الآثار السلبية لاستخدام الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في مدينة غدامس

د. عادل عــون الله محمد شكرو ـ كلية التربية درج ـ جامعة الزنتان
Ade.shakaro@uoz.edu.ly

The negative effects of using electronic games on children's behavior in the city of Ghadames

The emergence of modern media and digital technology has revolutionized communication worldwide in the last quarter of the twentieth century, bringing with it many doubts and concerns about the effects of technology and information on individual behavior. This is due to the vast amount of information, thinking tools, learning opportunities, and modern, advanced creative solutions people learn spontaneously every day through the information technology provides. Recently, many individuals have become increasingly interested in video games, using them to relieve boredom, pass their free time, and to communicate with others, whether friends, relatives, or even strangers from all over the world without exception. These games have become an integral part of daily life for some.

الملخـــــص:

شـــكّل ظهور وسائل الإعلام الحديثة والتكنولوجيا الرقمية ثـــورة اتصالية في الربع الأخير من القــرن العشــرين في شتى أرجاء الأرض، حملت معها شكوكا ومخاوف كثيرة من التأثيرات التكنولوجية والمعلوماتية على سلوك الأفراد، نتيجة لكم الهائل الذي يتعلمون معه تلقائيا بشكل يومي من خلال ما تزودهم به التكنولوجيا من معلومات وأدوات تفكير، وفرص للتعلم، وحلول إبداعية حديثة ومتطورة ، وازداد اهتمام العديد من الأفراد في الآونة الاخيرة بالألعاب الإلكترونية واستخدامها في كسر الملل وتجاوز اوقات الفراغ و- أيضا- في التواصل مع الآخرين سواء من الأصدقاء أقارب أو حتى الغرباء من جميع دول العالم دون استثناء, حيث أصبحت جـــزء لا يتجزأ من حياة البعض اليومية.

المقدمـــــــــة:

شـــكّل ظهور وسائل الإعلام الحديثة والتكنولوجيا الرقمية ثـــورة اتصالية في الربع الأخير من القــرن العشــرين في شتى أرجاء الأرض، حملت معها شكوكا ومخاوف كثيرة من التأثيرات التكنولوجية والمعلوماتية على سلوك الأفراد، نتيجة لكم الهائل الذي يتعلمون معه تلقائيا بشكل يومي من خلال ما تزودهم به التكنولوجيا من معلومات وأدوات تفكير، وفرص للتعلم، وحلول إبداعية حديثة ومتطورة. ولعل أهم إنجازات تكنولوجيا العصر الحديث، ظهور الحواسيب وشبكة الإنترنت، التي أعادت تشكيل حياة أفراد المجتمع، وبخاصة الأطفال في البيت والمدرسة بطريقة عميقة وغير متوقعة. فالأطفال هم أكثر الشرائح الاجتماعية حساسية، تنمو في محيط تقني ثقافي وجديد، قد ينافس الآباء، والمربين في التنشئة الاجتماعية والتثقيف.

ونجد اليوم أن مصطلحا غريبا بات يشكّل مفهوم الطفولة نتيجة انعكاسات الوسائل التكنولوجية الحديثة على الأطفال، والذي يتمثّـل في " أطفال المجتمع الإلكتروني"، وبالتالي هم عرضة لإيجابيات وسلبيات ذلك المجتمع، فمن ناحية يتحمّسون للتعلم بشكل أفضل من خلال شبكة الإنترنت التي تخلق بينهم وبين مستقبلهم ألفة، ومن ناحية أخرى؛ قد تجعل منهم تابعين للتكنولوجيا، فتقصر خيالهم وقواهم العقلية، وقد تدفع بهم للتواجد في أماكن خطرة بعيدًا عن رقابة الأهل.

وفي الآونة الأخـيرة؛ لاقت معظم وسائل الترفيه في العالم العربي روجا كبيراً، ومن بينها الألعاب الإلكترونية، التي تستهدف الأطفال على وجه الخصوص، لكونهم الفئة الأكثر تأثرًا في منتجات الترفيه، والثقافة، والفكر الغربي المستورد.

تنتمي تلك الألعاب إلى فئة الوسائط الرقمية المتعددة، بعدما كانت الألعاب في السابق يدوية بسيطة، لتنتقل إلى ألعاب الفيديو الخاصة بالفئة الأكبر سنًا من مرحلة الطفولة، وصولاً إلى الألعاب الإلكترونية عن طريق أجهزة محوسبة، أسهل في الاستخدام، ومنتشرة بشكل أوسع، تتيح للطفل الاكتشاف والتجريب دون رقابـــة أو خوف من المساءلة أو العقاب.

فلم يعد مشهد الطفل في يوم عطلته وحيدًا في غرفته، أمام شاشة التلفزيون، متفاعلاً مع ألعابه الإلكترونية مشهدًا غير مألوف؛ بل أمراَ طبيعياَ؛ إذ أن الألعاب الإلكترونية باتت رفيق الأطفال الدائم، يقبلون عليها بكل حماس وإثارة ولا يكاد يخلو أي منزل منها، حتى أنها تفوقّت على برامج الرسوم المتحركة وبرامج الأطفال المنوّعة.

وتتم أثناء ممارسة اللعب عملية بنائية وتفاعلية بين الطفل والعابه المفضلة، يحصل نتيجة لإيقاع الحركة السريعة، واللون، والصوت، والمؤثرات الأخرى، الأمر الذي يزيد من تعلقه بها إلى درجة الإدمان وهنا يبدأ اللعب بترك بصمات واضحة على ملامح شخصية؛ ليفقد الطفل الاحساس بالوقت، ويبتعد عن أهله، ويضحّي بساعات نومه وأكله، ويمتنع عن دراسته.

وقد تُعود ممارسة الألعاب الإلكترونية؛ اهتمام مستخدميها، والباحثين الذين ينظرون لهذه الألعاب بطريقة أكثر جدية لربطها بمتغيرات أخـرى، فالألعاب الإلكترونية ليست مجرد تسلية بريئة؛ بل أثبتت مع مرور الوقت أنها وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة مرمزة يهدف المرسل من خلالها إلى تحقيق أهداف وغايات متنوعة من بينها ما هو ثقافي، وسياسي، وديني. وستنفذ الألعاب الإلكترونية؛ معظم أوقات الأطفال، وتجذبهم من خلال الرسومات، والألوان، والخيال، والمغامرات، كما أنها تجتمع في عرض أحداث على الشاشة، وتمكن اللاعب من التحكم في مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية (حسن، 2017، 3)

ويعتبر عامل الوقت عاملا سلبيا آخـــر، فالأهل لا يراقبون الوقت الذي يمضيه أطفالهم باللهو في الألعاب الإلكترونية، والتي يمكن أن تصل إلى ثماني ساعات في اليوم وهذه الساعات تعتبر فترة طويلة لممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة؛ إذ يتشبع الطفل بأجوائها وأفكارها السلبية التي تدخل دماغه، حتى يظن أنها طبيعية.

