إدمان الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية وعلاقته بالعزلة الإجتماعية لديهم دراسة من منظور الممارسة العامة

اعداد

ا م د / عايدة حمادة محمد

قسم مجالات الخدمة الاجتماعية

كلية الخدمة الاجتماعية جامعة حلوان

ملخص البحث:

تعتبر هذه الدراسة من الدراسات الوصفية التحليلية والتي تستهدف تحديد مستوي ممارسة العاب التسلية الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الإجتماعية لدي الأطفال مدمني ألعاب التسلية الإلكترونية، وتحديد مستوي ممارسة العاب التسلية الإلكترونية لدي الأطفال مدمني الألعاب الإلكترونية، وتحديد مستوي العزلة الإجتماعية لدي الأطفال مدمني الألعاب الإلكترونية، وتحديد الفروق الجوهرية بين متوسطات درجات العزلة الإجتماعية لدي الأطفال مدمني ألعاب التسلية الإلكترونية وترجع لمتغيري (الجنس– عدد ساعات لعب الأطفال بألعاب التسلية الإلكترونية)، وتحديد العلاقة الإرتباطية بين مستوي ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية والعزلة الإجتماعية للأطفال، والتوصل إلى برنامج مقترح من منظور الممارسة العامة فى الخدمة الاجتماعية لوقاية الأطفال من إدمان العاب التسلية الالكترونية، وقد توصلت نتائج الدراسة إلي الإجابة علي كافة فروضها، وتوصلت إلي برنامج مقترح من منظور الممارسة العامة فى الخدمة الاجتماعية لوقاية الأطفال من إدمان العاب التسلية الالكترونية وذلك من خلال وقاية هؤلاء الأطفال من إدمان ألعاب التسلية الإلكترونية، وكذلك وقايتهم من مشكلة العزلة الإجتماعية، وتوعية هؤلاء الأطفال بالمخاطر والآثار الاجتماعية والنفسية للعزلة الإجتماعية الناتجة عن استخدام ألعاب التسلية الإلكترونية، وكذلك توعية الأباء والأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية علي الأطفال والتأثيرات التي من الممكن أن تحدثها في عقول أبنائهم.

الكلمات المفتاحية: إدمان الأطفال، ألعاب التسلية الإلكترونية، العزلة الإجتماعية.

Abstract:

This study is one of the descriptive analytical studies, which aims to determine the level of playing electronic entertainment games and its relationship to social isolation among children who are addicted to electronic entertainment games, and to determine the level of practicing electronic entertainment games among children who are addicted to electronic games, and to determine the level of social isolation among children who are addicted to electronic games, and to determine the essential differences Between the average degrees of social isolation among children who are addicted to electronic entertainment games and due to the two variables (gender - number of hours of children playing electronic entertainment games), determining the correlation between the level of playing electronic entertainment games and social isolation for children, and arriving at a proposed program from the perspective of general practice in social work to prevent Children from addiction to electronic entertainment games, and the results of the study reached an answer to all its assumptions, and reached a proposed program from the perspective of general practice in social work to prevent children from addiction to electronic entertainment games, by protecting these children from addiction to electronic entertainment games, as well as protecting them from addiction to electronic entertainment games. Isolation problem awareness of the dangers and social and psychological effects of social isolation resulting from the use of electronic entertainment games, as well as educating parents about the dangers of electronic games on children and the effects that they can have on the minds of their children.

Keywords: Child addiction, electronic entertainment games, social isolation.

أولاً: تحديد مشكلة الدراسة.

تهتم المجتمعات بالأطفال وذلك لأنهم المصدر الرئيسي للثروة البشرية وأكثر فئات المجتمع حساسيه في حياة الأمم ومستقبلها وبقدر ما توليه المجتمعات من إهتمام ورعاية بقدر ما تحسن صنع مستقبلها وتؤكد على رقيها وتقدمها وتحضرها، وذلك بإعتبار أن الطفل هو مسئوليه خطيرة وعبء ليس سهلا فتتحمله الأسر والمجتمع معاً من أجل صناعة طفولة سوية ومؤهلة وأى تقصير نحو تلك المسئولية من أى طرف منها يؤدى لخلل أثناء مراحل النمو المختلفة للطفل مما قد ينبؤ بحدوث كارثة للمجتمع والأسرة في المستقبل. (مهتدي،٢٠١٧، ص.٧).

لذلك تعتبر مرحلة الطفولة من أهم مراحل عمر الإنسان فهي المرحلة التى تشكل الأساس فى بناء الشخصية الإنسانية حيث تتضح فيها المواهب والقدرات وتكتسب فيها القيم والإتجاهات ويتم فيها تعلم الأنماط السلوكية السليمة، لأن الطفل فى هذه المرحلة يكون قابلا للتأثير والتوجيه والتشكيل وهذا يدفعنا الى القول بأهمية ما يواجه هذه المرحلة العمرية والعمل على تخطيط البرامج وتقديم الخدمات والرعاية الاجتماعية التى تساعد على تكوين جيل قادر على البذل والعطاء خالى من الأمراض والعقد النفسية والانحرافات هذا بجانب الوقاية من المشكلات من خلال الإهتمام برعاية الطفولة رعاية متكاملة بإعتبار ذلك من المبادئ الأخلاقية الأساسية المعروفة بحقوق الانسان، ويعد هذا إدراكا لإحتياجات الطفولة وتقديراً لقيمة الانسان وحماية لكرامته، ولكى يستطيع الحياة والتعامل مع غيره فى المجتمع. (عبدالفتاح،٢٠٠٩، ص.١٤٢)

فالطفل هو جيل المستقبل، ومصدر هام لتجديد الحياه وإستمراريتها، لذلك تهتم جميع دول العالم بالطفولة باعتبار أن الأطفال هم شباب الغد، وصانعي مستقبل الأمم، كما أن الطفولة مرحلة حاسمة، ومهمة في بناء شخصية الإنسان، وتكوين مفاهيمه ومعارفه وخبراته. (أبو المعاطي وأخرون،٢٠٠٦، ص.٤٥)

لذلك تزايد الإهتمام في السنوات الأخيره بقضية الطفل باعتبارها قضية قومية، وحضارية تتصل في الأساس بمستقبل المجتمع المصري وخطة بنائه وتطوره، هذا وقد ترجم ذلك الإهتمام في البرامج التي تدعمها الدولة في واقع الطفولة، وإنعقاد العديد من المؤتمرات والندوات العلمية الخاصة بالطفولة، واهتمت مصر في خططها المستقبلية بالطفولة، وصدقت على الإتفاقيات الدولية الخاصة بحماية الطفل من الأخطار التي يتعرض لها في سن مبكر، والقسوة في المعاملة، والعنف، والإستغلال. (أبوزيد، ٢٠١٨، ص.٢٥٨١)

حيث يبلغ عدد الأطفال في عالمنا اليوم أكثر من ملياري طفل من عدد سكان العالم، أي ثلث البشرية إذ يبلغ عدد الأطفال دون الخامسة عشر في المجتمع العربي أكثر من ثمانين مليون طفل أي ما يقرب ٤٥% من جملة عدد السكان في البلدان العربية (اليونسيف،٢٠١٩،ص.١٣)، وبلغ عدد الأطفال في مصر وفقا لتقرير الجهاز المركزي للتعبئة العامة والإحصاء عام ٢٠١٩ حوالي ٢٩,٧٢٤,٨٧٠ طفل من أجمالي عدد السكان البالغ عددهم ١٠١٣٤٨٠٠٠ نسمة موزعين على ٢٠,٣ مليون أسرة وتبلغ نسبة الأطفال أقل من ٦ سنوات حوالي ١٦% من بين الأطفال بينما الفئة العمرية لعشر سنوات تبلغ نسبتهم١٠,٣% وأخيرا الفئة العمرية من عشر سنوات إلى خمسة عشر سنة فتبلغ نسبتهم ١١,٢%.(الجهاز المركزي للتعبئة العامة والإحصاء،٢٠١٩)

ومن خصائص مرحلة الطفولة وجود أنشطة وهوايات وألعاب يمارسها هؤلاء الأطفال كلا حسب إهتمامه ورغباته، حيث شهد مفهوم اللعب تغيراً ملموساً عند الأطفال، نتيجة للتغيرات التي شهدها العالم والتطور العلمي والتكنولوجي، ففي السابق فقد إرتبطت مرحلة الطفولة باللعب مع شلة الأصحاب والخروج خارج المنزل، وقد تم إستبدال الألعاب التي إعتاد الأطفال لعبها في أراضي اللعب وفي الشوارع في السنوات الأخيرة الى مجموعة من الألعاب الإلكترونية والتي أطلت علينا أجيال جديدة وعديدة منها كنتيجة للثورة التكنولوجية، وبات مظهر الطفل

مألوفاً يجلس ساعات طوال وحيداً أمام التلفاز أو الجهاز اللوحي يمارس هذه الألعاب فقط. (القاسم، ٢٠١١، ص.٣).

هذا وقد إنتشرت ألعاب التسلية الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، حيث إنتشرت إنتشارا واسعا وكبيرا ونمت نموا ملحوظا وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حيث أنها إستحوذت علي عقولهم وإهتماماتهم، كما أن ألعاب ألعاب التسلية الإلكترونية لم تعد حكرًا على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار. (الهدلق ،٢٠١٣، ص. ١٥٨).

وقد جلبت هذه الثقافة المتغيرة علي وجه الخصوص مفهوم "إدمان ألعاب التسلية الإلكترونية " ومن خصائصه الشغف المتزايد بإطراد للألعاب الرقمية وإدمانها المفرط وغير المنضبط بين الأطفال، ووصفت بأنها اضطراب السيطرة على الإندفاع والتي من أعراضها "عدم القدرة على السيطرة على الوقت الذي يقضيه الطفل في ألعاب التسلية الإلكترونية، وفقدان الإهتمام بالأنشطة الأخري، والإستمرار في اللعب علي الرغم من الآثار السلبية والشعور بالحرمان النفسي عندما لا يكون قادرا علي اللعب إلكترونيا. (Ozer, 2016, p.298)

وأصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال إدمانًا على ممارستها، وفي العطلة الصيفية يحتار الأهل حول كيفية تمضية أطفالهم لهذه العطلة، وإذا طرح السؤال عما يسعد الأولاد خلال إجازتهم، فإجابة نسبة كبيرة منهم تأتي لصالح أحدث ألعاب الحاسب والفيديو (أبو العينين، ٢٠١٠).

حيث يتضح أن حجم إنفاق الأسر والأطفال على ألعاب الترفيه الإلكتروني يقدر بنحو ٤٠٠ دولار سنويًا في مجتمعاتنا العربية، وأن الأسواق تستوعب ما يقرب من ٣ ملايين لعبة إلكترونية في العام الواحد، منها عشرة آلاف لعبة أصلية والباقي مقلدة (النفيعي، ٢٠٠٩).

وفي عالمنا المعاصر ورغم تعدد الثقافات وتنوعها فإن الأطفال اليوم يواجهون مشكلات أكثر عددا وأكبر حجما من الأطفال في الأزمنه الماضيه، وأن هذه المشكلة تترك بصماتها على مظاهر نموهم وأساليب التكيف لديهم، ويتبع الأطفال أساليب متنوعة للتوافق مع هذه المشكلات، فتصدر عنهم إستجابات مختلفة ومتنوعة للتخلص منها، وقد تكون بعضها غير سوية فهم بحاجة إلي وسائل شرعية للتخلص من هذه التوترات التي تخلقها لهم مشاكل الحياة، فإذا كانت هذه الوسائل غير متوفرة فإن رد الفعل الطبيعي سيظهر في وسائل غير مرغوبة كالغضب فالكثير منهم أصبح ينسحب ويبتعد عن الواقع الى تحقيق إشباع خاطي لديه في كثرة ألعاب التسلية الإلكترونية. (عبدالله & كريم،٢٠٠٥ ، ص.٦)

فألعاب التسلية الإلكترونية أصبحت الوسيله الأكبر تأثيراً على نمو مستخدميها الذهني والإجتماعي والحركي على حد سواء، كون الفرد لا يقف مشاهداً متلقياً فلا يشاهد النماذج والأبطال تتحرك أمامه وتخوض خبرات وتقول كلمات بعيداً عنه كمشاهدة التلفاز، وإنما يكون للفرد فيها دور فاعل ومتفاعل بل يقوم هو بالدور الأساسي للبطل، ويستشعر متعة الإنتصار أو خيبة الفشل فهو يقتل ويعذب، ومن خلال هذه العملية يختبر جميع التفاعلات التي يمر بها وكأنها حقيقة واقعة، ويصبح هذا الأمر أكثر تأثيراً وتفاعل الفرد معه أكثر خطورة مما يجعل العنف عاملاً مؤثراً في ذهن ممارس هذه الألعاب وسلوكه. (القاسم، ٢٠١١، ص.٣).

حيث أن الوجه السلبي للعبه الإلكترونيه يتمثل أساسا في خطورة المواضيع التي تتناولها مثل العنف والجنس وتجاهل الآخر، ذلك أن القليل فقط من هذه الألعاب يتم تصميمها لأغراض التسلية المثقفة غير المؤذية أو غايات تعليمية تثقيفية محددة، في حين تعمل تصميمات الألعاب الأخرى على تنميط الحاجات الترفيهية للناشئة، وتتسابق في تحويل الرذائل الإفتراضية من قتل وعنف وتحيل وكذب، إلي منتجات ترفيهية ذات جاذبية عالية،

تستهدف فئات عمرية لا تملك وسائل مقاومة هذه التهديدات، بإعتبارها لم تمتلك بعد رقابة ذاتية من وعيها وإدراكها لأنها مازالت في المراحل الأولى من التلقي والتكوين، الذي قد يحجب عنها حسن الإختيار والتمييز بين الرديء والجيد وبين القبيح والجميل. (الصغيرى،٢٠١٣، ص.٣١٢)، وهذا ما أكدت عليه دراسة اينهانج (Eunhyang,2018) بأن الأطفال الأمريكيون يمضون في ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية أوقاتا طويلة تتساوى مع الأوقات التي يمضونها في التعلم المدرسي، وأنه بوصول الفرد الأمريكي سن الحادي والعشرين (٢١ سنه) فإنه سيكون أمضى عشرة ألاف (١٠٠٠٠) ساعة علي الأقل في ممارسة ألعاب التسليه الإلكترونية، وأن عدد الأمريكيين الذين يمارسون ألعاب التسلية الإلكترونية يبلغ ١٧٠ مليون أمريكي، وهذا ما يجعل نمط حياتهم موحد.

