جامعة سوهاج
كلية التربية
مجلة شباب الباحثين

انعكاسات ممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفال المرحلة الابتدائية: دراسة ميدانية من وجهة نظر الأمهات

The reflections of playing electronic games on primary school children: a field study from mothers' perspectives

إعداد

أ. روان بنت عبد الله بن يحيى القحطاني

باحثة ماجستير تخصص أصول التربية الإسلامية والعامة

تاريخ الاستلام:١٨ سبتمبر ٢٠٢٠ - تاريخ القبول:١٨ أكتوبر ٢٠٢٠

DOI :10.21608/JYSE.2021. 131449

ملخص

استهدفت هذه الدراسة الكشف عن الانعكاسات الإيجابية والسلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر الأمهات، وتوضيح دور أمهات أطفال المرحلة الابتدائية في التعامل مع انعكاسات ممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفالهن، ولتحقيق هذه الأهداف، استخدمت الدراسة المنهج الوصفي، وذلك من خلال استبانة طُبقت على (٢٢٧) أُمًّا، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج، أهمها: أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية يعزز من إثارة روح التنافس بين الأطفال، وتصحبها عادةً انفعالات مصاحبة للحظات الفرح (الفوز)، ولحظات الغضب(الخسارة)، مما يقلل من تحكم الأطفال في انفعالاتهم، وأظهرت نتائج الدراسة أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لأوقات طويلة تسبب لهم في حدوث أضرار صحية: كضعف البصر وفقدان الشهية، وأظهرت النتائج أن الأمهات يحرصن على توعية أطفالهن بمخاطر ممارسة الألعاب الإلكترونية إلا أنهن لا يجدن الوقت الكافي في مشاركة أطفالهن في الألعاب الإلكترونية، وأن الأمهات الموظفات يكن أكثر وعياً بالتأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية في أطفالهن، ولا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين استجابات أمهات أطفال المرحلة الابتدائية حسب متغير الحالة الاجتماعية، المؤهل، وعدد الأطفال.

الكلمات المفتاحية: انعكاسات، الألعاب الإلكترونية، الأمهات.

Abstract:

This study aimed to reveal the positive and negative repercussions of playing electronic games on primary school children from the viewpoint of mothers, and clarify the role of mothers of primary school children in dealing with the implications of playing electronic games on their children, and to achieve these goals, the study used the descriptive approach, through a questionnaire It was applied to (227) mothers, and the study reached several results, the most important of which are: that children's practice of electronic games enhances the excitement of the spirit of competition between children, as emotions are usually accompanied by moments of joy (win) and moments of anger (loss), which reduces Children control their emotions, and the results of the study also showed that children playing electronic games for long periods of time caused them to cause health damages such as poor eyesight and loss of appetite, and the results also showed that mothers are keen to educate their children about the dangers of playing electronic games, but they do not find enough time in the participation of their children In electronic games, and that employed mothers are more aware of the negative effects of electronic games on their children, and there are no statistically significant differences between responses of mothers of primary school children according to the variable of marital status, qualification, and number of children.

Key words: reflections, electronic games, mothers

الإطار العام للبحث:

في ظل التغيرات التكنولوجية والتطورات السريعة في شتى مجالات الحياة، أصبحت الحاجة ملحة في مواكبة هذه التطورات لاسيما في مجال التكنولوجيا، ولقد نجحت التكنولوجيا في جذب كثير من الأطفال نحوها، تحت ما يسمى بالألعاب الإلكترونية، والتي انتشرت انتشاراً واسعاً بين المجتمعات، فالطفل بطبيعته وفطرته يحتاج إلى الترفيه واللعب الذي يعد نشاطاً مهماً في حياته.

كما يمثل اللعب بجميع أشكاله عنصراً فاعلاً في النمو المعرفي والاجتماعي، والحس حركي والصحي لدى الأطفال؛ لما يقدمه من أنشطة ومهارات متداخلة ومعقدة، لا تقدمها له بقية الأنشطة الأخرى التي يمارسها خلال اليوم (معوض، ٢٠١٦، ص٢١١).

و لا تمر طفولة معتدلة دون لعب، فأيسر حقوق كل طفل هو إتاحة الفرصة له؛ للّعب والترفيه، ومن خلال الألعاب المختلفة يكتشف الطفل قوته وضعفه، وقدرته واهتماماته، ويمكِّن اللعب الطفل من التطور في جميع الجوانب المختلفة اجتماعياً وجسدياً وفكرياً، ومن المؤسف أن تتحوّل لعبة الطفل من وسيلة تربوية وتثقيفية إلى وسيلة خطيرة من وسائل بث العنف والانتماء في نفوس الأطفال، ولعبة الطفل ليست ترفاً، ولا هي للأغنياء فقط، فاللعبة اليسيرة يحتاج إليها كل طفل منذ ولادته؛ حتى يصبح على أعتاب الشباب، واللعبة تحقق للطفل توازناً نفسياً، وتوفر له مهارات بصرية ويدوية وحركية حسب نوع تلك اللعبة، وشكلها واستخدامها.

ومما لا شك فيه أنه انتشرت في السنوات الأخيرة أماكن بيع الألعاب الإلكترونية، ومراكز الألعاب وصالاتها بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها، وقابل هذا الانتشار وجود طلب متزايد من الأطفال على اقتناء هذه الألعاب، وتنتشر هذه الأجهزة والألعاب الإلكترونية في عدة أماكن: منها المنازل، والنوادي، ومراكز الألعاب، وغالبا ما تعتمد تلك الألعاب على سرعة الانتباه والتركيز والتفكير، وهي تمارس في أي وقت، ولا تحتاج في كثير من الأحيان إلى غير واحد إلى جانب سهولة حملها وأسعارها المناسبة *(Linder& Walsh ,2004)*.

إن كثيرًا من الأمور التي تحيط الأطفال يمكن النظر إليها كونها مجرد تسلية، دون التأمل في أبعادها الإيجابية والسلبية، ولم يكن غريباً أن ينجذب الأطفال لهذه الألعاب، على حساب الألعاب الأخرى، ولا سيما مع انتشار الحاسوب بصورة كبيرة جداً في العالم العربي، وأصبحت هذه الألعاب تحتل مكانة بارزة في المجتمع؛ لانتشارها الواسع، ونموها الملحوظ، إذ أصبحت

الأسواق تعجّ بمختلف أنواع هذه الألعاب التي دخلت معظم المنازل، بل أصبحت الشغل الشاغل والهاجس الأغلب لطفل اليوم، فالطفل في هذه المرحلة لا يعرف للهدوء والسكينة سبيلا، بل هو في حاجة إلى اللعب المستمر، فهو يتفاعل مع الشاشات الإلكترونية مراقباً لها، ومنفعلاً معها.

وأصبح اللعب أسهل من السابق، فالفرد لا يحتاج إلى معرفة بالحاسوب؛ لكي يتمكن من اللعب، والحواسيب الشخصية أصبحت أسهل استخداما إلى حد ما، مما يساعد على الانتشار الواسع لهذا النوع من الألعاب، ونجحت؛ لكونها وسيلة ترفيهية، تتيح للأطفال الاكتشاف والتجريب دون خطر أو مسؤولية أو عقاب، فهم يمارسون اختبار مخاوفهم من أشياء معينة، وكذلك الفشل من إنجاز أشياء أخرى من خلال لعبة الفيديو دون الخوف من الوقوع حقيقةً في الفشل (قويدر، ٢٠١٢، ص١٤).

حظيت الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة على اهتمام كبير من لاعبيها، صغاراً وكباراً؛ لما تتمتع به هذه الألعاب من مزايا وخصائص تفاعلية، ومثيرات حركية وضوئية وصوتية، تظهر لهم بكونها أدوات يعبِّرون بها عن أنفسهم ومكنوناتهم من خلال اختياراتهم المختلفة للألعاب، واستجابتهم المتباينة إليها، وبكونها نتيجة لهذا الاهتمام الذي شهدته هذه الألعاب بأنواعها ظهر اهتمام آخر لها من الباحثين في مجالات علم النفس والتكنولوجيا، وكل مجال مرتبط بقريب، أو بعيد بالألعاب الإلكترونية، يبحثون في تأثيراتها الإيجابية والسلبية على سلوك لاعبيها من جهة، وعلى جوانب شخصياتهم المختلفة من جهة أخرى (الدفتار، ٢٠١٤).

إن الألعاب الإلكترونية تمثل مصدراً مهما لتعليم الطفل، إذ يكتشف من خلالها الكثير، وتشبع خياله بشكل لم يسبق له مثيل، والطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطاً، إذ تعطي هذه الأجهزة للطفل فرصة التعامل مع التقنية الحديثة: مثل الإنترنت وغيره من الوسائل المتطورة، وتعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج في حلها.

وعلى الرغم من الفوائد العظيمة لهذه الأجهزة في الحياة المعاصرة، إلا أنها لا تخلو من سلبيات، تؤثر خصوصاً في الأطفال الذين لا يستطيعون التمييز بين الصالح والطالح بعدُ، إذ يتعلق بها الأطفال إلى درجة أنها أصبحت تستحوذ على عقولهم، إذ انتشرت هذه الألعاب

بسرعة رهيبة في المجتمعات العربية، حتى أصبحت أهمّ هدية، يمكن تقديمها للأطفال دون وعي من معظم الأولياء بمخاطر التعلق بها إلى درجة الإدمان، مما يؤثر سلبا في التحصيل الدراسي للأطفال، وتؤدي إلى مشكلات سلوكية: كالعنف والانسحاب الاجتماعي، إضافة إلى المخاطر الصحية التي تهدد الأطفال (بلمهدي، ٢٠١٤، ص٣١٥).

وفي ضوء وجود انعكاسات إيجابية وأخرى سلبية لاستخدام الألعاب الإلكترونية، وفي ظل الازدهار غير المتوقف لصناعة هذه الألعاب، وانتشار الألعاب الإلكترونية في أوساط الأطفال في جميع المجتمعات، وما نجم عن هذا من اهتمام الأطفال المتزايد بالألعاب، سواء أكانت أمام جهاز كمبيوتر أم جهاز محمول أم جهاز (البلايستيشن) أم غيرها؛ لغرض الترفيه أو تضييع الوقت، دون تحديد هدف واضح، ، وبما أن مرحلة الطفولة تعد من أخطر مراحل عمر الإنسان وأعظمها شأنا في تكوين شخصية الإنسان، فلابد من أن يشمل الطفل برعاية خاصة تضمن حقوقه وتحميه، من هنا انبثقت مشكلة هذه الدراسة.

مشكلة الدراسة:

تعدّ الألعاب الإلكترونية من أكثر المغريات التي قدمها الحاسب (الكمبيوتر) في تقنياته التي تجذب الأطفال إليها، وتدفعهم إلى اللعب المتواصل في ميدانها، وقضاء الأوقات الطويلة في ممارسة هذا اللعب كيفما شاء الطفل، بشتى أصناف الألعاب وأشكالها بحرية تامة، تتيح للطفل إغناء حاجته وميوله من هذه الألعاب (حسن، ٢٠١٧).

فقد أظهرت نتائج دراسة الفرحان (٢٠١٧) أن دوافع استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية تمثلت في ملء أوقات الفراغ، وعدم الإحساس بالملل، وأظهرت النتائج أنه على الرغم من الفوائد التي تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها كثيرة؛ لأن معظم الألعاب التي يستخدمها الأطفال ذات مضامين سلبية، تؤثر فيهم في جميع مراحل نموهم، وأوصت الدراسة بالتشجيع على إنتاج ألعاب إلكترونية تتوافق مع دين المجتمع المسلم وعاداته، وضرورة تنظيم الوقت المخصص؛ لترفيه الطفل بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وممارسة الرياضة والأنشطة التي تعود بالفائدة على الطفل من الناحية الجسمية والنفسية والعقلية.

كما أظهرت دراسة الزيودي (٢٠١٥) أن للألعاب الإلكترونية دورًا في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، وتؤثر في قدرات الأطفال ومهاراتهم العقلية والحركية، وتوصي الدراسة بتفعيل دور الهيئات المتخصصة في مراقبة ما يطرح في الأسواق من هذه الألعاب، وضرورة

إشراف الأهل على شراء برامج الألعاب المناسبة لأعمار أطفالهم، وتفعيل دور المدرسة في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على تلك الألعاب، وطريقة ممارستها بصورة صحيحة.