وفي الفترة الأخـيرة دخلت هذه الألعاب بقوة في ليبيا وأصـــبح هناك صالات خاصة بالألعاب الإلكترونية في معظم المدن، وتنظم بعضها مسابقات بين اللاعبين، كما أنشأت مجموعة من الشباب اتحادا خاصا تحت مسمى "الاتحاد الليبي للرياضات الإلكترونية" يوالي نشر اعلانات عن انشطته، واخرها دعوة للتسجيل في الاتحاد بغرض انشاء منتخب ليبي للرياضات الالكترونية، وفي فبراير الماضي أعلن هذا الاتحاد عن تنظيم اول بطولة للألعاب الالكترونية في طرابلس وضمت ثلاث العاب وشارك فيها 91 فريقا(www.aharaby.co.uk).

وفي ضوء ذلك ،تهدف هذه الدراسة إلي البحث عن تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال مرحلة الطفولة (10-11-12) عاما في بلدية غدامس ،ومعرفة أسباب أنتشار هذه الألعاب بين أوسط الأطفال .بالإضافة إلي الكشف عن مدى خطورة هذا التوجه الكبير لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية والذي يبعدهم عن ممارسة بقية الأنشطة، ومعرفة أي الأنواع يميل إليها الطفل، ومدى تأثيرها على الأداء الانفعالي ،

والسلوك العدواني ،والنشاط البدني ،والتعرف على أهم دوافع ممارستها ،إلي جانب توضيح سلبياتها من وجهة نظر المستخدمين، وهم فئة الأطفال.

مشـــكلة الدراسة وتساؤلاتها :

ازداد اهتمام العديد من الأفراد في الآونة الاخيرة بالألعاب الإلكترونية واستخدامها في كسر الملل وتجاوز اوقات الفراغ و- أيضا- في التواصل مع الآخرين سواء من الأصدقاء أقارب أو حتى الغرباء من جميع دول العالم دون استثناء, حيث أصبحت جزء لا يتجزأ من حياة البعض اليومية ,فلا يستطيع الفرد التميز بين الحياة الواقعية والحياة الافتراضية حيث أنه كلما زاد استخدام الأفراد للألعاب الالكترونية زادت التأثيرات الوجدانية والسلوكية لديهم ,وتعتمد الألعاب الالكترونية على درجة الاحساس بالحضور والتفاعل من جانب اللاعب والحالة الذهنية التي يصل اليها من متعة وإثارة نتيجة الدخول في هذا العالم الافتراضي مما يساعده على الهروب من الواقع, مما يؤدي إلى ضرورة الانتباه لخطورة تأثيرات الالعاب الالكترونية بإجراء المزيد من الأبحاث, خاصة وأن التوقعات المستقبلية تؤكد استمرار استخدامها والاعتماد عليها, وتتلخص مشكلة الدارسة في: ما الاثار السلبية لاستخدام الألعاب الالكترونية على سلوك الأطفال في مدينة غدامس ويتفرع منه التساؤلات التالية:-

1- ما تأثير الالعاب الالكترونية على سلوك الأطفال؟

2- ما دوافع التي تؤدي الطفل لممارسة الألعاب الإلكترونية؟

3- ما التوصيات والمقترحات الاجرائية لتحديد الالعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على سلوك الطفل في ضوء نتائج الدارسة؟

أهـداف الدراســة:

1- التعرف على التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك الطفل.

2- التّعرف على الدوافع لممارسة الالعاب الإلكترونية عند الأطفال.

3- التّعرف على العادات التي يكتسبها الأطفال من هذه الألعاب الإلكترونية.

أهمية الدراسة:

1- خطورة التوجه الكبير للألعاب الالكترونية ومدى تأثيرها الكبير على الاطفال.

2- إن دراسة مثل هذه الظـــواهر وأثرها على السلوك يساعد في التخفيف في حدتها وتوسع انتشارها.

3- تعمل هذه الالعاب على تنميط السلوك وتغير المبادئ التربوية للأطفال.

منهـــــــج الدراسة:

استخدمت هذه الدراسة المنهج الوصفي التحليلي والتي تستهدف تصوير وتحليل وتقويم خصائص مجموعة معينة او موقف اجتماعي معين.

أداة جمع البيانات:

الاداة التي تم اختيارها لجمع المعلومات في هذه الدراسة هي الاستبيان.

عينة الدراسة:

جميع الطلبة والطالبات المتمدرسين في مدرسة مداد غدامس الذين يتراوح اعمارهم من10الى12 عام

مصطلحات الدراسة:

الالعاب الإلكترونية: هي مجموعة من البرامج التي طورها المبرمجون بغرض التسلية واللعب وهو نشاط ذهني بالدرجة الاولى ويشمل كل من العاب الفيديو الخاصة والعاب الكمبيوتر، واللعاب الهواتف.

السلوك: يعرف السلوك الإنساني بأنه تلك الأفعال والنشاطات التي تصـــدر من الفرد سوء كان ظاهــراً أو غير ظاهرٍ، هو تفاعل وهو تفاعل الفرد تفاعل مع بيئته والحركية والوجدانية والعقلية.

الطفل: هو شخص يتراوح عمره من 10إلي 12 سنة.

حدود الدراسة:

حدود الزمنية: أجريت هذه الدراسة خلال السنة الدراسية 2024/2023 م

الحدود المكانية: اجريت هذه الدراسة في بلدية غدامس.

