ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بتغير السلوك الاجتماعي للطفل

(دراسة ميدانية من وجهة نظر الأُمهات)

نادية علي المهدي عبدالنبي*

قسم علم النفس، كلية الآداب، جامعة سبها، ليبيا

الملخص:

هدفت إلى الكشف عن العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وتغير السلوك الاجتماعي لطفل الرياض وذلك من وجهة نظر الأُمهات بمدينة سبها، وتكونت عينة البحث من (80) مبحوثة من الأُمهات، تم اختيارهن بطريقة عشوائية، حيث طُبق المنهج الوصفي التحليلي، وتم استخدم الاستبانة لتحقيق هدف البحث، كما تم استخدام المعالجات الإحصائية المناسبة كالتكرارات والنسب المئوية، ومعاملات الارتباط وأظهرت النتائج ما يلي:

أولا: أشارت أكبر نسبة من الأُمهات (62.5%) إلى أن أطفالهن يستخدمون الألعاب الإلكترونية دائما، ثم تليها نسبة (32.5%) من الأُمهات اللاتي أشرن إلى أن أطفالهن يستخدمونها أحيانا، بينما أشارت (5%) فقط من الأُمهات إلى أن أطفالهن نادرا ما يستخدمون هذه الألعاب. ثانيا: أشارت النتائج إلى أن نسبة (57.5%) من الأطفال يستخدمونها أكثر من ثلاث ساعات، وما نسبته (38.8%) يستخدمونها من ساعة إلى ثلاث ساعات، بينما الأطفال الذين يستخدمون هذه الألعاب أقل من ساعة واحدة نسبة ضئيلة جدا، حيث مثلت فقط (3.8%) من مجموع أفراد العينة، وهذا من وجهة نظر الأُمهات. ثالثا: وجود علاقة ارتباطية معنوية موجبة بين عدد الساعات التي يقضيها الطفل في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وتغيير السلوك الاجتماعي، كذلك وجدت علاقة معنوية موجبة بين نوعية الألعاب التي يمارسها الطفل وتغير السلوك الاجتماعي. وقد أوصت الدراسة بالتالي: المتابعة المنزلية لكل ما يمارسه الطفل من العاب الكترونية من جانب الأولياء، وضرورة توعية الأبناء بطرق الاستخدام الايجابية لهذه الألعاب، من خلال مساعدتهم على اختيار مضمون الألعاب، والتأكيد على دور الآباء والأمهات في رعاية ووقاية الأبناء من مخاطر الإنترنت من خلال التوجيه والمتابعة والرقابة والتنظيم.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، السلوك الاجتماعي للطفل، طفل الرياض.

Abstract:-

The study aimed to uncover the relationship between playing electronic games and changing the social behavior of a kindergarten child from the mothers 'point of view in Sebha. The study sample consisted of (80) mothers, and it was chosen randomly, where the descriptive and analytical approach was applied, and the questionnaire was used to achieve the goal of the research Appropriate statistical treatments were used, such as frequencies, percentages, and correlation coefficients, and the results showed the following:

1- The largest percentage of mothers (62.5%) indicated that their children always use electronic games, followed by (32.5%) of mothers who indicated that their children use them occasionally, while only (5%) of mothers indicated that their children rarely What they use these games.

2- The results also indicated that (57.5%) of children use it for more than three hours, and a percentage (38.8%) use it from one to three hours, while children who use these toys less than one hour are a very small percentage, as it only represented (3.8%) of the total sample, and this is from the mothers 'point of view.

3 - There is a positive moral correlation between the number of hours a child spends playing electronic games and changing social behavior, as well as a positive moral relationship between the type of games the child practices and social behavior. The study recommended the following: Home monitoring of all electronic games practiced by the child by parents, and the need to educate children about the positive use of these games, by helping them choose the content of the games, and emphasizing the role of parents in caring and protecting children from the dangers of the Internet through guidance And follow-up, control and regulation.

key words: Electronic games, social behavior, Kindergarten child.

مقدمة:

شهد مفهوم اللعب عند الأطفال تغيرا ملموسا، وذلك نتيجة للتغيرات السريعة التي شهدها العالم، فاللعب لم يعد بالمفهوم البسيط كما كان في الماضي، ففي السابق ارتبط لعب الأطفال بالألعاب الجماعية في مناطق واسعة ومكشوفة حيث مارس الأطفال قديما الألعاب الشعبية في الساحات المفتوحة بعفوية وانطلاق، وهي بمثابة تراث ثقافي ينتقل من جيل إلى جيل، حيث استخدم فيها الأطفال بعض الأدوات البسيطة كالكرة أو الحبل أو الحجر غيرها من الأدوات، وحكمت هذه الألعاب قواعد بسيطة وغير معقدة، تجعل من السهل على جميع الأطفال الانضمام اليها والمشاركة فيها. بينما تبلور مفهوم اللعب نتيجة للتغيرات السريعة التي شهدها العالم وتطور في ظل التطور التكنولوجي الذي شهده العالم، و الذي نتج عنه أشكال متعددة لم تكن معروفة من قبل والتي تعرف

بالألعاب الالكترونية. وهذا ما أشارت إليه العديد من الدراسات (الشحروري،2007، 4)، (قويدر، 2012، 14)، (حمدان، 2016، 1).

وتضيف (حمدان، 2016) أن الانفجار المعرفي والتكنولوجي قد شمل جميع جوانب الحياة، مما أثر بصورة كبيرة وعميقة على طريقة لعب الأطفال، وبذلك انتشرت وتطورت الألعاب الالكترونية بشكل ملفت للنظر، فأصبح الأطفال يلعبون باستخدام الأجهزة الإلكترونية المتوافرة بين ايديهم وأيدي أولياء أمورهم، كالهواتف الذكية. ومن هنا ظهرت أواع عديدة من ألعاب الفيديو كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي احتلت حياتنا بكل تفاصيلها، فاصبح الطفل يلعب بهذه الالعاب، ليبدأ بذلك بناء عملية تفاعل مع ألعابه المفضلة التي تصنف كوسائل حديثة لامتصاص الغضب وترميز أوقات ممتعة تتلاءم مع متطلبات العصر حيث انتقل اهتمام الصغار إلى الألعاب الإلكترونية التي بدأت تجذبهم ذكورا وإناثا منذ سن الثالثة، حيث تصدرت الألعاب الإلكترونية المرتبة الأولى على حساب الألعاب التقليدية (الشعبية) الأخرى. وتشير (مشري، 2016) في هذا الصدد إلى أن من أهم أسباب الانتشار الهائل في استخدام هذه الألعاب هو ما تمتاز به هذه الألعاب من عناصر الجذب والتشويق فهي تقدم واقعا افتراضيا مشوقا يجذب الطفل كالرسوم والألوان والخيال والمغامرة بشكل يجعله يمارس اللعبة لفترات طويله ودون ملل، باعتبارها مصدر للإثارة والمتعة الموجودة في الواقع. بالإضافة إلى ما تمتاز به من تكنولوجية عالية الجودة في التصميم والألوان والموسيقى، بالإضافة إلى المؤثرات السمعية والمرئية، وسرعة معالجة الألعاب للأوامر من قبل اللاعب، فهي تمكن الطفل من التحكم في جميع تقنياتها، كما تساعده في التعلم واكتساب مهارات تكنولوجية جديدة (5– 6).

وبناء على ذلك أصبح للطفل قنوات أُخري تقوم بتربيته وتنشئته غير الأُسرة، فالإنترنت والألعاب الإلكترونية أصبح لها دور كبير في حياته حيث يمكن لها ان تؤثر عليه لدرجة الاعتماد عليها مما يؤثر على تكوين شخصيته المستقلة ظلت حيث ظلت الأُسرة والمدرسة والمسجد ولعقود طويلة تلعب دوراً أساسياً في تكوين مدارك الإنسان وثقافته، وتساهم في تشكيل منظومة القيم التي يتمسك بها ويتخذها معالم تتحدد من خلالها مقومات السلوك الاجتماعي بما فيها علاقات الآباء بالأبناء. أما اليوم فقد انتقل جزء كبير من هذه الادوار إلى شبكات الإنترنت والهواتف النقالة والألعاب الإلكترونية، الأمر الذي فتح الباب أمام أنماط من التواصل الافتراضي الذي حل محل الحوار والمحادثة بين أفراد الأسرة الواحدة مما ساهم في توسيع فجوة الصراع بين جيلي الآباء والأبناء، حيث أفرزت التحولات التكنولوجية تفاعلات جديدة للعلاقات على صعيد الأسرة أدت إلى تعزيز العزلة والتنافر بين أفرادها، مما قد يؤثر على تلاشي قيم التواصل الأسري (العوضي، شبيطة، 2014، 3–4).