وفي دراسة نايف (٢٠١٥)، أظهرت النتائج أن للألعاب الإلكترونية آثارًا إيجابية، تسهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية لدى الأطفال، ولها آثار سلبية، وصنفتها الدراسة إلى ست فئات: أضرار دينية، وأضرار سلوكية، وأضرار أمنية، وأضرار صحية، وأضرار اجتماعية، وأضرار أكاديمية، وأكدت الدراسة أنه ينبغي للدولة وأولياء الأمور الإحاطة بأهم الجوانب الإيجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية؛ وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الإيجابية، والحد من آثار الجوانب السلبية.

وفي دراسة حجازي (٢٠١٠)، أظهرت النتائج أن كلا الجنسين يستخدم وسائل التقنية (التكنولوجيا) بفعالية، ولكنّ الذكور يمضون أوقاتاً أكثر على اللعب الإلكتروني من الإناث، وأوصت الدراسة بضرورة استثمار تلك التقنية وتوظيفها في التعليم بطرائق منظمة؛ لما لها من فوائد ومردودات على العملية التربوية التعليمية.

وفي دراسة (*Yuji, 1996*)، أظهرت النتائج أن الأطفال الذين يلعبون بالألعاب الإلكترونية كانت استجاباتهم أسرع من الأطفال الذين لا يلعبون، ونسبة الأخطاء لديهم أقل، وأظهرت النتائج إلى أنه قد يكون للألعاب الإلكترونية دور في تنمية مهارات معالجة المعلومات لدى الأطفال في المراحل العمرية المبكرة، مما يؤدي إلى سرعة الاستجابة بشكل أدق لديهم بالمقارنة مع من لا يلعبون.

تأسيساً على ما سبق، ولأهمية الألعاب الإلكترونية وانتشارها بجميع أنواعها بين الأطفال، ولما لها من تأثير فعال على الأطفال، ودعمًا للحاجة إلى الكشف عن أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في الأطفال، فقد ارتأت الباحثة الكشف عن انعكاسات الألعاب الإلكترونية على أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر الأمهات.

أسئلة الدراسة:

يمكن تحديد مشكلة الدراسة في الإجابة عن الأسئلة الآتية:

١- ما الانعكاسات الإيجابية لممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر الأمهات.

٢- ما الانعكاسات السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر الأمهات.

٣- ما دور أمهات أطفال المرحلة الابتدائية في التعامل مع انعكاسات ممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفالهن.

٤- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين استجابات أمهات أطفال المرحلة الابتدائية حسب المتغيرات التالية: (الحالة الاجتماعية، والمؤهل، والوظيفة، وعدد أطفال الأسرة).

٥- كيف يمكن تفعيل دور أمهات أطفال المرحلة الابتدائية في التعامل مع انعكاسات ممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفالهن.

أهداف الدراسة:

تسعى هذه الدراسة إلى تحقيق الأهداف الآتية:

١- التعرف على الانعكاسات الإيجابية لممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر الأمهات.

٢- التعرف على الانعكاسات السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر الأمهات.

٣- توضيح دور أمهات أطفال المرحلة الابتدائية في التعامل مع انعكاسات ممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفالهن.

٤- الكشف عن الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين استجابات أمهات أطفال المرحلة الابتدائية حسب المتغيرات التالية: (الحالة الاجتماعية، والمؤهل، والوظيفة، وعدد أطفال الأسرة).

٥- تقديم مقترحات إجرائية لتفعيل دور أمهات أطفال المرحلة الابتدائية في التعامل مع انعكاسات ممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفالهن.

أهمية الدراسة:

تتمثل أهمية الدراسة في الآتي:

١- أهمية مرحلة الطفولة؛ إذ تعدّ هذه المرحلة من المراحل المهمة في النمو الصحي والنفسي للطفل.

٢- انتشار استخدام الألعاب الإلكترونية لدى أغلبية أطفال المرحلة الابتدائية، مما أدّى إلى أهمية إبراز انعكاسات ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكياتهم.

٣- توفير قدر من المعلومات والبيانات حول الانعكاسات الإيجابية والسلبية الناتجة من ممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفال المرحلة الابتدائية.

٤- إفادة الأسرة والقائمين على تربية الأطفال وتعليمهم، وتوعيتهم حول الانعكاسات الناتجة من ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، وأهمية استغلال فراغهم في شيء مفيد.

منهج الدراسة وأداتها:

يُعدُّ منهج المسح من أفضل المناهج للدراسات الوصفية عمومًا الذي يسعى إلى وصف ظاهرة معينة أو موقف محدد؛ وذلك من أجل الحصول على مجموعة من النتائج التي تصف الظاهرة موضوع الدراسة، وتحدد خصائصها (إسماعيل، ١٩٩٦، ص١٥٣).

عرّف العساف (١٩٩٥) البحث المسحي بأنه: "ذلك النوع من البحوث الذي يتم بواسطة استجواب جميع أفراد مجتمع البحث أو عينة كبيرة منهم، وذلك بهدف وصف الظاهرة المدروسة من حيث طبيعتها ودرجة وجودها فقط، دون أن يتجاوز ذلك إلى دراسة العلاقة أو استنتاج الأسباب مثلا" (ص١٩١).

ومن ثم تستخدم الباحثة هذا المنهج في الكشف عن الانعكاسات الإيجابية والسلبية الناتجة من ممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفال المرحلة الابتدائية، وذلك من خلال أداة الاستبانة التي تستهدف استجواب عينة من أمهات أطفال المرحلة الابتدائية لجمع البيانات حول انعكاسات الألعاب الإلكترونية على أطفالهن.

حدود الدراسة:

- **حدود الموضوع:** تقتصر هذه الدراسة على الألعاب الإلكترونية التي يلعبها الأطفال عن طريق الإنترنت، سواء أكانت في الآيباد ***(Ipad)***، أم البلايستيشن ***(Play Station)***، أم أيٍّ من هذه الأجهزة الحديثة.
- **الحدود المكانية:** تقتصر هذه الدراسة على أمهات أطفال المرحلة الابتدائية في مدينة أبها.
- **الحدود الزمانية:** يقتصر تطبيق استبانة هذه الدراسة على الفصل الدراسي الثاني من العام الجامعي١٤٤١هـ/٢٠٢٠م.

مصطلحات الدراسة:

- الدور:

الدور لغةً: "(مادة: دور) الدور الطبقة من الشيء المدار بعضه فوق بعض وهو أيضاً النوبة" (فليه والزكي، ٢٠٠٤، ص١٦٥)

وعرّف علي (د.ت) الدور لغةً: "اسم لفعل ثلاثي بمعنى طاف، يقال: دار حول البيت يدور دوراناً أي: طاف به" (ص٢٠٢).

وعرّف الجوهري (١٩٨٢) الدور اصطلاحاً: "مجموعة من الأنشطة المرتبطة ببعضها، والتي يمكن أن تحقق ما هو متوقع في مواقف معينة" (ص٩٦).

وقد عرّف مرسي (٢٠٠١) الدور بأنه: "مجموعة من الوظائف، أو المهام الأساسية التي يقوم بها شخص، أو جهاز معين" (ص١٣٣).

وفي ضوء ما سبق يمكن تعريف الدور إجرائياً بأنه: الأساليب والممارسات والأنشطة التي يمكن أن تقوم بها الأمهات مع أطفال المرحلة الابتدائية للتعلم مع انعكاسات ممارسة الألعاب الإلكترونية عليهم.

- الألعاب الإلكترونية:

عرّف نمرود (٢٠٠٨) اللعب بأنه: "نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد صغيراً أو كبيراً من أجل تلبية حاجاته المختلفة، والتي يمكن أن يحققها من خلال اللّعب كالترويح، والتعليم، وتفريغ الطاقة الزائدة، إلى غير ذلك من الحاجات، تختلف أهميته بالنسبة للفئات العمرية المختلفة، ويكون اللّعب إما فردياً أو جماعياً، منظماً أو تلقائياً ، كما يكون كذلك موجهاً أو ذاتياً" (ص٣٥).

وقد عرّف نايف (٢٠١٥) اللّعبة بأنها: "نشاط ينخرط فيها اللّاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمّي، ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية، ويتم تشغيلها عادة على أجهزة الحاسوب والتلفاز والفيديو والهواتف النقالة الحديثة، والأجهزة الكفيّة (المحمولة بالكف)" (ص٩).

وقد عرّف مطاوع (٢٠٠٠) الألعاب الإلكترونية بأنها: "نشاط منظم يتم اختياره وتوظيفه لتحقيق أهداف محددة أهمها التغلب على الصعوبة، يستمتع الطفل أثناء اللعب ويتفاعل

بإيجابية مع الكمبيوتر ويمارس التفكير ويتخذ القرار السريع بنفسه ويتعلم الصبر والمثابرة أو العنف والقتال، والتوصل إلى نتائج معززة" (ص١٩).

وقد عرّف العجمي (٢٠١٧) الألعاب الإلكترونية بأنها: "الألعاب المبرمجة بواسطة الحاسوب، وتتوافر بهيئة إلكترونية، وتعرض من خلال أنظمة الفيديو، وتشمل: ألعاب الحاسب، ألعاب الإنترنت، ألعاب الفيديو، ألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية" (ص١٦٧).

وقد عرّف الزيودي (٢٠١٥) الألعاب الإلكترونية بأنها: "عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة إلكترونية" (ص٢١).

في ضوء ما سبق يمكن تعريف الألعاب الإلكترونية إجرائياً بأنها: جميع الألعاب التي تتوفر بصورة إلكترونية، وتتصل بالإنترنت، وتستخدم عن طريق الآيباد، أو الأجهزة المحمولة أو البلايستيشن أو غيرها من هذه الأجهزة الحديثة.

الدراسات السابقة:

نظراً لتعدد أدبيات البحث وتنوعها التي تناولت الألعاب الإلكترونية، ستقتصر الباحثة فيما يلي على الدراسات السابقة التي عرضت للاستفادة من انعكاسات ممارسة الألعاب الإلكترونية على الأطفال، مراعية في ذلك ترتيبها من الأحدث إلى الأقدم:

فقد استهدفت دراسة عثمان (٢٠١٨) التعرف على تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا بمدينة الجبيل. واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي المسحي من خلال استبانة طبقت على عينة قوامها ٢٠٠ من أولياء أمور الطلاب، وتوصلت الدراسة إلى جملة من النتائج أهمها: أن أغلبية أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية لأكثر من ٥ ساعات في اليوم، مما يؤثر في صحتهم وتركيزهم في الدراسة، ويفضل أغلبية العينة من الذكور ممارسة الألعاب الإلكترونية الحربية والقتالية؛ مما يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية، وتجعل الطفل يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه؛ مما يؤثر سلبياً في نموه الفكري والشخصي والاجتماعي، وأوضحت النتائج أن هذه الألعاب تعمل على تعليم الطفل طريقة التعامل مع التكنلوجيا الحديثة، وتجعل الأطفال أكثر إصراراً على تحقيق النجاح والفوز، وتحقيق الطموح.

وهدفت دراسة حسن (٢٠١٧) إلى التعرف على أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى أطفال المرحلة الابتدائية بالمملكة العربية السعودية (الرياض–

الخرج- المدينة). واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي من خلال استبانة الذكاء الاجتماعي ومقياس الذكاء اللغوي، طبقت على عينة قوامها (٢٣٣) تلميذا وتلميذة يتراوح سنهم ما بين (٧-٩) سنة، وتوصلت الدراسة إلى جملة من النتائج أهمها: عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية والذين لا يمارسون على مقياس الذكاء اللغوي، بينما وجدت فروق دالة إحصائياً بين أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية والذين لا يمارسون على مقياس الذكاء الاجتماعي لصالح الذين يمارسون، وأوضحت النتائج عدم وجود فروق دالة إحصائياً حسب المتغير الجنس والمدينة بين متوسطات درجات أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية على مقياس الذكاء اللغوي.

أما دراسة الصوالحة (٢٠١٦)؛ فهدفت إلى الكشف عن علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور في عمّان عاصمة الأردن. واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي المسحي من خلال استبانة طبقت على عينة قوامها ١٠٠ ولي أمر من أولياء أمور أطفال الروضة، وتوصلت الدراسة إلى جملة من النتائج، أهمها: وجود فروق دالة إحصائياً بين الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العدواني لصالح السلوك العدواني، وكذلك أظهرت نتائج الدراسة عدم وجود فروق دالة إحصائياً لتأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور.

أما دراسة بلمهدي (٢٠١٤) فهدفت إلى التعرف على العلاقة بين الإفراط في الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي لدى الأطفال، والفروق بين الجنسيين في الإفراط في الألعاب الإلكترونية في الجزائر، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي من خلال استبانة طبقت على عينة قوامها ١٩٦ تلميذا وتلميذة، يتراوح سنهم بين (٨-١٣) سنة، وتوصلت الدراسة إلى جملة من النتائج، أهمها: عدم وجود علاقة بين التحصيل الدراسي واستعمال الألعاب الإلكترونية، وعدم إفراط أفراد العينة في استعمال الألعاب الإلكترونية، ونسبة استعمال الذكور للألعاب الإلكترونية أكبر من نسبة استعمال الإناث لها.