الدراسات السابقة:

تعددت الدراسات والأبحاث التي تناولت ظاهرة الألعاب الإلكترونية بأوجه مختلفة، وسيتم تناول نماذج من تلك الدراسات العربية والاجنبية التي تقترب من الجوانب التي تخدم الدراسة

1- دراســـــة : قويدر(2012) بعنوان: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال التي أجريت في الجزائر بحيث استخدمت المنهج الوصفي التحليلي ، وتوصلت هذه الدراسة إلى يتمنع أفراد العينة بيئة ثرية بالتجهيزات والوسائل الرقمية والإلكترونية المختلفة والتي تمنح خيرات كثيرة لقضاء أوقات فراغهم والتعلم والتثقف والترفيه وقضاء حاجاتهم اليومية المختلفة، كما تأتي ممارسة الألعاب الإلكترونية في

مقدمة النشاطات الترفيه المفضلة لدى مفردات العينة، كما يفضل ذكور العينة ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من إناث الاعينة، كما أن لمتغير الفئة العمرية تأثير على نوعية أجهزة الألعاب التي يقتنيها أفراد العينة، وتأتي الألعاب الرياضية في مقدمة الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى العينة، وتأتي ممارسة الألعاب الإلكترونية منفردا في المركز الاول وتليها ممارسة الألعاب الإلكترونية مع الاصدقاء في المركز الثاني ، وممارسة الألعاب مع العائلة في المركز الثالث وممارسة الألعاب مع الزملاء في المركز الرابع، ويأتي مفردات العينة الذين يشعرون بالتعب الجسمي بعد التوقف عن اللعب في المقدمة يليهم من لا يشعرون بأي شيء، ومن يشعرون ضعف في البصر في المرتبة الثالثة.

2- دراســـــة : أبو عرجة بعنوان: تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة (11-9) عاما في الأردن، حيث استخدمت المنهج الوصفي التحليلي ، وتوصلت الدراسة لعدد من النتائج أهمها تغير الصورة النمطية في أذهان البعض، والمتمثلة في تأثير الألعاب الإلكترونية على الاطفال الذكور؛ بينما الفروق في التأثيرات السلبية جاءت لصالح الإناث أكثر من الذكور في ممارسة الألعاب الإلكترونية، زيادة انتشار الألعاب الإلكترونية في مجتمعاتنا العربية، وتحديدا في المجتمع الأردني (محل الدراسة)، حيث أن أنتشارها أستهدف مختلف الشرائح العمرية وكلا الجنسين، إذا أن الأطفال الممارسين لتلك الألعاب وصلت إلى 100%.

3- دراســـــة: بانكاج (2016) إلى ان الأطفال يقضون ساعات أطول في ممارسة هذه الألعاب من النشاطات الأخرى. وأن أغلبية الأطفال يفضلون الألعاب الإلكترونية العنيفة، فعند ممارسة الطفل لتلك الألعاب ومشاهدته للسلوك المتكرر فيها ومكافأته بالفوز عند ممارسة لسلوك عدواني في اللعبة فإن ذلك يدفعه إلى محاولة تقليد هذا السلوك في الواقع.

4- دراســـــة : كريستوفر(2015) أن الألعاب الإلكترونية ليست سيئة بطبيعتها ؛ بل لها فوائد ادراكية واجتماعية ولكن هذه الدراسة تركز فقط على سلبيات ومضار العاب الفيديو ومن اهمها: أن الألعاب الإلكترونية التي تحتــوي على عنف لا تشكل السلوك العدواني لدى الفرد وحسب بل انها تخفض السلوك الاجتماعي الإيجابي والتعاطف والحساسية لدى ممارسيها وان الاطفال يتعلمون طرق ارتكاب الجريمة مما ينمي في عقولهم افكارا حول العنف، وان ممارسة ألعاب الألعاب الإلكترونية لساعات طويلة تؤدي الى الإدمان وبالتالي تولد خللا في علاقاته الاجتماعية حيث يصبح الطفل يميل

الى العزلة والشعور بالوحدة وتصبح لديه صعوبة في التأقلم مع الحياة الطبيعية وان الطفل يصبح شخصا انطوائيا وغير اجتماعي فممارسته لهذه الالعاب لساعات طويلة ستعزله عن العالم الحقيقي وبالتالي سيفتقد مهارات التعامل مع الاخرين وإقامة صداقات جديدة كما سيصبح شخصا خجولا.

التعليق على الدّراسات السابقة:

تناولت الدراسات السابقة الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على سلوكيات الأطفال سواء كان ذلك إيجابيا او سلبيا. بالإضافة إلى أن أغلب هذه الدراسات ركزت على جانب واحد من سلوكيات الاطفال وهو تأثيرها على السلوك العدواني.

ـ إن ما يميز هذه الدراسة عن غيرها من الدراسات انها تناولت الاثار السلبية للألعاب الالكترونية على سلوك الأطفال ومعرفة دوافع استخدام هذه الألعاب؛ إذ أن أغلب الدراسات الأخرى تركز إما على تأثير الالعاب الالكترونية أو على دافع الاستخدام كلا على حذة

الدراسة الميدانية (إجراءاتها- نتائجها)

تمهيد:

تناول الباحث عرض لإجراءات التي تم الاعتماد عليها في تنفيذ الدراسة الميدانية بهدف التعرف على التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال في بلدية غدامس، ويشمل منهج الدراسة ومجتمع الدراسة وعينة الدراسة والاداة المستخدمة في جمع البيانات

منهج الدراسة:

استخدام المنهج الوصفي التحليلي، وهو منهج قائم على مجموعة من الاجراءات البحثية التي تعتمد على جمع الحقائق والبيانات وتصنيفها ومعالجتها وتحليلها تحليلا كافيا ودقيقا لاستخلاص دلالتها والوصول إلى نتائج او تعميمات عن الظاهرة محل الدراسة.

مجتمع وعينة الدراسة:

يتكون مجتمع الدراسة الحالية من امهات الاطفال الذين يتراوح اعمارهم من(10-12سنة) في بلدية غدامس. اما عينة الدراسة فتتمثل في جميع امهات الطلبة والطالبات المتمدرسين في مدرسة مداد غدامس الذين يتراوح اعمارهم من10الى12 عام، وكان عددهم 60 ام.

أداة جمع البيانات:

أما الأداة التي تم اختيارها لجمع المعلومات في هذه الدراسة هي الاستبيان، عرض وتحليل البيانات وتفسير النتائج

يتعامل هذا الفصل مع ما يحقق أهداف هذه الدراسة الخاصة بالجزء العملي موجهاً لحل مشكلة الدراسة عبر تحليل بيانات أداة الدراسة (الاستبانة) وذلك للتعرف على التالي:-

1. تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال.
2. الدوافع التي تؤدي بالطفل لممارسة الالعاب الإلكترونية.
3. الفروق الدالة إحصائياً عند مستوى المعنوية 0.05 لمحاور الدراسة تعزى لمتغيرات (الجنس – عمر الطفل).

