تأثير الألعاب الالكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين

إعداد

د.عبير محمد الصبان
فاطمة الشخص

ضحى العتيبي
أمنيه الشريف

مجلة بحوث التربية النوعية ـ جامعة المنصورة
عدد (٦٢) ـ أبريل ٢٠٢١

تأثير الألعاب الالكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين

إعداد

د. عبير محمد الصبان ضحى العتيبي فاطمة الشخص أمنيه الشريف

الملخص

هدفت الدراسة للتعرف على تأثير الألعاب الالكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين، ولتحقيق هدف الدراسة استخدمت الباحثات المنهج الوصفي المسحي، وتكونت العينة من (٢٧٨) من والدي الأبناء في مرحلة الطفولة والمراهقة الذين كانت أعمارهم (١- ١٦) سنة، في مختلف مناطق المملكة العربية السعودية. تم تطبيق استبانة تأثير الألعاب الالكترونية على الأبناء إعداد الباحثات، والتوصل لعدد من النتائج منها: كان تأثير التعامل مع التقنية وتنمية مهارات التفكير لدى الأبناء أعلى نسبة في التأثيرات الإيجابية للألعاب الالكترونية، ومضيعة الوقت، والعنف والعدوان، والعزلة في التأثيرات السلبية، وتشتت الانتباه وتشويش الرؤية في العين في التأثيرات الصحية. أما بالنسبة لاعتقاد الوالدين بوجود حالات انتحار أو قتل بسبب الألعاب الالكترونية فقد كانت النسبة الأعلى أنه قد يكون هناك حالات قتل وانتحار، وفي ضوء النتائج أوصت الباحثات بعدة توصيات أهمها: وضع ضوابط استخدام الألعاب الإلكترونية واختيار المناسب منها لعمر وجنس الابن، وتشجيع الحوار وتثقيف الأبناء حول خطورة بعض الألعاب الإلكترونية.

مقدمة

يعد اللعب نشاطاً مهماً يمارسه أبنائنا، ويسهم بدور حيوي في تكوين شخصياتهم بأبعادها المختلفة، كما يعتبر وسيطاً تربوياً مهماً في عملية تعليمهم ويشبع احتياجاتهم، ويكشف أمامهم أبعاد العلاقات التفاعلية القائمة بين الأفراد، وفي عصرنا الحالي نجد أن التكنولوجيا أحدثت تغيراً ملموساً في حياة أبنائنا من جميع النواحي، وأصبحت الألعاب الإلكترونية تحتل مكانة بارزة في مجتمعنا نتيجة لانتشارها الواسع ونموها الملحوظ، إضافة لسهولة استخدامها في جميع الأوقات، فأصبح أبنائنا يتفاعلون مع شاشاتها الإلكترونية باستمرار، دون إدراك للمخاطر التي يمكن أن تسببها لهم.

ويشير الخبراء بمجال الألعاب الالكترونية إلى أنهم قدروا حجم إنفاق الأبناء في السعودية على ألعاب الترفيه الالكتروني بنحو (٤٠٠) دولار سنويا، وأكدوا أن الأسواق السعودية استوعبت ما يقرب (٣) ملايين لعبة الكترونية في العام الواحد، وحوالي (١,٨٠٠,٠٠٠) جهاز بلاي ستيشن (السيد، ٢٠١٨). ولقد حظيت الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة باهتمام الباحثين؛ حيث كان الاهتمام في البداية على الآثار السلبية لتلك الألعاب ممثلة في العنف، والعزلة الاجتماعية والإدمان ومضيعة الوقت، بينما ظهرت مجموعة أخرى من الباحثين ركزوا جهودهم على الآثار

الإيجابية لتلك الألعاب إما في العمليات المعرفية أو الذكاء الانفعالي والسلوك الاجتماعي أو تطور الشخصية (حجازي، ٢٠١٠).

وفي ظل هذا الاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية، يتساءل المرء عن التأثيرات التي تحدثها هذه الألعاب على الأطفال، فهي سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات، فإنها لا تخلو من الإيجابيات (الزيودي، ٢٠١٥).

مشكلة الدراسة وتساؤلاتها

على الرغم من التوافق السائد بين مختلف الثقافات والمجتمعات على اعتبار اللعب رمزاً لحضارة المجتمع ودلالة على تميزه الفكري، إلى أن الفنون الحديثة للعب وممارساته عبر الأجهزة الذكية قد ساهم في بروز جدال واسع سببه الآثار السلبية للألعاب الالكترونية في زمننا الحاضر (حسن، ٢٠١٧). تلك الآثار المترتبة على ممارسات ارتبطت بالمشكلات النفسية والأسرية والدراسية والصحية.

وفي ذلك أشارت الحربي (٢٠١٤) بأن تعلق الأطفال والمراهقين بالألعاب الإلكترونية أوضح أن (٢٨٪) منهم يقضون بين (٤- ٦) ساعات يومياً وهي نسبة كبيرة جداً تشكل معظم وقتهم خارج المدرسة، كما أنهم شعروا بأعراض انسحابيه مثل الاكتئاب والعصبية والقلق النفسي عند محاولة التوقف عنها بنسبة (٥٩٪) وما يُعرض عليها من مشاهد للعنف والقتل والعراك جاء بنسبة (٥٤٪).

