المجلة السعودية للدراسات التربوية
والنفسية
الإصدار السادس
المجلد (٣) العدد (١)
٢٠٢٢ (٣٠-٢٣)

الالعاب الاليكترونية وتاثيرها على تغير السلوك البشرى (دراسة حالة)

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

سماء مدحت فرماوى

دكتور باحث، المعهد القومى للمعايرة، ***مصر***

البريد الإلكتروني: ***samaa_elfaramawy@yahoo.com***

نشر إلكترونياً بتاريخ: ٢٠٢٢/٤/٢٠

الملخص

يلجا بعض الاشخاص الى الالعاب الاليكترونية على سبيل قضاء بعض الوقت للمرح او على سبيل اراحة الاعصاب من ضغوطات الحياة، لكن ان تتوغل هذه الالعاب فى تغيير السلوك البشرى ويتحول لاعبوها الى الادمان ومن ثم التغيير فى بعض التصرفات ، هنا يدق نذير الخطر. تقوم هذه التجربة المعروضه فى الورقة البحثية على دراسه مدى التغيير فى السلوكيات وبعض النواحى الشخصية على مجموعه من اللاعبين من خلال لعبة على منصة فيسبوك مع تتبع مراحل هذه التغيير وصولا الى ؛ ايا من اللاعبين مازال يتخذ اللعبه على انها مجرد لعبة ومن منهم اصبحت بالنسبة اليه ادمان وحرب وصولا الى درجة الايذاء. توصل الباحث الى ان نسبة لا باس بها من اللاعبين وبالاخص من اصدقائه المقربين قد حدث لهم تغيير فى السلوك النفسى. وعليه فان التوصية من خلال هذه الدراسة على ضروره مراقبة هذه الالعاب بكافة انواعها او لاعبيها على الاقل والذين هم الاقارب او الاصدقاء وحتى الابناء، حتى لا نجد انفسنا امام اشخاص قد فعلوا تصرفات غير سوية بسبب العاب ظاهرها برئ وباطنها تسبب فى اخراج اسوء ما فى جعبة النفس البشرية.

الكلمات المفتاحية: الالعاب الاليكترونية ، سيكولوجية اللاعب ، التأثير الإيجابي او السلبى ، التغيير في السلوك البشرى ، التوعية، الادمان والتحول في السلوك.

*** المقدمة**

الالعاب الاليكتورنية اما ان تكون مصدر مرح يبغى بها اللاعب قضاء بعض الوقت لراحة عقله من ضغوطات التفكير او العمل او ان تكون مصدر الم وشقاء اذا ما تحول

اللعب الى ادمان ومن ثم القتل او الانتحار فى بعض انواع الالعاب (مها حسني الشحروري, 2008) (ر. م. على, 2018). فى الاونه الاخيره وكما لا يخفى على أحد، تم طرح لعبة الحوت الازرق والتى كان اغلب لاعبيها من الاطفال او المراهقين، هذه اللعبه كانت مصدر خطورتها انها بدات اولا بمراحل او مستويات سهلة التنفيذ لكنها فى الواقع كانت اللعبة تبث سمها الزعاف رويدا رويدا بجرعات خفيفه فى البدايه (''ما هي لعبة 'الحوت الأزرق' التي أثارت الذعر في مصر؟,'' 2018) . ومع الاستمرار فى اللعب وبلوغ مستويات اعلى يبدا الاعبين بتنفيذ متطلبات كل مستوى وكل مدى تزداد صعوبة ويزداد معها الانعزال وايذاء النفس والتغيير فى شخصية اللاعبين الى ان يصل لمرحلة الانتحار والتى تم نشر حوادثها فى بعض الصحف الاليكترونية، وغيرها من هذه النوعية من الالعاب (عادل, 2018) (Taylor, 2017). لكن ما اتكلم عنه فى هذه الدراسة هى لعبه كنت احسبها فى البدايه مرحه لطيفه نظرا لبساطتها وانها روتينية الى حد ما لا يكاد يتغير فى اللعب لكن مع الوقت تبين انها ايضا سببت بعض التغيرات فى سلوك من لعبها وصل الى حد السرقة او اذية الحيوانات. قبل ان نتكلم عن النتائج نعطى تعريف بسيط عن ماهية هذه اللعبه.