أما دراسة ابن الهدلق (٢٠١٣)؛ فهدفت إلى التعرف على دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب التعليم العام، ومعرفة إيجابيات ممارسة الألعاب الإلكترونية وسلبياتها

من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي من خلال استبانة طبقت على عينة قوامها ٣٥٠ من طلاب التعليم العام، وتوصلت الدراسة إلى جملة من النتائج، أهمها: وجود عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية: مثل السعي للفوز، والمنافسة، والتحدي، وحب الاستطلاع وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة، ويرى طلاب التعليم العام أن لممارسة الألعاب الإلكترونية آثارا إيجابية وأخرى سلبية، فمن الآثار الإيجابية أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت تسهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية لدى اللاعبين: مثل مهارة البحث عن المعلومات، والكتابة، واكتساب اللغات الأجنبية، والتفكير الناقد ومهارة حل المشكلات، أما فيما يتعلق بالآثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية فهي عديدة، وصُنِّفت إلى فئات عدة: أضرار دينية، وسلوكية، وأمنية، وصحية، واجتماعية، وأكاديمية وأضرار عامة.

أما دراسة قويدر (٢٠١٢)؛ فهدفت إلى التعرف على مدى تأثير الألعاب الإلكترونية في سلوكيات الأطفال، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي والمسحي من خلال أداة استبانة، طبقت على عينة قوامها (٢٠٠) طفل وطفلة، يتراوح سنهم ما بين (٧-١٢) عاماً، وتوصلت الدراسة إلى جملة من النتائج، أهمها: وجود فروق بين الأطفال الذكور والإناث فيما يخص نوعية الألعاب المفضلة لدى الجنسين، فالذكور يميلون أكثر إلى الألعاب الحربية والقتالية والألعاب الرياضية، في حين أن الإناث يملن أكثر للألعاب التعليمية وألعاب الألغاز وألعاب البنات، وأغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية، وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم تكون مبنية حسب مبادئ البطل وقيمه الذي يفضلونه، وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر مستقبلا في تكوين شخصياتهم، وقيمهم وعاداتهم، وأغلبية مفردات العينة تعلموا حب التحدي والمغامرة من خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية، وتعلموا استخدام الكمبيوتر والتكنولوجيا الحديثة واستعمالها.

أما دراسة اليعقوب (٢٠٠٩)؛ فهدفت إلى التعرف على العلاقة بين الألعاب الإلكترونية وسلوك العنف لدى الأطفال في المرحلة الابتدائية، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي من خلال أداة قياس العنف لدى الأطفال في مرحلة الابتدائية، طبقت على عينة قوامها (٤٣٧) من أولياء الأمور ممن يلعب أطفالهم الألعاب الإلكترونية. وتوصلت الدراسة

إلى جملة من النتائج، أهمها: وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف لدى الأطفال، وأن لها دوراً في تنمية سلوك العنف لديهم، وتوصلت الدراسة إلى أن هذه الألعاب قد تحمل في طياتها بعض الصور والأشكال المتناحرة والمتصارعة بالشكل السلبي والبعيدة عن ثوابت المجتمع، وعن القيم والعادات والتقاليد.

وباستعراض ما سبق، تبين أن الدراسة الحالية تتفق مع الدراسات السابقة في أن للألعاب الإلكترونية إيجابيات وسلبيات، وتطبيق معظم هذه الدراسات على عينة من الأطفال، وكذلك استخدامها للمنهج الوصفي. ومع هذا الاتفاق إلا أن الدراسة الحالية تختلف عن الدراسات السابقة في أن الدراسات السابقة ركزت على علاقة الألعاب الإلكترونية على متغير معين: كالذكاء اللغوي أو الاجتماعي، أو على سلوك الأطفال وغيره، بينما الدراسة الحالية تناولت سلبيات الألعاب الإلكترونية وإيجابياتها عموماً، وكذلك تختلف في أنها طبقت على عينة من أمهات أطفال المرحلة الابتدائية.

وعموماً يمكن الاستفادة من هذه الدراسات في بعض أجزاء الإطار النظري، وبلورة المشكلة الحالية، وتحديد بعض الجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال.

الإطار النظري للبحث:

من خلال استقراء أدبيات البحث ذات الارتباط بموضوع الدراسة، يتناول الإطار النظري العناصر الآتية:

أولاً: نشأة الألعاب الإلكترونية ومراحل تطورها:

تعدّ الألعاب الإلكترونية حقيقة واقعة شديدة الانتشار، ذائعة الصيت وهي إحدى أكثر الأنشطة التي يزاولها الأفراد على اختلاف أعمارهم وأجناسهم لأوقات طويلة دون ملل، ولما حققته الألعاب الإلكترونية من شعبية، باتت تقارب شعبية الرياضات التقليدية مثل كرة القدم، إن لم تتفوق عليها فإنه كان من الطبيعي أن يزداد ما تناله من اهتمام، وما تهدف إليه هنا هو النظر إلى الأمر نظرة أكثر جدية تهدف إلى البحث عن سبل جديدة لاستغلال هذا الارتباط الجارف لنسبة هائلة من الشباب بشكل خاص بالألعاب الإلكترونية في أنشطة أكثر متعة لهم وربما كذلك أكثر فائدة.

وللألعاب الإلكترونية أشكال كثيرة، فإما تعرض على شاشة التلفاز "ألعاب الفيديو"، أو على شاشة الحاسوب "ألعاب الحاسوب"، وهي تُلعب أيضاً على حوامل التحكم الخاصة بها، أو

في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، إذ تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين –التآزر البصري الحركي– أو تحدي الإمكانات العقلية، وبعد تطور هذه الألعاب الإلكترونية خلال الأربعين سنة الماضية أصبحت تمارس من خلال الأشرطة المرنة "***Floppy Disk***" أو القرص المدمج"***CD***"، أو شبكة الإنترنت، إذ أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية، وكذلك نظام معقد من الإمكانات الصوتية التي تؤثر في اللاعب أثناء اللعب، ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي: اللاعب ضد الحاسوب، أو ضد أشخاص آخرين موجودين على الإنترنت (الشحروري، ٢٠٠٨،ص٤٦).

وهذا يعني أن هذه الألعاب قد توجد على الشبكة ***on line***، وقد توجد عبر أقراص مضغوطة ***off line*** غير أن الأطفال يفضلون ممارستها عبر الشبكة؛ تفادياً لحمل الأقراص المضغوطة معهم في كل مكان، ولكسب أكبر قدر من الألعاب المتوفرة في الإنترنت، مع تحصيل التعديلات الطارئة عليها، وهو ما قد لا توفره الأقراص المضغوطة عكس شبكة الإنترنت (القويدر، ٢٠١٢).

وعموماً، يمكن القول إن عالم الألعاب الإلكترونية مر بسبع مراحل، يمكن إيجازها على النحو الآتي (عباس، ٢٠١٨):

- المرحلة الأولى: انطلقت بداية الستينيات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر التي طورها فيزيائيون فقط؛ لتمضية الوقت، أو لاستعراض التكنولوجيا، وتعد ألعاب "بونغ ***pong***" و"حرب الفضاء ***space war***" ثمار هذه المدة.
- المرحلة الثانية: تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكّم متعددة الألعاب، وهي ***vcs2600*** من أتاري التي تتضمن سلم ألعاب بأهداف وقواعد جديدة؛ ولذا ولدت صناعة نشر الألعاب، وتعدّ اللعبة الرمز في هذه المدة "باك مان ***pac man***" التي اخترعت في اليابان " تورو إيواتاني ***Toru Iwatani*** " لمؤسسة نامكو.
- المرحلة الثالثة: جرت هذه المرحلة أساساً في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية "كومودور ***commodore***" و"سينكلير ***Sinclair***" و"أمستراد ***Amstrad***" وفي عام ١٩٨٦ "أتاري إس تي ***Atari ST***" الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة.

- المرحلة الرابعة: تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده "تينتاندو" عبر "سوبرنيس ***Super nes***" وكذا لمؤسسة نصف مملوك من اليابانيين وهي "سيغا ***Sega***"، وتعدّ هذه المرحلة أيضاً مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي ***PC***، وظهور ألعاب المغامرة والألغاز: مثل "ميست ***Myst***"، أو "سيفن كويست ***Seven Quist***"، وكذلك ألعاب الأدوار مثل "فاينل فانتيزي ***Final Fantasy***".
- المرحلة الخامسة: وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعدد الوسائط التي لم تطور خصيصاً لهذا الهدف: معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي، الحساب المتوازي، مع "المعالجات المخصوصة ***Processurs Dedies***"، واستعمال القرص الضوئي المضغوط ***CD-ROM*** والألعاب على الشبكات المحلية ***LAN***، وعلى الإنترنت، وظهر في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو "سوني ***Sony***" بلعبته "بلايستيشن ***PlayStation***".
- المرحلة السادسة: بدأت المرحلة السادسة بدخول "ميكروسوفت ***Microsoft***" والصراع بين عارضات التحكم: ***PS2*** و ***Game Cube*** و ***X box***.
- المرحلة السابعة: من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام ٢٠٠٤م بإصدار جديد كلياً اطلقته "تينتاندو"، وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل "تينتاندو دي اس ***Nintendo DS***"، وأعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلايستيشن المتنقل "***PSD***" الذي طُرح في الأسواق اليابانية ٢٠٠٤م، وفي عام ٢٠٠٥م وصل جهاز سوني بي إس دي إلى الأسواق الأمريكية.

وقد قفزت الألعاب الإلكترونية-بعد هذه المراحل السابقة- قفزات تقنية هائلة جعلت سوق الألعاب هو الأكثر رواجاً من بين وسائل الترفيه الأخرى: كالموسيقى والأفلام، ولقد تطورت الألعاب الإلكترونية عبر السنين، إذ أصبح ممكناً الآن الدخول من خلال الخيال والحواس في عالم الألعاب الإلكترونية الذي أصبح ذا أبعاد ثلاثية، مثلاً في لعبة شطرنج مع بطل جالس أمامنا مجازياً، أو مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب وكرة القدم، حتى إنه أنشئت متنزهات، إذ يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعبة البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال، أو لعبة الغولف أو زيارة المدن التاريخية.

كما لا يزال التنافس بين الشركات مستمر في تقديم أحدث الألعاب وابتكار الجديد منها، وليس مقتصرا على الشركات فقط، بل أصبح هناك مسابقات عامه تجمع من لديه موهبه في تصميم الألعاب الإلكترونية، ولا يزال التطور مستمرا حول الألعاب الإلكترونية.

ثانياً: تصنيفات الألعاب الإلكترونية:

توجد العديد من التصنيفات للألعاب الإلكترونية، وأياً ما كان تصنيف ألعاب الحاسوب فهو لا معنى له، إذ إن كثيراً من الألعاب قد تقع تحت تصنيفات متعددة في الوقت نفسه، فعلى سبيل المثال ألعاب المغامرات التي تحتاج إلى أن يحدد فيها القرصان الوجهة التي يريدها في البحر، يمكن أن تصنف كذلك ضمن الألعاب التعليمية لتعليم الجغرافيا، ومن تصنيفات الألعاب الإلكترونية (الشحروري،٢٠٠٨، ص٤٧):

١- ألعاب الحركة ***Action games***: وهي الألعاب التي تعتمد عادة أكثر على التآزر بين العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة مثل ألعاب المغامرات والعدوان الخيالي.

٢- ألعاب الاستراتيجية ***Strategy Games***: وهي تلك الألعاب التي تؤكد أهمية التفكير المنطقي والتخطيط مثل ألعاب الألغاز والشطرنج.

٣- ألعاب المغامرة ***Adventure games***: وهي التي تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات.

٤- ألعاب لعب الدور ***Role play game***: تشبه ألعاب المغامرة ولكن بدلاً من أن تركز على حل المعضلات، تعتمد على التطور النوعي للخصائص ويمكن أن يشارك فيها أكثر من لاعب واحد.

٥- ألعاب الرياضة ***Sport games***: تشبه الاستراتيجيات، سواء أديت من طرف الفرد أم الفريق الرياضي.

٦- ألعاب المحاكاة ***Simulation games***: تخلق موضوعاً، أو عملية بكل تفاصيلها.

٧- الألعاب القديمة ***Classic games***: معظم هذه الألعاب حولت إلى ألعاب محوسبة، وهي ألعاب تعليمية.

ويمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية أيضاً إلى (بقلاوة، ٢٠١١):

١- ألعاب تعتمد على قصة أو شخصية كرتونية: وهذا النوع من الألعاب مفيد جداً للأطفال؛ وهو يبدأ في تثقيفهم بثقافة سهلة.

٢- ألعاب فكرية (تقوية الملاحظة- التركيز): تعتمد هذه البرامج على الخيال وسرعة البديهة والذاكرة والنشاط الذهني.

٣- الألعاب التي تعتمد على استراتيجية حربية: تحتاج إلى وضع خطط، وهذا يعد نوعاً من المراحل المتقدمة التي تحتاج إلى نضج عقلي.

٤- ألعاب تعتمد فقط على صراع البقاء: وهذا النوع يكون عنيفاً، ولكنه يؤدي إلى تبلد الذهن والفكر؛ إذ إنه يعتمد على القتل والتدمير والتخريب والنشوة.

ويحمل تصنيف أنواع الألعاب الإلكترونية نوعاً من الاختلاف بين الباحثين، فمنهم من قسمها على أساس النوع ومضمون الألعاب، ومنهم من قسمها على أساس عدد الأفراد المشاركين في اللعبة، أما تقسيمها حسب نوع الألعاب ومضمونها فقد صنفت إلى (محمود، ٢٠١٨):

أ- ألعاب الحركة: إن ظهور ألعاب الحركة تزامن مع ظهور ألعاب ممثلة في أجهزة ثابتة، وهذه الألعاب الأولى من نوعها عرفت شعبية كبيرة في أوساط الشباب، منها ماريو "***Mario***" وباك مان "***Pac man***"، ولعبة تيتري "***Titri***"، وتركز على التحكم في الحركة، ومن خصائصها التتابع في اختبار السرعة، واللياقة، فكل هذه الألعاب تتطلب التحكم في الأجهزة اليدوية والأزرار، ولكل واحد حركة خاصة من قفز، وجري، وانحناء، وانقلاب...الخ.

ب- ألعاب الذكاء: وتنقسم بدورها إلى أربعة أنواع فرعية، هي:

١- ألعاب المغامرات والتفكير: من وجهة نظر المتفرج يظهر تشابهها مع ألعاب الحركة والمغامرات؛ إذ أن اللاعب فيها يمثل الدور الرئيس مع تميزه بوجود عدد من الألغاز تتطلب التركيز في الملاحظة لحلها؛ نظراً إلى ارتباطها بنجاح المغامرة، واللاعب يمثل فيها دور المحقق الذي يجري التحريات للوصول إلى حل الألغاز المطروحة، مع تميز اللعبة بأعلى تقنيات الرسم، وتمثيل الأشياء الموجودة فيها باستعمال الأبعاد الثلاثة التي تضفي عليها طابع التشويق.

٢- الألعاب الاستراتيجية الاقتصادية: نجدها تشابه ألعاب التدريب، إذ يهتم كلاهما بميكانيزمات سير المدن وإنشائها، في حين أنها تستدعي التفكير وقدرة التسيير بالعمل على استثمار الوسائل الموجودة تحت تصرف اللاعب؛ إذ إن الخطوات معروفة، يتعين فيها اختيار مكان المدينة وإدارة وسائلها الطبيعية من سكان، وتجارة، وصناعة...إلخ،

والهدف هو الوصول إلى الإدارة الأمثل لكل هذه الوسائل المكونة لها، والحفاظ على هذه المدينة، واللاعب حر في اختيار مراحل النمو أو تغيير قواعد اللعبة أو في إجراء مختلف التعديلات المسموحة، ومن هذا النوع نجد لعبة "سيم سيتي ***Sim City***".

٣- ألعاب استراتيجية الحرب: من أشهرها لعبة "أوربان أسولت ***Urban Asault***"، من إنتاج شركة مايكروسوفت، ولعبة "ستار كرافت ***Star Craft***" من إنتاج شركة أنظمة بليزار، كل هذه الألعاب تجعل اللاعب يشعر كأنه خليفة نابليون من أجل الفوز؛ إذ يجب استعمال الوسائل المتاحة في اللعبة؛ لبناء منشآت وقوة عسكرية ذات قدرة على الدفاع والهجوم والتصدي لأي اعتداء باستعمال مختلف الاستراتيجيات الحربية.

٤- الألعاب التقليدية: وهي غالباً تدخل في إطار أنظمة الحاسب كما في نظام الويندوز ***Windows*** مثل لعبة أوراق الكوتشينة سولتير، إذ يصل صداها إلى أغلب المستعملين.

ج- ألعاب التدريب: هي صورة طبق الأصل لنشاطات واقعية، خصوصاً الرياضية منها، وقواعدها ممثلة بدقة ومستمدة من الواقع: كألعاب مباراة كرة القدم، والسلة، والتنس، وسباق السيارات، ففي لعبة التدريب على قيادة الطائرات "***Fly simulation***" مثلاً وهي لعبة من إنتاج شركة ميكروسوفت ***Microsoft*** -ومن أشهر ألعابها وأقدمها-، يأخذ الطيار مكانه في واجهة الطائرة كما هو الحال في الحقيقة، وأمامه عدة أجهزة للتحكم والقيادة تحتاج كلها إلى مراقبة، وإعادة برمجة تتطلب معرفة خاصة بالأساس النظري المتعلق بتحديد دور كل منها في لوح المراقبة من خزان الوقود، والعلو، وسرعة الرياح، والاتجاه... إلخ.

كما ترى الباحثة أن ليس هنالك تصنيف محدد أو ثابت يمكن حصرها على الألعاب الإلكترونية، فهناك طرق متعددة وأشكال مختلفة لتصنيف الألعاب الإلكترونية، من حيث النوع، أو الوظيفة، أو الهدف منها، أو تصنيفها حسب الفئة العمرية أو لتناولها لموضوع معين أو غيرها.

ثالثاً: الانعكاسات الإيجابية والسلبية لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية:

لقد أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءاً مندمجاً في ثقافة المجتمعات كافة، حتى أن حديث الأطفال أصبح لم يعد يحمل تحضيرات للدراسة، بل تطلعات لمعرفة كل جديد عن الألعاب الإلكترونية ومواكبتها بأي طريقة وتمثلها بمختلف الطرائق.

لقد صبغت التفاعلية –بكونها أهم سمة لتكنولوجيا الاتصال الحديثة والوسائط الإعلامية الجديدة– علاقة الطفل بالألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية المختلفة، مما ترك داخله وفي تكوين شخصيته العديد من الآثار الإيجابية والسلبية، فأصبحت الألعاب الإلكترونية تتمتع بمكانة مهمة في حياة الطفل، إذ تدخلت في تنشئته الاجتماعية وتكوينه النفسي والمعرفي والذهني والأخلاقي (همال، ٢٠١٢).

وفيما يلي تناول هذه الانعكاسات بشيء من التفصيل:

أ– الانعكاسات الإيجابية لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية:

إن للألعاب الإلكترونية إيجابيات عند الأطفال، منها الترويح عن النفس في أوقات الفراغ، وأنها محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين، وقد تطلع اللاعب على أفكار جديدة ومعلومات حديثة (أحمد،٢٠١٦).

وللألعاب الإلكترونية تأثير إيجابي في الطفل، إذ إن هذه الألعاب تساعد بشكل كبير في تعليم الطفل مهارات علمية وتلقينه معلومات معرفية، تسهم في زيادة ذكائه وتحصيله العلمي ومستواه الفكري والإبداعي عموما.

وللألعاب الإلكترونية دور كبير في تطوير قدرات الأطفال، إذ تكسبهم الثقة في النفس عند الفوز فيها، ولها دور تربوي إيجابي يتمثل في تعلم الأطفال مهارات: مثل الكتابة والدقة والمتابعة والتركيز والحساب، وتساعد على تنشيط الذاكرة وتولد الفكر الإبداعي لديهم، وتساعد في تمكين الأطفال من التعبير عن مشاعرهم، وعلى التحكم في غضبهم، ويمكن أن تسهم هذه الألعاب في تنمية مهارة القيادة لدى الأطفال؛ لأن الطفل يتعود منذ الصغر على القدرة على اتخاذ القرار؛ لأن معظم الألعاب تمنح الطفل عدة خيارات أثناء اللعب وتمنحه حرية التحكم في مسارها، ونظراً للسرعة الفائقة التي تمتاز بها هذه الألعاب، يتطلب التعامل معها السرعة في اتخاذ القرارات؛ وذلك لمواكبتها، وتحقيق التفاعل التام معها، وهذه إضافة إيجابية تضاف إلى رصيد الطفل القائد.

وألعاب الألغاز وتشكيل الحروف والكلمات والجمل، وبناء البيوت وإنشاء المدن... كلها تنمي الجانب المعرفي واللغوي لدى الطفل، وتنشط لديه الذاكرة والعمليات العقلية العليا: كالذكاء والتفكير والتخيل، وتنمي الجانب الحدسي الحسي لديه، ويحقق التآزر العصبي والبصري لديه من خلال تنظيم المتابعة البصرية للعبة وممارستها الحركية العصبية.

وإيجابيات الألعاب الإلكترونية على الطفل تعدت الجانب التعليمي المعرفي الفكري إلى الحياة الاجتماعية والنفسية، التي ينشأ ضمنها، من خلال تفاعله الإيجابي مع هذه الألعاب، وذلك بابتعاده عن العزلة والانطواء، إذ يتفاعل مع الآخرين، ويكون علاقاته الاجتماعية بصورة أحسن داخل الأسرة، ومع الأصدقاء، ويكتسب قيماً واتجاهات إيجابية وخبرات دينية واجتماعية (همال، ٢٠١٢).

مما سبق يمكن تلخيص أهم إيجابيات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية فيما يأتي:

١- تنمية القدرات العقلية للأطفال.

٢- إثارة الفكر بمتابعة الألعاب وحل الألغاز.

٣- يعزز ثقة الطفل بالتكنولوجيا الحديثة، ويقدر دورها في إشباع رغباته وتحقيق حاجاته.

٤- ينتقل التعليم والتعلم من حفظ وتسميع، إلى ممارسة وتفاعل مع هواتف التعلم والتعليم المبرمجة.

٥- تنمية الإبداع في إيجاد ألعاب حاسوبية، وتصميمها من الأطفال، وتخزينها على الحاسوب وتبادلها مع الأقران.

٦- إثارة روح التنافس بين الأطفال؛ لتحقيق الفوز على الأقران في مسابقات الألعاب الحاسوبية.

٧- يعتاد الأطفال دقة الملاحظة وسرعة البديهة، والتنظيم والدقة والالتزام بتنفيذ الخطوات وفق قوانين وأنظمة للوصول إلى النتيجة الصحيحة.

٨- يعتاد الطفل الهدوء والسكينة عند ممارسة الألعاب، ويتجنب الصراخ والفوضى.

٩- يثق بنزاهة التحكيم، ويتقبل النصر أو الهزيمة بقناعة تامة.

١٠- يعتاد الأطفال الإصرار على الفوز وتحقيق الذات من خلال المحاولة والخطأ.

١١- تبادل ألعاب الحاسوب بين الأطفال يعزز مبادئ وأخلاقا إسلامية سامية: مثل التعاون والصدق في التفاعل، وحفظ الأمانة، وبناء صداقات.

١٢- يتمكن جميع الأطفال من إشباع حاجاتهم وفق قدراتهم الجسدية والعقلية باختبار الألعاب المتوافقة مع قدراتهم.

وترى الباحثة إضافة إلى ما سبق أن من إيجابيات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية يتلخص على النحو الآتي:

1 **-جذب الطفل نحو التعليم بطريقة شيقة وممتعة.**

2 **-إشباع خيال الطفل واكتشاف ما حوله.**

3 **-تنمي التفكير لدى الطفل، وتطور مهارات العقل.**

4 **-الترويح عن النفس في أوقات الفراغ.**

5 **-الاطلاع على أفكار جديدة، ومعلومات حديثة.**

6 **-تساعد على اكتساب لغات جديدة.**

ب- الانعكاسات السلبية لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية:

على الرغم من إيجابيات الألعاب الإلكترونية ومزاياها العديدة إلا أن سلبياتها أكثر من إيجابياتها؛ لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال ذات مضامين سلبية تؤثر فيهم، ففي كثرة استخدامها لها أضرار كثيرة على الأطفال، والأضرار التي قد تنجم عن الاستخدام الطويل للإنترنت والألعاب الإلكترونية يمكن تقسيمها إلى (قاسم،٢٠١٣):

أ- أضرار نفسية واجتماعية، تتمثل في:

١- أن الاستخدام الطويل للألعاب الإلكترونية من قبل الأطفال يفقدهم التواصل مع أسرهم ومجتمعهم، ويحولهم إلى أطفال أكثر ميولاً إلى الانعزال وعدم الاستمتاع بمشاركة الآخرين اللعب والحديث.