وكشفت الصوالحة (٢٠١٦) أن المملكة العربية السعودية احتلت المرتبة (١٩) عالمياً ضمن أكبر أسواق الألعاب الإلكترونية، وبمقابل ذلك يبلغ معدل استخدام هذا الجيل للهواتف الذكية على مستوى دول الخليج أكثر من (٩٠٪). واستهدفت هذه الألعاب الأطفال والمراهقين على وجه الخصوص كما أكد على ذلك الهواملة (٢٠١٩). وكان ذلك أثناء مشاهدتهم الرسوم المتحركة عبر مواقع الأنترنت أو عن طريق برامج التواصل، فاللعبة تكون مثيرة ومسلية في بدايتها ولكن يتحول بعضها لمشاهد غير اخلاقية وأخرى عنيفة تشجعهم على إيذاء الذات والآخرين. كما حدثت بعض محاولات الانتحار أو الانتحار والقتل الفعلي تحدثت عنها الكثير من وسائل الأعلام في بعض دول العالم العربي ومنها المملكة العربية السعودية نتيجة ممارسة هذه الألعاب، فنشرت صحيفة سبق حدوث محاولات انتحار لطفلة تبلغ الثانية عشر (كاملي، ٢٠١٩). كما نشرت صحيفة روسيا اليوم (٢٠١٨) اقدام فتاة مراهقة في الثالثة عشر من عمرها على الانتحار بسبب الألعاب الإلكترونية.

ونظراً لخطورة الألعاب الإلكترونية في هذا العصر، وانطلاقا من اهتمام علماء النفس والتربية بها، وقلة الدراسات التي تناولتها (على حد علم الباحثات) كان من الضرورة دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين، ويمكن تحديد مشكلة البحث في التساؤلات التالية:

١. ما التأثيرات الإيجابية للألعاب الالكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين؟
٢. ما التأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين؟

٣. ما التأثيرات الصحية للألعاب الالكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين؟

٤. هل هناك تأثير للألعاب الالكترونية على رغبة الأبناء في القتل أو الانتحار؟

أهداف البحث

تتبلور أهداف البحث في التعرف على:

١. واقع استخدام الألعاب الإلكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين.

٢. التأثيرات الإيجابية للألعاب الالكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين.

٣. التأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين.

٤. التأثيرات الصحية للألعاب الالكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين.

٥. تأثير للألعاب الالكترونية على رغبة الأبناء في القتل أو الانتحار.

أهمية البحث

١. الاسهام في تزويد المربين بنماذج من الألعاب الالكترونية الخطيرة والشائع استخدامها في العصر الحديث.

٢. تقديم بعض الارشادات التربوية للوالدين حول الطرق الصحيحة لاستخدام الألعاب الالكترونية.

٣. الاسترشاد بنتائج وتوصيات الدراسة في توجيه الوالدين عند الرغبة في شراء الألعاب الإلكترونية.

حدود البحث

- **الحدود المكانية**: تم تطبيق الأداة على أولياء الأمور الكترونياً بمناطق مختلفة داخل المملكة.
- الحدود الزمانية: **تم اجراء البحث في العام الجامعي ١٤٣٩/١٤٤٠هـ.**

مصطلحات البحث

١. **الألعاب الالكترونية**:

يطلق على لعبة ما بأنها الكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية (digital)، ويتم تشغيلها عادة على أجهزة الحاسوب والتلفاز والفيديو والهواتف النقالة الحديثة والأجهزة الكفية "المحمولة بالكف (نايف، ٢٠١٥، ص٩). **وتعرف اجرائياً** بأنها: استجابة الوالدين على استبانة تأثير الألعاب الالكترونية على الأبناء المستخدم في هذا البحث والمكون من أربعة أبعاد (التأثيرات الإيجابية، التأثيرات السلبية، التأثيرات الصحية، التأثير على رغبة الأبناء في القتل أو الانتحار).

١- **الأبناء:** ويقصد بهم الأطفال والمراهقين اللذين يستخدمون الألعاب الالكترونية بصفة متكررة يومياً.

الدراسات السابقة

الدراسات العربية:

دراسة عثمان (٢٠١٨) هدفت للتعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية، طبقت استبانة على عينة من (٢٠٠) أب، ووجد أن هناك عوامل تدفع الأطفال لممارسة الألعاب مثل السعي للفوز، التحدي، حب الاستطلاع، والتخيل والتصور، ومن الأثار الإيجابية تحسين بعض المهارات الأكاديمية كمهارة البحث عن المعلومات، الكتابة، اكتساب اللغات، وحل المشكلات، ومن الآثار السلبية العنف المدرسي، وإدمان اللعب وما ارتبط به من مشكلات البصر والسمع.

أما دراسة النيف ورضوان (٢٠١٧) فهدفت إلى التعرف على تداعيات الألعاب الالكترونية على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظرهم، وطبقت على عينة من (٧٠٨) طالبا وطالبة، تم تطبيق استبانة على الطلاب، وأشارت نتائج الدراسة إلى أن تداعيات ممارسة الألعاب الالكترونية على القيم التربوية في جميع ابعاد الدراسة متحققة بدرجة متوسطة.

وقام حسن (٢٠١٧) بدراسة هدفت إلى معرفة أثر ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة، وطبقت على عينة من (٢٣٣) تلميذاً وتلميذة من المرحلة الابتدائية، واستخدمت استبانة ممارسة الألعاب الالكترونية، ومقياس الذكاء اللغوي، والاجتماعي، وأشارت النتائج إلى عدم وجود فروق بين أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية والذين لا يمارسون على مقياس الذكاء اللغوي، بينما وجدت فروق بين أفراد العينة الممارسين للألعاب الالكترونية والغير ممارسين على مقياس الذكاء الاجتماعي لصالح الممارسين.

وأجرى مطر (٢٠١٦) دراسة هدفت للتعرف على ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني، وتمثلت العينة في (١٠٠٠) تلميذ من المرحلة الابتدائية واستخدم استبيان ممارسة الألعاب الالكترونية، ومقياس السلوك العدواني، وأشارت النتائج لتأثر الأطفال باللعب لساعات طويلة، ووجدت فروق في السلوك العدواني تعزى لمدة الممارسة.