بينجو بليتز لعبه عالميه على موقع التواصل الاجتماعى فيس بوك Fackbook. اللعبة ببساطة عبارة عن مسابقة تنافسية بين لاعبين من مختلف انحاء العالم منهم من يدخل باسمه الحقيقى ومنهم من هو باسم مستعار. لكى تفوز باللعبه او غرف المسابقات التى تطرحها اللعبه ، عليك ان تنهى صف كامل او عمود من المربع الذى يحوى الارقام لكى تضغط على زر بينجو ومن ثم تفوز بالجائزة. تتراوح الجوائز حسب الغرف بين كسب كروت لكى تنهى غرفة المدينه التى دخلتها وهذه الكروت بالمناسبة هى اهم معالم هذه المدينه وعلى كل كارت جمل مختصره تعريفيه عن كل معلم بشكل انيق تشويقى وجذاب. وعند الانتهاء من الغرفه والفوز بكل كروت معالمها تنتقل لغرفه اخرى بمدينة اخرى بمعالم جديدة اخرى وهكذا . وطبعا جائزة الانتهاء من هذه المدينه هى الحصول على كم معين من عملات تدعى العملات الزرقاء التى بها تكون حصيله تستطيع اللعب بها فى الغرف الاخرى لكى تكسب كروت اخرى وهكذا .

فى خلال الرحلة تكسب صداقات داخل اللعبه من اجل تبادل الكروت كلا حسب حاجته كى يتمكن اللاعب من الانتهاء من الغرفه وهكذا. ويتم هذا عن طريق غرفه جانبيه للحوار الذى يتم بين اللاعبين منهم من يطلب مساعدة بشكل ما ومنهم من يستجيب او لا. ومن هنا ياتى موضوع دراسة الحاله، خلاصة تجربة شخصية مع بعض من الاصدقاء الحقيقيين.

*** مشكلة واهمية الدراسة**

تكمن اهمية هذه الدراسة فى تسليط الضوء على مدى الاضرار التى قد تسببها الالعاب الاليكترونية سواء المتواجدة على مواقع التواصل الاجتماعى او العاب الفيديو، مهما اختلفت مستويات الضرر، على نفسيات لاعبيها والذين هم بالمناسبة من مختلف الاعمار لكن الاكثرية من المراهقين والشباب ، تتروح هذه الاضرار بين الادمان ، السرقة او حتى وصولا الى اذية الحيوانات (الجبور, الكريميين, & المجالي, 2020) (محمد & خليفى محمد, 2019).

المشكلة فى هذه الالعاب هو مدى سهولة الحصول عليها ومدى انتشارها الواسع وايضا تاثيراتها المباشرة على السلوكيات البشرية ومدى التغيير الذى تحدثه بها وما فى ذلك من اضرار على المجتمع المحيط للاعبين لو لم يتم ملاحظة ذلك او السعى لتقنين هذه التاثيرات ومتابعتها (مها حسني الشحروري, 2008) (الهادي, 2004). وبما ان النفس البشرية بحر صعب سبر اغواره او توقع السلوكيات او توقع حتى مدى الاستعداد الفجائى للتاثر بسلبيات اللاعاب الاليكترونية فمع اختلاف النفسيات وسلوكياتها فهناك من يتاثر بسهوله وهناك من يستطيع كبح جماح السلوكيات العدوانية مهما توغل واستمر فى لعب الالعاب الاليكترونية (العتري, 2018) (الدين & الرحيم, 2019).

من هنا ياتى موضوع الدراسة، كيف تفاعل اللاعبين موضوع البحث اثناء خوض اللعبة ومن منهم تاثرت نفسيته على المدى الطويل بمختلف الدرجات ومن منهم مازال سليم التصرفات مع المجتمع المحيط.