٢- من ضمن الأخطار النفسية جراء ذلك هو التخوف من الوصول إلى مرحلة يصعب فيها التفاهم بين الأهل والطفل، بسبب انقطاع الحوار بينهم لساعات طويلة.

٣- إن الألعاب الإلكترونية المستوردة لا تخضع لرقابة محلية للتأكد من عدم احتوائها على أفكار خارجة عن المألوف، وفي أغلب الأحيان يقلد الأطفال ما يشاهدونه، وتلتصق طريقة اللبس وأشكال الشخصيات وحركاتهم التي يرونها عبر الألعاب الإلكترونية في عقولهم؛ مما يؤثر في بناء شخصياتهم في المستقبل.

٤- فقدان البراءة: فالطفل يفقد براءته في العصر المعلوماتي الذي تسيطر عليه الثقافة الإلكترونية دون قيود أو حدود تتسلل إلى عالمه البريء، وتفرض عليه النضج المبكر؛ ليصبح رجلاً صغيراً قبل الأوان.

ب- أضرار صحية، تتمثل في:

١- نسيان تناول الأغذية الصحية.

٢- يتعرض الأطفال الذين يطيلون النظر إلى شاشات التلفزيون والأجهزة الإلكترونية إلى مخاطر في عيونهم: كقصر في النظر أو أمراض قد تصيب العين؛ بسبب جلوسهم لأوقات طويلة أمام الأجهزة الإلكترونية.

٣- إن تعرض الأطفال للموجات الكهرومغناطيسية التي تطلقها الأجهزة الإلكترونية دون استثناء يؤدي إلى إصابة الأطفال بالقلق والاكتئاب والشيخوخة المبكرة.

ج- أضرار على التحصيل الدراسي:

وأما ما يتعلق بالتحصيل الدراسي فإن الطفل الذي يقضي ساعات طويلة أمام الأجهزة الإلكترونية يتأخر عن زملائه في المدرسة الذين يقضون ساعات أقل، أو الذين لا يقضون أي وقت على الأجهزة الإلكترونية، وهذه الأجهزة وما تحمله من ألعاب إلكترونية هي أحد الأسباب التي تجعل الطفل يبقى ساهراً حتى وقت متأخر، خصوصاً حين تغيب رقابة الوالدين، وهذا يجعلهم يذهبون إلى المدرسة متعبين كسالى يكادون ينامون في صفوفهم الدراسية، ويصابون بشرود الذهن والسرحان وعدم التركيز.

د- مخاطر وأضرار وعامة، تتمثل في (حوامد، ٢٠٠٦، ص١٩٣):

١- الساعات الطويلة التي يقضيها الأطفال أمام الألعاب الإلكترونية تضر بأبصارهم؛ نتيجة الإشعاعات الضوئية المنبعثة من شاشة عرض الحاسوب.

٢- الاهتمام المتزايد بالألعاب الإلكترونية يشتت أذهان الأطفال عن متابعة تحصيلهم.

٣- يضعف البناء الجسمي بتراخي العضلات البدنية؛ لابتعاد الأطفال عن ممارسة النشاطات الرياضية التي تكسب الجسم قوة وفاعلية.

٤- تؤثر سلباً في علاقات الطفل الاجتماعية بالانطواء والعزلة، ومن ممارسة أدواره الاجتماعية من حيث تبادل الزيارات مع الأهل والأقرباء واستقبال الضيوف ومحادثتهم بمجريات أحداث الساعة.

٥- فراغ مضمون الألعاب الإلكترونية من الفكر والثقافة، واعتمادها فقط على اللهو الذي فيه ضياع لأوقات الأطفال وذروة عطائهم.

٦- تعلق الأطفال بما يستجد من عروض الألعاب الإلكترونية جديدة توصلهم إلى مرحلة الإدمان الذي يصعب الخروج منها وإعادة الطفل إلى طبيعته الأولى بسهولة.

٧- الاضطراب العقلي؛ لتناقض طبيعة الألعاب الإلكترونية في الجهاز وحقيقتها الواقعية في الحياة.

وترى الباحثة – إضافة إلى ما سبق – أن من سلبيات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية:

1 -الهوس والإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية.

2 -إصابة الطفل بالعزلة، وصعوبة في التواصل مع الآخرين.

3 -تؤثر على التحصيل الدراسي في حال الردمان عليها.

4 -تؤثر على صحة الطفل: (زيادة في الوزن، آلام في الرقبة، ضعف البصر).

5 -بعض الألعاب الإلكترونية تنمي مهارات العنف والعدوان لدى الطفل.

6 -بعض الألعاب الإلكترونية تستهدف إغواء الطفل في هويته الدينية والثقافية.

7 -ضياع لوقت الطفل عن التحصيل الفكري واعلمي والثقافي.

رابعا: دور الأمهات في التعاون مع انعكاسات ممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفالهن:

يتلخص دور الأم في رعاية أطفالها تجاه ممارستهم للألعاب الإلكترونية على النحو الآتي (عبدالعزيز،٢٠١١، ص٦١٦):

١- إتاحة الفرصة للطفل للذهاب إلى النادي والرحلات والمتنزهات والمناطق المفتوحة للعب تحت رعاية الأم وتوجيهها؛ لتشغله عن ممارسة الألعاب الإلكترونية.

٢- إتاحة الفرصة للطفل لممارسة الأنشطة والألعاب الإلكترونية التي يريد ممارستها تحت رعاية الأم للطفل وتوجيهها.

٣- تخصيص وقت كاف للجلوس مع الأبناء، والتركيز على التربية الأخلاقية، وتشجيعهم ومدحهم لهم، وعدم السخرية وتهديدهم بالعقاب دائما.

ويرى (محمود، ٢٠١٨) أن دور الأم في رعاية أطفالها تجاه ممارستهم للألعاب الإلكترونية يتلخص على النحو الآتي:

١- أن تعي الأمهات أهمية قيامهم بتنظيم وقت الطفل وتحديد زمن للّعب، لا يزيد على ساعة في اليوم، ثم يقضي باقي الوقت في ممارسة الأنشطة اليومية، ولا يكون اللعب بها إلا بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية، وتوجد طرائق كثيرة للتحكم في مدة اللعب، منها على سبيل المثال: تشغيل ساعات التلفزيون التي يغلق فيها التلفاز الذي يلعب عليه الطفل أوتوماتيكياً بعد مدة محددة من التشغيل.

٢- يمكن للأمهات تخصيص ساعات لمشاركة أبنائهم بعض الألعاب لبعض الأوقات، بما يمكنهم من متابعة ما يمارسه الأبناء من ألعاب، والحوار مع أبنائهم حولها وما تتضمنه من أفكار.

٣- أن تركز الأمهات على تعليم أطفالهن طريقة استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل صحيح بطريقة آمنة، وطريقة حماية أنفسهم، فبعض الألعاب تتطلب وجود الإنترنت؛ مما تمكن الطفل من محادثة المشاركين في اللعبة، ولذا يجب تعليم الطفل، وتدريبه على التعامل مع هذه الألعاب بصورة سليمة، وتعليمهم وتدريبهم على توخي الحذر والتزام الحيطة وعدم الإفراط في الثقة مع أي شخص على الإنترنت، خصوصاً في ظل انتشار كثير من الوسائل والتقنيات القادرة على تمييع الأشياء وتغييرها، سواء أكان بالتحريف أم بالتزييف.

٤- تدريب الأطفال على حماية بياناتهم واحترام خصوصياتهم وخصوصيات الآخرين خلال التعامل مع الإنترنت، وما يرتبط بها من ألعاب.

٥- حرص الأمهات على قراءة بيانات أي لعبة قبل شرائها لأطفالهن، والفئات العمرية المخصصة لهذه اللعبة، وفكرة اللعبة، وما تتضمنه من أفكار.

وترى الباحثة إضافة إلى ما سبق، أن دور الأم في رعاية أطفالها تجاه ممارستهم للألعاب الإلكترونية يتلخص على النحو الآتي:

١- فرض قواعد معينة، تتعلق بممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية، وتخصيص زمن ووقت معين يتقيد به الطفل عند ممارسته للألعاب الإلكترونية.

٢- إشغال الطفل بممارسة الفعاليات والأنشطة المختلفة، والكشف عن مواهبه وتشجيعها.

٣- منع الطفل من ممارسة الألعاب الإلكترونية وحده في الغرفة، بعيداً عن رقابة الأم، خاصة عندما يكون متصلا مع أشخاص آخرين في اللعبة.

إجراءات الدراسة الميدانية وتفسير نتائجها:

للكشف عن انعكاسات ممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفال المرحلة الابتدائية استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي الذي يستهدف فهم الواقع وتحليله، كما هو موجود؛ بغرض الوصول إلى استنتاجات تساعد في تطوير هذا الواقع.

ولتحقيق ذلك، صمَّمت الباحثة –في ضوء ما استفادته من الأدبيات التربوية ذات الارتباط بالموضوع– استبانة تسعى للكشف عن انعكاسات ممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر أمهات أطفال المرحلة الابتدائية في مدينة أبها وذلك من خلال ثلاثة محاور تضمنت الآتي:

- المحور الأول: الانعكاسات الإيجابية لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أمهات أطفال المرحلة الابتدائية (وتندرج تحته إحدى عشرة عبارة).
- المحور الثاني: الانعكاسات السلبية لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أمهات أطفال المرحلة الابتدائية (وتندرج تحته أربع عشرة عبارة).
- المحور الثالث: دور الأمهات في التعامل مع انعكاسات ممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفالهن (وتندرج تحته ثلاث عشرة عبارة).

وقد اشتملت هذه الاستبانة على (٣٨) عبارة ذات استجابات مقيدة وفقاً لمقياس ليكرت خماسي الأبعاد الذي تتدرج فيه درجة التأثير بين كبيرة جداً، كبيرة، متوسطة، ضعيفة، وضعيفة جداً.

ولحساب صدق الاستبانة، عُرضت أولاً على ثلاثة محكمين للتحقق من صدقها، وبعد الحكم على صدق فقرات الأداة في الكشف عما وضعت من أجله، وعلى ترابط عبارات الأداة بالمحاور التي تندرج تحتها، وعلى وضوحها وسلامة صياغتها، حُسِب أيضاً صدق الاتساق الداخلي من خلال حساب معاملات ارتباط درجات كل محور بالدرجة الكلية للاستبانة التي

تنتمي إليها المحاور، وقد أوضح حساب معامل ارتباط بيرسون دلالة جميع معاملات الارتباط عند مستوى دلالة (٠.٠١) سواء أكان بين درجة كل محور ومحور، أم بين كل محور والدرجة الكلية للاستبانة، وكانت أقل قيمة معامل الارتباط هي (٠.٦٠٢) بين كل من المحورين الثاني والثالث، بينما سجلت قيمة الارتباط بين المحورين الأول والثالث أعلى معامل ارتباط (٠.٧٢٠)، كذلك كانت قيمة الارتباط بين كل محور وبين الدرجة الكلية للاستبانة مرتفعة؛ حيث تراوحت هذه القيم بين (٠.٦٠٦) و(٠.٧٢٥). وتشير تلك النتائج لصدق درجات الاستبانة بشكل كافٍ لاستخدامها.

والجدول الآتي يوضح ذلك:

جدول (١):معاملات ارتباط بيرسون بين درجات كل محور والدرجة الكلية للاستبانة:

المحور	الأول	الثاني	الثالث	الاستبانة
الأول: الانعكاسات الإيجابية لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية.	١	**٠.٦٣٩	**٠.٧٢٠	**٠.٦٨٥
الثاني: الانعكاسات السلبية لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية.	**٠.٦٣٩	١	**٠.٦٠٢	**٠.٦٠٦
الثالث: دور الأمهات في التعامل مع انعكاسات ممارسة الألعاب الالكترونية على أطفالهن.	**٠.٧٢٠	**٠.٦٠٢	١	**٠.٧٢٥
الاستبانة	**٠.٦٨٥	**٠.٦٠٦	**٠.٧٢٥	١
** دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١).				

