تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الأطفال فى المجتمع المصرى
دراسة ميدانية على عينة من أولياء أمور بعض الأطفال فى المرحلة العمرية من 6الى 12 سنة

د/ انجى خيرت حمزة
قسم علم الاجتماع – كلية الآداب جامعة طنطا

تتبلور مشكلة الدراسة الراهنة فى التعرف على تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الاطفال فى المجتمع المصرى من خلال استطلاع رأى عينة من أولياء أمور الأطفال فى المرحلة العمرية من 6–الى 12 سنة ، للكشف عن مدى تأثير هذة الالعاب على سلوك أطفالهم ، فى ظل التطور الكبير الذى شهدتة تكنولوجيا المعلومات ، واستخدام الوسائل الالكترونية الحديثة عبر شبكات الانترنت التى تبث هذة الالعاب.

وتمت معالجة الظاهرة فى ضوء رؤية نظرية تتمثل النظرية البنائية التى ترى أهمية التنشية الاجتماعية فى التاثير على سلوك الطفل .

وتندرج الدراسة الراهنة ضمن ضمن الدراسات الوصفية حيث اعتمدت الباحثة على منهج المسح الاجتماعى بالعينة للكشف عن تأشر الالعاب الالكترونية على سلوك الاطفال فى المجتمع المصرى

واستخدمت الباحثةأداة الاستبيان بأعتبارها من الادوات المناسبة للمسوح الاجتماعية.

ولقد جاءت نتائج الدراسة الميدانية لتؤكد على التاثير الكبير الذى تمارسة الألعاب الالكترونية فى تشكيل سلوك الأطفال .

الكلمات المفتاحية :–
الالعاب الالكترونية –الاطفال

مقدمـة :

تعد مرحلة الطفولة من أهم المراحل العمرية التى يمر بها الإنسان من الميلاد حتى البلوغ ، فهى بمثابة الركيزة الأساسية للبناء السليم والمتكامل للطفل وعلى كافة المستويات المهارية والبدنية والمعرفية والنفسية والوجدانية ، كما أنها تؤثر على سلوكه وشخصيته بكل أبعادها إلا أن الإهتمام بتنمية القدرات البدنية والحركية والسلوكية لدى الأطفال أصبحت من الأمور التى يهتم بها العلم الحديث من خلال العلاقة الوثيقة بينها وبين تطور الإنسان ، لذلك فإن هذا الإهتمام يتطلب إعداداً متكاملاً من مرحلة الطفولة المبكرة حتى الوصول إلى أعلى المستويات وفى جميع النواحى العقلية والنفسية والمهارية والوجدانية والبدنية ، وفى ظل هذه التغيرات التكنولوجية الحديثة والمعلوماتية وتأثيرها على الفرد والمجتمع ، يجد الأفراد أنفسهم يتعاملون تلقائياً مع هذا الكم الهائل من المعلومات ، والأطفال هم أكثر الشرائح الإجتماعية حساسية تنمو فى محيط تقنى ثقافى جديد قد ينافس الآباء والمربين فى التنشئة الإجتماعية والتثقيف ، وبذلك تحاول الدول المتقدمة خلق حاجات ترفيهية يوم بعد يوم وما على بلداننا العربية إلا إستهلاكها ، فهم وبشكل خاص يستهدفون فئة الأطفال لكونهم الفئة الأكثر تأثراً بالمنتجات الثقافية والفكرية الترفيهية الغربية ، ومن بين هذه الوسائل الترفيهية الحديثة التى لاقت رواجاً فى السنوات الأخيرة الألعاب الإلكترونية المستندة إلى تكنولوجيا الحاسوب الرقمية . (1)

ومع شيوع استخدام الألعاب الإلكترونية أصبحنا لا نجد مركزاً للألعاب أو الترفيه يخلو منها ، بل لا نكاد نجد منزلاً خالياً منها ، مما جعلها متاحة للجميع وخاصةً الأطفال بتشجيع من الآباء أحياناً ، أو من أقرانهم على استخدامها ، وتبادل الأقراص المدمجة الخاصة بها أحياناً أخرى ، وتحتوى هذه الألعاب على محاكاة لألعاب حقيقية ككرة القدم وسباق السيارات والمصارعة والملاكمة ، أو بعض الألعاب الخيالية كغزو الفضاء وحرب النجوم ، وفى أى منها يقوم اللاعب بالتحكم ببعض عناصر اللعبة ، كالأسلحة المستخدمة وتوجيهها وإطلاقها أو إختيار اللاعبين أو المحاربين وتشكيلهم ووضع خطة لهم ، ودور لكل منهم ثم توجيههم والمحافظة على سلامتهم وإلحاق الهزيمة بخصومهم . (2)

إن هذا الإنتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وزيادة الساعات التى يقضيها الأطفال فى اللعب بدأ يثير إهتمام علماء النفس والإجتماع والتربية حول آثارها سواء النفسية أو الإجتماعية ، وأصبح هذا الموضوع مثار جدل قائم بين العلماء فيما يخص سلبياتها وإيجابياتها ، فاللعبة الإلكترونية ليست تسلية بريئة بل هى وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة ومرمزة يهدف المرسل من خلالها إلى تحقيق أهداف وغايات ثقافية وسياسية ودينية ، فقواعد اللعبة تفرض

على اللاعب تقمص الشخصية المفروضة عليه والإنغماس فى واقع معين من الحرب الفكرية أو العسكرية أو الثقافية أو الأيديولوجية كما تكمن الخطورة أيضاً فى إمكانية تقريب اللاعب بين الخيال والواقع إلى درجة أنه يحاول تطبيق مضامين هذه الألعاب فى حياته اليومية مما يعنى تنميط السلوك على النحو الذى يرغب فيه صانعوا هذه الألعاب . [3]

ومن هنا تأتى أهمية الدراسة الراهنة حيث تسعى الباحثة لمحاولة التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال فى المجتمع المصرى ، حيث أصبحت هذه الألعاب المستوردة من الغرب والتى أصبحت متوفرة وبسهولة عبر شبكة الإنترنت أحد أهم وسائل الغزو الثقافى التى تؤثر على السلوك الإجتماعى للأطفال .

أولاً : الدراسات السابقة

على حد علم الباحثة فإن هناك العديد من البحوث والدراسات السابقة التى إقتربت من موضوع الدراسة الراهنة ، لكنها فى أغلبها انصبت على مجتمعات أخرى غير المجتمع المصرى ، هذا من ناحية ، ومن ناحية أخرى فهى دراسات تنتمى إلى فروع أخرى غير علم الإجتماع حيث جاءت فى مجال التربية وعلم النفس ، ورغم ذلك ترى الباحثة أنها سوف تستفيد من عرض هذه البحوث والدراسات التى إقتربت من موضوع الدراسة الراهنة بشكل أو بآخر فى صياغة مشكلة بحثها وأيضاً الإستفادة من طرق ومناهج البحث والنتائج التى توصلت إليها هذه الدراسات التى إقتربت من موضوع الدراسة الراهنة بشكل أو بآخر على النحو التالى :-

1- دراسة العنف فى الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدوانى لدى تلاميذ المدارس الإبتدائى :- [4]

هدفت هذه الدراسة إلى :

أ- الكشف عن تلاميذ المرحلة الإبتدائية الممارسين للألعاب الإلكترونية و **(Play Station)**

ب- الكشف عن السلوك العدوانى لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية .

ت- الكشف عن العلاقة بين سلوك الممارسين للألعاب الإلكترونية والسلوك العدوانى من تلاميذ المرحلة الإبتدائية .

بلغ حجم عينة البحث (430) تلميذاً من المدارس الإبتدائية للبنين ، وقد قامت الباحثة ببناء مقياس الكشف عن التلاميذ الممارسين للألعاب الإلكترونية .

وقد توصلت الباحثة إلى جملة من الإستنتاجات أهمها أن :

- هناك علاقة بين السلوك العدوانى وممارسة اللعبة لدى أفراد عينة البحث .

2- دراسة أثر الإفراط فى ممارسة الألعاب الإلكترونية على تنشئة الطفل الأسرية والدينية من وجهة نظر الأمهات فى محافظة الرس نموذجاً . [5]

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على أثر الإفراط فى ممارسة الألعاب الإلكترونية على تنشئة الطفل الأسرية والدينية ، ولتحقيق ذلك إعتمدت الدراسة على منهج المسح الإجتماعى ، واستخدمت أداة الإستبيان لجميع البيانات ، حيث تم تطبيق الدراسة على روضات محافظة الرس ، وبلغ عدد العينة (310) من أمهات الأطفال المسجلين بالروضات واللاتى يمارس أطفالهن الألعاب الإلكترونية ، وتم إختيارهن بأسلوب طبقى ، وبأسلوب العينة متعددة المراحل ، لتمثل جميع إتجاهات المحافظة الخمسة .

وقد توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج أهمها :-

- إن ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية بإفراط يضعف من هدف الأم الإجتماعى المتعلق بإلتزام طفلها لأدب الحديث مع الآخرين فى ظل المعاملة الشديدة له من قِبل الوالدين ، وتبين أن إعتدال الوالدين بمعاملة الطفل يقلل من الأثر السلبى للألعاب الإلكترونية ، ويرفع معدل إلتزام الطفل بأدب الحديث مع الآخرين .
- إن إفراط الطفل فى ممارسة الألعاب الإلكترونية يضعف من مبدئه الأخلاقى المتعلق بتجنب الضرب عندما يقل عدد الأخوة الذين يعيشون معه داخل الأسرة ، وتبين أنه عندما يزداد عدد الأخوة يقل الأثر السلبى للألعاب الإلكترونية ، ويرتفع معدل حرص الطفل على تجنب الضرب .

3- دراسة دور الألعاب الإلكترونية فى نمو الطفل وتعلمه . [6]

تهدف الدراسة إلى تحرى دور الألعاب الإلكترونية فى نمو وتعلم الطفل ، ومن أجل تحقيق هذا الهدف استخدمت الدراسة المنهج النوعى فى البحث بإستخدام أسلوب جمع البيانات من الدراسات ذات العلاقة وتحليل مضمون ونتائج تلك الدراسات . وبناءاً على ذلك فقد تعددت محاور الدراسة ، متنقلة بين الكشف عن دور الألعاب الإلكترونية فى شخصية الطفل وسماته ، والتى بدا منها النشاط والتواصلية وتقبل التكنولوجيا وعدم التسامح مع الطرق التقليدية فى التعلم ، ومن ثم ، أظهرت الدراسة دور تلك الألعاب الإيجابى فى تنشئة الطفل كواحدة من أدوات التنشئة إذا ما استخدمت بطريقة موجهة ومنتظمة ، وكشف أهمية إستخدام الألعاب الإلكترونية فى التعليم كتقنية حديثة هادفة تعمل على زيادة المتعة والدافعية فى التعلم ، وتوفير الوقت والجهد فى عملية التعليم والمساعدة على تطوير التفكير .

4- أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الإنفعالى لدى الأطفال "مرحلة الطفولة المتوسطة" فى الأردن : [7]

هدفت هذه الدراسة إلى إستقصاء أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الإنفعالى لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة فى الأردن .

ولتحقيق هذا الهدف تم إختيار أفراد الدراسة من طلبة الصف الخامس الإبتدائى ذكوراً وإناثاً . حيث بلغ عدد أفراد الدراسة (75) طالباً وطالبة قُسمت إلى مجموعتين ، مجموعة تلعب ألعاباً موجهة ومجموعة تلعب ألعاباً غير موجهة ، ومجموعة ضابطة بلغ عدد أفرادها (39) طالباً وطالبة .

أظهرت نتائج الدراسة أن هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية على مقياس العمليات المعرفية الكلى.

كما أن هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية على بًعد إتخاذ القرار لصالح ذكور المجموعة غير الموجهة .

كما كشفت هذه الدراسة عن أن هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية للذكاء الإنفعالى الكلى لصالح المجموعة غير الموجهة ، كما تبين أن هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية فى الدرجات على المقياس تبعاً للجندر ولصالح الإناث .

وهناك فروقاً ذات دلالة إحصائية على بُعد بين الأشخاص تبعاً لمتغير المجموعة لصالح المجموعة غير الموجهة ، وفروقاً ذات دلالة إحصائية على بُعد بين الأشخاص تبعاً لمتغير الجذر لصالح الإناث . كما أن هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية لمتغير المجموعة لصالح المجموعة غير الموجهة .

5- تأثير ألعاب الفيديو على رسوم الأطفال فى مرحلة الطفولة المتأخرة : [8]

هدفت الدراسة للتعرف على ألعاب الفيديو (Video Games) ، النشأة والتاريخ :

وتحديد التأثيرات الإيجابية لألعاب الفيديو على رسوم الأطفال وتحديد التأثيرات السلبية لألعاب الفيديو على رسوم الأطفال .

واستخدمت الباحثة المنهج الوصفى التحليلى ، وذلك من خلال رسوم الأطفال للكشف عن تأثير ألعاب الفيديو على رسومات الأطفال ، ويكون ذلك من خلال ملاحظة العناصر والموجزات الشكلية فى رسوم الأطفال ، كذلك دراسة الرسومات المتأثرة بألعاب الفيديو بواسطة أداة تحليل تم تحكيمها من قبل متخصصين فى التربية الفنية .

وتوصلت الدراسة للنتائج التالية :

ملاحظة إكساب ألعاب الفيديو مخزون بصرى كبير للتعبير فى رسوماتهم وإهتمامهم بتفاصيل الأشكال المرسومة .

تتميز ألعاب الفيديو بالسرعة وبعنصر الحركة ومؤثراتها المتنوعة وينعكس ذلك على رسومات الأطفال وبنسبة كبيرة جداً .

تعطى ألعاب الفيديو للطفل إنفتاحاً إدراكياً وخبرات تراكمية فى تصويره لكثير من الأحداث فى الرسم .

وجود عدد من رموز العنف والقتل والسرقة فى رسوم الطفل الناتج عن ممارسته لألعاب الفيديو ذات المحتوى العنيف والذى لا يناسب أعمارهم ولا قدراتهم .

6- الألعاب الإلكترونية غير الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها فى الطفل الجزائرى : [9]

هدفت الدراسة إلى التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية فى الطفل الجزائرى وفقاً لعلاقته بتكنولوجيا الإعلام الحديثة .