ومن خلال الرجوع الى العديد من الدراسات العربية والأجنبية وجدت الباحثة أن هناك إستخدامات إيجابيه وذات فائدة من ألعاب التسلية الإلكترونية خاصة في المناهج الدراسيه، وكذلك على النقيض وجود العديد من الدراسات التي أشارت إلي الأضرار والسلبيات الناتجة عن فرط إدمان ألعاب التسليه الإلكترونيه ومنها يمكن تأثير علي النظره إلي مفهوم الذات لدى مدمنى ألعاب التسلية الإلكترونية وهذا ما اكدت عليه دراسة بيهم وميسترو (Beham&Maestro,2009) حيث طبقت الدراسة على عينة بلغت ٣٢٨ بأحد المدارس الثانوية الأمريكية للبنات وتوصلت النتائج الى ان ادمان نمط معين من ألعاب التسلية الإلكترونية توثر في تغيير مفهوم الذات لدى الطالبات وتوثر على الكفاءة الذاتية لهن بصفة عامه، هذا وقد إستهدفت دراسة شين شين وانج (Chih-Chien Wang ,2005) إلي تحديد العلاقات الإجتماعيه والقلق الإجتماعى بين اللاعبين لألعاب التسلية الإلكترونيه علي الإنترنت، حيث أجريت الدراسة على ١٧٤ من الطلاب الذين يقومون بألعاب الكترونية عن طريق النت وتوصلت النتائج الى إنخفاض العلاقات الاجتماعية وزيادة معدلات القلق الإجتماعي بزيادة عدد ساعات اللعب.

وتوثر ألعاب التسلية الإلكترونية بشكل سلبى على مجهود الأطفال حيث الإرهاق والتعب الجسدي وإجهاد العينين، إذ يعتبر بقاء الطفل لساعات طويلة أمام الأجهزة اللوحية أمر غير طبيعي، لأنه يحرم الطفل من الحركة المستمرة، وكذلك إستخدام شخصيات إلكترونيه بعيدة عن الواقع في ألعاب التسلية الإلكترونية بالرغم من أن له جانب إيجابي يتمثل في تنمية خيال الطفل إلا أنه له جوانب سلبيه متعدده تتمثل بإبتعاد الطفل عن الواقع وتفكيره وإنشغاله بالعالم الخيالي فينتقل الطفل إلي التعامل مع الواقع بمنطق تلك الشخصيات الأمر الذي يولد التوتر والعنف والتحدي والخصومة مع المجتمع الذى لا يحقق له ما تحققه الألعاب، فالطفل المدمن على ألعاب التسلية الإلكترونية يعد طالبا غير إجتماعي، وقد يتصف بالإنطواء عن ذاته (الدرعان، ٢٠١٦، ص. ١١)، هذا وقد إستهدفت دراسة كومسن وسيرتشي (Komsan&sirichai,2014) التعرف علي طبيعة إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية وطبقت على ٧٦٨ (٤٤٣ طفلة ،٣٢٥ طفل) وتوصلت الدراسة إلي سهولة إدمان جميع العينة الى ألعاب التسلية الإلكترونية، ويقضون عدد ساعات كبير في إدمان الأجهزة الإلكترونية، فمضي الذكور الوقت أكثر بكثير من الأطفال الإناث اللعب ألعاب علي الأجهزة وأن الطلاب الأقل سنا أمضوا وقت أكثر من الطلاب الأكثر سنا وتوثر على تفاعلاتهم الاجتماعية بالبيئة المحيطة.

وأصبح إدمان الإنترنت من المشكلات الأساسية للصحة السلوكية للأطفال، إلى جانب التقدم السريع في التكنولوجيا، قد جلبت كثيرا من التغييرات في طريقة تواصل الأفراد مع بعضهم البعض وخاصة الأطفال وأصبحت تسبب لهم العزلة الإجتماعية عن الجميع(Melvyn,2017, p.15)، وهذا ما أكدت عليه دراسة جونرثان ومارك (Janarthanan& Mark,2018) ,2018) والتي إستهدفت تحديد الإرتباط بين إدمان

الألعاب ونية الشراء، حيث طبقت الدراسة على ٤٣٠ طالب في الهند والتي توصلت الى وجود علاقة بين نية شراء لدى الطلاب للألعاب الالكترونية وادمانهم لها، وأكدت الدراسة علي أن هناك علاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والعزلة الإجتماعية بين الأطفال.

وكذلك دراسة أندرسون Anderson (٢٠٠٧) والتي أكدت علي أن ألعاب التسلية الإلكترونية تصنع طفلاً غير إجتماعي، فالطفل الذي يقضي ساعات طوال في ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية بدون تواصل مع الآخرين، يجعل منه طفلاً غير اجتماعي منطويا على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل، كما أن إسراف الطفل في التعامل مع عوالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع فيفتقد المهاره الاجتماعيه في إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين ويصبح الطفل خجولا لا يجيد الكلام والتعبير عن نفسه.

وكذلك دراسة (عسير، ٢٠١٠) والتي أكدت علي أن ألعاب التسلية الإلكترونية قد تعرض الطفل إلى خلل في العلاقات الإجتماعية إن هو أدمن على ممارستها، وسبب ذلك هو أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في ألعاب التسلية الإلكترونية قد يواجه صعوبه كبيرة في الإعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الطفل إلي نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو في المنزل.

كما قد تؤدي هذه الألعاب بما تحمله من أخلاقيات وأفكار سلبية إلي المزيد من الإنفصال الأسري والترابط الإنساني مع الآخرين وإرتباط الطفل بالقيم والأخلاقيات الغربيه التي تفصله عن مجتمعه وأصالته، كما أنها من وجهه نظر المجذوب تصنع طفلا أنانيًا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيرًا ما تثأر المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول من يلعب؟ على عكس الألعاب الشعبية الجماعية التي يدعو فيها الطفل صديقه للعب معه، وهذا ما تتفق معه دراسة (أبو جراح، ٢٠٠٩) فقد أشارت تلك الدراسة إلى خطورة إستخدام شخصيات إلكترونية بعيدة عن الواقع، فهذه الشخصيات وإن كانت تنمي خيال الطفل فإنها في الوقت ذاته تنمي مساحة الإنفصال عن الواقع، وحتى عندما يلتحم بهذا الواقع فإنه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية، وهو ما يفجر طاقات التوتر، والعنف، والتحدي، والخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط.

صياغة مشكلة الدراسة:

وحيث أن ممارسة الخدمة الإجتماعية تهتم برعاية الأطفال وتستهدف من خلال عملها مع هؤلاء الأطفال إلى تكوين شخصياتهم بصورة ناضجة، وأن تنمى فيهم الشعور بالأهمية والثقة مع إكسابهم خبرات تساعدهم على النضج وتحمل ظروف الحياة والتأقلم مع المشاكل ومواجهتها بالإعتماد على النفس أكثر من الآخرين، وتستهدف أيضاَ من خلال ممارسيها فى التعامل معهم لإشباع إحتياجاتهم والتعامل مع مشكلاتهم وتعديل سلوكهم مما يجعل منهم شخصية سوية قادرة على أن تتفاعل مع المحيط الاجتماعى الذى تعيش فيه، وهذه الأهداف المطلوب تحقيقها من ممارسة الخدمة الاجتماعية مع الأطفال مدمني ألعاب التسلية الإلكترونية، لا تتحقق إلا من خلال نجاح الأخصائى الإجتماعي فى أداء أدواره فى هذا المجال.

ويعتبر الأخصائي الإجتماعي الممارس العام من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية نسق، ويتناول فى ذلك كل ما يتعلق التغيير أو نسق محدث التغيير وتقع عليه مسئولية تحقيق أهداف المهنة بشخصية هؤلاء الأطفال، (حبيب،٢٠١٦،ص.٤٩١) وأسرتيهما، والعلاقات الاجتماعية، والأدوار الإجتماعية، والمشكلات الإجتماعية، ويركز على تعليم الأطفال كيفية التواصل الإجتماعي، ومهارات التحاور الفعال في الإتجاه البناء السار، (يسري،٢٠١٣، ص.٢٨٥) وذلك من خلال إستخدامه أساليب العمل المهنى والأدوار المختلفة والمتعددة والتي تمكنه من مساعدة الأطفال المدمنين لألعاب التسلية الإلكترونية على مواجهة مشكلاتهم التي تؤثر على عزلتهم الإجتماعية وتؤثر على مستقبلهم وعلي علاقاتهم الإجتماعية. (أبوالنصر، ٢٠١٥، ص.١٦)

وبناء على ما تم عرضه من إطار نظري ودراسات سابقة، إتضح أن هناك مشكلة تتعلق بإدمان الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية وترتبط بالعديد من السلوكيات السلبية أهما العزلة الإجتماعية، والذى آثر بشكل سلبى على التواصل والتحاور لهؤلاء الأطفال، وكنتيجة لتعدد ألعاب التسلية الإلكترونية وتنوعها ظهرت آثار مختلفة على سلوك الأطفال الممارسين لها من نواحي متعددة أسهمت في الدعوة إلى القيام بدراسات لهذه الظاهرة للتعرف على الآثار السلوكية والصحية والإجتماعية المختلفة على الأطفال، فإنه يمكن تحديد مشكلة الدراسة في السؤال الرئيسي الأتي: هل هناك علاقة بين إدمان الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية والعزلة الإجتماعية لديهم؟

ثانياً: أهمية الدراسة:

١. الأثار السلبية المترتبة على إدمان الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية والتي أكدتها العديد من الدراسات الأجنبية والعربية والتي تؤثر على مختلف جوانب حياة الطفل.

٢. خصوصية مرحلة الطفولة وبما تتميز بها من خصائص ومحاولة الأطفال إلي إستخدام كل ما هو جديد وما قد يترتب عليها من إفراط إدمان الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية.

٣. قد تسهم هذه الدراسة في إطلاع الممارسين المهنين للخدمة الإجتماعية، وأولياء الأمور والأطفال على أهم المشكلات الخاصة بالألعاب الإلكترونية.

٤. خطورة قضية العزلة الإجتماعية علي الأطفال ونفصالهم عن الواقع الذين يعيشون فيه يجعلهم أكثر عرضه للمشكلات داخل المجتمع.

٥. يمكن الإسترشاد بنتائج وتوصيات البرنامج المقترح من منظور الممارسة العامة في هذه الدراسة عند الرغبة في التدخل المهني لوقاية الأطفال من إدمان العاب التسلية الالكترونية.

ثالثاً: أهداف الدراسة:

- تحديد مستوي ممارسة العاب التسلية الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الإجتماعية لدي الأطفال مدمني ألعاب التسلية الإلكترونية.
- تحديد مستوي ممارسة العاب التسلية الإلكترونية لدي الأطفال مدمني الألعاب الإلكترونية.
- تحديد مستوي العزلة الإجتماعية لدي الأطفال مدمني الألعاب الإلكترونية
- تحديد الفروق الجوهرية بين متوسطات درجات العزلة الإجتماعية لدي الأطفال مدمني ألعاب التسلية الإلكترونية وترجع لمتغيري (الجنس- عدد ساعات لعب الأطفال بألعاب التسلية الإلكترونية).
- تحديد العلاقة الإرتباطية بين مستوي ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية والعزلة الإجتماعية للأطفال.
- التوصل إلى برنامج مقترح من منظور الممارسة العامة فى الخدمة الاجتماعية لوقاية الأطفال من إدمان العاب التسلية الالكترونية.

رابعاً: فروض الدراسة:

- من المتوقع أن يكون مستوي ممارسة الأطفال مدمني ألعاب التسلية الإلكترونية متوسطا.
- من المتوقع أن يكون مستوي العزلة الإجتماعية للأطفال مدمني ألعاب التسلية الإلكترونية متوسطا.
- توجد فروق جوهرية ذات دلالة إحصائية لمقياس العزلة الإجتماعية لدي الأطفال مدمني الألعاب الإلكترونية وترجع لمتغير الجنس.
- توجد فروق جوهرية ذات دلالة إحصائية لمقياس العزلة الإجتماعية لدي الأطفال مدمني الألعاب الإلكترونية وترجع لعدد ساعات لعب الأطفال بالألعاب الإلكترونية.

- توجد فروق جوهرية ذات دلالة إحصائية في عدد ساعات لعب الطفل بالألعاب الإلكترونية وترجع لمتغير الجنس.
- توجد علاقة ارتباطية بين مستوي ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية والعزلة الإجتماعية للأطفال مدمني ألعاب التسلية الإلكترونية.

خامسا: البناء النظري للدراسة:

١. ألعاب التسلية الإلكترونية.

أ. مفهوم ألعاب التسلية الإلكترونية:

تعرف اللعبة بأنها: نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية (Salen & Zimmerman, 2004) ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسب أو الإنترنت والتلفاز والفيديو Playstation والهواتف النقالة، والأجهزة الكفية (المحمولة بالكف palm devices).