ويشير (Alger، 2007) إلى أنه وبالرغم من أهمية الوسائل التكنولوجية في إيصال المعلومة إلى أبعد نقطة ممكنة وفي أقرب وقت ممكن، الا أن هذه الوسائل التكنولوجية قد أثرت بشكل سلبي على العلاقات، سواء كانت داخل الأسرة أو المجتمع، ويكاد يكون هناك إجماع بين العديد من الباحثين على أن وسائل الاتصال الرقمية الحديثة وفي مقدمتها شبكة الإنترنت قد فتحت عصراً جديداً من عصور الاتصال والتفاعل بين البشر، وفي وفرة المعلومات والمعارف التي تقدمها لمستخدميها، بالمقابل هناك مخاوف من الآثار السلبية الجسدية والنفسية والاجتماعية والثقافية التي قد تحدثها (العوضي، شبيطة، 2014، 3). ويحذر الاتجاه السلبي من مخاطر هذه الألعاب، فقد أكدت العديد من الدراسات (بورتيمة، 2017)، (الزيودي، 2015)، (قويدر، 2013)، (همال، 2012)، (خالد، 2005) المخاطر التي تنطوي عليها هذه الألعاب منها الإدمان والذي ينشأ من سوء الاستخدام حيث أن الاستخدام المفرط، والانقطاع عن الألعاب الحركية (الألعاب التقليدية التي تمارس في الشارع أو المنزل أو المدرسة مع الأصدقاء) والابتعاد عن الواقع وتعلق الطفل بالعالم الافتراضي، كل هذا له انعكاساته السلبية على مختلف جوانب نمو الطفل، حيث تقف الأسرة العربية حائرة بين المحافظة على الثقافة الموروثة وبين الثقافة الغربية الناجمة عن العولمة والمعلوماتية التي غزت العالم من خلال تقنيات متطورة وأساليب إغواء متحدية بذلك الخصوصيات مهما كانت وأينما وجدت، وتشير دراسات أُخري إلى أن بيئة الألعاب الإلكترونية لا تؤثر على مستخدميها فقط انما تمتد أثارها السلبية إلى كل السياق الاجتماعي متمثلة في الضغط والعزلة الاجتماعية والادمان (مشري، 2017، 142).

وتأسيسا على ما سبق ونظرا لأهمية وانتشار وسائل التكنولوجية السمعية والبصرية بصفة عامة وانتشار الألعاب الإلكترونية بصفة خاصة، أصبحت هذه التكنولوجيات تشكل حاجة أساسية من حاجات الانسان المعاصر وضرورة لازمة لا يمكن الاستغناء عنها، كما لا يمكن تجاهل دورها الفاعل في الحياة العامة ومجالاتها المختلفة، حيث تدخلت هذه الاخيرة في سبل نشاط الانسان المختلفة، ونظرا لما احرزته هذه الوسائل من امكانات تكنولوجية غاية في الأهمية فقد فرضت بموجب هذه الضرورة سيطرتها الكاملة على وعي ونشاط وحاجة الانسان في كافة فعالياته الفكرية والذهنية والاجتماعية والثقافية والاقتصادية، والتي كان من أهم ما ترتب عليها هو اللعب بطريقة سلبية حيث أتاحت للطفل وسائط تكنولوجية متعددة تمكن من خلالها استخدام الألعاب الإلكترونية، اضف إلى ذلك انشغال الأولياء بأمور حياتهم وغيابهم لساعات طويلة في أعمالهم وغياب مرافق التسلية الخاصة بالطفل ومنع الطفل من اللعب في الشارع بسبب غياب الأمن وانتشار الاسلحة، كل هذه العوامل ساهمت في تزايد الأقبال على ممارسة هذه الألعاب ومما زاد من انتشار استخدام هذه

الألعاب وخاصة عند الطفل الأصغر سنا هو سهولة استخدام الأجهزة الذكية نظرا للمميزات الجذابة الموجودة فيها وتقنياتها العالية الجودة كما تعتبر الوسيلة الأكثر سهولة على خلاف الوسائل الأخرى خاصة في الوقت الحاضر حيث يمكن للطفل أن يصل إلى الألعاب بسهولة وفي اقل وقت وجهد. ونظرا لانتشار هذه الألعاب في أوساط الأطفال في جميع بلدان العالم لما لها من دور فعال في تفعيل سلوك الأطفال و نظرا لأهمية مرحلة الطفولة، ودعما للحاجة في معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على الطفل بصفة عامة فقد ارتأت الباحثة ضرورة لدراسة الألعاب الإلكترونية علاقتها بتغير السلوك الاجتماعي للطفل وذلك من وجهة نظر الأُمهات.

مشكلة الدراسة:-

تعد الألعاب الإلكترونية من أحدث الألعاب، وأكثرها ممارسة في العالم حيث أنها تؤدي دورا هاما في ثقافة الأطفال وتمتاز هذه الألعاب بعناصر الجذب والتشويق لأنها تقدم واقعا افتراضيا مشوقا يجذب الطفل، وقد لاقت هذه الألعاب انتشارا واسعا باعتبارها مصدر للإثارة والمتعة الموجودة في الواقع، كما تعد مرحلة الطفولة مرحلة حساسة بالنسبة للطفل حيث تعتبر هذه المرحلة مرحلة تكوين الذات وتنمية القدرات العقلية والفكرية والبدنية، كما أنها الركيزة الأساسية لحياة الطفل المستقبلية إذ تتحدد فيها ملامح شخصيته من خلال ما يكتسبه من مهارات وخبرات وقيم. ونظرا لما لهذه الأخيرة من أثار سلبية نتيجة الاستخدام المفرط وقضاء ساعات طويلة في اللعب بالإضافة إلى غياب رقابة الأولياء، وانعكاساتها السلبية على سلوك الطفل وخاصة فيما يتعلق بالسلوك الاجتماعي حيث أشارت نتائج بعض الدراسات إلى وجود علاقة ممارسة الألعاب الإلكترونية وتغير السلوك الاجتماعي للطفل كذلك أشارت نتائج دراسات أُخري إلى أن ممارسة هذه الألعاب لها العديد من الأثار السلبية على تطور الشخصية الاجتماعية للطفل، كالعزلة الاجتماعية والانطواء والانسحاب من العائلة وعدم ممارسة الألعاب الجماعية والمشاركة مع الأصدقاء، فالشخصية الاجتماعية المتزنة أساسها المشاركة والعلاقة الطيبة مع الغير واللعب مع الجماعة. (برتيمة، 2017)، (الصوالحة، 2016)، (عبدالباسط، 2015)، (قويدر، 2012). ومن هنا برزت أهمية الحاجة إلى دراسة ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر الأجهزة الذكية وعلاقتها بتغير السلوك الاجتماعي للطفل وذلك من وجهة نظر عينة من الأمهات الليبيات. وعليه تحددت مشكلة الدراسة في الاجابة عن السؤال الرئيسي التالي:-

هل هناك علاقة ذات دلالة احصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وتغير السلوك الاجتماعي للطفل؟

أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة النظرية في أهمية وحداثة الموضوع الذي يتضمن ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بتغير السلوك الاجتماعي للطفل باعتبارها ظاهرة جديدة ظهرت نتيجة للتطور التكنولوجي في مجال الاتصال، حيث أصبحت تمارس من قبل كل فئات المجتمع (و خاصة صغار السن) حيث تتميز هذه الألعاب بتقنيات عالية ومميزات جذابة تجعلها سهلة الاستخدام. كما تنبع أهميتها من أهمية الشريحة التي تهتم بها وهي مرحلة الطفولة المبكرة والتي اعتبرها علماء النفس من أهم مراحل حياة الإنسان. وتسعي إلى لفت انتباه الأخصائيين النفسيين والاجتماعيين وأولياء الأمور إلى خطورة هذه الألعاب على سلوكيات الأطفال وخاصة السلوكيات الاجتماعية وعمليات التفاعل الاجتماعي للطفل. تكمن أهمية الدراسة التطبيقية في التأكيد على اقامة العديد من المحاضرات والندوات بهدف التوعية بمخاطر وتبعات هذه الألعاب. كما يمكن لهذه الدراسة أن تكون انطلاقة لدراسات جديدة حول موضوع الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها السلبية على الطفل من كافة نواحيها المختلفة. وتبصير مؤسسات التنشئة الاجتماعية ببعض المشكلات السلوكية لدي أطفال ما قبل المدرسة والناتجة عن ممارسة هذه الألعاب، ومحاولة تقديم حلول ومقترحات يمكن الاستفادة منها في الإرشاد النفسي والتربوي والأُسري لعلاج مختلف المشكلات السلوكية والاجتماعية لهذه الشريحة، مما يساعد في التخفيف من حدتها، وتفادي الإدمان عليها.