قام سالم (٢٠١٥) بدراسة هدفت لمعرفة العزلة الاجتماعية لدى اطفال الرياض، والفروق تبعاً لمتغير الجنس، وعدد ساعات اللعب بالألعاب الالكترونية، وتكونت العينة من (١٠٠) أم لأطفال الروضة، وتم استخدام مقياس العزلة الاجتماعية، وأشارت النتائج إلى أن اطفال الرياض ليس لديهم عزلة اجتماعية، ووجود فرق في متغير العزلة الاجتماعية تبعا لعدد ساعات لعب الطفل بالألعاب الالكترونية.

وقام الشحروري والريماوي (٢٠١١) باستقصاء أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة، وتكونت العينة من (٧٥) طالباً وطالبة من الصف الخامس الابتدائي، واستخدمت بطاريتي ألعاب الكترونية، تضمنت ألعاباً موجهة وغير موجهة، وأشارت النتائج أن للألعاب الإلكترونية أثراً على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أفراد المجموعة غير الموجهة.

الدراسات الأجنبية:

دراسة ألتينتاس وآخرون (2019) .Altintas et al التي هدفت لاستكشاف جودة النوم لدى لاعبي ألعاب الفيديو، والتنبؤ بدور العوامل المختلفة مثل البيانات الديموغرافية، ومدة وكثافة اللعب الفيديو، والصحة العقلية والجسدية، وتكونت العينة من (٢١٧) لاعباً من لاعبي ألعاب الفيديو، وطبق استبيان مؤشر جودة النوم، والصحة الجسدية والعقلية، ومدة وكثافة ألعاب الفيديو، وأشارت النتائج إلى ارتباط جودة النوم بشكل سلبي مع كثافة لعب ألعاب الفيديو، بينما كانت كثافة اللعب عاملاً بارزًا للتنبؤ بسوء نوعية النوم مقارنةً بمدة اللعب.

هدفت دراسة لانج وآخرون (2017).Lange et al لتقييم الارتباط بين الوقت المستغرق في استخدام وسائل الإعلام الإلكترونية وشكاوى الأرق لدى المراهقين، وتكونت العينة من (٧٥٣٣) مراهقاً من الجنسين تراوحت اعمارهم بين (١١- ١٧) وتم اجراء المقابلات واستطلاع أجرته الصحة الألمانية، وتم تضمين وسائل الإعلام في استبيان تقرير ذاتي، وتقييم الارتباطات بين الوقت الذي يقضيه في اليوم مع وسائل الإعلام الإلكترونية وشكاوى الأرق، وأشارت أهم النتائج إلى وجود ارتباط بين الاستخدام اليومي لأجهزة الوسائط الإلكترونية والارق.

دراسة جريتمير (2017) Gritemeyer هدفت إلى فحص فكرة أن ألعاب الفيديو العنيفة لها تأثير على اللاعب وشبكته الاجتماعية. واستخدمت استبيان طبق على عينة عددها (٩٩٨) فردًا، ومتوسط عمر (٣٦،٦) سنة، وأشارت النتائج إلى أن استخدام ألعاب الفيديو العنيفة يترافق مع تزايد العدوان، كما أن المشاركين الذين لا يمارسون ألعاب الفيديو العنيفة أظهروا المزيد من العدوان عندما تتكون شبكتهم الاجتماعية من أفراد يلعبون ألعاب فيديو عنيفة.

وأجرى جريتمير وموجي (2014) .Greitemeyer and Mügge دراسة هدفت لاختبار أثر ألعاب الفيديو على المخرجات الاجتماعية، وتم البحث عن الدراسات ذات الصلة، واستخدام Google Scholar, Scopus, PsycINFO كقواعد بيانات، وشملت العينة (٩٨) دراسة شارك فيها (٣٦٩٦٥) مشاركًا، وأشارت النتائج لوجود ارتباط بين المخرجات الاجتماعية وألعاب الفيديو العنيفة، وأتضح أن ألعاب الفيديو العنيفة تزيد من العدوان وتقلل من النتائج الاجتماعية الإيجابية.

وقام تير ونيلسون (2014) Tear and Nielsen بدراسة هدفت استكشاف تأثيرات ألعاب الفيديو العنيفة بشكل شامل مع التركيز على السلوك الاجتماعي الإيجابي، وطبقت أدوات الدراسة على عينة تكونت من (١٢٠) متطوعًا في المرحلة الجامعية لعبوا لعبة فيديو عنيفة جدًا أو عنيفة أو غير عنيفة وتم تقييمهم بعد ذلك على مقياسين للسلوك الاجتماعي الإيجابي، وأشارت النتائج لعدم وجود تأثير للألعاب العنيفة على السلوك الاجتماعي الإيجابي.

وهدف أوي وباترسون(2013) Oei and Patterson إلى معرفة ما إذا كان لعب الألعاب غير القتالية يُحسّن الإدراك، وطلب فيها من (٥) مجموعات من المشاركين (غير المستخدمين للألعاب الإلكترونية) لعب لعبة واحدة لمدة ساعة في اليوم ولمدة (٥) أيام في الأسبوع على مدى (٤) أسابيع، وشملت الألعاب (القتالية، والذاكرة المكانية، المباراة ٣، وجوه خفية)، وأجرى المشاركون أربع

مهام سلوكية قبل وبعد التدريب، وأشارت النتائج إلى أن لعبة مطابقة ٣، والذاكرة المكانية، وألعاب الكائنات المخفية ساهمت في تحسين أداء البحث المرئي، وأدت اللعبتان الأخيرتان لتحسين الذاكرة العاملة المكانية.

