر الإدمان على الألعاب الالكترونية أو ولوج مواقع لا أخلاقية على الأنترنات وغير مناسبة لثقافة المجتمع وقيمه. كما يجب على المربيين والأخصائيين النفسيين التعرف على ايجابيات وسلبيات استعمالات تكنولوجيا الاتصال واللعب وتكاتف الجهود من أجل توعية الأطفال والحرص على حمايتهم من هذه المخاطر[3].

ويمكن أيضا تفعيل جهاز مراقبة على مواقع الألعاب الإلكترونية والتى يسمح بها المواقع الشهيرة لتتمكن من معرفة نوعية الألعاب التى يفضلها طفلك ومن ثم التدخل فى الوقت المناسب إذا لزم الأمر. كما يمكن أيضا تشجيع الطفل على شراء لعبة لتنمية الذكاء أو لتعليم نشاطات جديدة بدلاً من اللعب دائماً بمثل تلك الألعاب المعتادة، فيبدأ فى التخيل والإبداع والإستفادة من اللعبة عن كونها شيئاً ترفيهياً فقط. علاوة على ذلك يجب توجيه الطفل نحو اللعب مع أصدقائه في الألعاب الجماعية ليبتعد قدر المستطاع عن الألعاب الفردية، وليتكون لديه حب الجماعة والتفاعل مع الآخر والبعد عن العزلة والتمركز حول الذات. وكذلك السعي إلى تعويد الطفل منذ الصغر على ممارسة التمارين الرياضية التى تحافظ على رشاقة جسمه كما تمكنه من تفريغ الطاقة الكامنة بداخله فى شيء مفيد بعيداً عن أثار الألعاب العنيفة و العدوانية.

خـــاتمة:

بات استعمال الحاسوب والأنترنات ضرورة للحصول على المعرفة و أصبحت هذه الوسائط حاجة ملحة في التربية والتعليم والثقافة والاتصالات الاجتماعية بل حتى ضرورة مهنية. لهذا أصبح من شبه المستحيل الاستغناء عنها في مختلف مجالات الحياة. وبما أننا لا نستطيع منع مشاهدة التلفزيون في البيت لأنه يقدم أفلاما خليعة أبو برامج لا نريدها، ومهما حاولنا منع الأطفال فلن نفلح في ذلك، وقد يشاهدون ما نمنعهم عنه في مكان آخر. لذلك لابد من تحصين الأطفال بالأخلاق الحميدة والتوعية والمتابعة مما يجعلهم يقتنعون ويفرضون قيودا بأنفسهم على أنفسهم. كذلك الحال بالنسبة لاستعمال الألعاب الالكترونية أو شبكة الأنترنات فلا يمكن منع الأطفال من الاستفادة من ايجابياتها وهي متعددة. خاصة وأن هذه

(1) - نبيل علي، الطفل العربي وتكنولوجيا المعلومات، كتاب العربي عدد50، الكويت 2002، ص 197.

(2) - نبيل علي، المرجع السابق، ص 218.

(3) - هشام الخطيب، مرجع سابق، ص 504.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الألعاب تدفع الأطفال لممارستها من أجل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة. كما يرى البعض أن لممارسة الألعاب الإلكترونية أثارا إيجابية، وأخرى سلبية فمن الأثار الايجابية أن الألعاب التي تمارس عبر الأنترنات تسهم في تحسين بعض المهارات الإجتماعية والأكاديمية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الكتابة والطباعة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، مهارات التفكير الناقد، ومهارات حل المشكلات. أما فيما يتعلق بالأثار السلبية فهي عديدة منها: أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية، أضرار إجتماعية، وأضرار عامة، ويندرج تحت كل فئة عدد من الأثار السلبية. وبالتالي يجب التنبيه إلى أهمية التربية على هذه الوسائط وضرورة تدخل المختصين للحد من خطورة بعض المواقع وكذلك ينبغي على رجال التربية وأولياء الأمور الإحاطة بأهم الجوانب الايجابية والجوانب السلبية للوسائط الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تدعيم وتعزيز الجوانب الايجابية والحد من آثار الجوانب السلبية.

وفي الأخير لقد ساهمت الوسائط الإلكترونية الحديثة بصورة فعّالة في توسيع الثقافة العامة للطفل وفتحت له آفاقا معرفية وترفيهية واسعة فاستفاد منها أيّما استفادة وجعلت منه في حالات كثيرة ليس المتلقّي السلبي للمعرفة فحسب، بل المتلقّي والمنتج وحتّى المبدع للثقافة وكذلك مكنته من القدرة على توظيف معارفه عمليا. وكما هو معروف فإن هناك فرق كبير بين تحصيل المعرفة وتطبيقها عمليا لحلّ المشاكل. ورغم كل ذلك، فقد جلب التطور التكنولوجي والإلكتروني معه أشكالا وأفكارا ومشاكل جديدة لأطفالنا ينبغي الإنتباه إليها والاهتمام بمعالجتها وكذلك ينبغي على صانعي ثقافتهم الجديدة استيعاب وفهم احتياجاتهم الأساسية أوّلا ثم طرح مضامين جديدة تتناسب مع ما يجب أن توفره مثل هذه الوسائط لفائدة الأطفال.

البيبليوغرافيا:

- ابراهيم (سكينة)، "دور اللعبة الشعبية في الحفاظ على الهوية الذاتية للطفل العربي في ظل إفرازات العولمة"، مجلة الطفولة والتنمية، عدد18، 2011.
- بشور(نجلاء)،" الألعاب الإلكترونية، إيجابيات وسلبيات"، المجلة التربوية، العدد29 ، الأردن، 2004 .
- الباتع (حسن)، "عصر المعلومات يفرض وسائل جديدة للتعامل مع الأطفال"، مجلة المعرفة عدد12، مارس 2014.
- جبر (أحمد)، "طفلك والألعاب الإلكترونية، مزايا وأخطار"، ركن الطفل، مجلة المتميزة، العدد23، سنة 2009.
- الخطيب (هشام)، " المخاطر الصحية لاستخدام الحاسوب"، المجلة الثقافية، الجامعة الأردنية عـ41دد ،1997.
- الصوفي (حمدان عبد الله)، تصور تربوي مقترح لمواجهة أخطار استخدام الانترنت لذي فئة الشباب، المؤتمر التربوي الأول حول : "التربية في فلسطين ومتغيرات العصر" كلية التربية عدد 241 نوفمبر 2004 .
- الهيتي (هادي نعمان)، ثقافة الأطفال، سلسلة عالم المعرفة، عدد123، الكويت 1988.
- فؤاد (أحمد)، "سلامة اطفالنا والاستخدام الخاطي للكومبيوتر"، مجلة خطوة، العدد 23، المجلس العربي للطفولة والتنمية، القاهرة، 2006.
- يوسف (عبد التواب)، "الكتاب الإلكتروني يخنق الورق"، مجلة المعرفة، الرياض، عدد 41، ديسمبر 1998.

المواقع الإلكترونية:

- أبو العينين (علاء)، حياة أفضل بلا "بلايستيشن"، تم استعراضه بتاريخ 27 /02/ 2010 على الرابط التالي: http://woman.islammessage.com/article.aspx?id=350

- الأنباري (باسم)، "نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية"، تم استعراضه بتاريخ 2010/01/12 على الرابط التالي http://alexmedia.Forumsmotions.com/t150-topic

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com