أهداف الدراسة:

الغرض الذي تود الدراسة الوصول إليه وتحقيقه يتلخص في الاتي:

1- التعرف على العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وتغير السلوك الاجتماعي للطفل.

2- التعرف على مدي ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات.

3- التعرف على الدوافع الكامنة وراء اقبال الطفل على ممارسة هذه الألعاب على حساب الألعاب (التقليدية).

4- التعرف على نوعية الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الطفل من وجهة نظر الأمهات.

مصطلحات الدراسة:

الألعاب الإلكترونية: هو نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى ويشمل كل الألعاب ذات الصيغة الإلكترونية، حيث تمارس هذه الأنشطة بالطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى وتمتاز هذه الأخيرة بمميزات خاصة بها، وتشمل كل العاب الكومبيوتر، والحواسيب المحمولة والثابتة، العاب الهواتف النقالة، العاب اللوحات الإلكترونية إلى غير ذلك من الوسائط، وتمارس هذه الأخيرة بشكل فردي او جماعي عن طريق الأنترنت (قويدر، 2012، 34).

تعرفها (حسني، 2008) على أنها نوع من الألعاب التي تمارس على الشاشة المرئية (ألعاب الفيديو) وعلى شاشة الحاسوب (ألعاب الكومبيوتر) والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التآزر البصري/الحركي) أو تحد الإمكانيات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية (31).

كما تعتمد هذه الألعاب على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج، بصفة عامة تتكون من العناصر التالية : مدخلات (أوامر التشغيل واللعب تنفذ عن طريق لوحة المفاتيح، أزرار التشغيل عصى القيادة لقيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارة لألعاب السباق، الفأرة، القناع إلى غير ذلك من الأدوات) برامج اللعب، المخرجات (الشاشات الكبيرة، شاشة الحاسب، شاشة المحمول، مكبرات الصوت، النظارات الإلكترونية) (نمرود، 2008، 35).

اجرائيا: هي جميع الألعاب المتوافرة على شكل هيئات الكترونية رقمية، وتشمل هذه الألعاب، ألعاب الفيديو والعاب الكمبيوتر (المحمول أو الثابت)، وألعاب الأنترنت، وألعاب الهواتف الذكية.

السلوك الاجتماعي للطفل: هو عملية اتصال فيها توجيهات ومهارات تتنوع تبعا لتنوع المواقف الاجتماعية التي يمر بها الفرد ويظهر على شكل كلمات ذات معاني سلوكية محكومة بقواعد المواقف اوقد تكون رموز تعبر عن معاني متباينة تجاه مثير معين لدرجة انها في بعض الحالات تصبح تلقائية وعفوية ولاشعورية (جواد ، 1992، 204-205).

الدراسات السابقة:

إن طرح هذا الموضوع من خلال الدراسة الحالية يستهدف أساسا خطورة التوجه الواسع لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية ومدى تأثيرها الكبير على السلوك الاجتماعي للأطفال، ومدي تغير هذا السلوك كنتيجة لهذه الممارسة، حيث أن هذه الألعاب تعمل على صرف النظر عن النشاطات

الايجابية للطفل كالرياضة، كما تعمل ايضا على تنميط سلوك الطفل وتغيير مبادئه التربوية، والاعتبار الأخر هو تأثيرها على عملية التواصل الاجتماعي والحوار الأسري حيث أن انقطاع لغة الحوار يؤدي إلى تفاقم مشكلات بين الاباء والأبناء ويسهم في ظهور مشاكل جديدة داخل الأسرة.
دراسة (الصوالحة، 2016) هدفت الدراسة إلى الكشف عن علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدي أطفال الروضة من وجهة نظر اولياء الامور في عمان. حيث تحدد تساؤل الدراسة الرئيسي في ما هي علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي، وتفرع عنه العديد من التساؤلات: لا توجد علاقة ذات دلالة احصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية و نشوء السلوك العدواني؟

لا توجد علاقة ذات دلالة احصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية و تغير السلوك الاجتماعي؟

ومن أجل تحقيق أهداف الدراسة طبقت استبانة مكونة من محورين (السلوك العدواني، السلوك الاجتماعي) وتكونت العينة من (100) مفردة من أولياء أُمور، وقد اظهرت نتائج الدراسة ما يلي :

1- توجد علاقة ذات دلالة احصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وتغير السلوك الاجتماعي، حيث أشارت الدراسة إلى أن الألعاب الإلكترونية تزيد من تمسك الطفل بالمنزل ودرجة كبيرة حيث أنها جعلت الطفل لا يحبذ الاختلاط بالأخرين ويفضل الجلوس بالمنزل لممارسة هذه الألعاب.

2- وجود علاقة ذات دلالة احصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ونشوء السلوك العدواني، حيث أشارت النتائج إلى أن الطفل يتصرف بعدوانية مع والديه بعد اللعب مباشرة بسبب ما تتصف به هذه الألعاب من خاصية تفاعلية تتم بين الطفل والبيئة الافتراضية لممارسة السلوك العدواني.

دراسة (حمدان، 2016): هدفت هذه الدراسة إلى استقصاء إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم. حاولت الدراسة الإجابة عن السؤال الرئيسي الآتي ما هي إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة؟ و سلبياتها من وجهة نظر المعلمين و أطفال المرحلتين أنفسهم؟ وقد انبثق عن هذا السؤال العديد من الأسئلة الفرعية ولتحقيق أهداف الدراسة تم اختيار عينة قصدية تكونت من (100) معلم و معلمة من الذين يدرسون طلبة مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة، بالإضافة إلى (100) طالب وطالبة من طلبة مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة. حيث طُبقت استبانة طبقت على المعلمين والمعلمات. واستبانة ثانية طُبقت على أطفال

مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة. كشفت نتائج الدراسة عن إجماع كل من المعلمين وأطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة على وجود عدد كبير من الإيجابيات الناتجة عن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، أبرزها: تقوية التآزر البصري/الحركي لديهم. و تعودهم على الدقة في العمل. كما أنها تنمي الشعور بقيمة الوقت المحدد لإنجاز المهمة. كما كشفت عن سلبيات الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة، ومن أهمها: أنها تسهم في التقليل من تحصيل الأطفال الدراسي، وتؤدي إلى إدمان ممارستها، كما أنها تؤدي بهم للشعور بالعزلة و الانطواء.

دراسة (الزيودي، 2015) هدفت إلى الكشف عن الانعكاسات التربوية للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، وخطورة هذه الألعاب على الجوانب الصحية والاجتماعية والثقافية للأطفال، وكذلك انعكاساتها على الجوانب التربوية و النفسية للأطفال. وذلك من خلال الاجابة على التساؤل الرئيسي التالي: ما الانعكاسات التربوية للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ؟ و يتفرع عن سؤال الدراسة العديد من الأسئلة الفرعية، واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي المسحي وذلك لملائمتها لطبيعة الدراسة، كما استخدمت ثلاث استبيانات: الاول لقياس الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية كما يراها المعلمون، والثاني لقياس الانعكاسات التربوية كما يراها أولياء أمور الطلبة، والثالث لمعرفة تصورات أفراد العينة من المعلمين، وأولياء أمور الطلبة لمواجهة سلبيات استخدام هذه الألعاب.