التعليق على الدراسات السابقة:

بالنظر للدراسات السابقة التي تم استعراضها نجد أن بعضها **هدفت** إلى دراسة الآثار الإيجابية والسلبية معاً، كدراسة عثمان (٢٠١٨)، Greitemeyer and Mügge (2014)، بينما ركزت بعضها على الآثار الإيجابية كدراسة حسن (٢٠١٧)، والشحروري ومحمد (٢٠١١)، Tear and Nielsen (2014). وركزت بعضها على الأثار السلبية كدراسة النيف ورضوان (٢٠١٧) ومطر (٢٠١٦)، Lange et al.(2017)، Altintas et al. (2019).

أما فيما يخص **العينة** نجد أن دراسة سالم (٢٠١٥) تناولت مرحلة الطفولة المبكرة بينما دراسة عثمان (٢٠١٨)، وحسن (٢٠١٧)، ومطر (٢٠١٦)، والشحروري ومحمد (٢٠١١) طبقت على المرحلة الابتدائية، في حين كانت عينة دراسة النيف ورضوان (٢٠١٧)، Lange et al.(2017) من المرحلة المتوسطة، أما دراسة Altintas et al. (2019)، Gritemeyer (2017)، Oei and Patterson (2013) طبقوا على الراشدين.

وأشارت **نتائج** الدراسات السابقة إلى وجود أثار إيجابية وسلبية للألعاب الالكترونية كدراسة عثمان (٢٠١٨)، Greitemeyer and Mügge (2014)، بينما أشارت بعض الدراسات إلى وجود آثار إيجابية للألعاب الالكترونية كدراسة حسن (٢٠١٧)، Oei and Patterson (2013)، والشحروري ومحمد (٢٠١١)، في حين أشارت بعض الدراسات لوجود آثار سلبية كدراسة النيف ورضوان (٢٠١٧)، ومطر (٢٠١٦)، Gritemeyer (2017) وسالم (٢٠١٥)، Lange et al.(2017) و Altintas et al. (2019).

بينما **البحث الحالي** سيتناول الآثار الإيجابية والسلبية إضافة إلى الصحية وتأثيرها على القتل أو الانتحار عند الأبناء، والعينة المستهدفة شملت والديّ الأبناء في مرحلتي (الطفولة والمراهقة).

منهج البحث:

استخدم البحث المنهج الوصفي المسحي.

مجتمع وعينة البحث

تكون **مجتمع** البحث من جميع والدي الأبناء في مرحلة الطفولة والمراهقة والذين أعمارهم بين (١- ١٦) سنة في المملكة العربية السعودية. وتم اختيار **العينة** بالطريقة العشوائية البسيطة، وتكونت من (٢٧٨) من والدي الأبناء في مرحلة الطفولة والمراهقة، أعمارهم بين (١- ١٦) سنة في مختلف مناطق المملكة، والجدول التالي يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغيرات البحث:

جدول (١) توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس– المرحلة الدراسية– الأجهزة المستخدمة

المتغير	الفئة	العدد	النسبة	المتغير	الفئة	العدد	النسبة
الجنس	أنثى	٨٨	٣١,٦٥	الأجهزة	هاتف محمول (موبايل)	١٧١	٣٥,٣٣
	ذكر	١٩٠	٦٨,٣٤		بلاي ستيشن	١١٢	٢٣,١٤
الإجمالي		٢٧٨	٪١٠٠		آيباد	٩٨	٢٠,٢٥
المرحلة الدراسية	الابتدائي	١٥٢	٥٤,٦٧		جهاز لوحي (تاب)	٤٧	٩,٧١
	المتوسط	٦٠	٢١,٥٨		لابتوب	٣٤	٧,٠٢
	الحضانة ورياض الأطفال	٦٦	٢٣,٧٤		اكس بوكس	١٣	٢,٦٩
					كمبيوتر مكتبي	٩	١,٨٦
الإجمالي		٢٧٨	٪١٠٠		إجمالي التكرارات	٤٨٤	٪١٠٠

أدوات البحث

قامت الباحثات بتصميم استبيان بعد الاطلاع على دراسة كل من (إبراهيم، ٢٠١٦؛ والزيودي، ٢٠١٥؛ والصوالحة، ٢٠١٥؛ وقويدر، ٢٠١٢؛ ومشري والضيف، ٢٠١٧)، وقسمت أداة البحث لجزأين: **الأول:** يتضمن البيانات الأولية لأفراد عينة البحث حسب المتغيرات وهي: (البيانات الشخصية، ممارسة الالعاب الالكترونية). **والثاني:** تضمن قياس تأثير الالعاب الالكترونية، وشمل أربعة أبعاد: (بعد التأثيرات الايجابية للألعاب الالكترونية، وتكون من (٧) عبارات، بعد التأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية، وتكون من (٧) عبارات، بعد التأثيرات الصحية للألعاب الالكترونية، وتكون من (٨) عبارات، بعد تأثير الالعاب الالكترونية على الرغبة في القتل أو الانتحار، وتكون من عبارتين).