أولاً ـ البيانات الشخصية:

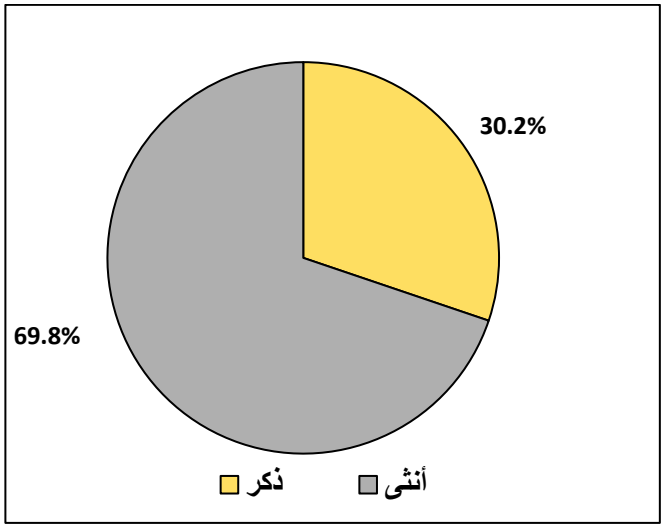
1. توزيع مفردات العينة حسب الجنس:

الجدول رقم (1) يبين التوزيع التكراري والنسبي لمفردات العينة حسب الجنس والشكل (1) يبين الشكل البياني للتوزيع النسبي لهذا التوزيع.

جدول (1) التوزيع التكراري والنسبي لمفردات العينة حسب الجنس

الجنس	التكرار	النسبة المئوية
ذكـــر	13	%30.2
أنثـــى	30	%69.8
المجموع	43	%100

شكل (1) التمثيل البياني للتوزيع النسبي لمفردات العينة حسب الجنس



من خلال الجدول (1) والشكل (1) يتبين أن الجزء الأكبر من العينة كانت من الاناث بنسبة مئوية 69.8% وعددهم 30 من اجمالي مفردات العينة، فيما كان النسبة الباقية من الذكور 30.2%وعدد 13.

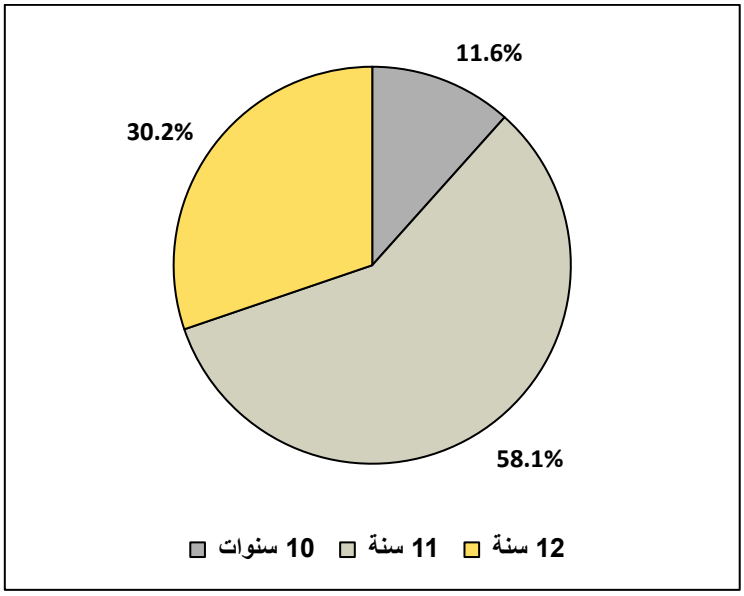
1. توزيع مفردات العينة حسب عمر الطفل

الجدول رقم (2) يبين التوزيع التكراري والنسبي لمفردات العينة حســب عمر الطفل والشكل (2) يبين الشكل البياني للتوزيع النسبي لهذا التوزيع.

جدول (2) التوزيع التكراري والنسبي لمفردات العينة حسب عمر الطفل

عمر الطفل	التكرار	النسبة المئوية
10 سنوات	**5**	**%11.6**
11 سنة	**25**	**%58.1**
12 سنة	**13**	**%30.2**
المجموع	**43**	**%100**

شكل (2) التمثيل البياني للتوزيع النسبي لمفردات العينة حسب عمر الطفل



من خلال الجدول (2) والشكل (2) أن النسبة الأعلى من عينة الدراسة كانت من عمر 11 سنة وبلغت 58.1% بعدد 25 من إجمالي مفردات العينة، تلتها عينة من أعمارهم 12 سنة بنسبة 30.2% بعدد 13، وكانت النسبة الأقل لمن أعمارهم 10 سنوات بعدد 5 ونسبة 11.6% من إجمالي مفردات العينة.