وأهم النتائج أشارت إلى أن هناك إدراك حقيقي من المعلمين لمخاطر هذه الألعاب و دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه. حيث اكد المعلمون على أن هذه الألعاب لا تحتوي على مضامين ذات فائدة كما أنها لا تتضمن اية نتائج ايجابية على صعيد تنمية قدرات ومهارات الأطفال العقلية والحركية، او مهارة تعلم اللغة الإنجليزية أو مهارة إدارة الوقت. كما أشار المعلمون إلى أن المحتويات التي تضمنتها هذه الألعاب تعكس مضامين ثقافية خطيرة للغاية من الممكن أن تؤثر سلبا في الجوانب العقائدية والدينية عموما للأطفال. ومن أهم الانعكاسات التربوية لهذه الألعاب من وجهة نظر أولياء أمور الطلبة هي تعودهم على السهر وعدم النوم مبكرا.

دراسة (ابو وزنة، 2015): هدفت للكشف عن علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية عمان. تكونت عينة الدراسة

(488) طالب وطالبة تم اختيارها بالطريقة العشوائية العنقودية، حيث قُسمت العينة إلى مدمنين وغير مدمنين، ثم قُسموا إلى مستويات للإدمان تبدأ بالعالي، ثم المتوسط، ثم المنخفض لاكتشاف ما إذا كانت درجة التكيف الاجتماعي تتعلق بمدى إدمان الألعاب الإلكترونية. وأيضا إذا ما كانت درجة التكيف المدرسي للطلاب تتعلق بمدى إدمان الألعاب الإلكترونية. وتم تطبيق أربع أدوات للبحث، الأولى للكشف عن وجود إدمان الألعاب الإلكترونية، والثانية للكشف عن مدى الإدمان، والثالثة لتحديد مدى التكيف المدرسي، والرابعة لتحديد مدى التكيف الاجتماعي. وقد توصلت اليه الدراسة إلى ما يلي: نسبة المدمنين (% 39.8) مدمن من بين أفراد العينة. كما وجدت علاقة بين التكيف الاجتماعي وادمان الألعاب الإلكترونية، وذلك في المستويين المنخفض والعالي للإدمان.

دراسة (العوضي، شبيطة، 2014): هدفت إلى الكشف عن تأثير استخدام تكنولوجيا الوسائط الاجتماعية والمواقع الشخصية الإلكترونية على الحوار الأسري من وجهة نظر الآباء بمحافظات غزة، وتكونت عينة البحث من (310) مبحوث من الآباء، وقد اختيرت بالطريقة الطبقية القصدية غير الاحتمالية، حيث طُبق المنهج الوصفي التحليلي، وتم استخدام الاستبانة لتحقيق هدف البحث، كما استخدمت المعالجات الإحصائية المناسبة كالتكرارات والنسب المئوية، وأظهرت النتائج ما يلي: الغالبية العظمي من الأبناء (92%) يستخدمون مواقع تكنولوجيا الوسائط الاجتماعية والمواقع الشخصية الإلكترونية من وجهة نظر الآباء، وأبرز تلك المواقع التي يستخدمها الأبناء دائماً بالترتيب موقع الفيس بوك جاء في مقدمة هذه المواقع وبما نسبته (76.4%)، تلاه موقع يوتيوب بما نسبته (16.8%)، ثم موقع تويتر بنسبة (6.8%) حيث أشار الآباء إلى أن لجوء الأبناء إلى مواقع التواصل الاجتماعي الإلكتروني يؤثر على إقامة الحوارات الأسرية بتأثير متوسط، وفي ضوء النتائج توصلت الدراسة إلى أن مواقع التواصل الاجتماعي الإلكتروني تحظي باهتمام وثقة متزايدة من الأبناء، وبالتالي من الضروري التأكيد على دور الآباء والأُمهات في رعاية ووقاية الأبناء من مخاطر تلك المواقع من خلال التوجيه والمتابعة والرقابة والتنظيم، والاهتمام بتفعيل مشاركة الأبناء في الحوار الاجتماعي داخل الأسرة.

دراسة (ميهوب، 2013): هدفت الدراسة إلى الكشف عن تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال في المرحلة العمرية من (4–6) سنوات. كما سعت إلى التعرف على العلاقة بين عدد الساعات التي يقضيها الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على مهاراتهم الاجتماعية، تكونت عينة البحث من (200) طفل/ة ممن تتراوح أعمارهم بين (4–6) سنوات، ولتحقيق أهداف البحث تم استخدام المنهج الوصفي الارتباطى، واستخدمت الدراسة استمارة

الألعاب الإلكترونية للأطفال، ومقياس المهارات الاجتماعية، واعتمدت الدراسة في المعالجة الاحصائية المناسبة للبيانات، وأسفرت النتائج عما يلي: أن (35%) من الأطفال يمارسون الألعاب الإلكترونية من ثلاث ساعات إلى خمس ساعات يوميا، و(15%) من عينة البحث يمارسون الألعاب الإلكترونية أكثر من خمس ساعات في اليوم، بينما (40%) يمارسون الألعاب الإلكترونية من ساعة إلى أقل من ثلاث ساعات في اليوم، في حين أن (10%) من عينة البحث يمارسون الألعاب الإلكترونية أقل من ساعة في اليوم. كما وجدت اختلاف في المهارات الاجتماعية في مجالات التواصل مع الأخرين، التفاعل الاجتماعي، السلوك الاجتماعي والدرجة الكلية للمهارات الاجتماعية، وذلك باختلاف عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية، لصالح الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية بصورة أقل. كذلك لم تختلف المهارات الاجتماعية باختلاف نوع الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال.

تعقيب على الدراسات السابقة: يتضح من خلال ما تم استعراضه من ملخصات الدراسات السابقة والأدبيات ذات العلاقة بموضوع البحث الراهن أن معظم هذه الدراسات تناولت التأثيرات السلبية المترتبة على ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية فنجد أن بعض هذه الدراسات أثبتت وجود علاقة بين عنف الأطفال وممارسة الألعاب الإلكترونية بل أن العنف يتضاعف بلعب الألعاب ذات التقنية العالية التي تتسم بها ألعاب اليوم. (الصوالحة: 2016)، و(عبد ميهوب، 2013)، و(قويدر، 2012)، و(خالد، 2005). وأن نسبة كبيرة من هذه الدراسات اهتمت بدراسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعوامل الاجتماعية، والمهارات الاجتماعية وأهميتها في تكوين شخصية الطفل في مراحل الطفولة، وأشارت إلى أن الشخصيات المتضمنة في الألعاب الإلكترونية تنمي مساحة الانفصال عن الواقع، حيث يقضي الطفل ساعات طوال في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدون تواصل مع الآخرين. (حمدان،2016)، و(الزيودي، 2015)، و(عبد ميهوب، 2013)، و(ابووزنة، 2010). كما يلاحظ أيضا أن معظم هذه الدراسات تمت بهدف الكشف عن تأثير استخدام تكنولوجيا الوسائط الاجتماعية والمواقع الشخصية الإلكترونية على الحوار الأسري، فممارسة هذه الألعاب يقلل من التواصل الأُسري بين أفراد الأُسرة الواحدة، مما يقلل من معرفة الآباء و الأمهات لطبيعة احتياجاتهم مما يتسبب في مشاكل أسرية بين الأبناء والآباء تنعكس سلبا على نمو الطفل الاجتماعي والفكري والشخصي (الصوالحة، 2016)، (قويدر، 2012)، (سبتي، 2013)، (العوضي، شبيطة، 2014). وأهتمت دراساتُ أُخري بالكشف عن تأثير ممارسة هذه الألعاب على التحصيل الدراسي والتكيف المدرسي والتكيف الاجتماعي للطفل. (حمدان،2016)، (الزيودي، 2015)، (ابو وزنة: 2010). وقد لاحظت

الباحثة أن جميع هذه الدراسات تناولت إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها لدى شرائح مختلفة من المجتمع (اطفال الروضة، طلبة المدارس، المراهقين، الشباب) ومن وجهات نظر متعددة (أولياء الأمور، المعلمين، الطلبة أنفسهم)، وقد أشارت نتائج هذه الدراسات إلى عدم وجود اختلافات كبيرة بينها فجميعها أكدت على أن الألعاب الإلكترونية لها العديد من السلبيات والايجابيات على مختلف الشرائح التي تناولتها بالدراسة. إن ما يميز هذه الدراسة عن غيرها من الدراسات هو تناولها لعلاقة الألعاب الإلكترونية بتغير السلوك الاجتماعي لطفل الروضة وذلك من وجهة نظر الأُمهات، وذلك في ظل الظروف العالمية الراهنة (جائحة كورونا) والظروف المحلية الحالية للمجتمع الليبي (عدم الأمن، وظاهرة انتشار الاسلحة) حيث تشابهت الدراسة الحالية مع غيرها من الدراسات السابقة من حيث متغير الألعاب الإلكترونية، والسلوك الاجتماعي، بالإضافة إلى التشابه في منهج الدراسة، وأدوات جمع البيانات المتمثلة في الاستبانة، واختلفت عنها في بيئة الدراسة، ومجتمع البحث. (خصوصية البيئة الليبية) كما تمت الاستفادة من هذه الدراسات في الجانب التطبيقي من حيث تفسير النتائج والتعليق عليها.