الخصائص السيكومترية لأداة البحث:

تم حساب الخصائص السيكومترية للاستبيان على عينة استطلاعية مكونة من (٨٠) أب وأم، وذلك بإتباع الخطوات التالية:

أ- **الصدق:** تم حسابه باستخدام الطريقتين التاليتين:

- **صدق المحكمين:** تم عرض الاستبيان على مجموعة من المحكمين المتخصصين في مجال علم النفس، لإبداء أراءهم حول مدى وضوح العبارات من الناحية اللغوية وملاءمتها للبُعد الذي وضعت فيه، وكانت نسبة الاتفاق (95٪).
- **الاتساق الداخلي:** تم حساب قيم معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة مع البعد الذي تنتمي إليه وذلك باستخدام معامل ارتباط بيرسون لمعرفة صدق الاتساق الداخلي، والجدول التالي يوضح النتيجة:

جدول (٢) قيم معاملات الارتباط لكل عبارة مع البعد الذي تنمي اليه لاستبيان تأثير الألعاب الالكترونية

البعد	م	العبارة	معامل الارتباط	م	العبارة	معامل الارتباط
الأول	١	البحث عن المعلومات	٠,٨٥٠ ❖❖	٤	تنمية الابداع	٠,٧٥٥ ❖❖
	٢	اكتساب اللغات	٠,٩٢٩ ❖❖	٥	التعرف على الثقافات	٠,٥٧٦ ❖❖
	٣	مهارات التفكير	٠,٩٠٣ ❖❖	٦	اجادة التعامل مع التقنية	٠,٧٧٨ ❖❖
				٧	لا يوجد لها تأثير إيجابي	٠,٩٣٢ ❖❖
الثاني	١	العنف والعدوان	٠,٩١٦ ❖❖	٤	سوء التواصل مع الاخرين	٠,٩٢٦ ❖❖
	٢	اللجوء الى العزلة	٠,٩٢٠ ❖❖	٥	التمرد على الوالدين	٠,٩٠٠ ❖❖
	٣	التأخر الدراسي	٠,٨٦٦ ❖❖	٦	مضيعة الوقت	٠,٧٦٢ ❖❖
				٧	التنمر الالكتروني	٠,٦٢٠ ❖❖
الثالث	١	الاصابة بالسمنة	٠,٨١٧ ❖❖	٥	تشويش الرؤية في العينين	٠,٩٠٧ ❖❖
	٢	اضطرابات النوم	٠,٩٣٥ ❖❖	٦	الشعور بالصداع	٠,٩٣٧ ❖❖
	٣	تشتت الانتباه	٠,٧٤٥ ❖❖	٧	فرط الحركة	٠,٩٢٥ ❖❖
	٤	الالم في العظام والعضلات	٠,٨١٧ ❖❖	٨	ليس لها تأثير على الصحة	٠,٨٤٥ ❖❖
الرابع	١	هناك حالات قتل بسبب الألعاب الالكترونية	٠,٩٨١ ❖❖	٢	هناك حالات انتحار بسبب الألعاب الالكترونية	٠,٩٨٢ ❖❖

❖❖ دال عند مستوى ٠,٠١

يتضح من الجدول السابق أن قيم معامل ارتباط كل عبارة مع البعد الذي تنتمي إليه موجبة ودالة إحصائياً عند مستوي الدلالة (٠,٠١) مما يدل على مناسبة كل عباره مع البعد.

- تم حساب قيم معاملات الارتباط بين درجة كل بعد مع الدرجة الكلية للاستبيان وذلك باستخدام معامل ارتباط بيرسون، والجدول التالي يوضح النتيجة:

جدول (٣) قيم معاملات الارتباط بين الابعاد الفرعية والدرجة الكلية لاستبيان تأثير الألعاب الالكترونية

البُعد	معامل الارتباط
الأول	٠,٨٤٥**
الثاني	٠,٧٧٥**
الثالث	٠,٨٤٧**
الرابع	٠,٧٧٦**

** دال عند مستوى ٠,٠١

يتضح من الجدول السابق أن قيم معامل ارتباط كل بعد مع الدرجة الكلية موجبة ودالة إحصائياً عند مستوي الدلالة (٠,٠١)، وتراوحت القيم بين (٠,٧٧٦ – ٠,٨٤٧) مما يدل أن الأبعاد تتمتع بدرجة مرتفعة من الاتساق الداخلي.

ب- **الثبات**: تم حساب قيم معاملات الثبات باستخدام معامل ألفا كرونباخ، والجدول التالي يوضح النتيجة:

جدول (٤) قيم معاملات ألفا كرونباخ لاستبيان تأثير الألعاب الالكترونية

البُعد	عدد العبارات	معامل ألفا كرونباخ
الأول	٧	٠,٩٦٩
الثاني	٧	٠,٩٤١
الثالث	٨	٠,٩٥٩
الرابع	٢	٠,٩٦٢
الدرجة الكلية	٢٤	٠,٩٦٧

يتضح من الجدول السابق أن معامل ثبات ألفا كرونباخ مرتفع على الابعاد الفرعية والدرجة الكلية للاستبيان وبلغ (٠,٩٦٧) مما يدل على ثبات الاستبيان.

نتائج الدراسة:

نتيجة التساؤل الأول: ما هي التأثيرات الإيجابية للألعاب الالكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين؟ وللإجابة على التساؤل تم استخدام التكرارات والنسب المئوية والجدول التالي يوضح النتيجة.