*** منهجية البحث و النتائج**

تمت الدراسة على 10 لاعبين مقربين لمؤلف هذه البحث والذى من خلالهم عرف بعض المعلومات عن هذه اللعبة. شملت الدراسة مدى تغيير السلوكيات كلما اندمج هؤلاء اللاعبين اكثر فى اللعبة ، مبدايا متوسط الزمن الذى قضاه العشرة اصدقاء حوالى نحو 6 سنوات فى هذه اللعبه البعض منهم بقى 5 سنوات فى المراقبه واللعب فقط و لم يكن يتفاعل بشكل نهائى ثم بداوا فى العام السادس التفاعل مع اللاعبين من كافة انحاء العالم بينما باقى الاصدقاء تفاعل من اول يوم الخوض فى اللعبة. كانت المشاركة من خلال تجربة " ask for help" والتى معها وجد اصدقاء المؤلف موضوع الدراسة مختلف ردود الافعال خلال طلب المساعدة ومدى الاستجابة وكيفية الاستجابة من هذا المجتمع الصغير والذى هو اسقاط على الحياة وسلوكيات البشر.

ما حدث كان ملخصه كالاتى ومن ثم تم التقسيم الى مجموعات كما يلى: هناك من استجاب وقام بمساعدة اصدقاء المؤلف بدون مقابل لمجرد انه يحب المساعدة (م1)، هناك من طالب بالمقابل وهو مالم يكن لدى بعض اللاعبين العشرة فى كثير من الاحيان ومن ثم اما ان يساعد او لا (م2). هناك ايضا من يسال اولا هل لدى اللاعبين العشرة فى المقابل ما يحتاج اليه ام لا وفى حالة لم يكن لديهم لا يساعد ابدا (م3). هناك من يتمنى لو كان لديه ما يريده اللاعبين العشرة و يتمنى الحظ السعيد (م4). وهناك ايضا من يسيء ادبه ويسب ويهين بلا داع ويعتبر طلب المساعدة المتكرر ازعاج بالنسبة له ومبرر للسب والاهانه (م5) . هناك كذلك من يراقب فى صمت ،وهم كثر ، ولا يريد الرد من الاساس او المشاركة (م6). واخيرا من يسن قوانين طبقا لهواه للمساعدة كأن يكون احد اللاعبين العشرة مثلا لديه ما يسمى ب"الكروت الغير قابله للدفع او التبادل" ، باعتبار انها كروت مميزة و نادرة وصعب الحصول عليها جدا، وهذا يعنى بالنسبة له ان اللاعبين قد بذلوا مجهود كبير فى اللعبه وخسروا كثيرا جدا من العملات الزرقاء كى يستحقوا من وجهة نظره المساعدة واعطائهم ما يريدون من كروت كى يتم الانتهاء من غرفة المدينة التى يلعبون فيها (م7).

من هنا ينتج 7 مجموعات من مختلف السلوكيات التى طرحتها مسبقا ولكل مجموعة نسبة من متوسط اللاعبين

من وقت العشرة لاعبين موضوع الدراسة للعبه وتحديدا من وقت المشاركة فى الغرفه الحوارية. ومن الناحية الاخرى وجد المؤلف اصدقائه وقد بداوا يتاثروا بمختلف ردود الافعال هذه على طلب المساعدة منهم. تعرضوا للاهانه بمختلف درجاتها وايضا من الناحية الاخرى حصلوا على كروت كثيرة والتى معها قد تخطوا الكثير من غرف المدن بشكل اسرع بكثير مما كانوا عليه عندما لعبوا وحدهم (المقصود المجموعة التى قررت المشاركة وطلب المساعدة فى العام السادس من خوضهم تجربة اللعبة) وكانوا فى حالة مراقبة فقط. تاثر بعض هؤلاء الاصدقاء العشرة نفسيا كثيرا بما تعرضوا له من الاهانه وكانت ردود افعالهم ما بين الغضب المكتوم او الشكوى لعدد من اللاعبين فى الغرفة الحوارية الذين يكونوا سوا انهم زملاء فى اللعبة والغرفه الواحده. وكنتيجة ، منهم من هب للمساعدة بكروت كثيره وتألم لحال الاصدقاء الذين قاموا بالشكوى لما تعرضوا له من اهانه ومنهم من يتفق مع من اهان من وجهة نظره ، وقد تم ادخال ردود الافعال هذه من ضمن المجموعات السبع التى سبق وتم تفصيلها.