منهج البحث وإجراءاته:

لتحقيق أهداف الدراسة الحالية اتبعت الباحثة عدداً من الإجراءات المنهجية التي تتضح فيما يلي: المنهج: اعتمدت الباحثة على المنهج الوصفي الارتباطي حيث أنه يتناسب مع طبيعة الموضوع وطريقة اختبار فروضه، والتحقق من صحتها.

عينة البحث:

تكونت عينة البحث من (80) أُم من أُمهات الأطفال (ذكورا وإناثا) ممن تتراوح أعمارهم بين (4-6) سنوات بالسنة الاولي، والثانية، و السنة التمهيدية برياض الأطفال.

خصائص العينة:

تم سحب عينة الدراسة من المجتمع الأصلي استناداً إلى بعض المحكمات وهي:

(أ) بالنسبة للأمهات: موافقة الأم والأسرة على المشاركة في إجراءاتِ الدراسة، أن يكون لدى الأُسرة جهاز حاسوب بالمنزل، أن تكون الأُم على قدر مناسب من التعليم يمكنها من فهم واستيعاب استمارة الألعاب الإلكترونية.

(ب) بالنسبة للأطفال: أن يكون الطفل في المرحلة العمرية من(4-6) سنوات ومنتظم بإحدى الرياض. أن تشمل العينة الأطفال (ذكوراً واناث)، وأن يكون الطفل ممارساً للألعاب الإلكترونية، موافقة الأُسرة على مشاركة طفلهم في إجراء الدراسة.

أدوات البحث: لتحقيق أهداف البحث استخدمت الباحثة الأدوات التالية :استمارة الالعاب الالكترونية، وتغير السلوك الاجتماعي للطفل (إعداد الباحثة)

وصف الاستمارة وخطوات بنائها:

بعد مراجعة الأدبيات ذات الصلة بالألعاب الإلكترونية تم تصميم الاستمارة مستفيدة مما ورد في بعض الدراسات السابقة، ثم تم عرض الاستمارة على مجموعة من الخبراء في مجال القياس والتقويم، والتربية وعلم النفس بهدف التأكد من صدقها، وثباتها وهى تتكون من ثلاثة محاور على النحو التالي:

المحور الأول مدى إقبال الطفل على ممارسة الألعاب الإلكترونية، المحور الثاني دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية، المحور الثالث نوعية الألعاب الالكترونية التي يمارسها الطفل، المحور الرابع تغير السلوك الاجتماعي للطفل. يندرج تحت كلا من المحور الأول والثاني (6) عبارات، بينما يتضمن المحور الثالث (4) عبارات، بينما يتضمن المحور الرابع (10) عبارات، بحيث تشتمل في النهاية على (26) عبارة، حيث يُطلب من الأُم اختيار الإجابة المناسبة بوضع علامة (صح) أو علامة (خطأ) أمام العبارة التي ترى أنها تلائم ممارسة طفلها للألعاب الإلكترونية.

صدق الاستمارة:

الصدق الظاهري (صدق المحكمين): حيث قامت الباحثة بعرض الاستمارة على عدد من المختصين في قسم علم النفس، وعلم الاجتماع، وقسم التخطيط التربوي، بهدف التأكد من صدقها، هذا وقد طلبت الباحثة من المحكمين إبداء آرائهم في فقرات الاستمارة من حيث وضوح العبارات، ومدى ملاءمتها لطبيعة الدراسة المطروحة. وبعد الحصول على آراء المحكمين قامت الباحثة بإجراء عددا من التعديلات والإضافات التي اقترحها المحكمون، حتى أصبحت الاستمارة ملائمة للتطبيق.

صدق المقارن الطرفية (التمييزي): وقد تم التحقق منه من خلال العينة الاستطلاعية البالغ حجمها (30) مفردة، وذلك للتعرف على الفروق بين المجموعتين العليا والدنيا من العينة الاستطلاعية على استبيان الألعاب الإلكترونية على أن تكون أعلى الدرجات لأعلى 15 مفردة التي تمثل المجموعة العليا وأدنى الدرجات للمجموعة لأقل 15 مفردة التي تمثل المجموعة الدنيا ، وللتعرف على هذه الفروق فقد تم استخدام اختبار " ت " ذلك وفق الجدول التالي :

جدول رقم (1)

يمثل اختبار " ت " للتعرف على الفروق بين المجموعتين العليا والدنيا على استبيان الألعاب الإلكترونية

المجموعة	حجم العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ت	مستوى الدلالة
العليا	15	91.40	4.15	4.41	0.00
الدنيا	15	75.53	13.30		

تشير نتائج الجدول السابق إلى أن قيمة " ت " (4.41) وبمستوى دلالة (0.00) وهو أقل من مستوى الدلالة المعتمد بالبرنامج الاحصائي spss وهو (0.05) وبالتالي توجد فروق بين المجموعتين العليا والدنيا وهذه الفروق كما تشير المتوسطات الحسابية إلى أن المجموعة العليا أكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية من المجموعة الدنيا، وبالتالي فإن الاستبيان ميز بين المجموعتين العليا والدنيا، وعلى هذا الأساس يعتبر صادقاً بالمقارن الطرفية (تمييزياً) .

1- الثبات: للتحقق من ثبات الاستبيان استخدم لذلك التجزئة النصفية ، ومعامل الفاكورنباخ لجميع عبارات الاستبيان فدلت النتائج على أن قيمة التجزئة النصفية (0.77) ومعامل الفاكورنباخ (0.90) وهي قيم مناسبة جداً للثبات وبالتالي يعتبر الاستبيان ثابتاً ويمكن الوثوق بنتائجه.

:عرض النتائج و تفسيرها: أولا البيانات الوصفية

المحور الأول: مدى إقبال الطفل على ممارسة الألعاب الإلكترونية

جدول رقم (2) : يمثل مدى ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية.

مدى ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية	العدد	%
دائما	50	62.5
احيانا	26	32.5
نادرا	4	5.0
المجموع	80	100.0

يبين الجدول اعلاه مدي اقبال الطفل على ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأُمهات، حيث نجد أن أكبر نسبة من الأُمهات (62.5%) أشرن إلى أن أطفالهن يستخدمون الألعاب الإلكترونية دائما، ثم تليها نسبة (32.5%) من الأُمهات اللاتي أشرن إلى أن أطفالهن يستخدمونها أحيانا، بينما أشارت (5%) فقط من الأُمهات إلى أن أطفالهن نادرا ما يستخدمون هذه الألعاب. ومن خلال الجدول السابق نلاحظ أن غالبية الأُمهات أشرن إلى أن أطفالهن يستخدمون هذه الألعاب بشكل دائم. ويمكن تفسير هذه النتيجة على اعتبار أن هذه الألعاب تعتبر وسيلة التسلية والترفيه الوحيدة المتاحة للطفل في ظل الظروف التي يمر بها المجتمع اليوم من اجراءات الالتزام بالحجر

الصحي المفروضة على الطفل، واغلاق الرياض، واقفال مرافق التسلية الخاصة بالأطفال ، كذلك انشغال أولياء الأُمور بأمور الحياة اليومية، وعدم السماح للطفل باللعب في الشارع لغياب الأمن اولا، ولتنامي ظاهرة العنف ثانيا، وخاصة في ظل ظاهرة انتشار الاسلحة (بين المراهقين و صغار السن) داخل المجتمع الليبي. اضافة لتوفر هذا النوع من الألعاب وانتشاره بصفة كبيرة في مجتمعنا، حيث أصبحت تحُمل في عدة تطبيقات مثل الهواتف النقالة واللوحات الإلكترونية والكثير من أجهزة اللعب الالكتروني التي أصبحت شائعة الاستخدام وفي متناول الجميع. وتتفق هذه النتيجة مع ما توصلت اليه دراسة كلُ من (مشري، 2017) و (سلامي، 2015) والتي توصلت نتائجهما إلى أن الطفل يفضل هذا النوع من الألعاب لسهولة ممارستها.