جدول (٥) التأثيرات الإيجابية للألعاب الالكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين

المتغير	فئات المتغير	العدد	النسبة
التأثيرات الايجابية	إجادة التعامل مع التقنية	١٤٢	٢٦,١٥
	مهارات التفكير	١٠٧	١٩,٧٠
	لايوجد تأثير ايجابي	٩١	١٦,٧٥
	اكتساب اللغات	٨٥	١٥,٦٥
	البحث عن المعلومات	٥١	٩,٣٩
	الابداع	٣٩	٧,١٨
	التعرف على الثقافات	٢٨	٥,١٥
إجمالي التكرارات		٥٤٣	١٠٠٪

يتضح من الجدول السابق أن نسبة أجادة التعامل مع التقنية بلغت (٢٦,١٥)، ومهارات التفكير (١٩,٧٠)، وعدم وجود تأثير إيجابي (١٦,٧٥)، واكتساب اللغات (١٥,٦٥)، بينما كانت النسبة

الأقل للبحث عن المعلومات والابداع والتعرف على الثقافات (٩,٣٩)، (٧,١٨)، (٥,١٥) على التوالي. واتفق ارتفاع نسبة أجادة التعامل مع التقنية ومهارات التفكير واكتساب اللغات مع دراسة عثمان (٢٠١٨)؛ ووالي (٢٠١٦) والتي أثبتت أن الألعاب الإلكترونية ساهمت بتحسين بعض المهارات الأكاديمية لدى اللاعبين، وأن برامج الألعاب التعليمية الإلكترونية غير المباشرة تنمي مهارات التعلم الذاتي، والتحصيل المعرفي. كما اتفقت نتائج البحث الحالي مع دراسة Oei and Patterson (2013)؛ والشحروري والرياماوي (٢٠١١) حيث أن الألعاب الالكترونية عززت جوانب الادراك لدى أفراد العينة، ولها تأثير على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار. وقد ترجع وجهة نظر الوالدين للألعاب الالكترونية أنه لايوجد تأثير إيجابي لها أنهم مستائين من لعب أبنائهم وأن معظم تأثيرها سلبي، ويتضح ذلك في أن النسبة الأقل منهم رأت أنها تفيد في البحث عن المعلومات والابداع والتعرف على الثقافات.

نتيجة التساؤل الثاني: ما هي التأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين؟ وللإجابة على هذا التساؤل تم استخدام التكرارات والنسب المئوية والجدول التالي يوضح النتيجة.

جدول (٦) التأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين

المتغير	فئات المتغير	العدد (ن)	النسبة
التأثيرات السلبية	مضيعه للوقت	١٧٩	٢٢,٦٠
	العنف والعدوان	١٤٠	١٧,٦٧
	العزلة	١٣٨	١٧,٤٢
	سوء التواصل مع الآخرين	١١٤	١٤,٣٩
	التمرد على الوالدين	٩٥	١١,٩٩
	تأخر دراسي	٨٥	١٠,٧٣
	التنمر الالكتروني	٤١	٥,١٧
إجمالي التكرارات		٧٩٢	١٠٠٪

يتضح من الجدول السابق أن نسبة ضياع الوقت بلغت (٢٢,٦٠)، والعنف والعدوان (١٧,٦٧) والعزلة (١٧,٤٢) وسوء التواصل مع الاخرين (١٤,٣٩) والتمرد على الوالدين (١١,٩٩) والتأخر الدراسي (١٠,٧٣)، وكانت النسبة الأقل للتنمر الالكتروني (٥,١٧). ونسبة ضياع الوقت هي الأعلى من بين التأثيرات السلبية وذلك يوضح أن مدة ممارسة اللعب من ناحية عدد (الساعات والأيام) كانت مرتفعة، وهذا يشير لضياع وقتهم دون فائدة ويصحب نتيجة ذلك العنف والعدوان، والعزلة وسوء التواصل بسبب أن الأبن يلعب لأوقات طويلة منفردا ومن ثم يظهر التمرد على الوالدين والتأخر الدراسي كنتيجة متوقعه لذلك. وهذا يتفق مع دراسة عثمان (٢٠١٨) التي أثبتت أن الوالدين يزعجهما سهر الأبناء بسبب ممارستهم الألعاب الإلكترونية، مما يؤثر في تحصليهم الدراسي، كما ظهر قلق الوالدين لما تحتويه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية. ويتفق هذا مع دراسة

جريتماير(2017) Gritemeyer؛ مطر (٢٠١٦)؛ وسالم (٢٠١٥)؛ وجريتماير وموجي Greitemeyer and Mügge (2014) حيث أن استخدام ألعاب الفيديو العنيفة يترافق مع تزايد العدوان وقلة المخرجات الاجتماعية الإيجابية، والممارسين للألعاب الالكترونية لوقت طويل لديهم سلوك عدواني أكثر من الممارسين لوقت قصير، وأن أطفال الرياض يتصفون بالعزلة الاجتماعية لقضائهم ساعات طويلة في الألعاب الالكترونية. وتفسر الباحثات أن ظهور التنمر الالكتروني بنسبة أقل قد يرجع لعدم وعي الوالدين بمفهومه بشكل واضح.

نتيجة التساؤل الثالث: ما هي التأثيرات الصحية للألعاب الالكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين؟ وللإجابة على هذا التساؤل تم استخدام التكرارات والنسب المئوية والجدول التالي يوضح النتيجة.

جدول (٧) التأثيرات الصحية للألعاب الالكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين

المتغير	فئات المتغير	العدد	النسبة
الأضرار الصحية	تشتت الانتباه	١٣٤	٢٢,٧٥
	تشويش الرؤية في العينين	٩٣	١٥,٧٨
	فرط حركة	٨٧	١٤,٧٧
	صداع	٧٥	١٢,٧٣
	اضطرابات النوم	٧٣	١٢,٣٩
	لا شيء	٤٧	٧,٩٧
	ألام في العظام والعضلات	٤٠	٦,٧٩
	السمنة	٤٠	٦,٧٩
إجمالي التكرارات		٥٨٩	٪١٠٠

يتضح من الجدول السابق أن نسبة تشتت الانتباه بلغت (٢٢,٧٥)، وتشويش الرؤية (١٥,٧٨)، وفرط الحركة (١٤,٧٧)، والصداع (١٢,٧٣)، واضطرابات النوم (١٢,٣٩)، وآلام العظام (٦,٧٩)، والسمنة (٦,٧٩) كتأثيرات سلبية للألعاب الالكترونية، بينما كانت نسبة عدم وجود تأثيرات سلبية (٧,٩٧).