وتعتبر العاب التسلية الإلكترونية هي: نوع من الألعاب تظهر على شاسه الفيديو أو الحاسوب أو التلفاز يتمتع بلعبها الفرد ويرافقها حالة من التوتر والإضطراب والترقب والمتعة التي يعيش مها الفرد ويمارس هذه اللعبة فرد واحد أو أكثر ولها هدف معين وفيه بالنهاية فوز أو خسارة (حسن، ٢٠١٧، ص.٢٣٤).

هي العاب مصممصة لكي تلعب من خلال تحكم اللاعب يدويا بأشكال متحركة تظهر على شاشة مراقبة وتتطلب في العادة ردود أفعال سريعة وهي توضع في الأقراص المضغوطة او الأقراص الليزرية باستخدام وسائل البريد الإلكتروني والخط المباشر عن طريق الانترنت وقد يكون اللعب لشخص واحد أو مجموعة أشخاص يشتركون في ممارستها (العبودي& الساعدي، ٢٠٠٨، ص.٢٨٩).

قد يكون مفهوم سلوك الإدمان باعتباره السلوك المفرط، الذي لا يمكن السيطره عليه والسلوك المتكرر الذي يؤدي إلى ضرر كبير أو محنه، وقد إقترح الدليل التشخيصي والإحصائي للإضطرابات العقلية مجموعة من المعايير التي من خلالها الحكم على إدمان الشخص للألعاب الإلكترونية اذا وجد (٥) معايير من المعايير التسعة للإدمان: (Clifford & et. al, 2017, P.3).

ويمكن النظر إلى إدمان ألعاب التسلية الإلكترونية بإعتبارها مجموعه فرعية من الإدمان السلوكية والمكونات الأساسية للإدمان، مثل، السمة البارزة، وتعديل المزاج، والتحمل، والانسحاب، والصراع، والانتكاس والمشكلات (Janarthanan& Mark,2007,P.141),.

ويمكن للباحثة تعريف مفهوم إدمان ألعاب التسلية الإلكترونية في هذه الدراسة: بالدرجة التي سيحصل عليها الأطفال عينة الدراسة الحالية على مقياس إدمان ألعاب التسلية الإلكترونية.

ب. تصنيف ألعاب التسلية الإلكترونية: وفقا (Salen & Zimmerman, 2004) فقد صنف ألعاب التسلية الإلكترونية إلي الأصناف الآتية:

– **الصنف الأول: (المحارب، المقاتل):** وهدف هذا الصنف التنافس والإنتصار مهما كانت الخسائر، ويسعى اللاعبون في هذا النوع لتحقيق أهداف محددة سلفا، بحيث يشعرون بمتعة السيطرة على أحداث اللعبة، أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية التي تدور حولها أو تتضمنها اللعبة.

– **الصنف الثاني: المدير:** ويهدف هذا الصنف إلى تطوير مهارات محددة إلي درجة الإتقان، كما يتم تطوير أساليب العمليات لدي اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب إلى النهاية وذلك عبر تمكينهم من

إستخدامهم للمهارات التي أتقنوها سابقا في نفس اللعبة والعمل علي توظيفها لاحقا بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقا وشمولا وتفصيلا في اللعبة ذاتها.

الصنف الثالث المستغرب (المتعجب): في هذا الصنف يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة، ولكن درجة التحدي في هذا الصنف أقل منها مما هو موجود في الصنفين السابقين. واللاعبون في هذا النوع يتطلعون بشكل رئيسي إلي المتعة والإسترخاء.

الصنف الرابع المشارك: في هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الإجتماعية، أو المشاركة في العوالم الإفتراضية.

ج. أنواع ألعاب التسلية الإلكترونية: (بسيوني ،٢٠١٣، ص.٣٦٢).

- **ألعاب الكمبيوتر:** وهي الألعاب التي تتم بمساعدة برنامج كمبيوتر وتعرض على شاشة الحاسوب.
- **ألعاب الفيديو:** ألعاب إلكترونية تعرض من خلال شاشة الفيديو أو التليفزيون.
- **ألعاب الإنترنت:** وتعرف أيضاً بألعاب الخط المباشر (online games) وهي الألعاب التي يتم تشغيلها من خلال الإنترنت وهي بذلك تختلف عن ألعاب الكمبيوتر والفيديو، لأنها عادة ألعاب مستقلة وتعتمد على معرفة المستخدم بالتكنولوجيا وتحتاج فقط إلي متصفح ويب وتتوافر بالموقع المساعدة الفنية لإستخدامها).
- **ألعاب المحاكاة:** وهي نوع من ألعاب التسلية الإلكترونية تخلق موضوعاً أو عملية بكل تفاصيلها تحاكى الحقيقه وتجعل الطفل يمارس ما يتمناه في الحقيقة ولا يستطيع مجاراته.
- **ألعاب المغامرة:** وهي نوع من ألعاب التسلية الإلكترونية تتضمن الإستكشاف وحل المشكلات.
- **ألعاب لعب الدور:** وهي نوع من ألعاب التسلية الإلكترونية تشبه ألعاب المغامرة، ولكن بدلاً من أن تركز على حل المعضلات تعتمد على التطور النوعي للخصائص، ويمكن أن يشارك فيها أكثر من لاعب واحد.
- **ألعاب الاستراتيجية:** وهي نوع من ألعاب التسلية الإلكترونية تؤكد على أهمية التفكير المنطقي والتخطيط مثل ألعاب الألغاز والشطرنج.
- **ألعاب الحركة :** وهي نوع من ألعاب التسلية الإلكترونية تعتمد على التآزر بين العين واليد أكثر من إعتمادها على محتوى اللعبة مثل ألعاب المغامرات والعدوان الخيالي .

د. التأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية. (أحمد ،٢٠١٥، ص. ١٩٢).

١. **العزلة:** حيث يرى الباحثين أن ألعاب التسلية الإلكترونية نشاط منعزل، حيث تؤدى هذه الألعاب الى الإنعزال الإجتماعي، حيث الإندماج في عوالم خيالية للألعاب ويدمر العلاقات الإنسانية.

٢. **العنف:** حيث يوجد إرتباط واضح بين السلوك العنيف وممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية العنيفة بما فيها من شخصيات تعلم العنف.

٣. **تدعيم القيم السلبية لدى الأبناء:** مثل ضعف الإنتماء، وضعف تقدير الذات وإحترامه، وضعف التفاعل الإجتماعي.

٢. العزلة الإجتماعية:

أ. مفهوم العزلة الإجتماعية:

فالعزلة الإجتماعية هي عجز الفرد عن بناء علاقات إجتماعية والشعور بالوحدة وعدم الإحساس بالإندماج مع المجتمع الذي يعيش فيه.

العزلة الإجتماعية هي مدي ما يشعر به الطالب من وحده وإنعزال عن الأخرين والإبتعاد عنهم وتجنبهم، وانخفاض مدى التواصل معهم، واضطراب علاقته معهم، وقلة عدد معارفه، وعدم وجود أصدقاء حقيقين حميمين له، ومن ثم ضعف شبكة العلاقات الإجتماعية التي ينتمي لها . (عبدالسلام وأخرون، ٢٠١٤، ص.١٣٥).

وتعرف العزلة الإجتماعية بأنها: "نزعة فردية لدى الأشخاص للإنعزال عن الأخرين حتي لو كان المحيط الإجتماعي مليئا بالأشخاص.

وهي أيضا عدم الرغبة في إغتنام فرص التفاعل الإجتماعي مع الأخرين في السياق الإجتماعي. (صالح، ٢٠١٢، ص.٥٦).

وإستناداً علي ما تقدم يمكن للباحثة أن تعرف العزلة الإجتماعية بأنها: حدث مؤلم غير سار يعيشه الطفل ويشعر من خلاله بوجود فجوه نفسية بينه وبين المجتمع تسبب له نقص في نسيج العلاقات الإجتماعية وعدم الإندماج مع الأخرين من حوله.

ب- **أبعاد العزلة الإجتماعية:** يرى العلماء أن العزلة الإجتماعية تتكون من بعدين، أحدهما نفسي والأخر إجتماعي (صالح،٢٠٠٢، ص.٣٦٢).

- **العزلة النفسية:** وتعني إفتقار الطفل للتعلق الإنفعالي مع الأخرين مثل الأبوين والإخوان والأقارب.
- **العزلة الإجتماعية:** غياب التفاعل الإجتماعي مع الأخرين في البيئة المحيطة.

ج- خصائص الطفل المنعزل إجتماعيا: تتضح خصائص الطفل الذي يعاني من العزلة الإجتماعية جليه في أنه: (سكر،٢٠٠٦، ص.١٢٠).

- يميل إلي عزل نفسه عن المحيط الإجتماعي الذي يتواجد فيه.
- يعاني من الخوف من التواجد في المواقف الإجتماعية المختلفة.
- لديه الرغبة في عدم التفاعل مع الأخرين في السياق الإجتماعي المألوف وغير المالوف لديه.
- الخجل الإجتماعي يعتبر أحد المأسي النفسية لعزلة الطفل الإجتماعية عن الأخرين.
- الشعور بالقلق وعدم الارتياح في المواقف التي تتضمن مراجعة مجموعة من الناس.
- زيادة الوعي والإنتباه والخوف من تكيز إنتباه الآخرين ونقدهم.
- الحساسية من النقد بوجه عام.
- عدم الثقة في النفس من حيث القدرة على التفاعل مع الآخرين.
- عدم القدرة من تكوين صداقات مع الآخرين.

د. مؤشرات العزلة الاجتماعية : (خرياش وأخرون،٢٠١٨، ص.٨٩)

- سوء التوافق الإجتماعي للفرد في علاقاته مع الآخرين.
- تجنب الفرد الإتصالات الاجتماعية.
- تجميد دائرة تفاعله الاجتماعي.
- هروب الفرد من واقعه الاجتماعي إلى عالمه الذاتي.
- عدم قدرته على تطوير علاقات الصداقة.
- تبني الفرد معرفة مفادها أن الآخرين قد أهملوه أو تجاهلوه لإنقطاعه عنهم لفترة من الزمن.

سادسا: الإجراءات المنهجية للدراسة:

١: **نوع الدراسة:** تعتبر هذه الدراسة من الدراسات الوصفية التحليلية والتي تستهدف تحديد العلاقة بين إدمان الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الإجتماعية لديهم.

٢: **المنهج المستخدم:** تم إستخدام منهج المسح الإجتماعي بالعينة لمجموعة من التلاميذ الموجودين بالمدارس الإبتدائية بمحافظة القاهرة، والموجودين بالصفوف التعليمية المختلفة كالصف الرابع والصف الخامس والصف السادس من الذكور والإناث.

ويرجع استخدام الباحثة للمسح الاجتماعي للأسباب التالية:

١. يساعد فى الحصول على البيانات المطلوبة عن متغيرات الدراسة المختلفة.

٢. إختبار فروض الدراسة.

٣. يسعي لدراسة علمية للظاهرة محل الدراسة والتي تهتم بفئة مهمة داخل المجتمع وتقع في الوقت الحاضر.

٤. يتعلق بالجانب العملي فالدراسة الحالية تهدف إلى تحديد العلاقة بين إدمان الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الإجتماعية لدي الأطفال مدمني ألعاب التسلية الإلكترونية.

٣: مجالات الدراسة:

أ. المجال المكاني: تم إجراء الدراسة الحالية داخل محافظة القاهرة وتحديداً إدارة حلوان التعليمية بعدد (٦) من المدارس المتوافر بهم عينة الدراسة بالمرحلة الإبتدائية وذلك طبقاً للعام الدراسي ٢٠١٩/٢٠٢٠. ويتضح ذلك من الجدول (١):

ن	إسم المدرسة
١	مدرسة أبو بكر الصديق الإبتدائية.
٢	مدرسة أحمد عرابي الإبتدائية.
٣	مدرسة أسامة بن زيد الإبتدائية.
٤	مدرسة إسكان حلوان ١.
٥	مدرسة الخلفاء الراشدين الإبتدائية.
٦	مدرسة السلام الحديثة المشتركة.

ب. المجال البشري: قامت الباحثة بتحديد ووصف المجال البشري للدراسة من خلال الخطوات التالية:

- **مجتمع الدراسة:** يتكون مجتمع الدراسة الأصلي من طلبة المرحلة الإبتدائية (ذكور/ إناث) المسجلين في العام الدراسي (٢٠١٩/٢٠٢٠) بالمدارس التابعة لمدينة حلوان محافظة القاهرة في الصفوف الرابع، الخامس، السادس الإبتدائي والذين تتراوح أعمارهم ما بين (١٢:٩) عام والبالغ عددهم ٢٢٨٥٨ طالباً وطالبة، موزعين على (٢٣) مدرسة إبتدائى و١٦٣ فصل وذلك حسب إحصائيات مديرية التربية والتعليم بالقاهرة، وذلك كما هو موضح في جدول رقم (٢).

الصف	بنين	بنات	إجمالي
الصف الرابع.	٣٦٢٢	٤٦٣١	٨٢٥٣
الصف الخامس.	٤٣٢١	٤٧٣٢	٩٠٥٣
الصف السادس.	٣٠١٥	٣٥٤٢	٦٥٥٧
المجموع:	١٠٩٥٨	١٢٩٠٥	٢٣٨٦٣

- **إطار المعاينة:** يتكون من طلاب المرحلة الإبتدائية والمسجلين بالعام الدراسي (٢٠١٩-٢٠٢٠) بالمدارس التعليمية التابعة لمدينة حلوان بمحافظة القاهرة وعددهم ٢٣ مدرسة وتم إختيار (٦) مدارس ويرجع ذلك ل:

- قرب المؤسسات التعليمية من بعضها لسهولة التنقل بينها والتردد عليها لجمع البيانات.
- توافر بها أكبر عدد من عينة الدراسة.
- إستجابة وتعاون الأخصائيين الإجتماعيين بمكاتب التربية الإجتماعية بتلك المدارس مع الباحثة.