جدول رقم (3) : عدد الساعات التي يقضيها الطفل في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

عدد الساعات التي يقضيها الطفل في ممارسة الألعاب الإلكترونية.	العدد	%
اكثر من 3 ساعات.	46	57.5
1-3	31	38.8
اقل من ساعة واحدة.	3	3.8
المجموع	80	100.0

تشير النتائج إلى أن نسبة (57.5%) من الأطفال يستخدمونها أكثر من ثلاث ساعات، وما نسبته (38.8%) يستخدمونها من ساعة إلى ثلاث ساعات، بينما الأطفال الذين يستخدمون هذه الألعاب أقل من ساعة واحدة نسبة ضئيلة جدا، حيث مثلت فقط (3.8%) من مجموع افراد العينة، و ذلك بحسب رأي الأُمهات. ويمكن تفسير ذلك بطبيعة المرحمة العمرية التي تتميز بالفضول وحب الاكتشاف ومحاولة صرف فائض الطاقة التي يتميز بها الطفل في هذه المرحلة عن طريق اللعب، وملئ أوقات الفراغ بسبب غياب المرافق الأخرى والتي تقدم التسلية و الترفيه للطفل. بالإضافة إلى أن هذا النوع من الألعاب أصبح الاختيار السليم والآمن في ظل الظروف الراهنة من وجهة نظر الأُمهات. وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (العوضي، شبيطة، 2014)، و(ميهوب، 2013).

جدول رقم (4) : المدة التي يقضيها الطفل في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

المدة التي يقضيها الطفل في ممارسة الألعاب الإلكترونية.	العدد	%
يوميا.	59	73.8
اسبوعيا.	20	25.0
شهريا.	1	1.3
المجموع	80	100.0

تشير النتائج إلى أن (73.8%) من الأُمهات أشرن إلى أن اطفالهن يستخدمون الألعاب الإلكترونية بشكل يومي، في حين أن نسبة (25%) يستخدمونها أسبوعيا، بينما نجد أن نسبة ضئيلة جدا تستخدم هذه الألعاب بصورة شهرية (1.3%). ويرجع ذلك إلى تعود الطفل على ممارسة هذه الألعاب أثناء فترة بقائه في المنزل، حيث يجد فيها الطفل متعة كبيرة، ويرجع ذلك إلى كون التكنولوجيا الرقمية بيئة غنية تمنح الطفل خيارات عديدة لكيفية قضاء أوقات فراغه، كما أنها وسيلة سهلة للتنفيس عن النفس من الضغوطات البيئية والاجتماعية ، وقد يكون السبب هو غياب رقابة أولياء الأُمور وانعدام الوعي بالأضر ار الناجمة عن الإفراط في استخدامها. وربما يكون ذلك مخرج لعلاج مواقف الإحباط الموجودة في الحياة اليومية. وتتفق هذه النتيجة مع ما توصلت اليه (مشري، 2017) والتي وجدت ان الغالبية العظمي من الأطفال يستخدمون الألعاب الإلكترونية يوميا وعبر الهواتف الذكية من وجهة نظر أولياء الأُمور.

جدول رقم (5) : توفير الأهل لهذا النوع من الألعاب يجعل الطفل أكثر إقبالا على ممارستها.

توفير الاهل لهذا النوع من الالعاب يجعل الطفل أكثر اقبالا على ممارستها	العدد	%
دائما.	42	52.5
احيانا.	36	45
نادرا.	2	2.5
المجموع	80	100.0

يشير الجدول رقم (6) إلى أن (52.5%) من أُمهات الأطفال أكدن أن توفير هذه الألعاب من قبل أولياء الأُمور بشكل دائم هو السبب وراء إقبال الأطفال على ممارستها وتفضيلها على الأنواع الأُخرى من الألعاب، في حين أن نسبة (45%) من الأُمهات أشرن إلى أن توفير الألعاب من قبل الأهل ليست السبب الوحيد وراء تفضيل الأطفال لهذه النوعية من الألعاب على غيرها، بينما نجد أن نسبة ضئيلة جدا من الأُمهات (2.5%) أشرن إلى أن توفير هذه الألعاب من قبل الأهل نادرا ما يكون سببا في تفضيل الأطفال لهذه الألعاب.

المحور الثاني: دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأُم:

جدول رقم (6):دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأُم.

دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأُم:	العدد	%
الفضول والاكتشاف.	37	46
الانجذاب لمميزاتها.	28	35
التسلية والترفيه.	15	18
المجموع	80	100.0

أشارت نتائج الجدول رقم (8) إلى أن (46%) من أُمهات الأطفال أكدن أن الفضول والاكتشاف هو الدافع وراء إقبال الأطفال على ممارسة الألعاب الإلكترونية و تفضيلها على الأنواع الأُخرى من الألعاب، ويمكن تفسير ذلك بأن الطفل في هذه المرحلة يحتاج إلى الاكتشاف والبحث والتعلم وهذا ما يشعره بالسعادة والرضا، أضف إلى ذلك ما أثبتته الدراسات العلمية و التي أشارت إلى أن السبب الرئيسي لشغف الأطفال بالألعاب التكنولوجية هو اشباعهم لدافع الفضول من خلال الاثارة والمتعة التي يجدونها في العديد من أشكال اللعب التي تُقدم لهم عبر الأجهزة والوسائل الرقمية. في حين أن نسبة (35%) منهن أشرن إلى أن انجذاب الطفل إلى مميزاتها هو الدافع وراء تفضيل الأطفال لهذه النوعية من الألعاب، ويمكن تفسير ذلك بكثرة ما تمتاز به هذه الألعاب من عناصر الجذب والتشويق لأنها تقدم واقعا افتراضيا مشوقا يجذب الطفل، لهذا لاقت هذه الألعاب انتشارا واسعا باعتبارها مصدر للإثارة والمتعة. بينما نجد أن نسبة قليلة منهن (18%) أشرن إلى أن التسلية والترفيه هو الدافع وراء تفضيل الأطفال لهذه النوعية من الألعاب، ويمكن تفسير ذلك بأن الطفل في هذه المرحلة يحب التسلية واللعب فاللعب هو أهم خاصية لمرحلة الطفولة، وهو نشاط، يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة و التسلية.

جدول رقم (7):يبين شعور الطفل اثناء اللعب بهذه الالعاب.

ما هو شعور الطفل اثناء اللعب بهذه الالعاب؟	العدد	%
القلق والتوتر.	36	45
الغضب والعصبية.	32	40
الفرح والسرور.	12	15
المجموع	80	100.0

يوضح الجدول رقم (9) أن (45%) من أُمهات الأطفال أشرن إلى أن الشعور السائد أثناء اللعب بهذه الألعاب هو القلق و التوتر، ويمكن تفسير ذلك بطبيعة مرحلة الطفولة فالألعاب التي يمارسها الأطفال تعد أهم مطلب من مطالب تحقيق الصحة النفسية للطفل حيث أنه وسيلة هامة من وسائل التفريغ الانفعالي التي يستخدمها الطفل في التفريغ عن الانفعالات المختلفة التي تعتريه، كذلك يمكن ارجاع ذلك إلى أن الطفل يسعى من خلال اللعب إلى تحقيق الفوز واجتياز كامل مراحلها بصورة سريعة، فالتنافس من أجل الوصول إلى المرحلة النهائية وقبل الأخرين هو ما يشعر الطفل بالتوتر و القلق. في حين أن نسبة (40%) من الأمهات أشرن إلى أن الشعور بالغضب والعصبية هو الشعور السائد لدي أطفالهن اثناء اللعب، ويمكن تفسير ذلك بأن غالبية الأطفال يلعبون من أجل تحقيق الفوز وهذا ما يزيد من غضبهم و عصبتيهم، خاصة عندما لا يستطيعون تحقيق أهدافهم من اللعبة.