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة عثمان (٢٠١٨)؛ Lange et al. (2017)؛ حيث وجد أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تسبب مشكلات في البصر والسمع، وأن استخدامها أثر على تركيب أدمغة الأطفال المستخدمين لها، وأن الاستخدام اليومي لأجهزة الوسائط الإلكترونية ارتبط بالأرق لدى المراهقين، إضافة إلى أن استخدام ألعاب الفيديو يصيب الممارسين لها بمستويات مرتفعة من القلق والاكتئاب. كما تتفق مع دراسة ألتينتاس وآخرون Altintas et al. (2019) التي وجدت ارتباط جودة النوم بشكل سلبي مع كثافة لعب ألعاب الفيديو، ودراسة لانج وآخرون Lange et al. (2017) التي أظهرت نتائجها بشكل عام وجود ارتباط بين الاستخدام اليومي لأجهزة الوسائط الإلكترونية والارق.

نتيجة التساؤل الرابع: هل يوجد تأثير للألعاب الالكترونية على رغبة الأبناء في القتل أو الانتحار؟ وللإجابة على هذا التساؤل تم استخدام التكرارات والنسب المئوية والجدول التالي يوضح النتيجة.

جدول (٨) تأثير الألعاب الالكترونية على رغبة الأبناء في القتل أو الانتحار

المتغير	الفئة	العدد	النسبة	المتغير	الفئة	العدد	النسبة
اعتقاد وجود حالات قتل	نعم	٩٦	٣٤,٥٣	اعتقاد وجود حالات انتحار	نعم	١١١	٣٩,٩٢
	ربما	١٥٢	٥٤,٦٧		ربما	١٣٥	٤٨,٥٦
	لا	٣٠	١٠,٧٩		لا	٣٢	١١,٥١
الإجمالي		٢٧٨	٪١٠٠	الإجمالي		٢٧٨	٪١٠٠

يتضح من الجدول السابق أن نسبة الاعتقاد بوجود حالات قتل بسبب الألعاب الالكترونية بلغت (٣٤,٥٣)، ونسبة من يشكون أو ينفون (٥٤,٦٧) و(١٠,٧٩) على التوالي. وهذه النتيجة تتفق مع ما نشرته الصحف من حالات قتل بتأثير الألعاب الالكترونية في عدة دول في العالم العربي منها العراق ومصر، وأشار لذلك نافع (٢٠١٨) كما ورد في صحيفة أخبار اليوم عن جريمة هزت الإسكندرية بسبب لعبة ببجي لمراهق يبلغ (١٦) سنة. كما أن نسبة الاعتقاد بوجود حالات انتحار بلغت (٣٩,٩٢) ونسبة من يشكون أو ينفون (٤٨,٥٦) و (١١,٥١) على التوالي. وتتفق هذه النتيجة مع ما ذكره كاملي (٢٠١٩) عن محاولة طفلة تبلغ (١٢) من عمرها برمي نفسها في بئر منزلهم بسبب لعبة مريم، كذلك حدوث حالات انتحار تحدثت عنها وسائل الأعلام في بعض دول العالم العربي مثل مصر، لبنان، الجزائر، تونس، الكويت، وكذلك في المملكة العربية السعودية نتيجة ممارسة الألعاب الالكترونية مثل ما نشرته صحيفة روسيا اليوم (٢٠١٨) في المملكة العربية السعودية حيث ذكرت اقدام فتاة مراهقة بعمر (١٣) سنة، وطفل بعمر (١١) سنة على الانتحار شنقاً بسبب لعبة الحوت الأزرق.

التوصيات

بناءً على نتائج البحث توصلت الباحثات الى بعض التوصيات على النحو التالي:

الجهات الرقابية

١- وضع ضوابط لاستيراد الألعاب الإلكترونية.

٢- الحرص على توفير الألعاب الإلكترونية التربوية.

٣- إعداد برامج توعوية بمؤسسات التنشئة الاجتماعية لتعريف المربين بإيجابيات الألعاب الالكترونية وسلبياتها وطرق استخدامها.

الوالدين

١- اختيار الألعاب المناسبة لعمر وجنس الابن.

٢- ضبط الرقابة الأبوية في الألعاب الالكترونية.

٣- الحرص على توفير الألعاب الإلكترونية التعليمية للاستفادة منها في تنمية القدرات العقلية.

٤- تحديد وقت للعب لتجنب التأثيرات الصحية السلبية عليهم.

٥- المتابعة لما يستجد من الألعاب الالكترونية نظراً لتطورها وتغيرها السريع.

٦- تشجيع الحوار وتثقيف الأبناء حول أضرار بعض الألعاب الإلكترونية.