وتوصلت إلى النتائج التالية :

- اصطبغ تأثير الألعاب الإلكترونية بصبغة السلبى أكثر من الإيجابى فى جوانب مهمة فى تكوين معالم الطفل الجزائرى وتنشئته العقلية والنفسية .
- استهوت مضامين هذه الألعاب ميول الطفل الجزائرى وإهتماماته .
- لتصميم الفنى والشكلى لهذه الألعاب دوراً كبيراً فى تحقيق رواجها والإهتمام بها .
- هناك فروق ذات دلالة إحصائية لتأثر الطفل الجزائرى بالألعاب الإلكترونية وفق متغيرى الجنس والسن .
- إن الوسائط الإعلامية الجديدة شكلت البيئة المثالية لنمو فطريات هذه الألعاب النافعة منها والضارة لدى الطفل الجزائرى .

7- دراسة أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال : [10]

سعت الدراسة للتعرف على أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين المتدرسين فى المرحلة الإبتدائية فى الجزائر العاصمة .

وتدخل هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التى تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع والظواهر الإجتماعية ، من خلال توجهها الميدانى فى دراسة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل ، مستخدمة فى ذلك أسلوب المسح التربوى وأدوات كمية وإحصائية لجمع البيانات وتحليلها مثل الإستبيان والمقابلة والملاحظة.

وتوصلت الدراسة لنتيجة رئيسية وهى التأثير السلبى للألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال .

8- دراسة علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدوانى والسلوك الإجتماعى لدى أطفال الروضة : [11]

هدفت الدراسة إلى الكشف عن علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدوانى والسلوك الإجتماعى لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور فى العاصمة عمان ، ولتحقيق

أهداف الدراسة أعدت استبانة من قبل الباحثين مكونة من محورين السلوك العدوانى ، والسلوك الإجتماعى ، ووزعت على عينة مسحية مكونة من (100) ولى أمر من أولياء أمور أطفال الروضة فى عمان .

وأظهرت الدراسة النتائج الآتية :

وجود فروق ذات دلالة إحصائية لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة ولصالح السلوك العدوانى لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور ، وكذلك أظهرت نتائج الدراسة عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك الإجتماعى لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور . وأوصت الدراسة بتثقيف الوالدين لمعرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ، وأيضاً توعية الأطفال وإرشادهم لمعرفة أضرار الألعاب الإلكترونية العنيفة التى تترك آثاراً على سلوك الأطفال .

9- دراسة أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسى للتلميذ الجزائرى : [12]

تهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسى للتلميذ الجزائرى من خلال إجراءدراسة ميدانية على عينة من الأولياء بمدينة أم البواقى ، حيث إعتمدت على المنهج المسحى وطريقة المسح بالعينة ، كما تمت الإستعانة بإستخدام أداة من أدوات جمع البيانات المتمثلة فى إستمارة الإستبيان ، وعليه فقد إختبرت (100) مفرده من أولياء الأمور بمدينة أم البواقى ذكوراً وإناثاً كعينة قصدية ، وفى الأخير توصلت الدراسة إلى نتائج أهمها :

- أن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدافع التسلية والترفيه من منظور أولياء الأمور .
- إن أغلبهم يفضلون ألعاب المغامرة من منظور عينة من أولياء الأمور .
- الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر على التحصيل الدراسى للتلميذ ويرجع ذلك إلى الإفراط فى إستخدام الألعاب .

10- دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال : [13]

هدفت الدراسة الحالية إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر أولياء أمور الأطفال للفئات العمرية من 7 – 15 سنة ، وهذه الدراسة تم تطبيقها على (50) شريحة من أولياء الأمور الموظفين فى دوائر حكومية سواء كان الأب أو الأم ، ولهذا الغرض تم إعداد إستبانة مكونة من (45) فقرة ، (40) فقرة تخص المعلومات السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية و (5) فقرات تخص المعلومات الإيجابية المكتسبة من ممارسة هذه الألعاب .

وتعتبر هذه الدراسة من البحوث الوصفية التحليلية التى تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع والظواهر الإجتماعية ، من خلال توجهها الميدانى لدراسة تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال .

وتوصلت الدراسة للنتائج التالية :

يرى أولياء الأمور أن لممارسة الألعاب الإلكترونية آثاراً إيجابية ، وأخرى سلبية ، فمن الآثار الإيجابية أنها تسهم فى تحسين بعض المهارات الإجتماعية والأكاديمية لدى الأطفال مثل : مهارة البحث عن المعلومات ، مهاراة الطباعة ، مهارة الكتابة ، مهارة إكتساب اللغات الأجنبية ، مهارات التفكير الناقد ، ومهارات حل المشكلات . أما فيما يتعلق بالآثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية فهى عديدة وتم تصنيفها إلى ست فئات : أضرار دينية ، أضرار سلوكية وأمنية ، أضرار صحية ، أضرار إجتماعية ، أضرار أكاديمية ، ويندرج تحت كل فئة عدد من الآثار السلبية .

ومن خلال العرض السابق للدراسات السابقة يمكن استخلاص عدد من الملاحظات على النحو التالى :

1- جاءت معظم الدراسات حول أثر الألعاب الإلكترونية على الأطفال فى تخصص التربية وعلم النفس والإعلام وهو ما يعبر عن ندرة فى هذه الدراسات فى مجال علم الإجتماع .
2- أكدت غالبية الدراسات على الأثر السلبى للألعاب الإلكترونية على الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور ، وقليل جداً ما أكد على الجانب الإيجابى .
3- إعتمدت غالبية الدراسات على دراسة ميدانية وهو ما يدعم النتائج التى توصلت إليها هذه الدراسات .
4- تنوعت الإستبيانات والأدوات المنهجية وإن غلبت عليها الإستبيانات والمقاييس .
5- غابت عن كثير من الدراسات السابقة الأطر النظرية المفسرة .
6- أغلبية الدراسات جاءت عبارة عن رسائل علمية للحصول على درجتى الماجستير والدكتوراة خاصةً فى الأردن وفلسطين والجزائر .

ومن خلال هذه الملاحظات على الدراسات السابقة ترى الباحثة أنه على الرغم من تنوع الدراسات فى تخصصاتها إلا أن الإهتمام بالظاهرة من منظور على الإجتماع نادراً لذلك تحاول الدراسة الراهنة التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال فى المجتمع المصرى من منظور علم الإجتماع .

ثانياً : مشكلة الدراسة وتساؤلاتها

تتبلور مشكلة الدراسة الراهنة فى التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال فى المجتمع المصرى من خلال إستطلاع رأى عينة من أولياء أمور الأطفال فى المرحلة العمرية من 6 – 12 سنة ، للكشف عن مدى تأثير هذه الألعاب على سلوك أطفالهم ، فى ظل التطور الكبير الذى شهدته تكنولوجيا المعلومات ، وإستخدام الوسائل الإلكترونية الحديثة عبر شبكة الإنترنت التى تبث هذه الألعاب وإنتشرت بشكل كبير فى المجتمع المصرى وأصبحت متاحة لقطاعات واسعة من الجمهور ، وهو ما جعل نسبة كبيرة من الأطفال تنشغل بها وتقوم بقضاء وقت طويل أمام الألعاب الإلكترونية ، لذلك قررت الباحثة طرح القضية على ساحة البحث السوسيولوجى عبر مجموعة من التساؤلات على النحو التالى :

1– ما هى درجة إقبال طفلك على استخدام الألعاب الإلكترونية ؟

2– ما الدوافع التى تؤدى إلى إقبال طفلك على إستخدام الألعاب الإلكترونية ؟

3– ما الألعاب المفضلة التى يقبل عليها الأطفال .