وللتأكد من ثبات الاستبانة، استُخدِمت معادلة ألفا كرونباخ للتحقق من الاتساق الداخلي، وذلك على عينة مكونة من (٣٥) مفردة من مجتمع الدراسة الأصلي، وقد أوضح حساب معامل ثبات الاستبانة تراوح قيم ألفا كرونباخ بين (٠.٩٠٥) للمحور الثالث، و(٠.٩٤٢) للمحور الثاني، كذلك لم تقل درجة ثبات الاستبانة إجمالاً عن (٠.٨٩٤)، الأمر الذي يدل على صلاحية الاستبانة فيما وضعت لقياسه، مع إمكان ثبات النتائج التي يمكن أن تسفر عنها الدراسة الحالية، ويكون مؤشراً جيداً لتعميم نتائجها. ويوضح الجدول الآتي ذلك:

جدول (٢): ثبات محاور أداة الدراسة بطريقة الاتساق الداخلي (الفا كرونباخ):

المحور	عدد العبارات	ألفا كرونباخ
الأول: الانعكاسات الإيجابية لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية.	١١	٠.٩٣٨
الثاني: الانعكاسات السلبية لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية.	١٤	٠.٩٤٢
الثالث: دور الأمهات في التعامل مع انعكاسات ممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفالهن.	١٣	٠.٩٠٥
الاستبانة	٣٨	٠.٨٩٤

وبعد تقنين استبانة الدراسة، وُزِّعت في صورتها النهائية –في الفصل الدراسي الثاني من العام ١٤٤٠/١٤٤١هـ– على عينة صدفية، قوامها (٢٢٧) من أمهات أطفال المرحلة الابتدائية.

ويبين الجدول الآتي توزيع أفراد العينة بحسب متغيرات الدراسة بعد تفريغ العائد من الاستبانات:

جدول (٣): توزيع أفراد العينة بحسب متغيرات الدراسة:

متغيرات الدراسة	الفئة	العدد	النسبة المئوية
الحالة الاجتماعية	متزوجة	٢١٢	٩٣.٨
	مطلقة	١٤	٦.٢
المؤهل	ثانوي أو أقل	٥٧	٢٥.٢
	جامعي	١٤٧	٦٥.٠
	دراسات عليا	٢٢	٩.٧
الوظيفة	موظفة	١٠١	٤٤.٧
	ربة منزل	١٢٥	٥٥.٣
عدد أطفالك في المرحلة الابتدائية	واحد	١٠٨	٤٧.٨
	اثنان	٨١	٣٥.٨
	ثلاثة فأكثر	٣٧	١٦.٤

وبعد تطبيق الاستبانة، اعتمدت الباحثة في تحليلها للبيانات على المتوسط الحسابي، الانحراف المعياري، اختبار مان وتيني ***Mann–Whitney*(*Z*)**، اختبار كروسكال والس ***Kruskal–Wallis*(*X*)**، واختبار شيفيه وذلك من خلال برنامج ***SPSS***.

حُسِب مستوى ومدى درجات التأثير على كل استجابة من استجابات الاستبانة عن طريق إعطاء درجة لكل استجابة من الاستجابات الخمسة وفقاً لطريقة ليكرت ***Likert Method***.

فالاستجابة (كبيرة جداً) تعطى الدرجة (٥)، والاستجابة (كبيرة) تعطى الدرجة (٤)، والاستجابة (متوسطة) تعطى الدرجة (٣)، والاستجابة (ضعيفة) تعطى الدرجة (٢)، والاستجابة (ضعيفة جداً) تعطى الدرجة (١)، والجدول الآتي يوضح مستوى ومدى التأثير لكل استجابة في الاستبانة.

جدول (٤): مستوى ومدى التأثير لكل استجابة:

مستوى الاستجابة	المـــــدى
ضعيفة جداً	من ١ إلى أقل من ١.٨٠
ضعيفة	من ١.٨٠ إلى أقل من ٢.٦٠
متوسطة	من ٢.٦٠ إلى أقل من ٣.٤٠
كبيرة	من ٣.٤٠ إلى أقل من ٤.٢٠
كبيرة جداً	من ٤.٢٠ إلى ٥

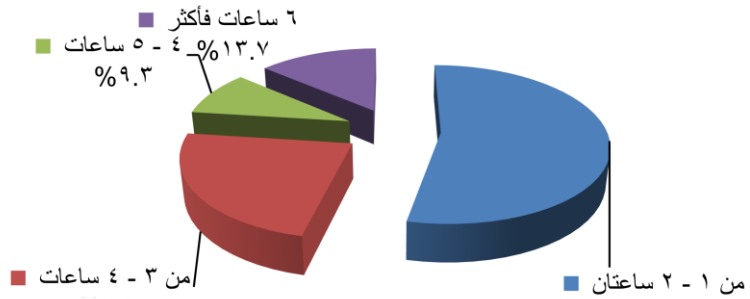
ثالثاً: نتائج الدراسة الميدانية ومناقشتها:

تعرض الدراسة لنتائجها حسب ترتيب محاور وعبارات الاستبانة إجمالاً وتفصيلاً، ثم حسب متغيرات الدراسة، يلي ذلك عرض لملخص النتائج وتفسيرها، وفيما يأتي تفصيل ذلك:

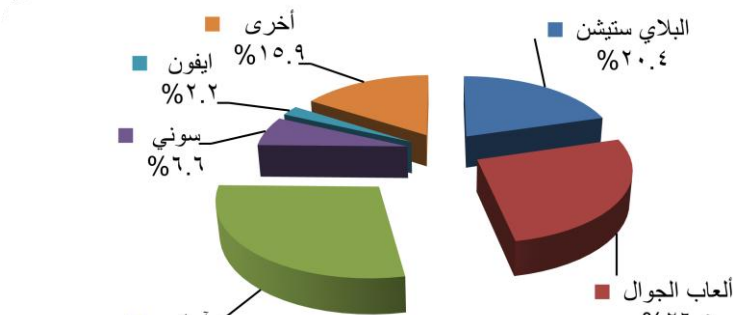
جدول (٥): توزيع أفراد العينة بحسب متغيرات الدراسة التابعة

متغيرات الدراسة	الفئة	العدد	النسبة المئوية
المدة الزمنية التي يقضيها أطفالك أمام الألعاب الإلكترونية.	من ١ ـ ٢ ساعتان	١٢١	٥٣.٥
	من ٣ ـ ٤ ساعات	٥٣	٢٣.٥
	٤ ـ ٥ ساعات	٢١	٩.٣
	٦ ساعات فأكثر	٣١	١٣.٧
الأجهزة التي يستخدمها أطفالك لممارسة الألعاب الإلكترونية.	البلاي ستيشن	٤٦	٢٠.٤
	ألعاب الجوال	٦٠	٢٦.٥
	آيباد	٦٤	٢٨.٤
	سوني	١٥	٦.٦
	ايفون	٥	٢.٢
	أخرى	٣٦	١٥.٩

يتضح من النتائج أن غالبية عينة الدراسة (٥٣.٥%) يقضي أطفالهن أمام الألعاب الإلكترونية من ١-٢ ساعه.



الألعاب الإلكترونية.



كما أن غالبيتهن (٢٨.٤%) يستخدم أطفالهن الإيباد في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

١) النتائج الخاصة باستجابات أفراد العينة مجملة على الاستبانة ومحاورها عموما:

أوضحت استجابات أمهات أطفال المرحلة الابتدائية على الاستبانة مجملة أنهم موافقون على انعكاسات ممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفال المرحلة الابتدائية بدرجة متوسطة، إذ بلغ متوسط استجاباتهم (٣.٤٠)، والجدول التالي يوضح ذلك:

Print:(ISSN 2682-2989) Online:(ISSN 2682-2997)

جدول (٦): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لإجمالي محاور استبانة الكشف عن انعكاسات ممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفال المرحلة الابتدائية بصورة مجملة:

المحور	عدد العبارات	المتوسط	الانحراف المعياري
الأول: الانعكاسات الإيجابية لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية.	١١	٣.٢٨	٠.٧٦٩
الثاني: الانعكاسات السلبية لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية.	١٤	٣.٢٩	٠.٩٠٢
الثالث: دور الأمهات في التعامل مع انعكاسات ممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفالهن.	١٣	٣.٦٤	٠.٧٥٩
الاستبانة	٣٨	٣.٤٠٤	٠.٤٩١

يتضح من الجدول السابق أن جميع محاور استبانة انعكاسات ممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفال المرحلة الابتدائية –من وجهة نظر أفراد العينة– تحققت بدرجة كبيرة، إذ بلغ المتوسط الحسابي لإجمالي محاور الاستبانة (٣.٤٠)، كذلك تراوح المتوسط الحسابي لمحاور الاستبانة الثلاثة من (٣.٢٨) إلى (٣.٦٤).

ويتضح من الجدول أن المحور الثالث حصل على أعلى متوسط حسابي (٣.٦٤)، وأقل انحراف معياري (٠.٧٥٩)، مما يدل على تقارب وجهات نظر أفراد العينة واتفاقهم على دور الأمهات في التعامل مع انعكاسات ممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفالهن بدرجة كبيرة.

أولاً: الإجابة عن التساؤل الأول الذي ينص على: ما الانعكاسات الإيجابية لممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر الأمهات؟

١. النتائج الخاصة باستجابات أفراد العينة مجملة على محور الاستبانة الأول "الانعكاسات الإيجابية لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية":

أوضحت استجابات أمهات أطفال المرحلة الابتدائية على محور الاستبانة الأول "الانعكاسات الإيجابية لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية" أنهم موافقون على الانعكاسات الإيجابية لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية بدرجة متوسطة، إذ بلغ متوسط استجاباتهم (٣.٢٨)، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (٧): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعبارات محور الاستبانة الأول ومرتبة تنازلياً

عبارات المحور الأول	المتوسط	الانحراف المعياري
١. زيادة حصيلة معلوماته.	٣.٢٧	٠.٩٤٨
٢. الارتقاء بمستوى ذكائه.	٣.٢٨	٠.٩٨٩
٣. تنشيط ذاكرته.	٣.٢٩	١.٠٢٦
٤. تطوير مهاراته الكتابية.	٣.٠٤	١.٢٠٩
٥. زيادة تحصيله التعليمي.	٢.٩٤	١.٠٦٣
٦. تطبيق مهارات التفكير الإبداعي.	٣.٢٦	١.٠٦١
٧. التحكم في انفعالاته.	٢.٧٣	١.١٥٦
٨. تنمية قدرة الاعتماد على الذات.	٣.١٦	١.٠٩٥
٩. الثقة بالنفس (من خلال الإصرار على الفوز).	٣.٦٤	١.٠١٦
١٠. إثارة روح التنافس بينه وبين أقرانه.	٣.٧٤	١.٠١٩
١١. إشباع حاجاته إلى اللعب.	٣.٦٩	١.١٤٤

يتضح من الجدول السابق أن المتوسط الحسابي لعبارات المحور الأول والخاص بـ"الانعكاسات الإيجابية لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية" يتراوح بين مستوي التأثير بدرجة كبيرة ومستوي التأثير بدرجة متوسطة، إذ حصلت العبارة "إثارة روح التنافس بينه وبين أقرانه" على أعلى متوسط حسابي (٣.٧٤) بانحراف معياري (١.٠١٩)، وتفسر هذه النتيجة بأن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية يكون عادة من خلال ممارسة الألعاب التنافسية فيما بينهم، مما يعزز من إثارة روح التنافس بين الأطفال وبين أقرانهم، وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة عثمان (٢٠١٨) التي بينت أن هذه الألعاب تعمل على تعليم الطفل طريقة التعامل مع التكنلوجيا الحديثة، وتجعل الأطفال أكثر إصراراً على تحقيق النجاح والفوز، وتحقيق الطموح، وتتفق مع نتيجة دراسة حسن (٢٠١٧) التي بينت فروقا دالة إحصائياً بين أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية والذين لا يمارسون على مقياس الذكاء الاجتماعي لصالح الذين يمارسون، وتتفق كذلك مع نتيجة دراسة ابن الهدلق (٢٠١٣) التي بينت وجود عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية: مثل السعي للفوز، والمنافسة، والتحدي، وحب الاستطلاع وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة، ويرى طلاب التعليم العام أن لممارسة الألعاب الإلكترونية آثارا إيجابية وأخرى سلبية، فمن الآثار الإيجابية أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت تسهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات،

والكتابة، واكتساب اللغات الأجنبية، والتفكير الناقد ومهارة حل المشكلات، وتتفق مع نتيجة دراسة قويدر (٢٠١٢) التي بينت أن أغلبية مفردات العينة تعلموا حب التحدي والمغامرة من خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية، بينما حصلت العبارة "التحكم في انفعالاته" على أقل متوسط حسابي (٢.٧٣) بانحراف معياري (١.١٥٦)، وتفسر هذه النتيجة بأن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية تصحبها عادة انفعالات من الأطفال مصاحبة للحظات الفرح (الفوز)، ولحظات الغضب (الخسارة)؛ مما يقلل من تحكم الأطفال في انفعالاتهم.