بينما أشارت النسبة الأقل من الأُمهات (15%) إلى أن الشعور بالفرح و السرور هو الشعور السائد عند الطفل أثناء ممارسته للعب، ويمكن تفسير ذلك بأن الطفل في هذه المرحلة يحتاج إلى البحث والتعلم وهذا ما يشعره بالسعادة والرضا، وكذلك من بين خصائص الطفل الميل الشديد إلى اللعب والتسلية وبهذا يفرحون ويشعرون بالسرور أثناء ممارستهم للألعاب، وهذا راجع إلى سعادته بامتلاك الجهاز من جهة وشعوره باهتمام والديه من جهة أخرى، فيترجم هذا الشعور إلى السعادة والسرور. اختلفت هذه النتيجة مع ما توصلت اليه دراسة (مشري، 2017) حيث وجدت أن أعلى نسبة من أولياء الأُمور أشاروا إلى أن شعور الفرح و السرور هو الشعور السائد اثناء لعب أطفالهم بالألعاب الإلكترونية. بينما نسبة ضئيلة أشارت إلى أن الغضب والقلق والتوتر هو الشعور السائد لدي أطفالهم.

جدول رقم (8): يبين رغبة الطفل في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

طفلي لديه رغبة جامحة في ممارسة الألعاب الإلكترونية	العدد	%
دائما.	39	48.8
احيانا.	33	41.3
نادرا.	8	10
المجموع	80	100.0

أشارت نسبة كبيرة من الأُمهات (48.8%) إلى أن أطفالهن لديهم رغبة جامحة في ممارسة هذه الألعاب، ويرجع ذلك إلى أن هذه الألعاب تعد الوسيلة المتاحة للترفيه في ظل الظروف الراهنة (اغلاق مرافق التسلية الخاصة بالأطفال، كذلك عدم السماح للطفل باللعب في الخارج لتنامي ظاهرة انتشار الاسلحة، وخوف أولياء الأُمور على أطفالهم في ظل غياب الأمن بالمدينة. في حين أن نسبة (41.3%) من الأُمهات أشرن إلى أن أطفالهن أحيانا ما تكون لديهم رغبة جامحة في اللعب، بينما النسبة القليلة (10%) أشارت إلى أن أطفالهن نادراً ما تكون لديهم الرغبة الجامحة في ذلك. وربما يرجع ذلك إلى حالات الملل التي تنتاب الطفل.

المحور الثالث: نوعية الألعاب الإلكترونية:

جدول رقم (9): يبين نوعية الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الطفل من وجهة نظر الأُم.

نوع الألعاب التي يمارسها الطفل	العدد	%
قتال وعنف.	45	56.3
مغامرة.	22	27.5
تعليمية.	13	16
المجموع	80	100.0

أشارت نسبة كبيرة من الأُمهات (56.3%) إلى أن أطفالهن يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية التي تتضمن القتال والعنف، في حين أن نسبة (27.5%) من الأُمهات أشرن إلى أن أطفالهن يفضلون العاب المغامرة، بينما النسبة القليلة (16%) أشارت إلى أن أطفالهن يفضلون الألعاب التعليمية. وربما يرجع ذلك إلى تفشي العنف والترويج له عبر نشر مثل هذه الألعاب التي تشجع العنف.

المحور الرابع: تغير السلوك الاجتماعي.

جدول (10) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات الأُمهات نحو استبانة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بتغير السلوك الاجتماعي .

م	الفقرات	المقياس			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
		نادراً	احياناً	دائماً			
1	لاحظت بان الالعاب الالكترونية هي السبب وراء عدم خروج طفلي من المنزل؟	11	40	21	2.22	.67	**3**
2	يفضل طفلي البقاء في غرفته لممارسة هذه الالعاب على الجلوس مع الاسرة؟	12	35	33	2.26	.70	**5**
3	لا يفضل طفلي الالعاب (الحركية، و اليدوية) بسبب توفر هذه النوعية من الالعاب؟	15	33	32	2.21	.74	**8**
4	يفضل طفلي اللعب على الكومبيوتر او المحمول اكثر من الخروج للعب مع الاقران؟	13	36	31	2.22	.71	**6**
5	هذه الالعاب جعلت طفلي قليل الكلام	12	34	34	2.27	.71	**6**
6	هذه الالعاب جعلت طفلي خجول؟	11	23	46	2.43	.72	**7**
7	لاحظت ان هذه النوعية من الالعاب تقلل من نشاط الطفل؟	09	23	48	2.48	.69	**4**
8	لاحظت ان طفلي يفضل الجلوس وحده على مشاركة الآخرين في بعض انواع الانشطة؟	05	24	51	2.37	.61	**1**
9	الاحظ ان كثرة ممارسة طفلي للألعاب الإلكترونية قلل من تواصله و تفاعله مع الآخرين؟	07	23	50	2.53	.65	**2**
10	. اري ان هذه الالعاب قد ساهمت في زيادة العزلة و الانطواء عند الطفل؟	15	29	36	2.26	.75	**9**
		الدرجة الكلية			**2.32**	**.69**	

من خلال البيانات الواردة في الجدول أعلاه يتضح أن المتوسط العام للفقرات بلغ (2.32) بانحراف معياري (0.69) مما يشير إلى أن ابعاد هذا المقياس جاءت بدرجة مرتفعة حيث كانت العبارة (8) الأكثر أهمية في ابعاد المقياس بانحراف معياري (0.61) وبمتوسط قدره (2.37) وبنسبة (51%)، و(24%)، و(5%) على التوالي للبدائل (دائما، احيانا، نادرا). ومن خلال الاستنتاج يلاحظ أن

العبارة (8) (لاحظت ان طفلي يفضل الجلوس وحده على مشاركة الآخرين في بعض أنواع الأنشطة) قد أشارت إلى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل، وربما تأثيرها على تغير هذا السلوك فالطفل أصبح يفضل الوحدة والانعزال على مشاركة الأنشطة مع الأخرين، وهذه النتيجة اتفقت مع ما توصلت اليه نتائج (الصوالحة، 2016) التي وجدت علاقة ذات دلالة احصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وتغير السلوك الاجتماعي، حيث أشارت الدراسة إلى أن الألعاب الإلكترونية تزيد من تمسك الطفل بالمنزل و بدرجة كبيرة حيث أنها جعلت الطفل لا يحبذ الاختلاط بالأخرين و يفضل الجلوس بالمنزل لممارسة هذه الألعاب. كذلك تتفق مع دراسة كلاُ من (العوضي، شبيطة، 2014)، (ميهوب، 2013). تليها في الأهمية العبارة (9) في ابعاد المقياس بانحراف معياري (0.65) وبمتوسط قدره (2.53) وبنسبة (50%)، و(23%)، و(7%) على التوالي للبدائل (دائما، أحيانا، نادرا). ومن خلال الاستنتاج يلاحظ أن العبارة (الاحظ أن كثرة ممارسة طفلي للألعاب الإلكترونية قلل من تواصله و تفاعله مع الآخرين) أشارت إلى تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك التفاعلي للطفل، وربما تأثيرها على تغير هذا السلوك فهذه الألعاب هي المسؤولة وبالدرجة الاولي عن التقليل من فرص تواصل الطفل وتفاعله مع الأخرين. واتفقت هذه النتيجة مع ما توصلت إليه (العوضي، شبيطة، 2014) حيث أشار الآباء في هذه الدراسة إلى أن لجوء الأبناء إلى مواقع التواصل الاجتماعي الإلكتروني يؤثر على اقامة الحوارات الأسرية فيما بينهم، ويؤدي إلى ظهور مشاكل كثيرة، ومع دراسة (ميهوب، 2013) التي وجدت اختلاف في المهارات الاجتماعية في مجالات التواصل مع الأخرين، والتفاعل الاجتماعي، وذلك تبعا لعدد الساعات الذي يقضيها الطفل في ممارسة هذه الألعاب. تليها في الأهمية العبارة (1) في ابعاد المقياس بانحراف معياري (0.67) وبمتوسط قدره (2.22) وبنسبة (40%)، و(21%)، و(11%) على التوالي للبدائل (دائما، أحيانا، نادرا). ومن خلال الاستنتاج يلاحظ أن العبارة (لاحظت أن الألعاب الإلكترونية هي السبب وراء عدم خروج طفلي من المنزل) أشارت هي ايضا إلى تأثير الألعاب الإلكترونية على تغير السلوك الاجتماعي للطفل، وتتفق هذه النتيجة مع كل نتائج الدراسات السابقة السالفة الذكر. ثم تأتي العبارة رقم (7) من حيث الأهمية في ابعاد المقياس بانحراف معياري (0.69) وبمتوسط قدره (2.48) وبنسبة (48%)، و(23%)، و(9%) على التوالي للبدائل (دائما، أحيانا، نادرا). ومن خلال الاستنتاج يلاحظ أن العبارة (لاحظت أن هذه النوعية من الألعاب تقلل من نشاط الطفل)، تتلوها العبارة رقم (2) من حيث الأهمية في ابعاد المقياس بانحراف معياري (0.70) وبمتوسط قدره (2.26) وبنسبة (35%)، و(33%)، و(12%) على التوالي للبدائل (دائما، أحيانا، نادرا). ومن