حيث تم إختيار عينة الدراسة بالطريقة العشوائية الطبقية وبلغ عددهم (٢٠٤) طالب وطالبة من المرحلة الإبتدائية وكانت كالتالي كما هو موضح بجدول (٣):

العدد	إسم المدرسة	عدد الطلاب
١	مدرسة أبو بكر الصديق الإبتدائية.	٣٤
٢	مدرسة أحمد عرابي الإبتدائية.	٣١
٣	مدرسة أسامة بن زيد الإبتدائية.	٣٨
٤	مدرسة إسكان حلوان ١.	٣٦
٥	مدرسة الخلفاء الراشدين الإبتدائية.	٢٨
٦	مدرسة السلام الحديثة المشتركة.	٣٧
المجموع:		٢٠٤

- **المجال الزمني:** إستغرق تطبيق ذلك البحث حوالي ٩ أشهر في الفترة من أكتوبر ٢٠١٩ حتي يونيه ٢٠٢٠ تم خلال هذة الفترة تطبيق مقياسي الدراسة علي العينة وتم جمع البيانات الخاصة بالدراسة.

خامساً: أدوات الدراسة:

تمثلت أدوات جمع البيانات في:

- **مقياس ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية:** وتم تصميم المقياس وفقاً للخطوات التالية: حيث قامت الباحثة بتصميم المقياس وذلك من خلال الرجوع إلى التراث النظري، والإطار التصوري الموجه للدراسة، والرجوع إلى الدراسات المتصلة لتحديد متغيرات والمحاور التي ترتبط بأبعاد الدراسة، وتكون المقياس في صورته المبدئية من (٣٠ فقرة) تقيس مستوي ممارسة الألعاب الإلكترونية لدي الأطفال مدمني ألعاب التسلية الإلكترونية، وتكون الإجابة علي فقرات المقياس حسب تدرج ليكرت الخماسي (دائما، غالبا، أحيانا، نادرا، أبدا).
- **إشتمل المقياس على المحاور التالية:**
  - البيانات الأولية.
  - مستوي ممارسة الألعاب الإلكترونية لدي الأطفال مدمني ألعاب التسلية الإلكترونية.

(١) صدق الأداة:

(أ) الصدق الظاهري (صدق المحكمين): تم عرض الأداة على عدد (١٢) محكم من أعضاء هيئة التدريس بكلية الخدمة الاجتماعية جامعة حلوان لإبداء الرأي في صلاحية الأداة من حيث السلامة اللغوية للعبارات من ناحية ، وارتباطها بأبعاد الدراسة من ناحية أخرى، وقد تم الإعتماد على نسبة إتفاق لا تقل عن (٨٣,٣%) بمعنى اتفاق (١٠) محكمين على الأداة، وقد كانت أبرز الملاحظات ضرورة تعديل الصياغة اللغوية لبعض الفقرات وكذلك حذف النفي ب (لا) المذكوره في بعض الفقرات، وقد تم حذف بعض العبارات وإعادة صياغة البعض، وبناء على ذلك تم صياغة المقياس في صورته النهائية.

(ب) صدق المحتوي " الصدق المنطقي: وللتحقق من هذا النوع من الصدق قامت الباحثة بما يلي:

- الإطلاع علي الأدبيات والكتب، والأطر النظرية، والدراسات والبحوث السابقة التي تناولت بأبعاد الدراسة.

- تحليل هذه الأدبيات والبحوث والدراسات وذلك للوصول إلي الأبعاد المختلفة والعبارات المرتبطة بهذه الأبعاد ذات الارتباط بمشكلة الدراسة، وذلك لتحديد العلاقة بين إدمان الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية والعزلة الإجتماعية.

(ج) صدق الإتساق الداخلي: إعتمدت الباحثة في حساب صدق الإتساق الداخلي علي معامل ارتباط كل بعد في الأداة بالدرجة الكلية، وذلك لعينة قوامها (٢٠) مفردات من نفس المجتمع الدراسة ومن خارج عينة الدراسة، وتبين أنها معنوية عند مستويات الدلالة المتعارف عليها، وأن معامل الصدق مقبول، كما يتضح من نتائج الجدول التالي:

جدول (٤) يوضح معامل الإرتباط بين الفقرات والدرجة الكلية علي مقياس إدمان الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية (ن=٢٠).

م	الأبعاد	معامل الإرتباط مع الأداة	الدلالة
١	أفضل ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية علي الألعاب الأخري.	٠,٨١٦	**
٢	عندما أبدأ بممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية لا أستطيع التوقف عن اللعب.	٠,٩١٠	**
٣	أشعر بأنني أفضل عند ممارستي للألعاب الإلكترونية.	٠,٨٥٦	**
٤	أقضي معظم أوقات فراغي في ممارسة الألعاب الإلكترونية.	٠,٨٩٢	*
٥	أشعر أن ممارستي لألعاب التسلية الإلكترونية يحرمني من النوم.	٠,٨٢٣	**
٦	أعتقد أن أفضل الإنجازات العالمية هي ألعاب التسلية الإلكترونية.	٠,٨٩١	**
٧	أفضل الأوقات عندي هو الوقت الذي أمارس فيه ألعاب التسلية الإلكترونية.	٠,٩٢٢	**
٨	أتجاهل أصدقائي وأفراد أسرتي عند ممارستي ألعاب التسلية الإلكترونية.	٠,٩٥٣	**
٩	أغضب إذ لم أكن قادرا علي ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية.	٠,٩٤١	*
١٠	أفكر بممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية حتي لو لم أكن قريبا من جهاز كمبيوتر أو هاتف ذكي.	٠,٨٥٦	**
١١	أشعر بالتعاسة عندما تمنعني الظروف من ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية.	٠,٩٦٠	**
١٢	أشعر أنني أحتاج إلي المزيد من الوقت في ممارسة الألعاب الإلكترونية.	٠,٩٤١	**
١٣	أستطيع أن أتغلب علي مشاعر العجز التي تنتابني بممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية.	٠,٨٥٤	*
١٤	من الصعب علي تقليص عدد الساعات التي أمارس فيها ألعاب التسلية الإلكترونية.	٠,٨٩٩	**
١٥	أمارس ألعاب التسلية الإلكترونية من أجل الهروب من مشاكل الحياة.	٠,٩٥٢	**
١٦	أشعر بالقلق عند توقفي عن ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية.	٠,٨٨٨	**
١٧	أمارس ألعاب التسلية الإلكترونية لأتجنب ما يحصل لي في الحياة.	٠,٩٧٤	**
١٨	أضحي بنشاطات إجتماعية من أجل ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية.	٠,٨٩٧	**
١٩	أترك مهامي الحياتية عند ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية.	٠,٩٤١	*
٢٠	حاولت الإبتعاد عن ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية دون جدوي.	٠,٨٣٦	*
٢١	أدخل في شجار مع أفراد أسرتي وأصدقائي إذا حاولوا منعي من ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية.	٠,٩٧٤	**
٢٢	من الصعب علي إجابة الأخرين عن الوقت الذي أقضيه في ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية.	٠,٨٩٧	**
مستوي المقايس ككل:		٠,٩٠٣	**

** معنوي عند (٠,٠١)　　* معنوي عند (٠,٠٥)

يوضح الجدول رقم السابق أن:

معظم أبعاد الأداة دالة عند مستوى معنوية (٠,٠١) لكل بعد على حدة، ومن ثم تحقق مستوى الثقة في الأداة والاعتماد على نتائجها.

(٢) ثبات مقياس ممارسة الألعاب الإلكترونية: تم التأكد من ثبات أداة الدراسة من خلال إستخدام طريقة إعادة الإختبار (test-retest) وذلك بتطبيقها علي عينة قوامها (١٥) طفلا من خارج عينة الدراسة، وبعد مرور أسبوعين علي التطبيق الأول تم إعادة تطبيق أداة الدراسة علي نفس العينة، ثم تم حساب معامل الإرتباط بين التطبيقين حيث بلغ معامل الإرتباط بيرسون بين التطبيقين (٠,٩٦) كما تم حساب ثبات الإتساق الداخلي بإستخدام معامل ألفا كرونباخ بلغ معامل الثبات (٠,٩٤). وقد جاءت النتائج كما هي موضحة في الجدول رقم التالي:

جدول (٥) يوضح نتائج ثبات مقياس إدمان الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية باستخدام معامل (ألفا . كرونباخ) (ن=١٥)

الأبعاد	معامل (ألفا . كرونباخ)
مستوي ممارسة الألعاب الإلكترونية لدي الأطفال مدمني ألعاب التسلية الإلكترونية.	٠,٩٤
ثبات مقياس مستوي ممارسة الألعاب الإلكترونية ككل:	**٠,٩٥**

يوضح الجدول رقم السابق أن: معظم معاملات الثبات للأبعاد تتمتع بدرجة عالية من الثبات، وبذلك يمكن الاعتماد على نتائجها وأصبحت الأداة في صورتها النهائية.

- **طريقة تصحيح مقياس ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية:** للحكم علي تقديرات الأطفال علي فقرات أداة الدراسة، تم إستخدام التدرج الخماسي ليكرت (دائما، غالبا، أحيانا، نادرا، أبدا)، وتم التصحيح من خلال إعطاء درجات (٥،٤،٣،٢،١) حيث تمثل (٥) أعلي درجة علي الفقرة، ويمثل (١) أدني درجة علي الفقرة، وتم تصنيف المتوسطات الحسابية لإستجابات الأفراد إلي ثلاث فئات علي الأداء علي سلم إجابة الفقرة من خلال المعادلة التالية: طول الفئة= الحد الأعلي- الحد الأدني = ٥-١ = ٤ = ١,٣٣، وكانت المستويات كالتالي:
  - من (١-٢,٣٣) درجة منخفضة.
  - من (٢,٣٤- ٣,٦٧) بدرجة متوسطة.
  - من (٢,٦٨-٥) بدرجة مرتفعة.
- **مقياس العزلة الإجتماعية:** قامت الباحثة بتصميم المقياس وذلك من خلال الرجوع إلى التراث النظري، والإطار التصوري الموجه للدراسة، والرجوع إلى الدراسات المتصلة لتحديد متغيرات والمحاور التي ترتبط بأبعاد الدراسة، وتكون المقياس في صورته المبدئية من (٢٥ فقرة) تقيس مستوي العزلة الإجتماعية لدي الأطفال مدمني ألعاب التسلية الإلكترونية، وتكون الإجابة علي فقرات المقياس حسب تدرج ليكرت الخماسي (دائما، غالبا، أحيانا، نادرا، أبدا).
- **إشتمل المقياس على المحاور التالية:**
  - البيانات الأولية.
  - مستوي العزلة الإجتماعية لدي الأطفال مدمني ألعاب التسلية الإلكترونية.

(١) صدق الأداة:

(أ) الصدق الظاهري (صدق المحكمين): تم عرض الأداة على عدد (١٢) محكم من أعضاء هيئة التدريس بكلية الخدمة الاجتماعية جامعة حلوان لإبداء الرأي في صلاحية الأداة من حيث السلامة اللغوية للعبارات من ناحية ،

وارتباطها بأبعاد الدراسة من ناحية أخرى، وقد تم الإعتماد على نسبة إتفاق لا تقل عن (٨٣,٣%) بمعنى اتفاق (١٠) محكمين على الأداة، وقد كانت أبرز الملاحظات ضرورة تعديل الصياغة اللغوية لبعض الفقرات وكذلك حذف النفي ب (لا) المذكوره في بعض الفقرات ، وحذف (٤) فقرات وقد تم حذف بعض العبارات وإعادة صياغة البعض، وبناء على ذلك تم صياغة المقياس في صورته النهائية.

ب – صدق المحتوي " الصدق المنطقي: وللتحقق من هذا النوع من الصدق قامت الباحثة بما يلي:

- الإطلاع علي الأدبيات والكتب، والأطر النظرية، والدراسات والبحوث السابقة التي تناولت بأبعاد الدراسة.
- تحليل هذه الأدبيات والبحوث والدراسات وذلك للوصول إلي الأبعاد المختلفة والعبارات المرتبطة بهذه الأبعاد ذات الارتباط بمشكلة الدراسة، وذلك لتحديد العلاقة بين إدمان الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية والعزلة الإجتماعية.