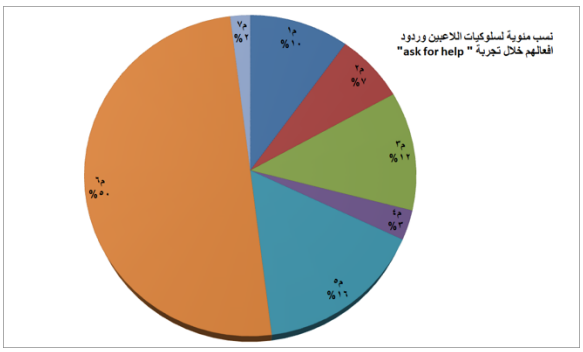
بعض القناعات والسلوكيات الايجابيه قد بدات فى التغيير فى نفوس بعض اللاعبين، وكما يقال الكل يدعى الفضيلة مالم يقع فى المحظور وعندها ياتى الاختبار الحقيقى للنفس البشريه، هل انا مقتنع فعلا بهذه السلوكيات الايجابيه التى ادعيتها وهل انا اقوم بتطبيقها فعلا؟. ماتغير من قناعة بداخل بعض اللاعبين او بمعنى اخر ما اعتداوا للتفكير فيه هى هل من حق اى احد ان يسال للمساعده او بمعنى ادق هل من حق اى احد ان يتطلع الى ما فى يد غيره لمجرد انه معه وانه يحتاجه ويتمنى ان ياخذه بل ويطالب به علنا؟ لانه من وجهة نظره له الحق ويحتاجه طالما الطرف الاخر معه ما يزيد عن حاجته فلماذا يحتفظ به وهو يستطيع المساعدة ؟ اذا من واجب الطرف الذى معه ما يحتاجه غيره ان يعطيه اياه. بعض اللاعبين قيد الدراسة كانوا يعترضوا على هذا الافتراض كليا لكن عندما تعرضوا له على مستوى اللعبة واصبحوا قيد الاحتياج فعلا ووجدوا غيرهم لديهم ما يحتاجون اليه وجدوا انفسهم فى حيرة من امرهم لدرجة انى الاحتجاج وهو انه كيف للاعبين الاخرين لا يساعدون بالرغم انهم معهم ما يحتاج اليه اللاعبون قيد التجربة وعلى الجانب الاخر فان نفس اللاعبين يشعرون بالخجل من انفسهم بانه كيف لهم التفكير بهذه الطريقه مع لوم انفسهم انهم ليس من حقهم ابدا الاحتجاج بهذه الطريقه، من اراد المساعدة فليكن ومن لم يرد اذا هو كذلك .

طبعا مع ماتعرض له اللاعبين قيد البحث من اهانه للاسف وجدوا انفسهم غضبى على كل اللاعبين ، بعض من هؤلاء الاصدقاء وجد نفسه بعدما كان لديه صفة العطاء وحب المساعدة وجدوا انفسهم من الغضب قرروا انه لا احد يستحق المساعدة وهذا ما حدث لفترة لكن من حسن تربيتهم فقد وجدوا انفسهم بعد فترة اعادوا التفكير وقرروا انه مهما حدث لن يتخلوا ابدا عن حبهم للمساعده طالما يستطيعون ويملكون ما يحتاجه غيرهم. وجدوا انه ليس من الجيد ابدا وكدافع بسبب الغضب ان يبدلوا طبعهم وحسن سلوكهم بطبع سيء كى يزداد عدد السيئين واحد .