ثانياً ـ تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الاطفال

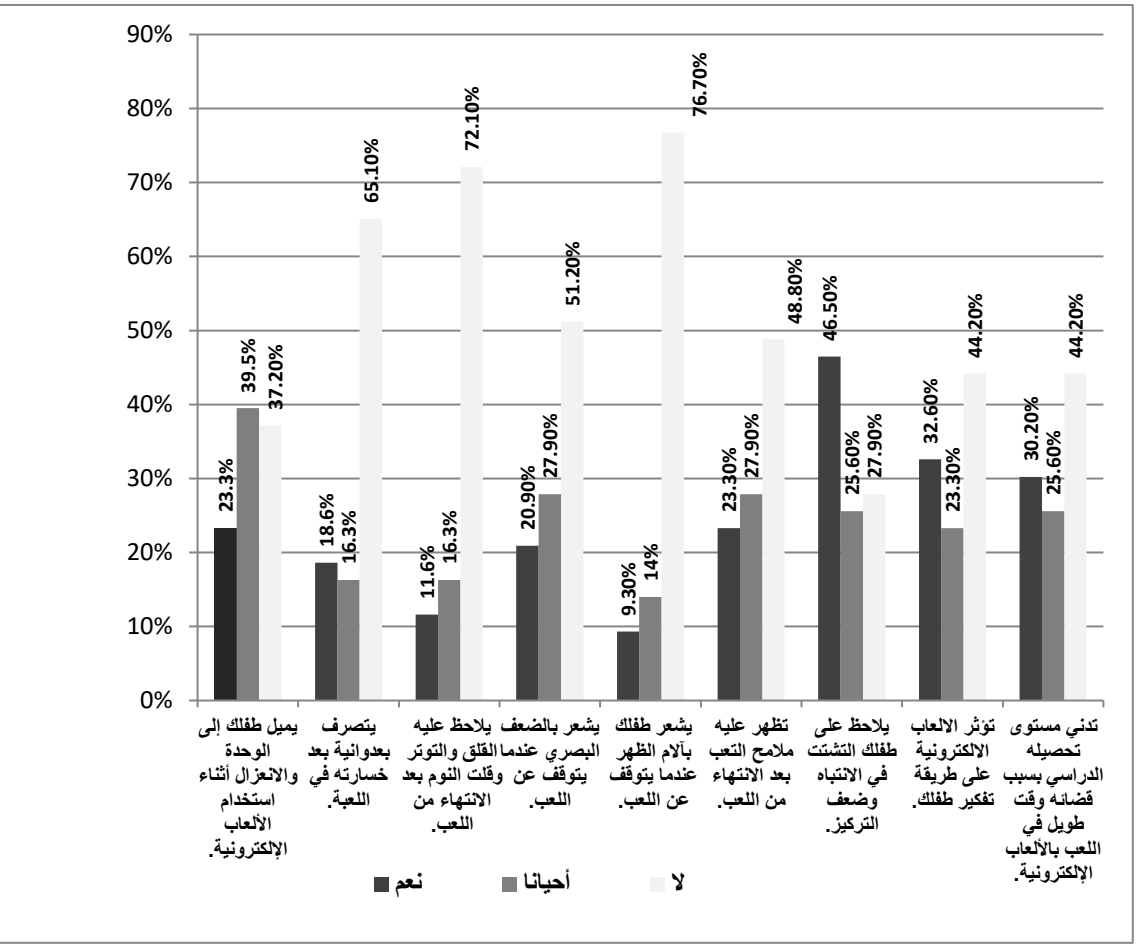
الجدول رقم (3) يبين التوزيع التكراري والنسبي والمتوسط الحسابي والانحراف المعياري لإجابات أفراد العينة فيما يخص المحور الاول من محاور الاستبانة: أثر الألعاب الالكترونية على السلوك.

الجدول رقم (3) التوزيع التكراري والنسبي والمتوسط الحسابي والانحراف المعياري لإجابات أفراد العينة على المحور الاول: تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الاطفال

الفقـــــــــــــــرة		نعم	أحيانا	لا	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	درجة الموافقة
يميل طفلك إلى الوحدة والانعزال أثناء استخدام الألعاب الإلكترونية.	التكرار	10	17	16	0.77	1.86	منخفضة
	النسبة	%23.3	%39.5	%37.2			
يتصرف بعدوانية بعد خسارته في اللعبة.	التكرار	8	7	28	0.79	1.53	منخفضة
	النسبة	%18.6	%16.3	%65.1			

يلاحظ عليه القلق والتوتر وقلت النوم بعد الانتهاء من اللعب.	التكرار	5	7	31	0.69	1.39	منخفضة
	النسبة	%11.6	%16.3	%72.1			
يشعر بالضعف البصري عندما يتوقف عن اللعب.	التكرار	9	12	22	0.80	1.69	منخفضة
	النسبة	%20.9	%27.9	%51.2			
يشعر طفلك بآلام الظهر عندما يتوقف عن اللعب.	التكرار	4	6	33	0.64	1.32	منخفضة
	النسبة	%9.3	%14	%76.7			
تظهر عليه ملامح التعب بعد الانتهاء من اللعب.	التكرار	10	12	21	0.81	1.74	منخفضة
	النسبة	%23.3	%27.9	%48.8			
يلاحظ على طفلك التشتت في الانتباه وضعف التركيز.	التكرار	20	11	12	0.85	2.18	عالية
	النسبة	%46.5	%25.6	%27.9			
تؤثر الالعاب الالكترونية على طريقة تفكير طفلك.	التكرار	14	10	19	0.87	1.88	منخفضة
	النسبة	%32.6	%23.3	%44.2			
تدني مستوى تحصيله الدراسي بسبب قضائه وقت طويل في اللعب بالألعاب الإلكترونية.	التكرار	13	11	19	0.86	1.86	منخفضة
	النسبة	%30.2	%25.6	%44.2			
المتوسط الحسابي العام						1.71	منخفضة

الشكل رقم(3) التمثيل البياني للتوزيع النسبي لإجابات أفراد العينة على المحور الاول: تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الاطفال



من خلال الجدول (3) والشكل (3) يتبين أن درجة الموافقة (أي أن الفقرة تعتبر من التأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية على سلوك الأطفال من خلال المحور الأول للدراسة : تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الاطفال) كانت عالية في فقرة واحدة وهي: يلاحظ على طفلك التشتت في الانتباه وضعف التركيز بمتوسط حسابي وقدره 2.18 من 3 ، أي أن هذه الفقرة الوحيدة التي ترى عينة الدراسة اعتبارها تشكل تأثيرا على سلوكيات الأطفال، أما بقية الفقرات فترى عينة الدراسة أنها لا تعتبر تأثيرات سلبية للألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال باعتبار أن درجة موافقتها منخفضة (متوسطها الحسابي أقل من 2) في الفقرات الثمانية الأخرى (مرتبة من الأقل إلى الأعلى) على النحو التالي :

1. يشعر طفلك بآلام الظهر عندما يتوقف عن اللعب.
2. يلاحظ عليه القلق والتوتر وقلت النوم بعد الانتهاء من اللعب.
3. يتصرف بعدوانية بعد خسارته في اللعبة.
4. يشعر بالضعف البصري عندما يتوقف عن اللعب.
5. تظهر عليه ملامح التعب بعد الانتهاء من اللعب.
6. يميل طفلك إلى الوحدة والانعزال أثناء استخدام الألعاب الإلكترونية.
7. تدني مستوى تحصيله الدراسي بسبب قضائه وقت طويل في اللعب بالألعاب الإلكترونية.
8. تؤثر الالعاب الالكترونية على طريقة تفكير طفلك.