(ج) صدق الإتساق الداخلي: إعتمدت الباحثة في حساب صدق الإتساق الداخلي علي معامل ارتباط كل بعد في الأداة بالدرجة الكلية، وذلك لعينة قوامها (٢٠) مفردات من نفس المجتمع الدراسة ومن خارج عينة الدراسة، وتبين أنها معنوية عند مستويات الدلالة المتعارف عليها، وأن معامل الصدق مقبول، **كما يتضح من الجدول رقم التالي:** جدول (٦) يوضح معامل الإرتباط بين الفقرات والدرجة الكلية علي مقياس العزلة الإجتماعية (ن=٢٠)

م	الأبعاد	معامل الإرتباط مع الأداة	الدلالة
١	أتجنب الإختلاط بالأشخاص الذين لا أعرفهم.	٠,٨١٦	**
٢	القليل من أصدقائي قادرون علي فهمي بشكل جيد.	٠,٩٢٠	**
٣	أفضل الإحتفاظ بأسراري.	٠,٩٨٠	*
٤	أشعر بالإنتماء للمجتمع الذي أعيش فيه.	٠,٨٩١	**
٥	أمتلك علاقات جيدة مع باقي أفراد أسرتي.	٠,٨٢٤	**
٦	أنا شخص محبوب بين أصدقائي.	٠,٨٩٣	*
٧	أفضل قضاء أوقات الفراغ في قراءة الكتب عن المشاركة في النشاطات الإجتماعية	٠,٨٧٤	**
٨	أفضل الإنسحاب علي المشاركة في المناسبات الإجتماعية.	٠,٨٥٩	**
٩	أفضل أن يتركني الأخرون لوحدي.	٠,٩١١	**
١٠	أشعر أن الأخرين بعيدون عني علي الرغم من قربهم.	٠,٩٣١	*
١١	أشعر بالسعدة عندما أبتعد عن الأخرين.	٠,٨٩١	**
١٢	أشعر بأنني معزول عن الأخرين.	٠,٩٣٢	**
١٣	أشعر بأنني غريب عمن حولي.	٠,٩٤١	**
١٤	يصعب علي الإختلاط بالأخرين.	٠,٩٣٤	**
١٥	أتخوف من بناء علاقات إجتماعية مع الأخرين.	٠,٩٨١	**
١٦	أشعر أنني شخص وحيد.	٠,٨٨١	**
١٧	أجد صعوبة كبيرة في الإختلاط بالأخرين.	٠,٨٧١	**
١٨	أشعر أن الأخرين لا يهتمون بي.	٠,٩١٢	*
١٩	إحتكاكي بأفراد أسرتي محدود.	٠,٩٠١	**
٢٠	أشعر أن الاخرين لا يهتمون بي.	٠,٩٣٠	**
٢١	أجد صعوبة كبيرة في الإختلاط بالأخرين.	٠,٧٨٣	*
مستوي المقايس ككل:		٠,٨٥٧	**

** معنوي عند (٠,٠١) * معنوي عند (٠,٠٥)

يوضح الجدول رقم السابق أن: معظم أبعاد الأداة دالة عند مستوى معنوية (٠,٠١) لكل بعد على حدة، ومن ثم تحقق مستوى الثقة في الأداة والاعتماد على نتائجها.

(٢) ثبات مقياس العزلة الإجتماعية: تم التأكد من ثبات أداة الدراسة من خلال إستخدام طريقة إعادة الإختبار (test-retest) وذلك بتطبيقها علي عينة قوامها (١٥) طفلا من خارج عينة الدراسة، وبعد مرور أسبوعين علي التطبيق الأول تم إعادة تطبيق أداة الدراسة علي نفس العينة، ثم تم حساب معامل الإرتباط بين التطبيقين حيث بلغ معامل الإرتباط بيرسون بين التطبيقين (٠,٨٧) كما تم حساب ثبات الإتساق الداخلي بإستخدام معامل ألفا كرونباخ بلغ معامل الثبات (٠,٩٠)، وقد جاءت النتائج كما هي موضحة في الجدول التالي:

جدول (٧) يوضح نتائج ثبات مقياس العزلة الإجتماعية باستخدام معامل (ألفا كرونباخ) (ن=١٥).

الأبعاد	معامل (ألفا . كرونباخ)
مستوي العزلة الإجتماعية لدي الأطفال مدمني ألعاب التسلية الإلكترونية.	٠,٩٠
ثبات مقياس مستوي العزلة الإجتماعية للأطفال ككل:	**٠,٩٥**

يوضح الجدول رقم السابق أن: معظم معاملات الثبات للأبعاد تتمتع بدرجة عالية من الثبات، وبذلك يمكن الاعتماد على نتائجها وأصبحت الأداة في صورتها النهائية.

- **طريقة تصحيح مقياس العزلة الإجتماعية:** للحكم علي تقديرات الأطفال علي فقرات أداة الدراسة، تم إستخدام التدرج الخماسي ليكرت (دائما، غالبا، أحيانا، نادرا، أبدا)، وتم التصحيح من خلال إعطاء درجات (٥،٤،٣،٢،١) حيث تمثل (٥) أعلي درجة علي الفقرة، ويمثل (١) أدني درجة علي الفقرة، وتم تصنيف المتوسطات الحسابية لإستجابات الأفراد إلي ثلاث فئات علي الأداء علي سلم إجابة الفقرة من خلال المعادلة التالية: طول الفئة= الحد الأعلي- الحد الأدني = ٥-١ = ٤ = ١,٣٣ ، وكانت المستويات كالتالي:
  - من (١-٢,٣٣) درجة منخفضة.
  - من (٢,٣٤- ٣,٦٧) بدرجة متوسطة.
  - من (٢,٦٨-٥) بدرجة مرتفعة.
- **دليل مقابلة مقننة للخبراء** حول متطلبات التصور المقترح للتغلب علي إدمان الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية، وكيفية مواجهة العزلة الإجتماعية للأطفال.

وتم تصميم الأداة وفقاً للخطوات التالية:

تم بناء دليل المقابلة في صورتها الأولية اعتماداً على الإطار النظري للدراسة والدراسات السابقة المرتبطة بموضوع الدراسة لتحديد الأسئلة التي ترتبط بأبعاد الدراسة.

تم حساب الصدق الظاهري صدق المحكمين للأداة من خلال عرضها على عدد (١٠) محكم من أعضاء هيئة التدريس بكلية الخدمة الاجتماعية جامعة حلوان، لإبداء الرأي في صلاحية الأداة من حيث السلامة اللغوية للعبارات من ناحية وإرتباطها بأبعاد الدراسة من ناحية أخرى، وقد تم الإعتماد على نسبة إتفاق لا تقل عن (٨٠%) بمعنى اتفاق (١٦) محكمين على الأداة، وقد تم حذف بعض العبارات وإعادة صياغة البعض، وبناء على ذلك تم صياغة الاستمارة في صورتها النهائية.

اعتمدت الباحثة على صدق المحتوي " الصدق المنطقي " للأداة من خلال الإطلاع على الأدبيات والكتب، والأطر النظرية، والدراسات والبحوث السابقة التي تناولت بأبعاد الدراسة، ثم تحليل هذه الأدبيات والبحوث والدراسات وذلك للوصول إلى الأبعاد المختلفة والعبارات المرتبطة بهذه الأبعاد ذات الارتباط بمشكلة الدراسة،

وذلك لتحديد كيفية التغلب علي إدمان الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية وتجنب مشكلة العزلة الإجتماعية، وتم تحديد الأسئلة المطلوبة لدليل المقابلة المقننة للخبراء، وتم إعداد الأداة في صورتها النهائية.

- **أساليب التحليل الكيفي والكمي:** إعتمدت الدراسة في تحليل البيانات على الأساليب التالية:

(أ) أسلوب التحليل الكيفي: بما يتناسب وطبيعة موضوع الدراسة.

(ب) أسلوب التحليل الكمي: تم معالجة البيانات من خلال الحاسب الآلي باستخدام برنامج (SPSS.V. 24.0) الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية، وقد طبقت الأساليب الإحصائية التالية: التكرارات والنسب المئوية، والمتوسط الحسابي، والانحراف المعياري، ومعامل ثبات (ألفا. كرونباخ)، ومعامل ارتباط بيرسون، ومعامل ارتباط جاما، واختبار (ت) لعينتين مستقلتين والرسوم البيانية.

- **الصعوبات التي واجهت الباحثة وكيفية التغلب عليها:** صعوبة جمع البيانات وذلك بسبب جائحة كورونا وامتناع العدد الكبير من الطلاب للذهاب للمدارس محل الدراسة حيث أن الذهاب كان إختياريا للمدارس، وتم التغلب علي هذه الصعوبة:

١. تم إتخاذ كافة الإجراءات الإحترازية داخل مجموعات جمع البيانات.

٢. تم تقسيم الأطفال علي أكثر من مجموعة لجمع البيانات منهم.

٣. تم زيادة عدد مرات التردد علي المدارس لجمع البيانات، وخاصة بعد إستقرار انتشار الفيروس.

ثامنا: نتائج الدراسة:

١: وصف عينة الدراسة:

جدول (٨) يوضح توزيع عينة الدراسة حسب متغير الجنس. (ن=٢٠٤)

م	الجنس	ك	%
أ	ذكور.	٨٩	٤٣,٦
ب	إناث.	١١٥	٥٦,٤
مج		٢٠٤	%١٠٠

يتضح من نتائج الجدول السابق أن:

أكثر عينة الدراسة من الأطفال كانت من الإناث حيث بلغت نسبتهم (٥٦,٤%) من إجمالي عدد الأطفال، وأن عدد الذكور من الأطفال بلغ (٤٣,٦%) من إجمالي عدد الأطفال الذين يمثلون عينة الدراسة.

جدول (٩) يوضح توزيع عينة الدراسة حسب الصف الدراسي (ن=٢٠٤)

م	الصف الدراسي	ك	%
أ	الصف الرابع.	٧٣	٣٥,٨
ب	الصف الخامس.	٧٩	٣٨,٧
ج	الصف السادس.	٥٢	٢٥,٥
مج		٢٠٤	%١٠٠

يتضح من نتائج الجدول السابق أن:

أكثر من ثلث عينة الدراسة من الأطفال كانت في الصف الخامس الإبتدائي وذلك بنسبة (٣٨,٧%) من إجمالي عينة الدراسة، ثم تلاه الأطفال بالصف الرابع الإبتدائي وذلك بنسبة (٣٥,٨%) من عينة الدراسة، ثما جاء في نهاية الترتيب الأطفال بالصف السادس الإبتدائي وذلك بنسبة (٢٥,٥%) من إجمالي عينة الدراسة.

جدول (١٠) يوضح توزيع عينة الدراسة حسب ساعات لعب الطفل بألعاب التسلية الإلكترونية (ن=٢٠٤)

م	عدد ساعات اللعب	ك	%
أ	من ساعة إلي ساعتين.	٧٥	٣٦,٨
ب	من ٢ – .	٦١	٢٩,٩
ج	أكثر من ٣ ساعات.	٦٨	٣٣,٣
مج		٢٠٤	%١٠٠

يتضح من نتائج الجدول السابق أن:

عدد ساعات لعب الأطفال بألعاب التسلية الإلكترونية جاءت كالتالي أن أكبر نسبة من عينة الدراسة من الأطفال يستخدمون ألعاب التسلية الإلكترونية من ساعة إلي ساعتين وذلك بنسبة (٣٦,٨%) ، ثم تلاها أن الأطفال الذين يستخدمون ألعاب التسلية الإلكترونية أكثر من ثلاث ساعات وذلك بنسبة (٣٣,٣%) من عينة الدراسة، ثم تلاها الأطفال الذين يستخدمون ألعاب التسلية الإلكترونية (من ٢–) وذلك بنسبة (٢٩,٩%) من عينة الدراسة.

٢. تحليل نتائج الدراسة في ضوء أهدافها وفروضها:

أ. **الإجابة علي فرض الدراسة الأول والذي مؤداه:** من المتوقع أن يكون مستوي ممارسة الأطفال مدمني ألعاب التسلية الإلكترونية متوسطا.

جدول (١١) يوضح مستوي ممارسة الأطفال مدمني ألعاب التسلية الإلكترونية (ن=٢٠٤)

م	الأبعاد	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	الترتيب
١	أفضل ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية علي الألعاب الأخري.	٣,٠٦	١,٣٩	٣
٢	عندما أبدأ بممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية لا أستطيع التوقف عن اللعب.	٣,٠٥	١,٣٤	٤
٣	أشعر بأنني أفضل عند ممارستي للألعاب الإلكترونية.	٣,١٣	١,٤٠	٢
٤	أقضي معظم أوقات فراغي في ممارسة الألعاب الإلكترونية.	٣,٣٣	١,٢٠	١
٥	أشعر أن ممارستي لألعاب التسلية الإلكترونية يحرمني من النوم.	٣	١,٤١	٥
٦	أعتقد أن أفضل الإنجازات العالمية هي ألعاب التسلية الإلكترونية.	٢,٧٣	١,٤٣	١٠
٧	أفضل الأوقات عندي هو الوقت الذي أمارس فيه ألعاب التسلية الإلكترونية.	٢,٦٩	١,٣٢	١٢
٨	أتجاهل أصدقائي وأفراد أسرتي عند ممارستي ألعاب التسلية الإلكترونية.	٢,٦٢	١,٤١	١٣
٩	أغضب إذ لم أكن قادرا علي ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية.	٢,٧٢	١,٤٢	١١
١٠	أفكر بممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية حتي لو لم أكن قريبا من جهاز كمبيوتر أو هاتف ذكي.	٢,٨٨	١,٤٢	٦
١١	أشعر بالتعاسة عندما تمنعني الظروف من ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية.	٢,٨١	١,٤١	٧
١٢	أشعر أنني أحتاج إلي المزيد من الوقت في ممارسة الألعاب الإلكترونية.	٢,٧٧	١,٤٠	٨
١٣	أستطيع أن أتغلب علي مشاعر العجز التي تنتابني بممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية.	٢,٧٧	١,٣٩	٩
١٤	من الصعب علي تقليص عدد الساعات التي أمارس فيها ألعاب التسلية الإلكترونية.	٢,٥٤	١,٣٦	١٤
١٥	أمارس ألعاب التسلية الإلكترونية من أجل الهروب من مشاكل الحياة.	٢,٥٤	١,٣٦	١٥
١٦	أشعر بالقلق عند توقفي عن ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية.	٢,٥٣	١,٤٣	١٦
١٧	أمارس ألعاب التسلية الإلكترونية لأتجنب ما يحصل لي في الحياة.	٢,٥٣	١,٤٣	١٧
١٨	أضحي بنشاطات إجتماعية من أجل ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية.	٢,٤٩	١,٣٧	١٨
١٩	أترك مهامي الحياتية عند ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية.	٢,٣٦	١,٤٣	٢٢