ثانياً: الإجابة عن التساؤل الثاني الذي ينص على: ما الانعكاسات السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر الأمهات؟

٢. النتائج الخاصة باستجابات أفراد العينة مجملة على محور الاستبانة الثاني "الانعكاسات السلبية لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية":

أوضحت استجابات أمهات أطفال المرحلة الابتدائية على محور الاستبانة الثاني "الانعكاسات السلبية لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية" أنهم موافقون على الانعكاسات السلبية لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية بدرجة متوسطة، إذ بلغ متوسط استجاباتهم (٣.٢٩)، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (٨): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعبارات محور الاستبانة الثاني ومرتبة تنازلياً

عبارات المحور الثاني	المتوسط	الانحراف المعياري
١. حدوث أضرار بالبصر.	٣.٧٨	١.١٤٤
٢. الانطواء / العزلة الاجتماعية.	٣.٣٥	١.٢٠٦
٣. تأثره بالشخصيات التي يراها في الألعاب الإلكترونية.	٣.٧٧	١.٠٨٦
٤. ضعف التحصيل الدراسي.	٢.٩٩	١.١٤٥
٥. إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية.	٣.٨٧	١.١٠٨
٦. قلة الالتزام بأداء الصلاة في وقتها.	٣.٤٠	١.١٣٦
٧. تشجيعه على العنف.	٣.٣٤	١.٢٤١
٨. تشوهات جسمية؛ بسبب كثرة الجلوس على جهاز الألعاب.	٢.٥٦	١.٢٤٧
٩. نسيان تناول الأغذية.	٣.١٣	١.٢٤٩
١٠. ضعف القدرة على الحوار.	٣.٠١	١.١٥١
١١. تشتت الانتباه و التركيز.	٣.٤١	١.١٤٨
١٢. حدوث أضرار نفسية: كالتوتر والقلق.	٣.٣٤	١.٢١٢
١٣. التفاعل السلبي مع أقرانه.	٣.١٦	١.١٣٣
١٤. السمنة.	٢.٩٥	١.٢٥٠

يتضح من الجدول السابق أن المتوسط الحسابي لعبارات المحور الثاني والخاص بـ"الانعكاسات السلبية لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية" يتراوح بين مستوى التأثير بدرجة كبيرة ومستوى التأثير بدرجة متوسطة، إذ حصلت العبارة "حدوث أضرار بالبصر" على أعلى متوسط حسابي (٣.٧٨) بانحراف معياري (١.١٤٤)، وتفسر هذه النتيجة بأن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية يجعلهم يركزون بصرهم على الشاشات الإلكترونية لمدة طويلة من الزمن مما يتسبب لهم في حدوث أضرار بالبصر وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة عثمان (٢٠١٨)، التي بينت أن أغلبية أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية لأكثر من ٥ ساعات في اليوم؛ مما يؤثر في صحتهم، وتركيزهم في الدراسة، ويفضل أغلبية العينة من الذكور ممارسة الألعاب الإلكترونية الحربية والقتالية؛ مما يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية، وتجعل الطفل يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه؛ مما يؤثر سلبياً في نموه الفكري والشخصي والاجتماعي، وتتفق كذلك مع نتيجة دراسة ابن الهدلق (٢٠١٣) التي بينت أنه فيما يتعلق بالآثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية فهي عديدة وصُنِّفت إلى فئات عدة: أضرار دينية، وسلوكية، وأمنية، وصحية، واجتماعية، وأكاديمية وأضرار عامة، وتتفق مع نتيجة دراسة اليعقوب (٢٠٠٩) التي بينت وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف لدى الأطفال، وأن لها دوراً في تنمية سلوك العنف لديهم، بينما حصلت العبارة "السمنة" على أقل متوسط حسابي (٢.٩٥)، وأعلى انحراف معياري (١.٢٥٠)، وتفسر هذه النتيجة بأن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية يجعلهم يفقدون الشهية في الأكل مما يقلل من تسبب هذه الألعاب في أصابتهم بالسمنة.

ثالثاً: الإجابة عن التساؤل الثالث الذي ينص على: ما دور أمهات أطفال المرحلة الابتدائية في التعامل مع انعكاسات ممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفالهن؟

٣. النتائج الخاصة باستجابات أفراد العينة مجملة على محور الاستبانة الثالث "دور الأمهات في التعامل مع انعكاسات ممارسة الألعاب الالكترونية على أطفالهن":

أوضحت استجابات أمهات أطفال المرحلة الابتدائية على محور الاستبانة الثالث "دور الأمهات في التعامل مع انعكاسات ممارسة الألعاب الالكترونية على أطفالهن" أنهن موافقات

على دور الأمهات في التعامل مع انعكاسات ممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفالهن بدرجة كبيرة، إذ بلغ متوسط استجاباتهن (٣.٦٤)، والجدول التالي يوضح ذلك :

جدول (٩): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعبارات محور الاستبانة الثالث ومرتبة تنازلياً

عبارات المحور الثالث	المتوسط	الانحراف المعياري
١. توفير نشاطات أخرى لإشغال الطفل عن ممارسة الألعاب الإلكترونية (رحلات/ قراءة قصص/ ...).	٣.٦٥	٠.٩٤٢
٢. تذكير الطفل بأهمية الرقابة الذاتية عند ممارسة الألعاب الإلكترونية.	٤.١٢	٠.٩٢١
٣. قصر ممارسة الألعاب الإلكترونية على عطلة نهاية الأسبوع.	٣.٨٣	١.٠٣٨
٤. تحديد زمن معين لممارسة الألعاب الإلكترونية.	٤.٠١	١.٠٤٨
٥. مشاركة طفلك في ممارسة الألعاب الإلكترونية.	٣.٢٤	١.٢٦٢
٦. الجلوس مع طفلك أثناء ممارسته للألعاب الإلكترونية.	٣.٣٥	١.١٨٨
٧. الحوار مع طفلك حول ما تتضمنه الألعاب الإلكترونية من أفكار.	٣.٦١	١.١١٩
٨. توجيه طلفك في كيفية ممارسة الألعاب الإلكترونية بطريقة آمنة.	٣.٧٨	١.١٠٥
٩. قراءة بيانات أي لعبة قبل شرائها لطفلك.	٣.٤٧	١.٢٢٢
١٠. مراقبة طفلك أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.	٣.٦٦	١.١٣٢
١١. تخصيص وقت للاجتماع الأسبوعي بأفراد الأسرة للحوار والحديث بعيدا عن استخدام الأجهزة الإلكترونية.	٣.٥٥	١.٢٠٠
١٢. البحث عن وسائل لفلترة الألعاب الضارة.	٣.٥٩	١.١٤٠
١٣. إشراك الأطفال في أندية رياضية أو مكتبات ثقافية لشغل وقتهم بالمفيد.	٣.٤١	١.٢٩٧

يتضح من الجدول السابق أن المتوسط الحسابي لعبارات المحور الثالث والخاص بـ"دور الأمهات في التعامل مع انعكاسات ممارسة الألعاب الالكترونية على أطفالهن" يتراوح بين مستوى التأثير بدرجة كبيرة ومستوى التأثير بدرجة متوسطة، إذ حصلت العبارة "تذكير الطفل بأهمية الرقابة الذاتية عند ممارسة الألعاب الإلكترونية" على أعلى متوسط حسابي (٤.١٢) وأقل انحراف معياري (٠.٩٢١)، وتفسر هذه النتيجة بأن الأمهات يحرصن على توعية أطفالهن بمخاطر ممارسة الألعاب الإلكترونية، ولذلك نجد أبرز أدوارهن تتمثل في تذكير الطفل بأهمية الرقابة الذاتية عند ممارسة الألعاب الإلكترونية، بينما حصلت العبارة "مشاركة طفلك في ممارسة الألعاب الإلكترونية" على أقل متوسط حسابي (٣.٢٤) بانحراف معياري (١.٢٦٢)، وجاءت في المرتبة الأخيرة بدرجة متوسطة، وتفسر هذه النتيجة بأن الأمهات لا

يجدن الوقت الكافي نسبة لمهامهن الأسرية في مشاركة أطفالهن في الألعاب الإلكترونية؛ مما قلل من دورهن في هذه المشاركة.

٤. الفروق بين استجابات أفراد العينة على الاستبانة مجملة ومحاورها الفرعية حسب متغير الوظيفة:

للكشف عن الدلالة الإحصائية للفروق بين متوسطات استجابات أمهات أطفال المرحلة الابتدائية حسب متغير الوظيفة استُخدِم اختبار مان وتني (*Z*): *Mann-Whitney*، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (١٠): نتائج اختبار (*Z*) بين متوسطات أفراد العين حسب متغير الوظيفة

المحاور	فئات المتغير	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة (Z) ومستوي الدلالة
المحور الأول	موظفة	١١٦.٤٦	١١٧٦٢.٥٠	-٠.٦١٢ ٠.٥٤٠ غير دالة
	ربة منزل	١١١.١١	١٣٨٨٨.٥٠	
المحور الثاني	موظفة	١٢٤.١٦	١٢٥٤٠.٥٠	-٢.٢٠٥ ٠.٠٢٧ دالة
	ربة منزل	١٠٤.٨٨	١٣١١٠.٥٠	
المحور الثالث	موظفة	١٢٠.١٧	١٢١٣٧.٥٠	-١.٣٨٢ ٠.١٦٧ غير دالة
	ربة منزل	١٠٨.١١	١٣٥١٣.٥٠	
الاستبانة	موظفة	١٢٥.٦٥	١٢٦٩١.٠٠	-٢.٥١٣ ٠.٠١٢ دالة
	ربة منزل	١٠٣.٦٨	١٢٩٦٠.٠٠	

يتضح من الجدول السابق أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين استجابات أمهات أطفال المرحلة الابتدائية -حسب متغير الوظيفة- على المحورين الأول والثالث، بينما توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين استجابات أمهات أطفال المرحلة الابتدائية على الاستبانة بصورة مجملة، ويتضح من الجدول السابق وجود فروق دالة إحصائيا بني استجابات أمهات أطفال المرحلة الابتدائية -حسب متغير الوظيفة- على محور الاستبانة الثاني: الانعكاسات السلبية لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، إذ جاءت قيمة مان-وتني *(Z)* (-٢.٢٠٥)، وهي قيمة دالة عند مستوى دلالة (٠.٠٥) وقد كانت الفروق في اتجاه أمهات أطفال المرحلة الابتدائية (الموظفات)، إذ كان متوسط درجات استجاباتهم هو الأعلى، وتفسر هذه النتيجة بأن الأمهات الموظفات يكنّ أكثر وعيا بالتأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية في أطفالهن من واقع استفادتهن من تجارب زميلاتهن في العمل، ولذلك نجد دورهن مرتفعا في توعية أطفالهن بالآثار السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية.

٥. الفروق بين استجابات أفراد العينة على الاستبانة مجملة، ومحاورها الفرعية حسب متغير الحالة الاجتماعية:

للكشف عن الدلالة الإحصائية للفروق بين متوسطات استجابات أمهات أطفال المرحلة الابتدائية حسب متغير الحالة الاجتماعية استُخدِم اختبار مان وتني (*Z*): *Mann- Whitney*، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (١١): نتائج اختبار (*Z*) بين متوسطات أفراد العين حسب متغير الحالة الاجتماعية

المحاور	فئات المتغير	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة (Z) ومستوي الدلالة
المحور الأول	متزوجة	١١١.٤٧	٢٣٦٣٢.٠٠	١.٨١٦-
	مطلقة / أرملة	١٤٤.٢١	٢٠١٩.٠٠	٠.٠٦٩ غير دالة
المحور الثاني	متزوجة	١١٣.٧٤	٢٤١١٢.٠٠	٠.٢١١-
	مطلقة / أرملة	١٠٩.٩٣	١٥٣٩.٠٠	٠.٨٣٣ غير دالة
المحور الثالث	متزوجة	١١٢.٤٦	٢٣٨٤٢.٠٠	٠.٩٣٠-
	مطلقة / أرملة	١٢٩.٢١	١٨٠٩.٠٠	٠.٣٥٢ غير دالة
الاستبانة	متزوجة	١١٢.٠٦	٢٣٧٥٦.٥٠	١.٢٩٠-
	مطلقة / أرملة	١٣٥.٣٢	١٨٩٤.٥٠	٠.١٩٧ غير دالة

يتضح من الجدول السابق أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين استجابات أمهات أطفال المرحلة الابتدائية –حسب متغير الحالة الاجتماعية –على الاستبانة بصورة مجملة، وكذلك على جميع المحاور.