وتعد الفقرة: يشعر طفلك بآلام الظهر عندما يتوقف عن اللعب، أقل الفقرات موافقة في الفقرات ذات درجة الموافقة المنخفضة بمتوسط حسابي وقدره 1.32 من 3 ، أما الفقرة: تؤثر الالعاب الالكترونية على طريقة تفكير طفلك، فتعد أعلى الفقرات موافقة في الفقرات ذات درجة الموافقة المنخفضة بمتوسط حسابي وقدره 1.88 من 3.

أي لا تعتبر هذه الفقرات الواردة أعلاه ذات تأثير سلبي على سلوكيات الأطفال لدى عينة الدراسة وفي مجتمع الدراسة وفق نتائج التحليل الاحصائي.

ويعزي الباحث ذلك إلى سببين أولهما: أن مجتمع الدراسة مجتمع واعي ومدرك للآثار السلبية من خلال الثقافة العامة والوعي المجتمعي والخوف من تأثيراتها السلبية على سلوكيات أطفالهم، أما السبب الثاني فقلة انتشار هذه الألعاب بين الفئات السنية وإن وجدت فإن تركيز الأسر على استعمالها فقط بشكل مقنن وفي فترات الفراغ خارج أوقات الدراسة.

وبطبيعة الحال فإن المتوسط الحسابي العام لفقرات هذا المحور سيكون منخفض بمتوسط حسابي وقدره 1.71 من 3 وذلك لأن جل فقرات المحور درجات موافقتها منخفضة.

وبذلك يمكن الإجابة على السؤال الأول من تساؤلات الدراسة:

ما تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الاطفال؟ على النحو التالي: التشتت في الانتباه وضعف التركيز.

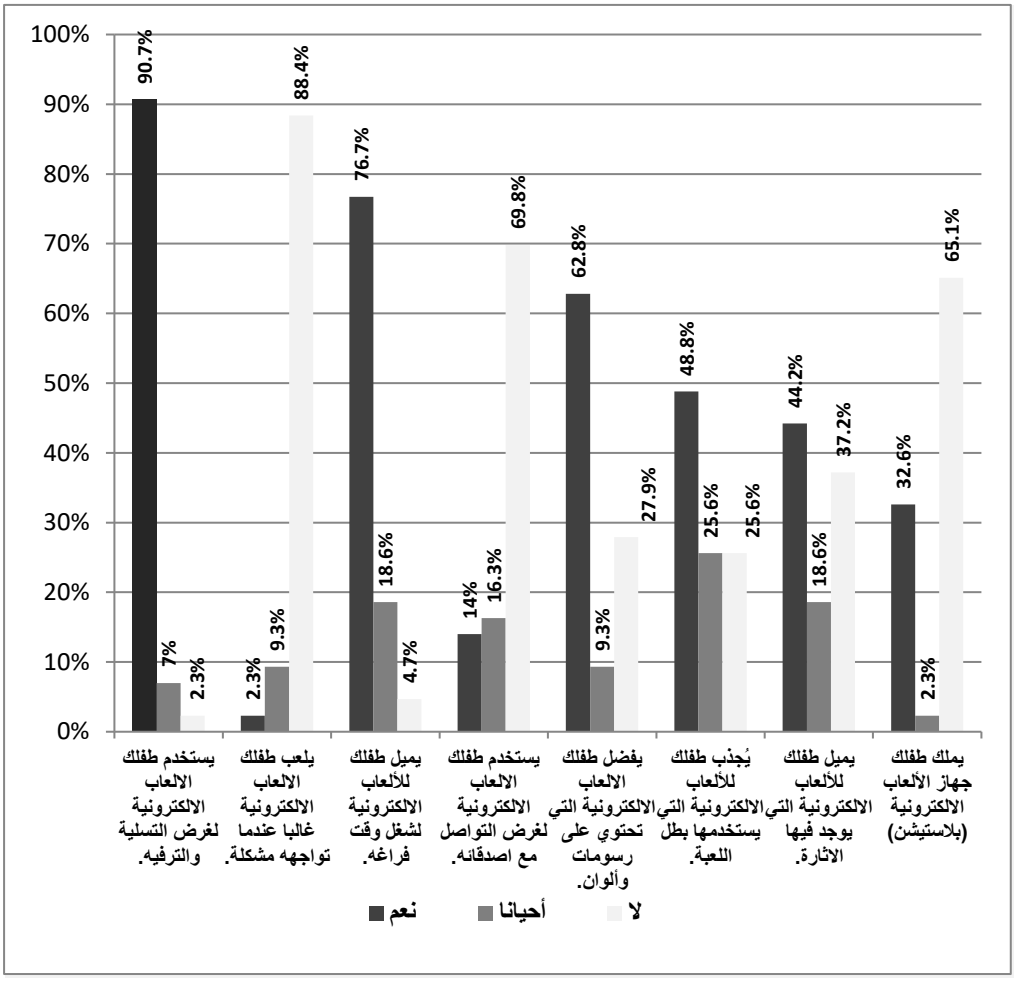
ثالثاً: الدوافع التي تؤدي بالطفل لممارسة الالعاب الالكترونية

الجدول رقم (4) يبين التوزيع التكراري والنسبي والمتوسط الحسابي والانحراف المعياري لإجابات أفراد العينة فيما يخص المحور الثاني من محاور الاستبانة: الدوافع التي تؤدي بالطفل لممارسة الالعاب الالكترونية.