م	الأبعاد	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	الترتيب
٢٠	حاولت الإبتعاد عن ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية دون جدوي.	٢,٣٤	١,٤١	٢١
٢١	أدخل في شجار مع أفراد أسرتي وأصدقائي إذا حاولوا منعي من ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية.	٢,٤٣	١,٤٢	١٩
٢٢	من الصعب علي إجابة الأخرين عن الوقت الذي أقضيه في ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية.	٢,٣٩	١,٣٧	٢٠
مستوي ممارسة الألعاب الإلكترونية ككل:		٢,٧١	١,٠٧	متوسطة

يتضح من نتائج الجدول السابق أن:

مستوي ممارسة الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية جاء متوسطا وذلك بمتوسط حسابي (٢,٧١) وانحراف معياري (١,٠٧)، حيث جاء في الترتيب الأول أقضي معظم أوقات فراغي في ممارسة الألعاب الإلكترونية بمتوسط حسابي (٣,٣٣) وانحراف معياري (١,٢٠)، ثم جاء في الترتيب الثاني أشعر بأنني أفضل عند ممارستي للألعاب الإلكترونية بمتوسط حسابي (٣,١٣) وانحراف معياري (١,٤٠)، ثم جاء في الترتيب الثالث أفضل ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية علي الألعاب الأخري بمتوسط حسابي (٣,٣٦) وانحراف معياري (١,٣٩)، ثم جاء في الترتيب الرابع عندما أبدأ بممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية لا أستطيع التوقف عن اللعب بمتوسط حسابي (٣,٠٥) وانحراف معياري (١,٣٤)، ثم جاء في الترتيب الخامس أشعر أن ممارستي لألعاب التسلية الإلكترونية يحرمني من النوم بمتوسط حسابي (٣) وانحراف معياري (١,٤١)، ثم جاء في الترتيب السادس أفكر بممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية حتي لو لم أكن قريبا من جهاز كمبيوتر أو هاتف ذكي بمتوسط حسابي (٢,٨٨) وانحراف معياري (١,٤٢)، ثم جاء في الترتيب السابع أشعر بالتعاسة عندما تمنعني الظروف من ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية بمتوسط حسابي (٢,٨١) وانحراف معياري (١,٤١)، وقد يرجع ذلك إلي أهمية ألعاب التسلية الإلكترونية بالنسبة للأطفال وهذا يظهر في كثرة الأوقات التي يضيعها هؤلاء الأطفال في إستخدام ألعاب التسلية حتي تجعلهم يشعرون بأنهم أفضل من ذي قبل من ممارسة تلك الألعاب، حتي تجعلهم يفضلونها علي الألعاب الأخري، وكذلك أن العاب التسلية الالكترونية تعد بمثابة الهروب من الواقع الذي يعيشها الطفل، وكونها ايضا وسيلة للترفيه في اوقات الفراغ والتسلية، ووسيلة لاشباع الطفل حاجته النفسية والاجتماعية والعاطفية التي لا يستطيع اشباعها في واقعه الذي يعيشه، وهذا يتفق من نتائج دراسة اينهانج (Eunhyang,2018) والتي أكدت علي شغف الأطفال بالعاب التسلية الإلكترونية، وأن معظم الأطفال يقضون أكثر من نصف أوقاتهم أمام العاب التسلية الإلكترونية، وعدم قدرتهم علي تركها لفترات طويلة، وهذا ما يجعلهم عرضة للمشكلات نتيجة إستخدام تلك الألعاب وهذا ما يجعل نمط حياتهم موحد.

وجاء في نهاية الترتيب: حيث جاء في الترتيب العشرون من الصعب علي إجابة الأخرين عن الوقت الذي أقضيه في ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية بمتوسط حسابي (٢,٣٩) وانحراف معياري (١,٣٧)، ثم جاء في الترتيب الحادي والعشرون حاولت الإبتعاد عن ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية دون جدوي بمتوسط حسابي (٢,٣٤) وإنحراف معياري (١,٤١)، ثم جاء في الترتيب الثاني والعشرون أترك مهامي الحياتية عند ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية بمتوسط حسابي (٢,٣٦) وانحراف معياري (١,٤٣)، وقد يرجع ذلك إلي أن وصول الطفل لمرحلة إدمان الألعاب الإلكترونية يجعله يتشاجر مع كافة أفراد أسرته ويتجاهل كافة أنواع التعامل معهم حتي إنهم لا يستطيعون أن يتركون تلك الألعاب مرة أخري، وهذا يتفق مع نتائج دراسة جونرثان ومارك (Janarthanan& Mark,2018) والتي أكدت نتائجها أن للألعاب الإلكترونية جاذبية يعجز من يمارسها عن

ترك تلك الألعاب بصورة طبيعية، وأن الأطفال لا يستطيعون ترك تلك الألعاب نتيجة قيام تلك الألعاب بإحداث تغيرات في طريقة تفكيرهم وأسلوب حياتهم بصورة كبيرة.

ب. **الإجابة علي فرض الدراسة الثاني والذي مؤداه:** من المتوقع أن يكون مستوي العزلة الإجتماعية للأطفال مدمني ألعاب التسلية الإلكترونية متوسطا.

جدول (١٢) يوضح مستوي العزلة الإجتماعية للأطفال مدمني ألعاب التسلية الإلكترونية (ن=٢٠٤).

م	الأبعاد	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	الترتيب
١	أتجنب الإختلاط بالأشخاص الذين لا أعرفهم.	٣,٥٢	١,٢٨	٤
٢	القليل من أصدقائي قادرون علي فهمي بشكل جيد.	٢,٤٧	١,٣٦	٩
٣	أفضل الإحتفاظ بأسراري.	٢,٣٢	١,٣٧	١٤
٤	أشعر بالإنتماء للمجتمع الذي أعيش فيه.	٣,٨١	١,٢٨	٣
٥	أمتلك علاقات جيدة مع باقي أفراد أسرتي.	٣,٩٠	١,٣١	٢
٦	أنا شخص محبوب بين أصدقائي.	٤,١٠	١,٥٥	١
٧	أفضل قضاء أوقات الفراغ في قراءة الكتب علي المشاركة في النشاطات الإجتماعية.	٢,٢٨	١,٢٦	١٥
٨	أفضل الإنسحاب علي المشاركة في المناسبات الإجتماعية.	٢,٤٣	١,٣٣	١٠
٩	أفضل أن يتركني الأخرون لوحدي.	٢,٢٣	١,٣٢	١٨
١٠	أشعر أن الأخرين بعيدون عني علي الرغم من قربهم.	٣,٠١	١,٣٠	٥
١١	أشعر بالسعدة عندما أبتعد عن الأخرين.	٢,١٤	١,١٨	٢٠
١٢	أشعر بأنني معزول عن الأخرين.	٢,٣٩	١,٢٨	١١
١٣	أشعر بأنني غريب عمن حولي.	٢,٠٥	١,٣١	٢١
١٤	يصعب علي الإختلاط بالأخرين.	٢,٢٤	١,٣٣	١٦
١٥	أتخوف من بناء علاقات إجتماعية مع الأخرين.	٢,٧٨	١,٣٠	٦
١٦	أشعر أنني شخص وحيد.	٢,٢٢	١,٣٠	١٩
١٧	أجد صعوبة كبيرة في الإختلاط بالأخرين.	٢,٤٨	١,٣٧	٨
١٨	أشعر أن الأخرين لا يهتمون بي.	٢,٣٧	١,٣٧	١٢
١٩	إحتكاكي بأفراد أسرتي محدود.	٢,٢٣	١,٣١	١٧
٢٠	أشعر أن الاخرين لا يهتمون بي.	٢,٥٥	١,٣٠	٧
٢١	أجد صعوبة كبيرة في الإختلاط بالأخرين.	٢,٣٧	١,٣٥	١٣
مستوي العزلة الإجتماعية ككل:		٢,٦٦	٠,٧٦	متوسطة

يتضح من نتائج الجدول السابق أن:

مستوي العزلة الإجتماعية للأطفال الذين يستخدمون ألعاب التسلية الإلكترونية جاء متوسطا وذلك بمتوسط حسابي (٢,٦٦) وانحراف معياري (٠,٧٦)، حيث جاء في الترتيب الأول أنا شخص محبوب بين أصدقائي بمتوسط حسابي (٤,١٠) وانحراف معياري (١,٥٥)، ثم جاء في الترتيب الثاني أمتلك علاقات جيدة مع باقي أفراد أسرتي بمتوسط حسابي (٣,٩٠) وانحراف معياري (١,٣١)، ثم جاء في الترتيب الثالث أشعر بالإنتماء للمجتمع الذي أعيش فيه بمتوسط حسابي (٣,٨١) وانحراف معياري (١,٢٨)، ثم جاء في الترتيب الرابع أتجنب الإختلاط بالأشخاص الذين لا أعرفهم بمتوسط حسابي (٣,٥٢) وانحراف معياري (١,٢٨)، ثم جاء في الترتيب الخامس أشعر أن الأخرين بعيدون عني علي الرغم من قربهم بمتوسط حسابي (٣,٠١) وانحراف معياري

(١,٣١)، ثم جاء في الترتيب السادس أتخوف من بناء علاقات إجتماعية مع الأخرين بمتوسط حسابي (٢,٧٨) وانحراف معياري (١,٣٠)، وقد يرجع ذلك إلي أن الأطفال بطبيعتهم إجتماعيون يميلون إلي تكوين الصدقات مع الأخرين سواء داخل الأسرة أو خارج الأسرة في المدرسة، مما يشعرهم بالأمان داخل المجتمع الذين يعيشون فيه، وهذا يتفق مع نتائج دراسة شين شين وانج (Chih-Chien Wang ,2005) والتي أكدت علي أهمية تحديد العلاقات الإجتماعيه والقلق الإجتماعي بين اللاعبين لألعاب التسلية الإلكترونيه علي الإنترنت، وأكدت علي إنخفاض العلاقات الاجتماعية وزيادة معدلات القلق الإجتماعي بزيادة عدد ساعات اللعب.

وجاء في نهاية الترتيب: وجاء في الترتيب التاسع عشر أشعر أنني شخص وحيد بمتوسط حسابي (٢,٢٢) وانحراف معياري (١,٣٠)، ثم جاء في الترتيب العشرون أشعر بالسعدة عندما أبتعد عن الأخرين بمتوسط حسابي (٢,١٤) وانحراف معياري (١,١٨)، ثم جاء في الترتيب الحادي والعشرون أشعر بأنني غريب عمن حولي بمتوسط حسابي (٢,٠٥) وانحراف معياري (١,٣١)، وقد يرجع ذلك إلي أن الأطفال عندما ينغمسون في إستخدام ألعاب التسلية الإلكترونية لا يستطيعون العودة مرة أخري لحياتهم الإجتماعية وتؤثر عليهم تلك الألعاب بصورة أو بأخري بإختلاف شخصية كل طفل من هؤلاء الأطفال، ويمكن ايضا ارجاع هذه النتائج إلي المرحلة النمائية للاطفال عينة الدراسة فهم يتسمون بالحدة وعدم الانصياع وراء الاخرين الامر الذي يولد لديهم الشعور بكراهية الذات لانها هي التي سمحت للاخرين باستغلاله، وهذا يتفق مع نتائج دراسة أندرسون Anderson (٢٠٠٧) والتي أكدت علي أن ألعاب التسلية الإلكترونية تصنع طفلاً غير إجتماعي، فالطفل الذي يقضي ساعات طوال في ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية بدون تواصل مع الآخرين، يجعل منه طفلاً غير اجتماعي منطويا على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل، وكذلك دراسة (عسير، ٢٠١٠) والتي أكدت علي أن ألعاب التسلية الإلكترونية قد تعرض الطفل إلى خلل في العلاقات الإجتماعية إن هو أدمن على ممارستها، وسبب ذلك هو أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في ألعاب التسلية الإلكترونية قد يواجه صعوبه كبيرة في الإعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الطفل إلي نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو في المنزل.

ج. **الإجابة علي فرض الدراسة الثالث والذي مؤداه:** توجد فروق جوهرية ذات دلالة إحصائية لمقياس العزلة الإجتماعية لدي الأطفال مدمني الألعاب الإلكترونية وترجع لمتغير الجنس.

جدول (١٣) يوضح الفروق بين عينة الدراسة فيما يتعلق بالعزلة الإجتماعية طبقا لمتغير الجنس.

العينة	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	قيمة (ت) المحسوبة	قيمة (ت) الجدولية	الدلالة
- ذكور.	٣١,٨٢٠	٧,٧٤٢	٠,٤٢٤	١,٩٦	غير دال عند مستوي (٠,٠٥)
- إناث.	٣٢,٥٠٠	٨,٢٨٦٣			

يتضح من نتائج الجدول السابق أن:

عدم وجود فروق فيما بين الأطفال مدمني الألعاب الإلكترونية لمقياس العزلة العزلة الإجتماعية وترجع لمتغير الجنس بين الذكور والإناث، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (٠,٤٢٤) وقيمة (ت) الجدولية (١,٩٦) وذلك بمستوي دلالة (٠,٠٥)، ويمكن تفسير ذلك بالقول بأن أسر هؤلاء الأطفال هم المسئولين عن جميع المشكلات والإضطرابات التي يعانيها هؤلاء الأطفال، فإذا كانت تلك الأسر تتمتع بجو من التفاهم والتناغم فيما بين جميع أفرادها فإن ذلك سوف ينعكس علي سلوكيات هؤلاء الأطفال، والعكس صحيح بغض النظر عن جنس

الطفل سواء أكان الطفل ذكرا أم أنثي، ويمكن إرجاع تلك النتيجة أيضا إلي تشابه الظروف البيئية والثقافية والإجتماعية التي يعيش ضمنها أطفال عينة الدراسة سواء في البيت أو في المدرسة، لإسليب المعاملة الوالدية متشابه إلي درجة كبيرة مع الأطفال، وهذا ما أكدت عليه نتائج دراسة كومسن وسيرتشي (Komsan&sirichai,2014) والتي أكدت علي سهولة إدمان جميع العينة الى ألعاب التسلية الإلكترونية، ويقضون عدد ساعات كبير في إدمان الأجهزة الإلكترونية، فمضي الذكور الوقت أكثر بكثير من الأطفال الإناث اللعب ألعاب علي الأجهزة وأن الطلاب الأقل سنا أمضوا وقت أكثر من الطلاب الأكثر سنا وتوثر على تفاعلاتهم الاجتماعية بالبيئية المحيطة.