4– ما عدد الساعات التى يقضيها الطفل فى إستخدام الألعاب الإلكترونية ؟

5– ما التأثير الإيجابى على سلوك الطفل بعد إستخدامه للألعاب الإلكترونية ؟

6– ما التأثير السلبى على سلوك الطفل بعد إستخدامه للألعاب الإلكترونية ؟

ثالثاً : مفاهيم الدراسة

1– الألعاب الإلكترونية :

هناك العديد من التعريفات لمفهوم الألعاب الإلكترونية حيث جاءت جميعها لتدور حول نفس الخصائص والمكونات ، ولعل من التعريفات التى حاولت جمع عدد كبير من خصائص ومكونات المفهوم هو تعريف "معاذ الحمصى" فى كتابه عن الألعاب الإلكترونية حيث يقول : " الألعاب الإلكترونية فى المفهوم المعلوماتى برمجيات تحاكى واقعاً حقيقياً أو إفتراضياً بالإعتماد على إمكانات الحاسوب فى التعامل مع الوسائل المتنوعة ، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت ، أما فى المفهوم الإجتماعى فهى تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها فى التعليم والتسلية والترفيه ، ومن الناحية العملية تمثل الألعاب الإلكترونية أداة تحد لقدرات المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد ، ومن البطئ إلى السرعة ، وأداة تطوير لثقافته وقدراته ،ذ تشد إنتباهه وتنقل إليه المعلومة بيسر ومتعة " . (14)

ومن خلال هذا التعريف النظرى تستخدم الباحثة مفهوم الألعاب الإلكترونية فى دراستها الراهنة إجرائياً بإعتبارها مجموعة من الألعاب التى تبث عبر الحاسوب أو التلفاز أو الهاتف المحمول وتعرض صور متحركة وأصوات لأحداث واقعية أو خيالية ، يتابعها الطفل ويندمج

معها ويتأثر بها سواء سلباً أو لإيجاباً بحسب ما تضمنه من أفكار يرغب صانعها تشكيل وعي حقيقى أو زائف لعقول هؤلاء الأطفال .

2- الطفل :

يشير مفهوم الطفولة فى قاموس علم الإجتماع إلى إمكانية تحديد سن للطفولة كمرحلة من مراحل حياة الإنسان بالإتفاق والإصطلاح المجتمعى ، إذ لا إتفاق ثقافى تحدده الشعوب والثقافات لهذه المرحلة ، إنما تتفق الثقافات فى كون الطفولة مرحلة عمرية تبدأ بالولادة وتنتهى بالرشد أو البلوغ دونما تأخير للسن الذى يحدث فيه الرشد أو البلوغ ، ويعرف قاموس علم الإجتماع مرحلة الطفولة بأنها : " الفترة الزمنية من عمر الإنسان التى تبدأ بولادته وتمتد حتى رشده مع إختلافها من ثقافة لأخرى " ، ويحدد القاموس نهايتها بالرشد أو البلوغ أو الزواج أو الإصطلاح على سن تحدد نهايتها . (15)

وهناك بعض التعريفات التى حاولت تحديد أكثر دقة للفترة الزمنية التى يطلق عليها الطفولة ، ووفقاً لتعريف قاموس علم الإجتماع والذى لم يحسم مرحلة الطفولة فى نهاية سن محددة ، فإن هناك من يرى أن الطفولة تنقسم إلى ثلاث مراحل فرعية ، الأولى هى منذ الولادة وحتى سن الخامسة من العمر وهى مرحلة الطفولة المبكرة وفيها تنمى مهارات الطفل الأساسية وتكوينه السلوكى كتعلم المشى وإكتساب اللغة ويصنع الطفل فيها عالمه الخاص الذى يمكنه الإعتماد على ذاته بشكل أولى . أما الثانية فهى مرحلة الطفولة المتأخرة وتمتد من السنة السادسة حتى عامه الثانى عشر ، أما المرحلة الثالثة فهى المراهقة وتبدأ من بلوغ الطفل وتنتهى بوصوله إلى حالة الرشد . (16)

وفى إطار الدراسة الراهنة تستخدم الباحثة مفهوم الطفولة إجرائياً وفقاً للتقسيم المتفق عليه بتقسيم الطفولة إلى ثلاث مراحل ، الطفولة المبكرة والطفولة المتأخرة والمراهقة ، وسوف تركز فى دراستها على مرحلة الطفولة المتأخرة التى تبدأ من سن 6 سنوات حتى 12 سنة بإعتبارها من المراحل الهامة التى يبدأ الطفل فى الإعتماد على ذاته وبالتالى يمكن رصد تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكه فى هذه المرحلة .

رابعاً : الإطار النظرى للدراسة

تعتمد الباحثة فى هذه الدراسة على التصور البنائى الوظيفى الذى يذهب إلى أن البناء الإجتماعى ينقسم إلى ثلاث أنساق رئيسية ، هى النسق الثقافى ، والنسق الإجتماعى ، ونسق الشخصية ، وفى حالة الوجود المتوازن للبناء الإجتماعى فإن هذه الأنساق تترتب بحيث يُصبح نسق الثقافة أكثرها فاعلية وشمولاً عن طريق مجموعة من المعايير التى تُشتق من مجموعة التوجهات القيمية فى نسق الثقافة ، بحيث تنظم هذه المعايير عملية التفاعل

داخل النسق الإجتماعى . ويحتوى النسق الإجتماعى بدوره على نسق الشخصية ، وهو يسيطر عليها عن طريق صياغتها نظامياً بواسطة وسائل كثيرة منها التنشئة الإجتماعية ، بالإضافة إلى ميكانيزمات الضبط والسيطرة المتعددة ، وهو يحاول أن يغرس فى نسق الشخصية مجموعة إستعدادات الحاجات ، وكذا مجموعة التوجهات القيمية التى يعد نسق الثقافة مصدرها . (17)

وبذلك يتضح أن نسق الثقافة هو النسق المحورى فى التحليل الوظيفى ، وهذا ما يؤكده " دور كايم " ، حيث يرى أن الثقافة هى العنصر الذى تتم من خلاله السيطرة على المجتمع ، حيث يقوم بتنظيم سلوك الأفراد به ، ولذلك فإن إنعدام المعايير ينبع من خلال السياق الإجتماعى . وتعتبر حالة الأنومى ظرفاً إجتماعياً ثقافياً عاماً يسود المجتمع حينما يتعرض لأزمة طاحنة أو تحولات جذرية نتيجة ضعف الموجهات السلوكية والفكرية . (18)