المراجع:

- إبراهيم، نداء. (2016). *إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3 - 6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال*. رسالة ماجستير غير منشورة. كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط، عمان.
- بو خطامين، مريم. (2018). الألعاب الإلكترونية متعة قاتلة. *صحيفة الاتحاد*. 23 ديسمبر. تم استرجاعها (2019/3/10) عبر الرابط https://www.alittihad.ae/article/81930/2018/الألعاب-الإلكترونية-متعة-قاتلة.
- الحربي، بدر. (2014). *ظاهرة إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية: دراسة ثقافية ميدانية*. رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الشريعة، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية.
- حسن، أماني. (2017). تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال: دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية. *مجلة الدراسات النفسية التربوية*، 25 (3)، 230- 253.
- الزيودي، ماجد. (2015). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. *مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية*، السعودية، 10(1)، 15- 31.
- سالم، استبرق. (2015). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى أطفال الرياض. *مجلة البحوث التربوية والنفسية*، جامعة بغداد. (47)، 364 – 390.
- السيد، محاسن. (2018). العلاقة بين مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية والمهارات الاجتماعية لدى عينة من طالبات الصف الثالث المتوسط في مدينة ينبع. *مجلة العلوم النفسية والتربوية*، 14 (2)، 86- 115.
- الشحروري، مها؛ والريماوي، محمد. (2011). أثر الألعاب الالكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن. *دراسات العلوم التربوية*، الجامعة الأردنية. (38)، 637 – 649.
- صالح، علي. (2018). *الطفولة الرقمية: المفهوم الحديث في سيكولوجية الأطفال*. بحث منشور. كلية الأداب. العراق: جامعة القادسية.
- صحيفة روسيا اليوم. (2018). *انتحار فتاتين بسبب ألعاب الموت في لبنان والسعودية*. تم استرجاعها في (2019/10/22) على الرابط https://arabic.rt.com/middle_east

- الصوالحة، علي. (2016). علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة. *مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية*، 4 (16) 177- 196.
- عبد الله، محمد. (2017). ومن اللعب ما قتل.. 5 ألعاب شائعة هددت حياة الأطفال والمراهقين. *صحيفة اليوم السابع بلس*. الأربعاء 13 ديسمبر . تم استرجاعها (2019/3/10) عبر الرابط https://www.youm7.com/story/2017/12/13/
- عثمان، أماني. (2018). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية. *مجلة كلية التربية، جامعة أسيوط*. 34 (1)، 126- 160.
- علي، خالد. (2019). خطر يدق الأبواب والأمن يلاحق.."مومو" المرعبة تظهر من جديد. *صحيفة سبق الإلكترونية*. 2 مارس. تم استرجاعها (2019/3/13) عبر الرابط https://sabq.org/CnRTtv
- قويدر، مريم. (2012). *أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة*. رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم السياسية والاعلام، جامعة الجزائر.
- كاملي، فهد. (2019). خشية أن يقتلوا والديها.. طفلة تحاول الانتحار ببئر بالداير.. أمرتها "مريم" . *صحيفة سبق الإلكترونية*. 25 فبراير. تم استرجاعها في (2019/3/16) على الرابط https://mobile.sabq.org/H7ZtC2
- مشري، أميرة؛ وضيف، لندة. (2017). *أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري*. رسالة ماجستير غير منشورة. كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية. الجزائر.
- مطر، محمد. (2016). ممارسة الألعاب الالكترونية في وقت الفراغ وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بمحافظة الدقهلية. *المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية والرياضة*، جامعة المنصورة. (27)، 205 – 233.
- نافع، عبد العال. (2018). جريمة بشعة هزت الإسكندرية.. طالب يقتل معلمته والسبب "بوبجي". *بوابة أخبار اليوم*. 25 نوفمبر . تم استرجاعها في (2019/3/16) على الرابط https://m-akhbarelyom-com.cdn.ampproject.org
- نايف، وسام. (2015). *تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال*. دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية من 7- 15سنة. بحث منشور. بابل.
- النيف، سليمان؛ ورضوان، عبد الرحيم. (2017). *الألعاب الإلكترونية وتداعياتها على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة المتوسطة: دراسة ميدانية*. رسالة ماجستير غير منشورة. كلية التربية، جامعة القصيم.
- الهواملة، مسلم. (2019)." شبح ببجي"... لعبة الرعب تضع 4 دول عربية في الواجهة ماذا عن السعودية؟. *صحيفة سبق الالكترونية*. تم الاسترجاع في (2019/1/18) على الرابط https://mobile.sabq.org/wGQtFN

- والي، محمد. (2016). استخدام برامج ومواقع الألعاب التعليمية الالكترونية لتنمية مهارات التعلم الذاتي والتحصيل في مادة العلوم لدى طلاب المرحلة الإعدادية. *مجلة كلية التربية*، جامعة بنها. (106)، 1 – 50.
- Altintas, E.; Karaca, Y.; Hullaert, Té.; Tassi, P. (2019) Sleep quality and video game playing: Effect of intensity of video game playing and mental health. *Psychiatry Research*, 273: 487-492.
- Greitemeyer, T. (2018). The spreading impact of playing violent video games on aggression. *Computers in Human Behavior*, 80, 216-219.
- Greitemeyer, T., & Mügge, D. O. (2014). Video Games Do Affect Social Outcomes: A Meta-Analytic Review of the Effects of Violent and Prosocial Video Game Play. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 40(5), 578–589.
- Lange, K., Cohrs, S., Skarupke, C., Görke, M., Szagun, B., & Schlack, R. (2017). Electronic media use and insomnia complaints in german adolescents: Gender differences in use patterns and sleep problems. *Journal of Neural Transmission*, 124, 79-87.
- Oei AC, Patterson MD (2013) Enhancing Cognition with Video Games: A Multiple Game Training Study. *PLoS ONE 8* (3): e58546.
- Newswire. (2016, October 17). MEDIA ALERT: American Academy of Pediatrics To Announce New Recommendations for Children's Media Use. *PR Newswire US*. Retrieved from http://search.ebscohost.com.sdl.idm.oclc.org/login.aspx?direct=true&db=rps&AN=201610170946PR.NEWS.USPR.DC17484&site=eds-live
- Tear, M. J., & Nielsen, M. (2014). Video games and prosocial behavior: A study of the effects of non-violent, violent and ultra-violent gameplay. *Computers in Human Behavior*, 41, 8-13.