د. **الإجابة علي فرض الدراسة الرابع والذي مؤداه:** توجد فروق جوهرية ذات دلالة إحصائية لمقياس العزلة الإجتماعية لدي الأطفال مدمني الألعاب الإلكترونية وترجع لعدد ساعات لعب الأطفال بالألعاب الإلكترونية.

جدول (١٤) يوضح الفروق بين عينة الدراسة فيما يتعلق بالعزلة الإجتماعية طبقا لمتغير عدد ساعات لعب الأطفال بألعاب التسلية الإلكترونية.

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	القيمة الفائية	الدلالة
بين المجموعات	٨٦١,٤٨٣	٢	٤٣٠,٧٤١	٧,٦٦٤	دال عند مستوي (٠,٠٥)
داخل المجموعات	٥٤٥١,٩٥	٩٧	٥٦,٢٠٦		
الكلي:	٦٣١٣,٤٤٠	٩٩			

يتضح من نتائج الجدول السابق أن:

هناك فرق بين الأطفال مدمني الألعاب الإلكترونية فيما يتعلق بمقياس العزلة الإجتماعية ويرتبط بمتغير عدد ساعات لعب الأطفال بألعاب التسلية الإلكترونية، إذ بلغت القيمة الفائية المحسوبة(٧,٦٦٤) وهي أكبر من القيمة الجدولية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) ودرجة حرية (٩٩)، ويتضح من ذلك أن العزلة الإجتماعية تختلف بإختلاف عدد ساعات لعب الأطفال علي ألعاب التسلية الإلكترونية، فيام الأباء والأمهات بعدم الرقابة علي أبنائهم وتركهم يلعبون لساعات طويلة قد تدفعهم إلي العزلة دون أن يشعروا شيئا فشيئا، فهؤلاء الأطفال مشتتون الذهن والتركيز وقليلي التفاعل الإجتماعي مع المحيطين داخل المدرسة وبالتالي أيضا ينخفض تحصيلهم الدراسي بالإضافة لأثار العزلة، وهذا ما أكدت عليه نتائج دراسة (أبو جراح، ٢٠٠٩) والتي أكدت إلى خطورة إستخدام شخصيات إلكترونية بعيدة عن الواقع، فهذه الشخصيات وإن كانت تنمي خيال الطفل فإنها في الوقت ذاته تنمي مساحة الإنفصال عن الواقع، وحتى عندما يلتحم بهذا الواقع فإنه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية، وهو ما يفجر طاقات التوتر، والعنف، والتحدي، والخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط، وكذلك دراسة شين شين وانج (Chih-Chien Wang ,2005) والتي أكدت علي أهمية تحديد العلاقات الإجتماعيه والقلق الإجتماعي بين اللاعبين لألعاب التسلية الإلكترونيه علي الإنترنت، وأكدت علي إنخفاض العلاقات الاجتماعية وزيادة معدلات القلق الإجتماعي بزيادة عدد ساعات اللعب.

ه. **الإجابة علي فرض الدراسة الخامس والذي مؤداه:** توجد فروق جوهرية ذات دلالة إحصائية في عدد ساعات لعب الطفل بألعاب التسلية الإلكترونية وترجع لمتغير الجنس.

جدول (١٥) يوضح الفروق في عدد ساعات لعب الأطفال بألعاب التسلية الإلكترونية وترجع لمتغير الجنس.

عدد الساعات / الجنس	ساعة	ساعتين	ثلاث ساعات فأكثر	قيمة كاي المحسوبة	قيمة كاي الجدولية	الدلالة
– ذكور.	٣٥	٣٢	٤٠	٧,١٧	٥,٩٩	دال عند مستوي (٠,٠٥)
– إناث.	٤٠	٢٩	٢٨			
المجموع:	٧٥	٦١	٦٨			

يتضح من نتائج الجدول السابق أن:

وجود فروق دالة احصائيا في عدد الساعات التي يقضيها الطفل في لعب ألعاب التسلية الإلكترونية، حيث بلغت قيمة كاي المحسوبة (٧,١٧) وبلغت قيمة كاي الجدولية (٥,٩٩) ولصالح الذكور عند مستوي معنوية (٠,٠٥)، ويمكن تفسير ذلك بأن معظم الألعاب التي تستهوي هؤلاء الذكور تحتوي علي عنف ومغامرة وتحدي بين جميع اللاعبين الذين يقومون بممارسة تلك الألعاب والتي تكون محبذة عند الذكور أكثر من الإناث، وبالتالي يجب أن تحذر الأسر كل الحذر مما يقدمونه لأطفالهم ونوعية الألعاب التي يتسابق إليها الأطفال فكل ذلك يكرس بداخلهم العديد من المشاكل التي لا تظهر في البداية ولكنها تتغلغل في الداخل إلي أن تصبح إدمانا يصعب التخلص منه.

الإجابة علي فرض الدراسة السادس والذي مؤداه: توجد علاقة ارتباطية بين مستوي ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية والعزلة الإجتماعية للأطفال مدمني ألعاب التسلية الإلكترونية: للإجابة علي هذا التساؤل تم إستخراج معامل إرتباط بيرسون للكشف عن العلاقة بين مستوي ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية والعزلة الإجتماعية لدي الأطفال بالمدارس.

جدول (١٦) يوضح معامل إرتباط بيرسون للعلاقة بين مستوي ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية والعزلة الإجتماعية للأطفال.

المتغير /	ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية		
العزلة الإجتماعية	العدد	معامل الإرتباط	الدلالة الإحصائية
	٢٠٤	٠,٥٧٣**	٠,٠٠

** معنوي عند (٠,٠١) * معنوي عند (٠,٠٥)

يتضح من نتائج الجدول السابق أن:

وجود علاقة إرتباطية طردية دالة إحصائيا بين مستوي ممارسة ألعاب التلسلية الإلكترونية والعزلة الإجتماعية للأطفال مدمني ألعاب التسلية الإكترونية، وتؤكد هذه النتيجة أنه كلما زاد ممارسة الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية ذات مستوي العزلة الإجتماعية لديهم، وقد يرجع ذلك إلي أن ممارسة الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية قد يؤثر علي مستوي قدرتهم علي ممارسة العديد من الأنشطة الإجتماعية ويعرضهم لخلل في علاقاتهم الإجتماعية، فالطفل الذي يقضي أكبر قدر من وقته في ممارسة ألعاب التسلية الإجتماعية هو طفل لا إجتماعي منطويا علي ذاته وأكثر ميلا للإنسحاب الإجتماعي والميل إلي العزلة الإجتماعية.

البرنامج المقترح لوقاية الأطفال من إدمان ألعاب التسلية الإلكترونية من منظور الممارسة العامة.

أولاً: المسلمات العلمية للبرنامج المقترح:

١- الاهتمام على المستوى العالمى والمحلى بمشكلة إدمان الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية والآثار الناتجة عنها.

٢- الإهتمام بقضايا الطفولة ومشكلاتهم فهم حاضر المستقبل.

٣- من الأهداف الهامة التى تستند عليها الخدمة الاجتماعية هو الهدف الوقائى من أجل الوصول بالأطفال إلى أقصى درجات النمو النفسى والاجتماعى.

ثانياً: الأسس التى يستند عليها البرنامج.

١- الإطار النظرى للخدمة الاجتماعية من منظور الممارسة العامة فى التعامل مع ظاهرة إدمان الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية.

٢- المقابلات التى تمت مع الخبراء والمتخصصين فى مجال الدراسة الراهنة.

٣- تحديد المفاهيم التى إعتمدت عليها الدراسة مثل إدمان الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية – والعزلة الإجتماعية.

٤- نتائج الدراسات والبحوث السابقة التى تناولت مشكلة إدمان الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية.

ثالثاً: أهداف البرنامج: يسعى البرنامج المقترح إلى تحقيق مجموعة من الأهداف التى تسعى الدراسة الحالية إلى تحقيقها وهو وقاية الأطفال من مخاطر إدمان ألعاب التسلية الإلكترونية ويتحقق هذا الهدف من خلال مجموعة من الأهداف الفرعية:

١- وقاية الأطفال من إدمان ألعاب التسلية الإلكترونية.

٢- وقاية الأطفال من مشكلة العزلة الإجتماعية.

٣- توعية الأطفال بمخاطر الآثار الاجتماعية والنفسية للعزلة الإجتماعية الناتجة عن استخدام إدمان الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية.

٤- توعية الأباء والأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية علي الأطفال والتأثيرات التي من الممكن أن تحدثها في عقول أبنائهم.

رابعاً: مراحل البرنامج المقترح لوقاية الأطفال من إدمان ألعاب التسلية الإلكترونية من منظور الممارسة العامة.

١- **التقدير:** جمع البيانات والمعلومات عن هذه الظاهرة وما الأنساق المؤثرة والمتأثرة بها وتحديد نقاط القوة والضعف فى الأنساق المرتبطة بالمشكلة (الأطفال، الأسرة، المؤسسات المجتمعية، كالمدارس والنوادي والمساجد).

٢- **التخطيط:** تحديد خطة التدخل المهني اللازمة وما أهم الاستراتيجيات والأدوار والتكنيكات والمهارات والأدوار التى يمكن أن يتم إستخدمها فى التدخل المهنى لوقاية الأطفال من مخاطر إدمان ألعاب التسلية الإلكترونية، وكيف يمكن التغلب عليها.

٣- **التنفيذ:** وضع خطة التدخل المهنى موضع التنفيذ وإختيار الأساليب والاستراتيجيات والأدوار والمهارات المناسبة لوقاية الأطفال من مخاطر إدمان ألعاب التسلية الإلكترونية.

٤- **التقييم:** وهى التغذية العكسية للمعلومات المرتدة فى إستجابة الأطفال للبرنامج المقترح ومدى نجاحه وما هى الأهداف المرجوة التى تم تحقيقها والإيجابيات والسلبيات فى البرنامج، وكيف يمكن للأطفال تدعيم الإيجابيات وتلافي السلبيات التي يعانون منها فيما يتعلق بأثار العزلة الإجتماعية.

٥- **الإنتهاء والمتابعة:** يتحقق عند الإنتهاء من تقديم الخدمات الواردة فى خطة العمل لأنساق العملاء والإنتهاء من تنفيذ برنامج التدخل المهنى المقترح.

خامساً: أنساق التعامل فى البرنامج.

١- **نسق العميل:** هم الأطفال المعرض للأثار الإجتماعية والنفسية للعزلة الإجتماعية نتيجة إدمان الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية.

٢- **نسق التغير:** الممارس العام وفريق العمل فى المدارس الذين سيسهمون فى تحقيق أهداف التغير المخطط فى نسق العميل (الأطفال).

٣- **نسق المستهدف:** هم المحيطون بنسق الأطفال المحتاجون للتغير والمطلوب التأثر فيهم من أجل مساعدتهم، ويتمثل فى جماعة الأطفال والأصدقاء والإدارات فى المدرسة.

٤- **نسق العمل:** يتمثل فى الأشخاص المحيطين بالعميل الذين يعمل معهم الممارس العام ولهم القدرة على إحداث التغير المطلوب فى الأطفال مثل الأسرة- الزملاء- المدرسة- وغيرهم ويتعامل معهم من خلال جهوده المهنية لإنجاز المهام وتحقيق الأهداف المطلوب تحقيقها.

سادساً: الاستراتيجيات المستخدمة فى البرنامج المقترح.

١- **إستراتيجية البناء المعرفى:** إعادة تصحيح وتغير المعلومات والأفكار الخاطئة لدى الأطفال عن إدمان ألعاب التسلية الإلكترونية وتبنى أفكار ومعلومات جديدة تساعد فى الوقاية من تأثير الألعاب علي العزلة الإجتماعية لديهم وما تسببه لهم من أثار.

٢- **إستراتيجية الإقناع والنصح:** لإقناع الأطفال بأهمية الوقاية من ألعاب التسلية الإلكترونية وتغير السلوكيات والعوامل المؤدية لإستخدام تلك الألعاب وتأثيرها في العزلة الإجتماعية.

٣- **الإستبصار:** مساعدة الأطفال على فهم النفس بشكل كامل واكتشاف جوانب القوة والضعف، وتقبل المفاهيم الجديدة بنفسه، والإعتماد علي النفس بشكل كبير بدلا من الإنعزال.

٤- **إستراتيجية المشاركة:** مشاركة الأطفال فى حل مشكلات الأسرة حتي لا ينعزل عن الأخرين، ومساعدتهم على تعديل إتجاهاتهم نحو أنفسهم وتنمية شخصياتهم واكتساب القدرة على مواجهة وحل مشكلاتهم.

سابعاً: التكنيكات المستخدمة فى البرنامج المقترح.

١- **المقابلات** : سواء كانت الفردية أو الجماعية لإبداء آرائهم حول ما يجعلهم منعزلين والإجابة على أسئلتهم ومناقشتهم فيها لتجنب الإنعزال.

٢- **المناقشة الجماعية:** بتزويد الأطفال بالنواحى المعرفية عن ظاهرة ادمان الألعاب الإلكترونية وكيف تشكل معارفهم ومداركهم الخاصة وتحولهم للإنعزال عن المجتمع.

٣- **المعسكرات:** سواء كانت داخل المدارس التي يتعلمون فيها أو من خلال الأسر وذلك لشغل أوقات فراغهم وتنمية روح الإنتماء لديهم، وزيادة مشاركتهم الفعالة لتجنب الانعزال.