الجدول رقم (4) التوزيع التكراري والنسبي والمتوسط الحسابي والانحراف المعياري لإجابات أفراد العينة على المحور الثاني: الدوافع التي تؤدي بالطفل لممارسة الالعاب الالكترونية

الفقـــــــــــــــــــــــرة		نعم	أحيانا	لا	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	درجة الموافقة
يستخدم طفلك الالعاب الالكترونية لغرض التسلية والترفيه.	التكرار	39	3	1	0.39	2.88	عالية
	النسبة	90.7 %	%7	%2.3			
يلعب طفلك الالعاب الالكترونية غالبا عندما تواجهه مشكلة.	التكرار	1	4	38	0.41	1.13	منخفضة
	النسبة	%2.3	%9.3	88.4 %			
يميل طفلك للألعاب الالكترونية لشغل وقت فراغه.	التكرار	33	8	2	0.54	2.72	عالية
	النسبة	76.7 %	18.6 %	%4.7			
يستخدم طفلك الالعاب الالكترونية لغرض التواصل مع اصدقائه.	التكرار	6	7	30	0.73	1.44	منخفضة
	النسبة	%14	16.3 %	69.8 %			
يفضل طفلك الالعاب الالكترونية التي تحتوي على رسومات وألوان.	التكرار	27	4	12	0.89	2.34	عالية
	النسبة	62.8 %	%9.3	27.9 %			
يُجذب طفلك للألعاب الالكترونية التي يستخدمها بطل اللعبة.	التكرار	21		11	0.84	2.23	عالية
	النسبة	48.8 %		25.6 %			
يميل طفلك للألعاب الالكترونية التي يوجد فيها الاثارة.	التكرار	19	11	16	0.91	2.06	عالية
	النسبة	44.2 %	25.6 %	37.2 %			
يملك طفلك جهاز الألعاب الالكترونية (بلاستيشن)	التكرار	14	1	28	0.94	1.67	منخفضة
	النسبة	32.6 %	%2.3	65.1 %			
المتوسط الحسابي العام						2.05	عالية

الشكل رقم (4) التمثيل البياني للتوزيع النسبي لإجابات أفراد العينة على المحور الثاني: الدوافع التي تؤدي بالطفل لممارسة الالعاب الالكترونية.



من خلال الجدول (4) والشكل (4) يتبين أن درجة الموافقة كانت عالية (أي أن الفقرات تعد بالفعل دوافع تجعل الطفل يمارس الألعاب الالكترونية من خلال المحور الثاني : الدوافع التي تؤدي بالطفل لممارسة الالعاب الالكترونية) في الفقرات التالية (مرتبة من الأعلى إلى الأقل) على النحو التالي: -

1. يستخدم طفلك الالعاب الالكترونية لغرض التسلية والترفيه.
2. يميل طفلك للألعاب الالكترونية لشغل وقت فراغه.
3. يفضل طفلك الالعاب الالكترونية التي تحتوي على رسومات وألوان.
4. يُجذب طفلك للألعاب الالكترونية التي يستخدمها بطل اللعبة.
5. يميل طفلك للألعاب الالكترونية التي يوجد فيها الاثارة.

وتعد الفقرة: يستخدم طفلك الالعاب الالكترونية لغرض التسلية والترفيه، أعلى الفقرات موافقة في الفقرات ذات درجة الموافقة العالية بمتوسط حسابي وقدره 2.88 من 3 ، أما الفقرة: يميل طفلك للألعاب الالكترونية التي يوجد فيها الاثارة، فتعد أقل الفقرات موافقة في الفقرات ذات درجة الموافقة العالية بمتوسط حسابي وقدره 2.06من3.

وتشكل الفقرات أعلاه دوافعاً فعلية تؤدي بالطفل إلى ممارسة الألعاب الالكترونية لدى عينة الدراسة في المجتمع الذي تم دراسته.

ويرى الباحث أن 5 فقرات من أصل ثمانية تشكل دوافعاً مقارنة بالآثار لكون الدوافع قد تكون كثيرة للممارسة لكن التأثير واحد.

كما يلاحظ من نفس الجدول والشكل أن درجة الموافقة كانت منخفضة (أي أن هذه الفقرات لا تعتبر دوافعاً لممارسة الأطفال الألعاب الالكترونية في مجتمع الدراسة) في الفقرات التالية (مرتبة من الأقل إلى الأعلى) على النحو التالي: -

1. يلعب طفلك الالعاب الالكترونية غالبا عندما تواجهه مشكلة.
2. يستخدم طفلك الالعاب الالكترونية لغرض التواصل مع اصدقائه.
3. يملك طفلك جهاز الألعاب الالكترونية (بلاستيشن)

وتعد الفقرة: يلعب طفلك الالعاب الالكترونية غالبا عندما تواجهه مشكلة، أقل الفقرات موافقة في الفقرات ذات درجة الموافقة المنخفضة 1.13 من 3، بينما الفقرة: يملك طفلك جهاز الألعاب الالكترونية (بلاستيشن) أكثر الفقرات موافقة في الفقرات ذات درجة الموافقة المنخفضة بمتوسط حسابي 1.67 من 3.

ومن خلال نفس الجدول والشكل يمكن ملاحظة أن المتوسط العام لفقرات هذا المحور كان عالياً أيضا بمتوسط وقدره 2.05 من 3، وذلك طبيعي لأن الفقرات العالية الموافقة أكثر من المنخفضة.

وبذلك يمكن الإجابة على السؤال الثاني من أسئلة الدراســة: ماهي الدوافع التي تؤدي بالطفل لممارسة الالعاب الالكترونية؟ على النحو التالي: -

1. التسلية والترفيه.
2. شغل وقت الفراغ.
3. الرسومات والألوان الجذابة في الألعاب.
4. بطل اللعبة الذي ينجذب إليه الطفل.
5. الإثارة الموجودة في بعض الألعاب.

رابعاً ـ الفروق الدالة إحصائياً عند مستوى المعنوية 0.05 لمحاور الدراسة تعزى لمتغيرات (الجنس – العمر)

1. الفروق وفقاً لمتغير الجنس

جدول (5) اختبار t لعينتين مستقلتين وفقا لمتغير الجنس

المحور	البيان	العينة	المتوسط الحسابي	قيمة t	درجة الحرية	مستوى الدلالة
الأول	ذكر	13	15.4615	-0.027	41	0.979
	أنثى	30	15.5000	-0.030		
الثاني	ذكر	13	16.8462	0.628	41	0.533
	أنثى	30	16.3667	0.638		

من خلال الجدول (5) يتبين أنه لا توجد فروق دالة إحصائيا عند مستوى المعنوية 0.05 تعزي لمتغير الجنس بالنسبة لمحوري الدراسة، وذلك لأن مستوى الدلالة في المحورين أكبر من 0.05، أي لا فروق تذكر في الإجابة بين عينتي الذكور والاناث. \

1. الفروق وفقاً لمتغير العمر

جدول (6) تحليل التباين الأحادي لإيجاد الفروق وفقاً لمتغير العمر

المحور	البيان	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة f	مستوى الدلالة
الأول	بين المجموعات	15.4615	2	7.754	0.415	0.663
	داخل المجموعات	15.5000	40	18.681		
	المجموع	16.8462	42			
الثاني	بين المجموعات	16.3667	2	8.511	1.688	0.198
	داخل المجموعات	15.4615	40	5.043		
	المجموع	15.5000	42	-		

من خلال الجدول (6) يتبين أنه لا توجد فروق دالة إحصائيا عند مستوى المعنوية 0.05 تعزي لمتغير العمر بالنسبة لمحوري الدراسة، وذلك لأن مستوى الدلالة في المحورين أكبر من 0.05، أي لا فروق تذكر في الإجابة بين عينات (10 سنوات – 11 سنة – 12 سنة) وإن إجابة هذه العينات متجانسة.