كما تم الايضاح سلفا فقد تم تقسيم اللاعبين فى العموم ، بالمقارنة باللاعبين قيد البحث سواء المراقبين فقط او الذين اشتركوا بالفعل فى التجربة وبداوا السؤال للمساعدة،

تبعا لسلوكياتهم وردود افعالهم تجاه ما طلب من مساعدة الى 7 مجموعات وكانت النسب من اجمالى متوسط اللاعبين على طول الست سنوات فى اللعبة كالاتى:-

(م1) 10%، (م2) 7%. (م3) 12 %. (م4) 3% . (م5) 16 %. (م6) 50% وفى تزايد مستمر. واخيرا (م7) 2% (شكل 1)، وهذه المجموعات من اللاعبين تمثل شريحة بسيطة من المجتمع.



شكل (1): رسم بيانى توضيحى لسلوكيات وردود افعال مجموعات اللاعبين

من وجهة نظر الباحث ، فان تحليل النتائج يشير الى ترجيح كفة السلبية كسلوك جنبا الى جنب مع انتشار سلوك الاهانه لكل من يطلب المساعدة، وكانت نسبة من ينتهج السلوك السلبى بعدم المساعدة حوالى 50 % فى حين ان من يتبع سلوك الاهانة نسبتهم حوالى 20 %. ناتى لسلوك اللاعبين العشرة قيد البحث، نجد انه قد تاثرت نفسياتهم بشدة بالاضافة الى حدوث تغيير لا باس به فى سلوكياتهم بسبب هذه النسب من السلوك السلبى والمصاحب للاهانات من قبل اللاعبين الاجانب وبعد ما كان العشرة لاعبين يحبون المساعدة بدون قيد او شرط اصبحوا ثلاثة فقط من استطاع ان يجتهد بالاحتفاظ بهذا السلوك الحسن فى حين ان الباقى تغيير سلوكهم لعدم المساعدة بدافع الانانية وكرد فعل للغضب الناتج عن ما تجرعوه من الاهانة المفاجاة ، وما اثار دهشة المؤلف انه وصل الامر الى حد ايذاء الاقارب او الحيوانات على حد سواء بدافع ان من يقترب ويبدا فى طلب المساعدة تكون الاستجابة الايذاء. اولا واخيرا كانت مجرد لعبة ووصل الحد من التغيير النفسى بسببها الى حد الايذاء! ، اذا الالعاب الاليكترونية من الممكن ان تؤدى الى تغييرات فى الانفعالات والسلوكيات وطرق التفكير الى حد مؤذى للاعب نفسه او للوسط المحيط.

ما وجدته فى دراسه مدى التحول فى السلوكيات والناحية النفسيه من خلال هذه اللعبه يتطابق بشكل أو بآخر مع مضمون دراسات أخرى على العاب اخرى . ما يتبادر فى ذهنى كمثال قوى تجربتين، الاولى تجربة سجن ستانفورد وهى تجربه قام بها عالم النفس الامريكى «فيليب زيمباردو» عام 1970 وكانت تهدف ببساطة لمعرفة تأثير الأدوار والبيئة على الأشخاص. باختصار وكما لا يخفى على احد، قام عالم النفس الامريكى بخلق بيئة سجن في أحد أقسام جامعة ستانفورد، وأعلن عن فرصة للتطوع في التجربة، فتقدم 70 متطوعًا، واختير 24 منهم بعد المقابلات والاختبارات المعيارية للتأكد من سلامتهم النفسية وأهليتهم للتجربة و تم تقسيم الطلبة لمجموعتين مجموعة منهم لعبوا دور المساجين و الاخرى السجانين، وكانت النتيجه من البشاعه بما كان اثارت جدلا أخلاقيا واسعا في الأوساط العلمية ،فقد أخرجت اسوء ما فى النفس البشريه من خلال المراقبة لمدى التحول المرعب الذى حدث واوضحت مدى التصرف السيء الناتج فى النهاية بين مجموعه زملاء صف دراسى او جامعى واحد إذا ما تم ترك الحبل على الغارب لهم من غير رقيب أو محاسب