ويؤكد " دور كايم " أن أزمة المجتمعات الإنسانية ليست أزمة إقتصادية ، وإنما هى أزمة أخلاقية أساساً ، حيث إهتزاز الأخلاق التقليدية وإنهيارها ، وعدم إحلال نسق أخلاقى آخر مكانها ، ومن ثم فلم تعد القواعد الأخلاقية لها قوتها الملزمة ، ويعنى ذلك أن حضارتنا فى حالة أزمة أخلاقية وتسودها حالة من الأنومى . (19)

وهذا ما ذهب إليه " بارسونز " ، حيث يعتبر النسق الثقافى هو الذى يمنح النسق الإجتماعى شرعية . حيث يمده بالقيم والمعايير ، وهذه المعايير تُصاغ نظامياً عن طريق المشاعر الخلقية والدافعية ، وميكانيزمات الضبط الإجتماعى ، وما تتضمن من جزاءات ومكافآت . (20)

ويؤكد " بارسونز " أن أى تغيرات تطرأ على نسق الثقافة والقيم تعنى أن المجتمع يمد بمرحلة تغير إجتماعى عميق . (21)

ووفقاً لهذه الرؤية البنائية الوظيفية ترى الباحثة أن ترك الأسرة أبنائها لوسائل الإتصال الحديثة ولساعات طويلة خاصة الأطفال الذين يتركون الألعاب الإلكترونية التى تعد أحد وسائل التنشئة الإجتماعية التى يستمد منها الطفل معلوماته وبالتالى تؤثر على سلوكه حيث تتم صياغته نظامياً عبر هذه الألعاب وما تتضمنه من قيم إجتماعية ، وبما أن هذه الألعاب الإلكترونية لا تتم صناعتها محلياً بل تتم فى الخارج فإنها أصبحت وسيلة للتحكم فى عقول أطفالنا ، وهنا تتأكد مقولة بارسونز بأن الألعاب الإلكترونية يمكن أن تكون وسيلة لتغيير إجتماعى عميق عبر ما تعرضه من تغيير فى نسق الثقافة والقيم عم مجموعة من القيم الجديدة التى يتشكل بها وعى الأطفال من خلال تأثرهم بالألعاب الإلكترونية التى حلت فى عملية التنشئة الإجتماعية محل الأسرة والمدرسة وأصبحت مؤثرة فى سلوك الأطفال .

خامساً : الإجراءات المنهجية للدراسة

تندرج الدراسة الرهنة ضمن الدراسات الوظيفية حيث اعتمدت الباحثة على منهج المسح الإجتماعى بالعينة للكشف عن تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال فى المجتمع المصرى .

واستخدمت الباحثة أداة الإستبيان بإعتبارها من الأدوات المناسبة للمسوح الإجتماعية ، وقد أعدت إستمارة الإستبيان والتى إشتملت على عدة بنود تغطى تساؤلات الدراسة الرئيسية والفرعية على النحو التالى :

1- البيانات الأساسية .

2- إقبال الأطفال على إستخدام الألعاب الإلكترونية .

3- الإستخدام الفعلى للألعاب الإلكترونية ودوافعه .

4- الآثار الإيجابية لإستخدام الألعاب الإلكترونية .

5- الآثار السلبية لإستخدام الألعاب الإلكترونية .

وبعد إعداد الإستمارة قامت الباحثة بتحكيمها بواسطة مجموعة من الأساتذة فى علم الإجتماع وعلم النفس والتربية قبل تطبيقها على عينة الدراسة وإجراء إختبارات الصدق والثبات .

وإعتمدت الباحثة على عينة غير إحتمالية بالإختبار العمدى لعينة من أولياء الأمور الذين لديهم أطفال فى المرحلة العمرية من 6 إلى 12 سنة ، وتم سحب العينة بطريقة كسر كرة الثلج حيث تم إختبار بعض أولياء الأمور من المعارف والأقارب والأصدقاء ثم قاموا بتوصيل الباحثة إلى أولياء أمور آخرين تنطبق عليهم نفس شروط العينة أى لديهم أبناء فى المرحلة العمرية من 6 – 12 سنة ، وقد توصلت الباحثة إلى (100) مفردة بحثية .

ويعد المجال الجغرافى الذى إستهدفته الباحثة هو مدينة القاهرة بإعتبارها العاصمة التى تضم مستويات اجتماعية – إقتصادية متباينة وهو ما حرصت عليه الباحثة أثناء إختبارها للعينة حيث تضمنت أولياء أمور يعيشون فى مناطق مختلفة داخل مدينة القاهرة سواء مناطق راقية أو متوسطة أو شعبية أو عشوائية .

وجاء المجال الزمنى للدراسة على النحو التالى :

1- شهرين لإعداد خطة الدراسة والتراث النظرى .

2- شهرين لجمع المادة الميدانية ومعالجة البيانات .

3- شهر لتحليل النتائج وتفسيرها وكتابة التقرير النهائى للبحث .

وبذلك تكون الدراسة قد إستغرقت خمسة أشهر تقريباً .

سادساً : عرض نتائج الدراسة الميدانية ومناقشتها :

1- قبل إستعراض نتائج الدراسة الميدانية تقدم الباحث وصفاً للخصائص الإجتماعية لعينة الدراسة حيث جاءت على النحو التالى :-

أ- من حيث السن يوضحها الجدول رقم (1) :-

الجدول رقم (1) يوضح الخصائص العمرية للعينة

العمر	ك	%
من 20 إلى أقل من 30	11	% 11
من 30 إلى أقل من 40	55	% 55
من 40 إلى أقل من 50	30	% 30
من 50 فأكثر	4	% 4
المجموع	100	% 100

ويتضح من الجدول السابق أن نسبة 55% من عينة الدراسة تقع فى المرحلة العمرية بين 30 إلى أقل من 40 سنة وهم أولياء الأمور الذين يقع عمر أطفالهم فى المرحلة العمرية بين 6 – 12 سنة ، وهو ما يعنى أن غالبية أفراد العينة ممن تزوجوا فى مرحلة عمرية متوسطة فى أواخر العشرينيات وبداية الثلاثينيات ، وهى نسبة تتفق مع ظروف المجتمع المصرى الذى إرتفعت فيه متوسطات أعمار المتزوجين حديثاً نظراً للظروف الإقتصادية وإرتفاع تكاليف الزواج .

ب- من حيث النوع ويوضحها الجدول رقم (2) :

الجدول رقم (2) يوضح خصائص العينة من حيث النوع

العمر	ك	%
ذكـــر	28	% 28
أنثـــى	72	% 72
المجموع	100	% 100

ويتضح من الجدول السابق أن نسبة 72 % من العينة من الإناث ، وهو ما حرصت عليه الباحثة حيث أن أولياء الأمور من الإناث هم الأكثر إرتباطاً بالأبناء فى المرحلة العمرية الصغيرة محل الدراسة من 6 – 12 سنة ، وبالتالى هم الأجدر على تقييم سلوك الأطفال والحكم على سلوكهم سواء السلبى أو الإيجابى بعد تعرضهم لإستخدام الألعاب الإلكترونية .