وتفسر هذه النتيجة بأن غالبية عينة الدراسة متزوجات مما جعلهن متجانسات من حيث الحالة الاجتماعية، الأمر الذي قلل من الفروقات فيما بينهن باختلاف متغير الحالة الاجتماعية.

٦. الفروق بين استجابات أفراد العينة على الاستبانة مجملة ومحاورها الفرعية حسب متغير المؤهل:

للكشف عن الدلالة الإحصائية للفروق بين متوسطات استجابات أمهات أطفال المرحلة الابتدائية حسب متغير المؤهل استُخدِم اختبار كروسكالواليز " (*Kruskal–Wallis Test*) ، والجدول التالي يوضح ذلك :

جدول (١٢): نتائج اختبار (كروسكالواليز) بين متوسطات أفراد العين حسب متغير المؤهل

المحاور	فئات المتغير	العينة	متوسط الرتب	قيمة (كا٢) ومستوي الدلالة
المحور الأول	ثانوي أو أقل	٥٧	١٢٠.٩٨	٤.١٣٠ ٠.١٢٧ غير دالة
	جامعي	١٤٧	١٠٧.٥٤	
	دراسات عليا	٢٢	١٣٣.٩٥	
المحور الثاني	ثانوي أو أقل	٥٧	٩٩.٤٦	٤.١٣٩ ٠.١٢٦ غير دالة
	جامعي	١٤٧	١١٦.٧١	
	دراسات عليا	٢٢	١٢٨.٤٥	
المحور الثالث	ثانوي أو أقل	٥٧	١١٤.٨٧	٠.٦٥٤ ٠.٧٢١ غير دالة
	جامعي	١٤٧	١١٤.٥٧	
	دراسات عليا	٢٢	١٠٢.٨٢	
الاستبانة	ثانوي أو أقل	٥٧	١٠٨.٢٠	١.٣٤٢ ٠.٥١١ غير دالة
	جامعي	١٤٧	١١٣.٥٠	
	دراسات عليا	٢٢	١٢٧.٢٠	

يتضح من الجدول السابق أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين استجابات أمهات أطفال المرحلة الابتدائية –حسب متغير المؤهل– على الاستبانة بصورة مجملة، وكذلك على جميع المحاور.

وتفسر هذه النتيجة بأن غالبية عينة الدراسة جامعيات مما جعلهن متجانسات من حيث المؤهل الأمر الذي قلل من الفروقات فيما بينهن باختلاف متغير المؤهل.

٧. الفروق بين استجابات أفراد العينة على الاستبانة مجملة ومحاورها الفرعية حسب متغير عدد أطفالك في المرحلة الابتدائية:

للكشف عن الدلالة الإحصائية للفروق بين متوسطات استجابات أمهات أطفال المرحلة الابتدائية حسب متغير عدد أطفالك في المرحلة الابتدائية استُخدِم اختبار كروسكالواليز (*Kruskal Wallis Test*)، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (١٣): نتائج اختبار (كروسكالواليز) بين متوسطات أفراد العين حسب متغير عدد أطفالك في المرحلة الابتدائية

المحاور	فئات المتغير	العينة	متوسط الرتب	قيمة (كا٢) ومستوي الدلالة
المحور الأول	واحد	١٠٨	١١٤.٢٦	٠.٢٦٢ ٠.٨٧٧ غير دالة
	اثنان	٨١	١١٤.٧٧	
	ثلاثة فأكثر	٣٧	١٠٨.٥٠	
المحور الثاني	واحد	١٠٨	١٠٦.٨٤	٢.٤٨٠ ٠.٢٨٩ غير دالة
	اثنان	٨١	١١٧.٢٥	
	ثلاثة فأكثر	٣٧	١٢٤.٧٣	
المحور الثالث	واحد	١٠٨	١١٠.١٩	١.٢٨٣ ٠.٥٢٧ غير دالة
	اثنان	٨١	١٢٠.٠٥	
	ثلاثة فأكثر	٣٧	١٠٨.٨٤	
الاستبانة	واحد	١٠٨	١٠٨.٩٤	١.٥٠٩ ٠.٤٧٠ غير دالة
	اثنان	٨١	١٢٠.٥٦	
	ثلاثة فأكثر	٣٧	١١١.٣٨	

يتضح من الجدول السابق أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين استجابات أمهات أطفال المرحلة الابتدائية –حسب متغير عدد أطفالك في المرحلة الابتدائية– على الاستبانة بصورة مجملة، وكذلك على جميع المحاور.

وتفسر هذه النتيجة بأن غالبية عينة الدراسة عدد أطفالهن واحد في المرحلة الابتدائية مما جعلهن متجانسات من حيث عدد الأطفال في المرحلة الابتدائية، الأمر الذي قلل من الفروقات فيما بينهن باختلاف هذا المتغير.

توصيات الدراسة:

على ضوء النتائج التي أسفرت عنها الدراسة الميدانية، توصي الباحثة بما يلي:

- **حث الأمهات على تشجيع أطفالهن على اللعب الحركي واستخدام حواسه المختلفة، وعدم حصر اللعب إلكترونياً.**
- **العمل على خلق أنشطة بديلة لجذب انتباه الأطفال من إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية.**
- **حث الأمهات على تخصيص جزء من وقتهن لمشاركة أطفالهن في ممارسة الألعاب الإلكترونية.**
- **توعية الأمهات بخطورة بعض الألعاب الإلكترونية، وخاصة ما يتسم منها بالعنف، وتوعيتهم بخطورة قضاء أوقات طويلة أمام الألعاب الإلكترونية على صحة الأطفال الجسمية والنفسة والاجتماعية.**
- **تحديد أوقات مناسبة للأطفال في استخدام الألعاب الإلكترونية، والتي لا تتجاوز ساعتين في اليوم حدًّا أقصى.**
- **اختيار الألعاب التي تناسب عمر الطفل، وجنسه التي تعود بالفائدة والمنفعة له.**
- **اختيار الألعاب التي تساعد على تنمية قدرات الأطفال التي تساعد على تطوير مهاراتهم التربوية والتعليمة.**

واستكمالاً لهذا المسار، وفي ضوء ما اقتصرت عليه الدراسة من محددات، تقترح الباحثة إجراء دراسات عن:

- **إجراء دراسات حول العوامل التي تؤثر في دور الأمهات تجاه ممارسة أطفالهن للألعاب الإلكترونية.**
- **إجراء دراسات حول العنف الناجم من الألعاب الإلكترونية؛ لتحديد المشكلة ومعالجتها علمياً.**
- **إجراء دراسات حول دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات الأطفال ومهاراتهم.**

المراجع

ابن الهدلق، عبد الله بن عبد العزيز (٢٠١٣). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. *مجلة القراءة والمعرفة*، ١٣٨، ١٥٥-٢١٢.

إسماعيل، محمود حسن (١٩٩٦). *مناهج البحث في إعلام الطفل*. القاهرة: دار النشر للجامعات.

بقلاوة، داليا محمود (٢٠١١). *فاعلية تطوير ألعاب تعليمية إلكترونية في تنمية التفكير الإبداعي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية*. رسالة ماجستير، كلية التربية- جامعة بور سعيد، مصر.

بلمهدي، فتيحة (٢٠١٤). علاقة التحصيل الدراسي واستعمال الألعاب الإلكترونية لدى عينة الأطفال. *مجلة الحكمة للدراسات التربوية والنفسية*، ٢٩، ٣١٤-٣٢٧.

الجوهري، إسماعيل بن حماد (١٩٧٩). *الصحاح تاج اللغة وصحاح العربية*. بيروت: دار العلم للملايين.

حجازي، آندي محمد حسن (٢٠١٠). دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه. *مجلة الطفولة العربية*، ٤٣(١١)، ٦٦-١٠١.

حسن، أماني عبد التواب (٢٠١٧). تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال: دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية. *مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية*،٣(٢٥)،٢٥٣-٢٣٠.

حوامد، باسم علي، وآخرون (٢٠٠٦). وسائل الإعلام والطفولة. الأردن، دار جرير للنشر والتوزيع.

الدفتار، خديجة إسماعيل (٢٠١٤). فاعلية استخدام ألعاب إلكترونية في تنمية بعض عادات العقل لدى طفل ما قبل المدرسة. *مجلة البحث العلمي*، ١٥(٢)، ١-٢٥.

الزيودي، ماجد محمد (٢٠١٥). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. *مجلة جامعة طيبة التربوية*، ١٠(١)، ١٥-٣٠.

الشحروري، مها حسني (٢٠٠٨). الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة. الأردن: دار المسيرة.

الصوالحة، علي سليمان (٢٠١٦). علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة. *مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية*، ١٦(٤)، ١٦٦-١٩٦.

عباس، رنا فاضل (٢٠١٨). الألعاب الإلكترونية وأثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة. *مجلة البحوث التربوية والنفسية*، ٥٩، ٣٠٣-٣٢٩.

عبدالعزيز، فاطمة سامي (٢٠١١). المخاطر الناجمة من الألعاب الإلكترونية التي يمارسها طفل الروضة وأساليب الوقاية منها. *مجلة كلية التربية*، ٤٣، ٦٠١-٦٥٦.

عثمان، أماني خميس (٢٠١٨). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا. *مجلة كلية التربية*، ١(٣٤)، ١٢٦-١٦٠.

العجمي، عبد الله عوض (٢٠١٧، مارس). تأثير الألعاب الإلكترونية في التكوين العقدي لدى الناشئة. *مجلة الشريعة والدراسات الإسلامية*، ٣٢(١٠٨)، ١٥٨-١٩٣.

العساف، صالح بن حمد (١٩٩٥). *المدخل الى البحث في العلوم السلوكية*. الرياض: دار الزهراء.

علي، أحمد بن محمد (د.ت). *المصباح المنير*. بيروت: المكتبة العلمية.

الفرحان، لمياء إبراهيم (٢٠١٧). استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية والإشباعات المتحققة: دراسة ميدانية على عينة من الأمهات في دولة الكويت. *مجلة دراسات الطفولة*، ٧٦ (٢٠)، ٩٥-١٠٨.

فلية، فاروق عبده؛ والزكي، أحمد عبدالفتاح (٢٠٠٤). *معجم مصطلحات التربية لفظاً واصطلاحاً*. مصر: دار الوفاء للطباعة والنشر.

قاسم، محمود الحاج (٢٠١٣). أضرار الألعاب الإلكترونية والكومبيوتر على الأطفال وكيفية الاتقاء منها. *مجلة موصليات*، ٤٨،٤٤-٥٣.

قويدر، مريم (٢٠١٢). *أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة*. رسالة ماجستير، كلية العلوم السياسية والاعلام- جامعة الجزائر، الجزائر.

محمود، خالد صلاح (٢٠١٨). الطفل العربي والألعاب الإلكترونية القاتلة: دراسة تحليلية. *مجلة الطفولة والتنمية*، ٣٢، ٢١-٥٤.

مرسي، محمد (٢٠٠١). *الإدارة التعليمية وأصولها وتطبيقاتها*. القاهرة: عالم الكتب.

مطاوع، ضياء الدين (٢٠٠٠م). فعالية الألعاب الكمبيوترية في تحصيل التلاميذ معسري القراء الديسلكسيا لمفاهيم العلوم بالمرحلة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، *مجلة رسالة الخليج العربي*، ٧٧، ١٣٩-١٩٩.

معوض، ربى عبد المطلوب (٢٠١٦، ديسمبر). أثر اللعب بألعاب الأجهزة اللوحية على مهارة حل المشكلات لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة. *المجلة التربوية*، ١٢١(٣١)، ٢١١-٢٣٦.

نايف، وسام سالم (٢٠١٥).*تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال*. بابل، مجموعة حق. متاح بتاريخ ٦ديسمبر ٢٠١٩. تم الاسترجاع من موقع https://alnamaa.org/wp-content/uploads/2016/07/تاثير-الالعاب-الالكترونيةpdf..

نمرود، بشير (٢٠٠٨). *ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (١٢-١٥سنة) -القطاع العام- دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس*. رسالة ماجستير، جامعة الجزائر.

همال، فاطمة (٢٠١٢). *الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري*. رسالة ماجستير، كلية العلوم- جامعة الحاج لحضر، الجزائر.

اليعقوب، علي محمد (٢٠٠٩). دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت. *مستقبل التربية العربية*، ٥٨(١٦)، ٢١٩-٢٥٦.

المراجع الأجنبية:

Linder, J. &Walsh, D. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27(1),5-22.

Yuji, H. (1996). Computer games and information-processing skills. *Perceptual and Motor Skills*, 83, 643-647.