تعتبر الألعاب الإلكترونية هي متعة هذه السنوات لجيل نشأ على التطور الهائل للتكنولوجيا ففي عام 2016 بلغت مبيعاتها الفيديو حول العالم 24. 5 مليون لعبة بزيادة عن العام السابق 2015 الذي بلغت فيه هذه المبيعات 23. 2 مليون لعبة فهل لهذه الألعاب تأثير سلبيا على الدماغ؟ وماذا عن الأطفال؟ تشير الإحصائيات الأمريكية إلى أن 72% من الفيديو المتداول في الولايات المتحدة الأمريكية يستخدمها من تزيد أعمارهم عن 18 عاما وهناك مجموعة من المخاوف تتعلق بمدى انتشار وتأثير هذه الألعاب من ما يتعلق بالعنف إدمان الشاشة والتأثير على الدماغ والتأثير على الأنشطة البدنية الأخرى .

Summarized by © lakhasly.com