ت- توزيع العينة من حيث التعليم يوضحها الجدول رقم (3) :

الجدول رقم (3) يوضح توزيع العينة من حيث التعليم

العمر	ك	%
أمى	–	–
إبتدائى	–	–
إعدادى	2	% 2
ثانوى	12	% 12
جامعى	80	% 80
دراسات عليا	6	% 6
المجموع	100	% 100

ويتضح من معطيات الجدول السابق أن نسبة 80 % من العينة من الحاصلين على تعليم جامعى ، وهو ما يعنى أن غالبية مفردات العينة من المتعلمين الأكثر وعياً وبالتالى يمكنهم الحكم على سلوك أطفالهم الذين يتعرضون لإستخدام الألعاب الإلكترونية .

2- وفيما يتعلق بإقبال الأطفال على إستخدام الألعاب الإلكترونية فقد جاءت نتائج الدراسة كما يوضحها الجدول رقم (4) .

الجدول رقم (4) يوضح استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية

العمر	ك	%
نعم	96	% 96
لا	4	% 4
المجموع	100	% 100

ويتضح من الجدول السابق أن نسبة 96 % من عينة الدراسة يستخدم أطفالهم الألعاب الإلكترونية وهو ما يعنى أن هذه الألعاب أصبحت بالفعل تشكل ظاهرة فى حياة الأطفال فى العصر الحديث خاصةً بعد إنتشار تكنولوجيا المعلومات وتوافر أجهزة الحاسوب وألهاتف المحمول الذى تُحمل عليه هذه الألعاب الإلكترونية .

3- وبالنسبة للدوافع التى تؤدى إلى إقبال الأطفال على استخدام الألعاب الإلكترونية فيوضحها الجدول رقم (5) .

الجدول رقم (5) يوضح دوافع إستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية

الدوافع	ك	%
التسلية	43	% 43
الترفيه	20	% 20
التعلم	2	% 2
شغل وقت الفراغ	15	% 15
الإلهاء	20	% 20
تنمية القدرات	-	-
المجموع	100	% 100

ويتضح من الجدول السابق أن نسبة 43 % من عينة الدراسة دوافع أطفالهم فى إستخدام الألعاب الإلكترونية هو التسلية يليها بنسبة 20 % الترفيه وبنفس النسبة الإلهاء ثم 15 % لشغل وقت الفراغ ، وهو ما يعنى أن النسبة الأكبر من الأطفال يستخدمون الألعاب الإلكترونية بعيداً عن أغراض التعلم وتنمية القدرات والمهارات الذهنية .

4- وفيما يتعلق بالألعاب الإلكترونية التى يفضلها الطفل فقد جاءت النتائج كما يوضحه الجدول رقم (6) .

الجدول رقم (6) يوضح الألعاب المفضلة لدى الأطفال

الألعاب	ك	%
ألعاب الحرب (Call of duty – Bubgy)	45	% 45
ألعاب سباق السيارات	5	% 5
ألعاب تحقيق الأرقام (Candy Crush)	18	% 18
ألعاب الموت (الحوت الأزرق)	2	% 2
لا أعرف	30	% 30
المجموع	100	% 100

وبقراءة الجدول السابق يتضح أن الألعاب الإلكترونية الأكثر إستخداماً لدى أبناء عينة الدراسة هى الألعاب الحربية فهى الأكثر جاذبية للأطفال وهى بالطبع تعد مؤشراً سلبياً لأنها تنمى السلوك العدوانى لدى الطفل ، لكن هناك نسبة أخرى ترى الباحثة أنه يجب التوقف أمامها وهى نسبة لا أعرف والتى وصلت إلى 30 % وهى نسبة مرتفعة للغاية داخل عينة

الدراسة حيث أن أولياء الأمور لا يعرفون نوعية وطبيعة الألعاب الإلكترونية التى يستخدمها أطفالهم وهو مؤشر خطر على إهمال أولياء الأمور ، وبالتالى من الممكن أن تكون هذه الألعاب تتضمن سلوكيات وتصرفات وأفكار مُهددة لأمن الأطفال والأسرة والمجتمع .

5- وبالنسبة لعدد الساعات التى يقضيها الأطفال فى إستخدام الألعاب الإلكترونية فيوضحها الجدول رقم (7) .

الجدول رقم (7) يوضح ساعات إستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية

عدد الساعات	ك	%
أقل من ساعة	2	% 2
من ساعة إلى 2	18	% 18
من 2 إلى 3	22	% 22
من 3 إلى 5	35	% 25
من 5 فأكثر	23	% 23
المجموع	100	% 100

وبقراءة الجدول السابق يتضح أن النسبة الأكبر من أطفال عينة الدراسة يستخدمون الألعاب الإلكترونية بين ثلاث وخمس ساعات يومياً بنسبة 35 % ، يليها فى المرتبة الثانية من يستخدمون الألعاب الإلكترونية أكثر من ساعتين إلى ثلاث ساعات بنسبة 22 % ، وهو ما يعنى أن غالبية أطفال مفردات العينة يميلون إلى الجلوس فترات طويلة لممارسة الألعاب الإلكترونية وهو مؤشر خطر بالنسبة للأطفال فى هذه المرحلة العمرية الصغيرة لأنهم يستبدلون هذه الألعاب الإلكترونية بالألعاب مع الأخوة والأصدقاء ، وبذلك يحل العالم الإفتراضى محل العالم الحقيقى وهو ما يؤثر بالطبع فى عملية التشكيل الإجتماعى من خلال عملية التنشئة الإجتماعية .

6- وفيما يتعلق بتفضيل الأطفال للألعاب الإلكترونية عن اللعب مع الأصدقاء فيوضحها الجدول رقم (8) .

الجدول رقم (8) ويوضح مدى تفضيل الأطفال للألعاب الإلكترونية عن اللعب مع الأصدقاء

عملية التفضيل	ك	%
أفضل اللعب الإلكترونى	90	% 90
أفضل اللعب مع الأصدقاء	10	% 10
المجموع	100	% 100

وبقراءة من الجدول السابق يتضح أن الأطفال يفضلون اللعب الإلكترونى عن اللعب مع الأصدقاء ، وقد جاءت نسبتهم 90 % من أطفال أولياء الأمور داخل عينة الدراسة ، وهو مؤشر سلبى ، حيث يتجه الأطفال إلى العالم الإفتراضى على حساب العالم الطبيعى ، وهو ما يمكن أن يسبب العديد من المشكلات الإجتماعية أثناء مراحل التنشئة الإجتماعية المختلفة

7- وبالنسبة لنوعية الألعاب الإلكترونية التى يفضلها الطفل فيوضحها الجدول رقم (9)

الجدول رقم (9) يوضح نوعية الألعاب الإلكترونية التى يفضلها الطفل

نوعية الألعاب	ك	%
الألعاب التى تعتمد على إعمال العقل	12	% 12
الألعاب الأكثر ميلاً للحركة والقوة والعنف	88	% 88
المجموع	100	% 100

ويتضح من الجدول السابق أن أطفال أولياء أمور عينة الدراسة يميلون إلى الألعاب الأكثر إستخداماً للحركة والقوة والعنف بنسبة 88 % على حساب الألعاب التى تميل لإعمال العقل ، وهو ما يعنى أن الغالبية العظمى داخل عينة الدراسة تميل إلى الألعاب التى يمكن أن تشكل خطورة على مستقبل سلوك هؤلاء الأطفال .