خلال الاستنتاج يلاحظ أن نسبة كبيرة (35%) من الامهات قد أشرن إلى العبارة (يفضل طفلي البقاء في غرفته لممارسة هذه الألعاب على الجلوس مع الأُسرة) وهذه إشارة إلى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل حيث أن الطفل يفضل الانزواء في غرفته وممارسة هذه الألعاب على حساب التفاعل والحوار الأُسري مع أفراد الأُسرة ولاشك أن هذا ينعكس سلبيا على الجو الأُسري. هذه النتيجة تتفق مع ما أشارت إليه (العوضي، شبيطة، 2014).

ثانيا البيانات التحليلية:

الجدول (11) يوضح العلاقة الارتباطية بين عدد الساعات التي يقضيها الطفل في ممارسة الألعاب الإلكترونية وتغير السلوك الاجتماعي من وجهة نظر الأمهات .

معامل الارتباط	p-value
238.	**033.**

تشير المعطيات من خلال الجدول السابق إلى أن هناك علاقة ارتباطية معنوية موجبة بين عدد الساعات التي يقضيها الطفل في ممارسة الألعاب الإلكترونية وتغيير السلوك الاجتماعي، وذلك من وجهة نظر الأمهات، حيث نجد أن معامل الارتباط (0.03) دال احصائيا وذلك عند مستوي دلالة (0.05) وهو اقل من مستوي الدلالة المعتمد بالبرنامج الاحصائي (Spss)اي أنه كلما زاد عدد الساعات التي يقضيها الطفل في ممارسة الألعاب الإلكترونية كلما تغير السلوك الاجتماعي لديه. وتتفق هذه النتيجة مع ما توصلت اليه (العوضي، شبيط، 2014).

الجدول (12) يوضح العلاقة الارتباطية بين نوعية الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الطفل وتغير السلوك الاجتماعي من وجهة نظر الأمهات .

معامل الارتباط	p-value
364.	**001.**

تشير المعطيات من خلال الجدول السابق إلى أن هناك علاقة ارتباطية معنوية موجبة بين نوعية الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الطفل وتغيير سلوكه الاجتماعي، وذلك من وجهة نظر الأمهات، حيث نجد أن معامل الارتباط (0.01) دال احصائيا وذلك عند مستوي دلالة (0.05) وهو اقل من

مستوي الدلالة المعتمد بالبرنامج الاحصائي(Spss) وتتفق هذه النتيجة مع ما توصلت اليه (بوشارب، غول: 2019) و(سلامي، 2015).

التوصيات:

1- المتابعة المنزلية لكل ما يمارسه الطفل من العاب الكترونية من جانب الأولياء، وضرورة توعية الأبناء بطرق الاستخدام الايجابية لهذه الألعاب، من خلال مساعدتهم على اختيار مضمون الألعاب.

2- اهتمام أولياء الأُمور بأهمية تفعيل مشاركة الأبناء في الحوار الاجتماعي داخل الأُسرة، والتأكيد على دور الآباء والأمهات في رعاية ووقاية الأبناء من مخاطر الإنترنت من خلال التوجيه والمتابعة والرقابة والتنظيم.

3- ضرورة عمل برامج توعوية لأولياء الأمور حول كيفية توظيف الألعاب الالكترونية بطريقة ايجابية لدى أطفال الرياض.

4- الالتزام باستخدام هذه الألعاب في أوقات محددة و لساعات متفق عليها مسبقا وبمتابعة ورقابة واشراف الأولياء بحيث يمارس الأولياء دورهم في النصح والارشاد.

5- ضرورة الحفاظ على قيم وثقافة المجتمع وذلك من خلال الانتباه إلى المضامين التي تحملها هذه الألعاب، كذلك الابتعاد عن الصور والرسومات التي تخالف قيم المجتمع العربي والاسلامي.

المراجع:

1- أبو وزنة، فلسطين. (2015). علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي و الاجتماعي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية عمان الأولى. رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الأردنية، عمان، الأردن.

2- بورتيمة، سميحة. (2017). الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي. رسالة ماجستير، كلية العلوم الانسانية والعلوم الاجتماعية، جامعة محمد خضر، بسكرة، الجزائر.

3- بوشارب، حسيبة، غول، فاطمة.(2019). اثر الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الجديدة على سلوكيات الشباب الجزائري، رسالة ماجستير، كلية العلوم الانسانية و العلوم الاجتماعية . جامعة الجيلاني بو نعامة خميس، مليانة، الجزائر.

4- جواد، شوقي ناجي. (1992). سلوكيات الانسان وانعكاساتها على ادرة الاعمال ، دار الحكمة للطباعة والنشر، بغداد.

5- حمدان، سارة محمود. (2016). إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة و سلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم. رسالة ماجستير، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الاوسط.

6- خالد، نورة سعد خالد. (2005) . الخطر في العاب الفيديو للأطفال، جريدة الرياض، 8 مارس .2005.

7- الزيودي، ماجد محمد. (1015). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة طيبة للعلوم التربوية، المجلد 10، العدد، 1520.

8- سبتي، عباس. (2013). الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج وحلول. الكويت.

9- الشحروري، مها حسني. (2008). الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها، ط 1، دار المسيرة، عمان.

10- الصوالحه، علي سليمان. العويمر، يسرى راشد. العليمات، علي مصطفى. (2016). علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني و السلوك الاجتماعي لدي اطفال الروضة. مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية – فلسطين، مج4 ع، 16، 196-177

11- عبدالباسط، احمد عطا الله.(2015). الالعاب الالكترونية بين الترويح و الادمان (دراسة فقهية مقارنة)، المجلة العلمية كلية اللغة العربية اسيوط، ع34، الجزء الاول.

12- عبد ميهوب، سهير ابراهيم. (2013). تاثير الالعاب الالكترونية علي المهارات الاجتماعية لدي عينة من الاطفال في المرحلة العمرية من (4-6) سنوات، مجلة دراسات الطفولة، مج16، ع 60 يوليو 2013. 1-11.

13- العوضي، رفت محمد، شبيطة مها توفيق. (2014). تأثير استخدام تكنولوجيا الوسائط الاجتماعية والمواقع الشخصية الإلكترونية على الحوار الأسري من وجهة نظر الآباء، بحث مقدم للمؤتمر العلمي بعنوان " وسائل التواصل الحديثة وأثرها على المجتمع" والذي تم عقده بجامعة النجاح الوطنية.

14- قويدر، مريم. (2012). اثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل، رسالة ماجستير، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر.

15- لخضر، سلامي، (2015) الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين الذكور، دراسة ميدانية بمدينة البويرة، رسالة ماجستير كلية العلوم الاجتماعية و الانسانية ،جامعة البويرة الجزائر.

16- مشري، اميرة. (2016). أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية علي التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري. رسالة ماجستير، كلية العلوم الاجتماعية والانسانية، جامعة العربي بن مهيدي، ام البواقي، الجزائر.

17- نمرود، بشير. (2008). العاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين(ذكورا،12-15سنة)، القطاع العام، رسالة ماجستير، معهد التربية البدنية والرياضية، جامعة الجزائر، 2008.

18- همال، فاطمة. (2012). الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، رسالة ماجستير (غير منشورة)، قسم العلوم الإنسانية، جامعة الحاج لخضر، باتنة.