٤- **التعليم الذاتى:** حيث يتم تقديم بعض المعلومات للأطفال بصورة مبسطة وسهلة عن العزلة الإجتماعية، والأثر الخاصة بها سواء كانت نفسية أو إجتماعية.

ثامناً: أدوات البرنامج المقترح.

وتشمل تلك الأدوات مجموعة الندوات والمحاضرات وورش العمل ويشمل البرنامج مجموعة من الندوات الموجهة للأطفال حول تصحيح الأفكار عن إدمان ألعاب التسلية الالكترونية، وتوضيح الآثار المترتبة على استخدام تلك الالعاب، وتحديد الاثار المترتبة علي العزلة الإجتماعية، وكذلك محاضرات وورش عمل للأسرة لتوضيح أهمية دور الأسرة الذى يجب أن تقوم به فى وقاية أطفالها من استخدام الأعاب الإكترونية حتي يصل الطفل لدرجة الإدمان وما هي الأثر المترتبة علي ذلك الإدمان من عزلة وغيرها.

تاسعاً: أدوار الممارس العام فى البرنامج المقترح.

١- **المساعد:** وهو مساعدة الأطفال فى تخطي مشكلة العزلة الإجتماعية والأثار المترتبة عليها، ومساعدة الأسرة على تصحيح أفكارهم حول الألعاب الإكترونية وتأثيرها، وكذلك مساعدة الأسر علي القيام بأدوارها تجاه أبناءها ومساعدتهم على إحتواء أبناءهم ومتابعتهم لوقايتهم من خطر استخدام ألعاب التسلية الإلكترونية.

٢- **المنسق:** تنسيق العلاقات المختلفة بين الأطفال وأسرهم وإدارة المدارس بالوقاية والتوعية من استخدام ألعاب التسلية الإلكترونية، والتعامل مع كافة الأنساق المؤثرة على هؤلاء الأطفال.

٣- **المنشط:** تنشيط دور منظمات المجتمع المدنى والمدارس والمؤسسات المختلفة لتبنى القضية والتوعية بمخاطر استخدام ألعاب التسلية الإلكترونية والعمل على زيادة الأنشطة الثقافية والدينية والإجتماعية لشغل وقت فراغ الأطفال.

الإجراءات والتدابير الوقائية للأطفال من إدمان ألعاب التسلية الإلكترونية:

- **دور الأسرة فى وقاية الأطفال من مخاطر إدمان ألعاب التسلية الإلكترونية**

١- يجب بناء روابط إنسانية مع الأبناء خاصة فى فترات الطفولة وذلك لمنع إنعزالهم إجتماعيا.

٢- إشراك الأبناء فى حل المشكلات العائلية المختلفة وإشعارهم بأهميتهم فى المنزل ذلك سوف يساعدهم في تخطي عقبة الإنعزال.

٣- تشجيع الأبناء على الإندماج فى أنشطة اجتماعية تطوعية لتفريغ طاقاتهم بشكل إيجابى بدلا من التركيز علي ألعاب التسلية الإلكترونية.

٤- التركيز علي بناء حوار بناء بينهم وبين الاطفال يساعدهم في تنمية شخصياتهم.

٥- تخصيص وقت يومى للجلوس مع الأبناء والحوار معهم.

٦- إحاطة الطفل بالرعاية والدفء الأسرى بعيداً عن الضغوط العصبية المختلفة التي تسببها الالعاب الالكترونية وتعزلهم عن الواقع.

٧- إبعدهم عن الالعاب الالكترونية من خلال متابعتهم صحياً وغذائياً.

٨- تكوين جماعات من أولياء الأمور الذين لديهم نفس مشكل ادمان الألعاب الإلكترونية لتبصيرهم بأهمية متابعة أبناءهم ومتابعة سلوكهم وتصرفاتهم.

٩- يجب عدم وضع جهاز الحاسوب فى غرفة مغلقة ومتابعة تلك الأجهزة عن بعد.

١٠- التقليل من حدوث مشكلات داخل الأسرة أمام الأبناء وزيادة الترابط الأسرى، مما يقلل من فرص إنعزال الطفل.

١١- توعية الأطفال بالمخاطر والآثار السلبية لاستخدام ألعاب التسلية الإلكترونية والبعد عن إدمانها بشكل مستمر.

دور المدرسة فى وقاية الأطفال من مخاطر إدمان ألعاب التسلية الإلكترونية.

١- برامج توعوية بالمدارس بكيفية وقاية الأطفال من إدمان ألعاب التسلية الإلكترونية.

٢- إجراء البحوث ودراسات لتحليل العوامل والأسباب المتعلقة بإقبال الأطفال على ألعاب التسلية الإلكترونية، وكيفية تجنب العزلة الإجتماعية لديهم.

٣- ضرورة وجود برامج تدريبية للأخصائيين الاجتماعيين العاملين بالمدارس لتوعية الأطفال بخطورة إدمان ألعاب التسلية الإلكترونية آثارها وعوامل انتشارها.

٤- تبنى المدارس أفكار خارج الصندوق للإستشارات السريعة العاجلة الخاصة بالتأكد من إدمان الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية.

٥- وجود مناهج ومقررات دراسية تتعامل بشكل مباشر وفوري بالوقاية من مخاطر ألعاب التسلية الإلكترونية للأطفال.

٦- زيادة مساحة الأنشطة الإجتماعية التي تقدم للأطفال داخل المدارس المختلفة.

٧- أهمية أن تحتوى مكتبة المدارس على بعض الشرائط والفيديو عن مخاطر ألعاب التسلية الإلكترونية، وأهم الأثار المترتبة علي إدمانها.

٨- تدريب الأخصائين الإجتماعين للإسهام فى تقديم البرامج المنظمة لمواجهة ظاهرة العزلة الإجتماعية وأثارها.

٩- ضرورة التنسيق بين المؤسسات التعليمية والمؤسسات الأخرى بالمجتمع التى تهتم بمشكلات الطفولة وخاصة المجلس القومي للأمومة والطفولة، في التعامل مع إدمان الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية.

مراجع الدراسة:

أبو العينين،علاء (٢٠١٠)، حياة أفضل بلا "بلايستيشن" بحث منشور بمجلة الرياض، ع١٥٢، ج٣.

أبو المعاطي وآخرون، ماهر (٢٠٠٦)، الخدمة الاجتماعية في مجال رعاية الأسرة والطفولة، القاهرة، مركز نشر وتوزيع الكتاب الجامعي، جامعة حلوان.

أبـو النصـر، مـدحت محمـد (٢٠١٥) ممارسـة مهنـة الخدمـة الاجتماعيـة فـى مجـال المسئولية الاجتماعيـة، الإسكندرية، المكتب الجامعي الحديث.

أبو جراح (٢٠٠٤)، طفلك والألعاب الإلكترونية – مزايا وأخطار (١)، بحث منشور بمجلة المتميزة: العدد الثالث والعشرون.

أبـو زيـد، محمـد صـابر (٢٠١٨)، فعاليـة برامج إرشادي فـي خدمـة الفرد وتحسين التوافق النفسـي الاجتمـاعي للأطفال، بحث منشور بمجلـة دراسات الخدمـة الاجتماعيـة والعلـوم الإنسـانية، العـدد الخـامس والثلاثون، كليـة الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان.

أحمـد، ايمـان (٢٠١٥) برنـامج إرشادي للتخفيف من العزلـة الاجتماعيـة للأطفال الصم المستخدمين للألعاب الالكترونية، بحث منشور بمجلـة دراسات فـي الخدمـة الاجتماعيـة والعلوم الإنسانية، كليـة الخدمـة الاجتماعيـة، جامعة حلوان، ع٣٩،ج ٦.

الجهاز المركزي للتعبئة العامة والإحصاء،(٢٠١٩) التقارير الإحصائية القاهرة جمهورية مصر العربية.

الصغيرى، فريـد (٢٠١٣)، اللعبة الإلكترونية الممارسة الشبابية وعلاقتها بالعنف، بحث منشور بمجلة دراسات وابحاث – جامعة الجلفة – الجزائر، ع١١.

العبودي، ستار& الساعدي، نداء (٢٠٠٨) القلق لدى الأطفال من مستخدمي الألعاب الالكترونية، مجلة كلية الأداب – جامعة بغداد – العراق ،ع ٨٤.

القاسم، عبد العزيز (٢٠١١) العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض، رسالة ماجستير منشورة كلية العلوم الاجتماعية، قسم علم النفس، جامعة الامام محمد بن سعود الإسلامية.

النفيعي، منيف (٢٠٠٩) سوق الألعاب الإلكترونية أرباح عالية رغم الدراسة، البلاي ستيشن والجيم بوي أكثرها مبيعاً، بحث منشور بجريدة الاقتصادية. العدد ٥٥٦٧،يناير.

اليونسيف، (٢٠١٩) تقرير الطفولة في العالم العربي.

بسيوني، ناهد (٢٠١٣)، تصنيف الألعاب الإلكترونية بين النظرية والتطبيق: دراسة مقارنة بين خطتي ديوي العشري وتصنيف مكتبة الكونجرس، مجلة مكتبة الملك فهد الوطنية – السعودية، مج ١٩، ع١.

بن الهدلق، عبد الله (٢٠١٣): إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمينة الرياض، مجلة القراءة والمعرفة– مصر ،ع ١٣٨ .

حبيب، جمال شحاتة (٢٠١٦) الممارسة العامة منظور حديث فى الخدمة الاجتماعية، الاسكندرية، المكتب الجامعى الحديث، ط ٢.

حسن، أماني (٢٠١٧) تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال، دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، بحث منشور بمجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية – غزة، مج ٢٥، ع ٣.

خرياش، هدي وأخرون (٢٠١٨)، العزلة الوجدانية والإجتماعية لدي الطالب الجامعي في ضوء بعض المتغيرات، بحث منشور بمجلة وحدة البحث في تنمية الموارد البشرية، ج١، مج٩.

سكر، حيدر كريم (٢٠٠٦) العزلة الإجتماعية لدي طلبة المرحلة الإبتدائية، بحث منشور بمجلة كلية التربية الأساسية، ع٤٨.

صالح، نانسي كمال (٢٠١٢)، مقياس العزلة الإجتماعية، بحث منشور بمجلة الإرشاد النفسي، مج١، ع٣٣، مصر.

عبد الفتاح، محمد (٢٠٠٩)، ظواهر ومشكلات الأسرة والطفولة المعاصرة من منظور الخدمة الاجتماعية، القاهرة: المكتب الجامعى الحديث.

عبد الله، أحلام & كريم، عادل (٢٠٠٥)، الاتجاه الإيجابي نحو اللعب بالألعاب الالكترونية وتأثيره على السلوك العدواني وكفاءة الذات المدركة لدى عينة من المراهقين دراسة شبة تجريبية، مجلة التربية المعاصرة، مج٢٢، ع٧٢ .

عبدالسلام، نعمه وأخرون (٢٠١٤)، فاعلية برنامج قائم علي الأنشطة المتكاملة لخفض العزلة الإجتماعية لدي الطفل الموهوب، بحث منشور بمجلة العلوم التربوية، ج١، ع٣ يونيو.

عسير، تهامة (٢٠١٠) أضرار البلاي ستيشن على الأطفال، بحث منشور بمجلة العلوم التربوية، السعودية،ع٣٢،ج٢.

مهتدى، أمينة إبراهيم (٢٠١٧)، الأبعاد البيئية المؤسسية ودورها في دعم برامج الرعاية الاجتماعية دراسة ميدانية لبعض مؤسسات رعاية الأطفال الأيتام، رسالة ماجستير، غير منشورة،القاهرة ، جامعة عين شمس، معهد الدراسات والبحوث البيئية، فسم العلوم الإنسانية.

يسرى، إجلال محمد (٢٠١٣)، الأمراض النفسية الاجتماعية، القاهرة، عالم الكتب، ط٣.

- المراجع الأجنبية:

Anderson ، C. A. ، Gentile ، D. A. ، & Buckley ، K. E. (2007). Violent video game effects on children and adolescents: Theory ، research and public policy. New York: Oxford University Press.

Behm-Morawitz, Elizabeth& Mastro, Dana,(2009) :The Effects of the Sexualization of Female Video Game Characters on Gender Stereotyping and Female Self-Concept, Vol. 61 Issue 11-12, p808-823

chih-chienwang (2005) ,Physical Interpersonal Relationships and Social Anxiety among Online Game Players, cyberpsychology & behavior Volume 8, Number 1.

Clifford J. Sussman, et. al (2017) :Internet and Video Game Addictions Diagnosis, Epidemiology, and Neurobiology , Child Adolescent Psychiatric

Eunhyang Kim a &Eunyoung Koh,(2018): Avoidant attachment and smartphone addiction in college students: The mediating effects of anxiety and self-esteem, Computers in Human Behavior 84 .

Janarthanan Balakrishnana& Mark D. Griffiths (2018): Loyalty towards online games, gaming addiction, and purchase intention towards online mobile in-game features , Computers in Human Behavior

Komsan kiatrungrit & Sirichai hongsanguansri,(2014) : Cross-sectional study of use of electronic media by secondary school students in Bangkok, Thailand , Shanghai Archives of Psychiatry, Vol. 26, No. 4.

Melvyn W.B. Zhanga (2017) :Internet addiction and sleep quality among Vietnamese youths , Asian Journal of Psychiatry 28.

Ozer, Omer (2016) :An Investigation of the Relationship between Digital Game Addiction, Gender and Regular Sport Participation ,journal of education culture and societyNO.2 , DOI: 10.15503/jecs20162.298.303

Salen ،K& Zimmerman ،E (2004) Rules of Play: Game desings Fundamentals . Cambridge ،M :Mitpress.