8- وفيما يتعلق بتحفيز الألعاب الإلكترونية للأطفال على التفكير يوضحها الجدول رقم (10)

الجدول رقم (10) يوضح مدى تحفيز للألعاب الإلكترونية الأطفال على التفكير

التحفيز على التفكير	ك	%
نعم	11	% 11
لا	89	% 89
المجموع	100	% 100

ويتضح من معطيات الجدول السابق أن الغالبية العظمى من اولياء الأمور على قناعة بأن الألعاب الإلكترونية لا تحفز أطفالهم على التفكير ورغم ذلك يتركونهم فريسة لهذه الألعاب حيث أكد 89 % من مفردات العينة أنهم يعتقدون أن هذه الألعاب لا تساعد أطفالهم على التفكير لكنها وسيلة إلى التسلية والترفيه والإلهاء وشغل ووقت الفراغ .

9- وبالبنسبة إلى مساهمة الألعاب الإلكترونية فى عُزلة الأطفال والبعد عن الأسرة أوضح ذلك الجدول رقم (11) :

الجدول رقم (11) يوضح مدى مساعمة الألعاب الإلكترونية فى العزلة

مدى مساهمة الألعاب الإلكترونية فى عزلة الأطفال	ك	%
نعم	92	% 92
لا	8	% 8
المجموع	100	% 100

ويتضح من الجدول السابق أن نسبة 92 % من أطفال أولياء الأمور فى العينة تساهم الألعاب الإلكترونية فى عزلتهم والبعد عن الأسرة ، وهو ما يعنى أن الألعاب الإلكترونية تلعب دوراً سلبياً فى تكوين شخصية الطفل وتعزله عن محيط الأسرة وهو ما يجب أن تلتفت إليه الأسر وأولياء الأمور الذين يتركون الأطفال لساعات طويلة فى ممارسة هذه الألعاب .

10-وفيما يتعلق بتأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسى للأطفال ، فقد أوضحه الجدول رقم (12) :

الجدول رقم (12) يوضح أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسى للطفل

التأثير على التحصيل الدراسى	ك	%
التأثير السلبى للألعاب الإلكترونية	86	% 86
التأثير الإيجابى للألعاب الإلكترونية	14	% 14
المجموع	100	% 100

وبقراءة الجدول السابق يتضح أن نسبة 86 % من أطفال عينة الدراسة يتأثرون سلبياً فى تحصيلهم الدراسى بفعل ممارسة الألعاب الإلكترونية ، حيث أكد أولياء الأمور أن الأطفال يفضلون اللعب على المذاكرة ، وهو ما يعنى أن الألعاب الإلكترونية تؤدى إلى إهمال الأطفال لدروسهم ، وهو ما ينعكس بالسلب على تحصيلهم الدراسى .

11-وبالنسبة لشعور الطفل بأنه أحد اللاعبين فى اللعبة الإلكترونية فقد أوضحه الجدول رقم (13)

الجدول رقم (13) يوضح شعور الطفل بأنه أحد اللاعبين فى اللعبة الإلكترونية

الشعور بأنه أحد اللاعبين	ك	%
نعم	85	% 85
لا	15	% 15
المجموع	100	% 100

ويتضح من معطيات الجدول السابق أن نسبة 85 % من الأطفال وكما حدد أولياء أمورهم يشعرون بأنهم أحد اللاعبين باللعبة الإلكترونية ، وهو ما يعنى أن هذه الألعاب تؤثر بشكل كبير على سلوك الأطفال الذين يمارسونها .

12- وفيما يتعلق بتقليد الطفل للاعبين موجودين فى الألعاب الإلكترونية وممارسة الحركات العنيفة فى الواقع ومع أقرانه ، فيوضحها الجدول رقم (14) :

الجدول رقم (14) يوضح تقليد الطفل للعنف الإلكترونى فى الواقع ومع الأقران

تقليد العنف الإلكترونى	ك	%
نعم	81	% 81
لا	19	% 19
المجموع	100	% 100

وبقراءة الجدول السابق يتضح أن نسبة 81 % من أطفال عينة الدراسة يقلدون اللاعبين فى الألعاب الإلكترونية ويمارسون الحركات العنيفة فى الواقع ومع أقرانهم ، وهو ما يؤكد التأثير السلبى للألعاب الإلكترونة على سلوك الأطفال الذين يقضون وقت طويل فى متابعة هذه الألعاب الإلكترونية العنيفة .

13- وبالنسبة لتقمص الطفل لأدوار اللاعبين فى اللعبة الإلكترونية فى الواقع فيوضحها الجدول رقم (15) :

الجدول رقم (15) يوضح تقمص الأطفال لأدوار اللاعبين فى الألعاب الإلكترونية

تقمص الأدوار الإلكترونية	ك	%
نعم	76	% 76
لا	24	% 24
المجموع	100	% 100

ويتضح من الجدول السابق أن نسبة 76 % من أطفال عينة الدراسة يتقمصون أدوار اللاعبين فى الألعاب الإلكترونية فى الواقع ، وهو ما يؤكد تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال ، فإذا كانت تبث قيم إيجابية تقمص الطفل أدوار اللاعبين بقيمهم الإيجابية ، وإذا كانت تبث قيم سلبية وتحرض على العنف ، فإن الأطفال يتقمصون الأدوار السلبية وسيمارسون العنف ، وهو ما يعنى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال .

14- وفيما يتعلق بتصرفات الطفل العدوانية مع أقرانه ومعلمه ووالديه من جراء الفرجة على الألعاب الإلكترونية يوضحها الجدول رقم (16) :

الجدول رقم (16) يوضح التصرفات العدوانية للطفل بفعل الألعاب الإلكترونية

التصرفات العدوانية	ك	%
نعم	77	% 77
لا	23	% 23
المجموع	100	% 100

ويتضح من الجدول السابق أن نسبة 77 % من أطفال العينة يتصرفون بعدوانية مع أقرانهم ومعلميهم ووالديهم بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية ، وهو ما يعنى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر سلبياً على سلوك الطفل وتجعله أكثر ميلاً للعنف .

15- وبالنسبة للتأثير الذى تحدثه الألعاب الإلكترونية فى عمومها ، سواء إيجابياً أو سلبياً على سلوك الطفل يوضحه الجدول رقم (17) :

الجدول رقم (17) يوضح التأثير الإيجابى والسلبى للألعاب على سلوك الطفل

تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل	ك	%
نعم	9	% 9
لا	91	% 91
المجموع	100	% 100

ويتضح من معطيات الجدول السابق ووفقاً لرؤية عينة الدراسة من أولياء أمور الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية أن نسبة 91 % منهم يؤكدون على التأثير السلبى للألعاب الإلكترونية على سلوك أطفالهم ، وعلى الرغم من ذلك يتركونهم فريسة لهذه الألعاب حيث يجدون فيها وسيلة للإلهاء عنهم ووسيلة للتسلية والترفيه وإضاعة وقت الفراغ .