.اما التجربه الثانيه تتمثل فى لعبة الكراسى الموسيقيه والحل العبقرى على الرغم من بساطته الذى طبقته دولة اليابان. كلنا لعب هذه اللعبه واستمتع بها ويعرف ماهيتها، لكن فى اليابان وجهة النظر المختلفه تتمثل فى تعليم الاطفال من خلال هذه اللعبه أنه حتى لو هناك تسعه مواقع على عشره لاعبين يجب أن يفكر و يعمل العشره لاعبين على التشبث ببعضهم البعض ليأخذوا كلهم الفرص المتمثله فى الجلوس على الكراسى التسعه. يتم تعليمهم روح العمل الجماعى وان النجده متمثلة فى صفه التفكير فى الاخر والتعاون والحرص على افراد المجموعه لكى تعمل المجموعه على أكمل وجه لاخراج الشغل المطلوب إنجازه فى أبهى صوره. على عكس السلوك المتعارف عليه فى لعبه الكراسى الموسيقيه بأن العشرة اطفال كل واحد يفكر فى نفسه كيف يزيح الاخر من طريقه لكى يغتنم كرسى من التسعه . هذه الالعاب سواء التى كنا نلعبها فى صغرنا ولا نلقى لها بالا سوا أنها وسيله تسليه لتمضيه الوقت واللعب مع الأصدقاء أو أفراد العائلة أو الالعاب الالكترونيه التى يلعبها اطفالنا فى هذا العصر فمن المهم جدا متابعتهم المناقشه معهم اولا باول لاصلاح اى خلل نفسى أو تربيه سلوكيه افسدها هذه الالعاب حتى لا يتم خلق جيل أو اجيال متتابعه سلوكها وتفكيرها الوحيد الانانيه واللجوء لايذاء الآخرين وربما قتلهم لكى يزيحوهم من طريق النجاح ويستاثروها لأنفسهم . فعلا الالعاب الالكترونيه أو أى نوع العاب قد تبدو للتسليه من الناحية الظاهريه لكن من يعمل تفكيره وعقله ويتبحر بمنتهى التجريد والحيادية فى أبعادها الاخرى يجدها فى منتهى الخطورة ومن الممكن أن تفسد سنوات من تربيه الأهل . ومن جديد اقول كلنا طاهرون انقياء السريره إلا أن تاتى الفرصه التى تخرج اسوء ما فى جعبة النفس البشريه وادغالها وعندئذ اما هناك من يستطيع التحكم فى نفسه لكى لا يؤذى من حوله وهم قليلون للاسف او يجد نفسه انساق بشدة واطلق عنان شروره لتكون النتيجه كارثية لن نستطيع السيطرة عليها او تحجيمها.

*** التوصيات والخاتمة**

يبدو انه من المستحيل حجب كل انواع الالعاب الاليكترونية سواء كانت مفيدة او ضاره وبالاخص التى يندرج ضررها تحت بند مسببات الانتحار او القتل او ماشابة. وحتى مع انتشار عدة فتاوى بتحريم وتجريم هذه النوعيات من الالعاب الضارة بالصحة النفسيه والمجتمعية ومطالبات أخرى من جانب جهات اخرى بضرورة رفع الوعى بتلك الألعاب وتقنين أوضاع صالات الألعاب الإلكترونية، الا ان هذه الالعاب مازالت تلاقى قبول ولها جمهور واسع الانتشار فى جميع انحاء العالم (السيد, 2018) .

كما يبدو أن فكرة حجب أى محتوى ليست هى الحل، ذلك أن هناك طرق أخرى للتحايل والوصول إليها، لذلك فأن الحل الوحيد الحالى لحماية الأطفال والمراهقين وحتى الكبار من خطر الالعاب الاليكترونية او العاب الفيديو فى العموم هو التوعية داخل الأسرة والمراقبة المشددة لاستعمال الإنترنت من قبل الأولياء ومراقبة اى تغيير فى سلوك الابناء حتى ولو كان بسيط ومهما كانت سنهم وتوعيتهم اولا باول (ل. على, 2018) (قصاروة & زامل, 2021) .كما ان من الضروره امضاء وقت الفراغ فى انشطة مفيدة سواء كانت بدنيه او حتى رياضات تدعو للاسترخاء العصبى والعقلى وان كان ولا بد من الالعاب الاليكترونية، فلتكن العاب ذات

فائدة فى تنمية المهارات العقليه وسرعة البديهة. حفظ الله ابناءنا واهلنا وكل عزيز من حولنا.