النتائـــــــــــج:

من خلال الدّراسة السابقة توصّل الباحث إلى النتائج التالية:

1- إنّ الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال لها تأثير علـــى سلوكياتهم من ناحية تشتيت انتباه الطفل وضعف تركيزه.

2- إن أهم الدّوافع التي تؤدّي إلى ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية تتمثل فـــي:

أ. التسلية والترفيه.
ب. شغل وقت الفراغ.
ج. الرسومات والألوان الجذابة في الألعاب.
د. بطل اللعبة الذي ينجذب إليه الطفل.
هـ. الإثارة الموجودة في بعض الألعاب.

2- من خلال النتائج ثبت أنه لا توجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى المعنوية 0.05 بالنسبة لمحور الدراسة (أثر الألعاب الالكترونية على السلوك – دوافع ممارسة الألعاب الالكترونية) تعزى لمتغيري (الجنس والعمر).

التوصيـــــــــــــــات:

من خلال النتائج التي تم التوصل إليها يوصي الباحث: -

1- تنظيم الندوات والمؤتمرات وورش العمل والمحاضرات التوعوية حول الاثار السلبية للألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال والدوافع المؤدية إليها بشكل تقليدي أو عبر الانترنت ومواقع التواصل الاجتماعي لشريحتي الأطفال في المدارس وأولياء الأمور وحتى المعلمين والمرشدين الاجتماعيين، بالشكل الذي يرفع من مستوى وعي المجتمع ويساعد في الحد من الاثار السلبية لهذه الألعاب على سلوكيات الأطفال على المدى البعيد.

2- إجـــراء الدراسات المسحية (الاستقصائية) لجمع الأفكار والبحث عن المزيد من الأثار والدوافع ومن ثم إجراء دراسة ميدانية باستخدام أدوات مختلفة في مجتمع الدراسة الحالي وعلى المســـتوى الوطني، وتعزيز دراسات الأثر بالاختبارات القبلية والبعدية.

3- العمل على الأمد البعيد على تكوين فرق لبرمجة وتصميم ألعاب تربوية هادفة لا يكون لها أي تأثيرات سلبية على سلوكيات الأطفال.

4- إيجاد بدائل ترفيهية تجذب الأطفال وتنال إعجابهم وتعمل على تنميتهم وتطويرهم.

المراجـــــــــع:

1-أماني حسن (2017) تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال، رسالة ماجستير، الجامعة الإسلامية، غزة فلسطين، 3.

2- عبد الله بن عبد العزيز الهدلق(2013). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض كلية التربية جامعة الملك ســـعود، 160.

3- مريم قويدر (2012). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الاطفال عينة من الاطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة كلية العلوم السياسية والاعلام، جامعة الجزائر.

4- ممدوح حسن حسان نصيرات (2022). دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها النفسية والاجتماعية على طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة كلية الدراسات العليا، جامعة النجاح الوطنية- نابلس- فلسطين.

5 - بشير نمرود (2008). ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين ذكورا (12-15) سنة المتمدرسين في القطاع العام دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس- الجزائر، جامعة الجزائر معهد التربية البدنية والرياضية قسم نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضة تخصص الإرشاد النفسي الرياضي.

6- مفاهيم (13 مارس، 2024) 8:30ص https:\\mafahem.com

1. 25Young Autistic Program (YAP) مارس,2024) 6:16م https:\\m.facbook.com

2. أبو حويج مروان (2013: المدخل الى علم النفس العام) (49) 5:00م

3. مودو (13 فبراير، 2024)7:30 م (www.mawdoo3.com)

4. Rechsteiner, A. (2020). The history of video games. Swiss National Museum, Retrieved from: https:// blog. NationalmuseuChlen2020/1/the- history _of_ video_ games.

5. ريشتينر، أ. (2020). تاريخ ألعاب الفيديو. المتحف الوطني السويســري، تم الاسترجاع من: https://blog. متحف الوطني. شلين 1/2020/ تاريخ_ألعاب_الفيديو.

6. Pizyblski, A. Weinstein, Murayama, Lynch, & Ryan (2012). The iedeal self at play :the appeal of video games that let you be all you can be. Psychological science 69.

7. أ. بيزيبي لسكي، وينشتاين، مورياما، لينش وريان، (2020) الذات المثالية في اللعب: جاذبية ألعاب الفيديو التي تتيح لك أن تكون كل ما تستطيع أن تكونه. العلوم النفسية، 69.

8. Lal, (2020). Video Games Make You Smarter; Backed up by Research [online] Healthy Games. Available at: https://www.Healthygamer.gg/ video-games- make- you- smarter- backed- up- by- research/.

9. (2020). ألعاب الفيديو تجعلك أكثر ذكاءً؛ مدعومة بأبحاث [عبر الإنترنت] ألعاب صحية. متاح على: https://www. Healthygamer.gg/ - الألعاب- الفيديو-تجعلك- أكثر- ذكاء- مدعومة- بالأبحاث/.

10. والاكتئاب واضطراب ألعاب الإنترنت لدى الشباب. المجلة الدولية للبحوث البيئية والصحة العامة، 16. https://doi.org/10.3390/ijerph16173181.

11. Balhare, kattula, Singh, Chukkali & Bhargava, (2020). Impact of Iockdown following COVID-19 on the gaming behavior of college students. Indian journal of public health, 64(Supplement172.https://doi.org/10.4103/ijph.IJPH_465_20.

12. بالهير، كاتولا، سينغ، تشوكالي وبهارجافا، (2020). تأثير الإغــلاق بعد فيروس كورونا (COVID-19) على سلوك الألعاب لطلاب الجامعات. المجلة الهندية للصحة العامة، 64 (ملحق)، 172. https://doi.org/10.4103/ijph.IJPH_465_20.