خاتمـة

لقد تبلورت مشكلة الدراسة الراهنة فى التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال فى المجتمع المصرى من خلال إستطلاع رأى عينة من أولياء أمور الأطفال فى المرحلة العمرية من 6 – 12 سنة ، وتمت معالجة الظاهرة فى ضوء رؤية نظرية تتمثل فى النظرية البنائية الوظيفية التى ترى أهمية التنشأة الإجتماعية فى التأثير على سلوك الطفل ، وبما أن الألعاب الإلكترونية أصبحت فى العصر الحديث أحد أهم وسائل التعلم والتنشئة الإجتماعية ، فإن ما تثبته هذه الألعاب يؤثر حتماً فى سلوك الطفل .

وفى هذا الإطار جاءت نتائج الدراسة الميدانية لتؤكد على التأثير الكبير الذى تمارسه الألعاب الإلكترونية فى تشكيل سلوك الأطفال ، لكن وللأسف الشديد فإن الذى يصنع هذه الألعاب الإلكترونية لديه أهداف فى طمس الثقافة العربية لصالح الثقافة الأجنبية ، لذلك يحاول أيقضى على الثقافة التقليدية داخل المجتمع المصرى والتى تدعو إلى الحب والتسامح والتعاون لصالح قيم تُنمى ثقافة العنف والكراهية .

لذلك ترى الباحثة أن على أولياء الأمور والمسئولين فى الدولة الإنتباه لخطورة هذه الألعاب على مستقبل الأسرة والوطن ، فقد أوضحت النتائج الميدانيةإلى التأثير السلبى على سلوك الأطفال ، وهو ما ما يتفق مع غالبية الدراسات السابقة عن ظاهرة الألعاب الإلكترونية ، حيث أشارت العديد من الدراسات التى عرضت لها الباحثة فى متن هذه الدراسة أن الألعاب الإلكترونية تلعب دوراً سلبياً فى التأثير على سلوك الطفل العربى ، ولذلك لا بد الإنتباه خاصةً وأن هذه الدراسات تنتمى إلى تخصصات متنوعة بين التربية وعلم النفس والإعلام ، وهو ما تؤكده هذه الدراسة التى تنتمى إلى علم الإجتماع .

وتأمل الباحثة أن تكون الدراسة الراهنة ناقوس خطر يدق ليلفت نظر الباحثين والمهتمين بشؤون الطفل المصرى لخطورة الألعاب الإلكترونية التى غزت المجتمع المصرى فى السنوات الأخيرة ، ووقوع الطفل المصرى فريسة لها وأصبح يقضى ساعات طويلة من وقته فى ممارستها وبالتالى سيطرت على تفكيره وأصبحت موجهة لسلوكه

المراجع :-

1 - وسام سالم نايف ، تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال ، مديرية شباب ورياضة بابل ، العراق ، صـ 1 .

2-على سليمان الصوالحة وآخرين ، علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدوانى والسلوك الإجتماعى لدى أطفال الروضة ، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية ، المجلد الرابع ، ع (16) ، تشرين الأول 2016 ، صـ 180 .

3- مرجع سابق ، وسام سالم نايف ، من صـ 1 : صـ 2 .

4 - شهبان أحمد الحمدانى ، العنف فى الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدوان لدى تلاميذ المدارس الإبتدائية ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية ، جامعة تكريت ، العراق ، 2011

5 - العايد اسيل صالح ، أثر الإفراط فى ممارسة الألعاب الإلكترونية على تنشئة الطفل الأسرية ، رسالة ماجستير غير منشورة ، جامعة القصيم ، السعودية ، 2017 .

6 - اندى محمد حجازى ، دور الألعاب الإلكترونية فى نمو الطفل وتعلمه ، مجلة الطفولة العربية ، العدد السادس والأربعون ، الأردن .

7- مها حسنى الشحرورى ، أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الإنفعالى لدى الأطفال فى مرحلة الطفولة المتوسطة فى الأردن ، رسالة دكتوراة غير منشورة ، جامعة عمان العربية، الأردن ، 2007 .

8 - عبد الرحمن سالم عبد الرحمن ، تأثير ألعاب الفيديو على رسوم الأطفال فى مرحلة الطفولة المتأخرة ، رسالة ماجستير غير منشورة ، جامعة أم القرى ، السعودية ، 2012 .

9 - فاطمة همال ، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها فى الطفل الجزائرى ، رسالة ماجستير غير منشورة ، جامعة الحاج لخضر باتنه ، الجزائر ، 2012 .

10 - مريم قويدر ، دراسة أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ، رسالة ماجستير غير منشورة ، جامعة الجزائر ، 2012 .

11- على سليمان مفلح ، علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدوانى ، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية ، مجلد (4) ، عدد 16 ، فلسطين ، 2016 .

12 – أميرة مشرى ، دراسة أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسى للتلميذ الجزائرى ، رسالة ماجستير غير منشورة ، جامعة العربى مهيدي ، أم البواقى ، 2017 .
13 – وسام سالم نايف ، مرجع سابق .
14– معاذ الحمصى ، الألعاب الإلكترونية ، الموسوعة العربية الإلكترونية ، المجلد الثالث ، سورية ، صـ 253 .
15 – نخبة من أساتذة علم الإجتماع فى جامعة الإسكندرية ، المرجع فى مصطلحات العلوم الإجتماعية ، دار المعرفة الجامعية ، الإسكندرية ، صـ 59 .
16 – شبكة الألوكة ، الطفولة تعريفات وخصائص ، زيارة الموقع بتاريخ 2019/10/15 .
17– على ليلة ، العنف فى المجتمعات النامية ، المجلة الجنائية القومية ، المركز القومى للبحوث الإجتماعية والجنائية ، المجلد الرابع عشر ، العدد الثامن ، القاهرة ، يوليو 1974 ، صـ 275 .
18 – Durkhi em, E.m the Division of Labor in Society N.y. the free press, 1965, P. 11 .
19– على ليلة ، النظرية الإجتماعية المعاصرة ، دراسة لعلاقة الإنسان بالمجتمع الأنساق الكلاسيكسة ، دار المعارف ، الطبعة الثالثة ، القاهرة ، 1991 ، صـ 295 .
20 – Parsons, T., social classes and class conflict, the light of recent sociological in Parsons (ed) . Essay sociological the org. edi, the free press (2^{ed}) printinr, 1958. P.P. 325 – 326 .
21 – Parsons, T., structure and processin modern societies, free press, Glencone, 1960. P. 174

The Impact of Electronic Games on the Behavior of Children in Egyptian Society

A field study on a sample of parents of some children in the age group from 6 to 12 years

Dr. Engy Khairat Hamza

The problem of the current study is crystallized in recognizing the impact of electronic games on the behavior of children in Egyptian society , through a survey of a sample of parents of children between the age group from 6 to 12 years, to reveal the impact of these games on the behavior of their children, in light of the great development witnessed by information technology, and the use of modern electronic means through the Internet networks that broadcast these games.

The phenomenon has been addressed in the light of a theoretical vision, represented in the constructivist theory, which sees the importance of socialization in influencing the behavior of the child.

The current study is part of the descriptive studies where the researcher relied on the method of social survey sample to detect the impact of electronic games on the behavior of children in the Egyptian society.

And the researcher used the questionnaire as a suitable tool for social surveys.

The results of the field study to confirm the great impact of the practice of electronic games in shaping the behavior of children.

Key Words:

Electronic Games - Children

.