*** المراجع**

أولاً– المراجع العربية

الجبور, ر. ع., الكربميين, ي. أ., & المجالي, م. ع. (2020). العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات في المجتمع الأردني – دراسة مسحية على عينة من أهالي إقليم الشمال. ، *العلوم الإنسانية والاجتماعية*, *47*(1).

الدين, ب. ن., & الرحيم, م. ع. (2019). *الادمان على الالعاب الاليكترونية وعلاقته بالسلوك العدوانى لدى تلاميذ السنة 5 ابتدائية*. جامعة محمد بوضياف ، المسيلة، الجزائر.

السيد, ه. (2018). خبراء: حجب لعبة الحوت الأزرق مستحيل والحل فى التوعية . Retrieved from موقع جريدة اليوم السابع الاليكترونى website: https://www.youm7.com/story/2018/4/9/خبراء-حجب-لعبة-الحوت-الأزرق-مستحيل-والحل-فى-التوعية/3736774

العتزي, ن. ب. ر. *أثر مواقع التواصل الاجتماعي والالعاب الاليكترونية على طالب الصف الثالث متوسط في مدرسة السيح بالخرج*. , (2018).

الهادي, ن. ع. (2004). *سيكولوجية اللعب واثرها فى تعلم الاطفال*. عمان: دار وائل للنشر والتوزيع.

عادل, ح. (2018). 12 علامة تظهر على طفلك إذا كان ممارسًا للعبة "الحوت الأزرق".. تعرف عليها . Retrieved from موقع جريدة اليوم السابع الاليكترونى website: https://www.youm7.com/story/2018/4/6/12-علامة-تظهر-على-طفلك-إذا-كان-ممارسًا-للعبة-الحوت/3731861

على, ر. م. (2018). الألعاب الروحية والألعاب المؤدية للموت .Retrieved from موقع جريدة اليوم السابع الاليكترونى website: https://www.youm7.com/story/2018/4/9/راضية-مجدى-على-تكتب-الألعاب-الروحية-والألعاب-المؤدية-للموت/3736710

على, ل. (2018). 11 نصيحة من مركز الأزهر العالمى لحماية المجتمع من خطر لعبة .pubg Retrieved from موقع جريدة اليوم السابع الاليكترونى website: https://www.youm7.com/story/2018/11/28/11-نصيحة-من-مركز-الأزهر-العالمى-لحماية-المجتمع-من-خطر/4048124

قصاروة, أ. س., & زامل, م. ع. (2021). تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني وعلاقته بأساليب المعاملة الوالدية لدى طلبة المرحلة

الأساسية الدنيا في مدارس محافظة رام الله والبيرة الحكومية من وجهة نظر الوالدين. *دراسات عربية في التربية وعلم النفس*, *132* (132), 23–56 . https://doi.org/معرف الوثيقة الرقمي: /SAEP.2021.16059110.21608

ما هي لعبة "الحوت الأزرق" التي أثارت الذعر في مصر؟. (موقع BBC. Retrieved from 2018) اخبارعربى الاليكتروني :website https://www.bbc.com/arabic/middleeast-43656828

محمد, م., & خليفى محمد. (2019). الألعاب الإلكترونية و تأثيرها في سلوكات المراهق العدوانية – دراسة إكلينيكية لحالة واحدة من خلال تطبيق اختبار روزنفايغ -. *مجلة التنمية البشرية*, (11), 18–27.

مها حسني الشحروري. (2008). *الالعاب الاليكترونية فى عصر العولمة*. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

ثانياً المراجع الأجنبية

Taylor, J. (2017). *What is the Blue Whale Challenge?* Retrieved from https://www.educare.co.uk/files_cms/resources/What_is_the_blue_whale_challenge.pdf