الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال في دولة الكويت من وجهة نظر الوالدين
المرحلة العمرية (٤-٧) سنوات

إعداد
الدكتورة / أفراح صالح صبر الشمري

ملخص

هدفت الدراسة الحالية التعرف إلى الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال في دولة الكويت من وجهة نظر الوالدين، وتم استخدام المنهج الوصفي المسحي، والاستبانة كأداة للدراسة، واختيرت عينة بالطريقة العشوائية البسيطة من أولياء أمور الأطفال في الصف الأول والثاني ورياض الأطفال من مدارس منطقة الكويت التعليمية بلغت (٧٥٧) فردًا، وأظهرت النتائج أن أكثر لعبة مفضلة لدى الأطفال هي " الألعاب القتالية (آكشن)". وأن المدة الأكثر تكرارًا لتعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية في اليوم هي "أكثر من ساعتين". ووجود فروق دالة إحصائيًا في مستوى الاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال تبعاً لمتغير نوع الألعاب الإلكترونية لصالح فئة (القتالية (آكشن)) عند مقارنتها مع بقية الفئات (الرياضية، الخيال العلمي، التعليمية). ووجود فروق دالة إحصائيًا في مستوى الاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال تبعاً لمتغير مدة ممارسة الألعاب الإلكترونية لصالح فئة (أكثر من ساعتين) عند مقارنتها مع فئتي (من ساعة لساعتين، و أقل من ساعة)، ولصالح فئة (من ساعة لساعتين) عند مقارنتها مع فئة (أقل من ساعة).

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، الاضطرابات النفسية والاجتماعية، دولة الكويت.

Abstract

This study aimed at identifying electronic games and their relationship to social and psychological disorders of children in the State of Kuwait from parents point of view, the descriptive survey method was used, and the questionnaire was used as a study tool, a random simple sample of (757) of Parents of children in (kindergartens, first grades and second grades) from the Kuwait Educational District school was selected. The study findings showed

that the most favorite game for children is "Action Games.", and that the most frequent period for children to play electronic games a day is "more than two hours.". and there are statistically significant differences in the degree of mental and social disorders of children attributed to the variable type of electronic games in favor of the category (action games) compared with the other categories (sports, science fiction, educational) games. And there are statistically significant differences in the degree of mental and social disorders of children attributed to the variable duration of playing electronic games in favor of the category (more than two hours) compared with the two categories (from one hour to two hours and less than an hour), and in favor of the category (from one hour to two hours) compared with the category (Less than an hour).

Key words: mental and social disorders, electronic games, the State of Kuwait

مقدمة

تعد مرحلة الطفولة من أهم العوامل التي يمر بها الإنسان، والتي يكون بها أكثر قابلة للتأثر بالعوامل المختلفة، الأمر الذي يستدعي توجيه سلوكه في ضوء التطورات التقنية الهائلة في مختلف القطاعات، وتُعد الألعاب الإلكترونية من أهم التطورات التي اتسع انتشارها، وتزداد جاذبيتها للأطفال بشكل مضطرد، حاملةً في طياتها الكثير من المخاطر، التي قد تؤدي إلى الإضرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال.

شهدت السنوات القليلة الماضية تطورات كمية ونوعية في مجال البرمجيات، إذ أصبحت كلمة الألعاب الإلكترونية من المصطلحات الشائعة الاستخدام في العصر الحديث (Straker, Abbott, Collins & Campbell, 2014)، ولقد تزايد استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية بأنواعها المختلفة، نظرًا لمزاياها المتعددة في الترفيه والتعليم، إذ تتيح الفرصة للاستفادة من مزايا التكنولوجيا، إلى جانب المتعة والإثارة النفسية المتسببة من استخدامها (Parkes, Sweeting, Wight & Henderson, 2014)، فالتعامل مع العالم الافتراضي، يحاكي رغبات الأطفال وميولهم، ويزيد من دافعيتهم نحو استخدام التكنولوجيا لفترات طويلة (Sit, Lam & McKenzie, 2016)، وكلما ازدادت مهارات الأطفال في استخدام الألعاب الإلكترونية، كلما أصبحوا اكثر تعلقًا بها (Hinkley, Okely, Anthony, Hesketh & Salmon, 2015).

وبرغم أن الألعاب الإلكترونية تُعد من أهم الوسائل التعليمية والترفيهية، إلا أن استخدامها محفوف بالمخاطر (Straker, Abbott, Piek, Pollock, Davies & Smith, 2016)، فمثلما يمكن أن تساعد الألعاب الإلكترونية الأطفال على التنور التقني، وتنمية مهارات التفكير العليا، وإشراك حاستي السمع والبصر في اكتساب المعرفة، فقد تضيع وقته، وتحد من تفاعله مع الأقران والأسرة (عامر، ٢٠١٠).

كما أن استخدام الألعاب الإلكترونية، وبخاصة التعليمية منها، لبرامج متنوعة مثل برنامج الرسم، ومعالج النصوص، والجداول الإلكترونية، تضعف فرصة الطفل في استخدام الورقة والقلم، والتفاعل المباشر مع المعرفة، وإجراء التجارب العملية، الأمر الذي يضعف الطفل ثقته بنفسه، ويضعف مستوى الفاعلية الذاتية (عمور وأبو رياش، ٢٠٠٧). ومن أهم مخاطر الألعاب الإلكترونية أنها تعمل على تدني مستوى القدرة على ممارسة الأنشطة الاجتماعية، والقدرة على أداء الواجبات، والانصراف عن ممارسة الرياضة البدنية، وهذا يؤدي إلى إهمال الطفل لتطوير صداقاته وعلاقاته الاجتماعية، فنظهر بعض الاضطرابات النفسية والاجتماعية مثل الانطواء وانخفاض الفاعلية الذاتية، والدافع نحو الإنجاز، (سالم، ٢٠١٦). فالإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية يؤدي لمشكلات اجتماعية عديدة، من أهمها العزلة، التي تظهر من خلال تعامل الأطفال مع أقرانهم المدرسة، وفي سلوكهم مع الأسرة، والتي قد تتطور عند بعضهم وتتحول إلى اضطرابات نفسية، مما يؤدي بهم إلى ضعف التعلم، وسوء التوافق في الحياة المدرسية، ويصبحون عُرضة للإصابة بالأمراض النفسية، إذا لم يتم تشخيصها بوقت مبكر، والحد من آثارها (العبيدي، ٢٠١٧).

ويمثل الانطواء والعزلة، وانخفاض الفاعلية الذاتية، وتراجع الدافع نحو الإنجاز، وضعف القدرة على التكيف، وتراجع مستوى الاندماج الاجتماعي، وانخفاض القدرة على التوافق الاجتماعي، من أهم المخاطر النفسية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية، والتي تزيد بتزايد الاستخدام غير الواعي لها (Collins & Campbell, 2014)؛ إذ تشبع الألعاب الإلكترونية الحاجة إلى الارتباط بالآخرين والتكامل الاجتماعي، سيما أن الطفل يعيش في عالم افتراضي، يزداد ارتباطه به مع مرور الوقت، وينخفض اندماجه النفسي والاجتماعي

بالبيئة المادية المحيطة (Maddison, Foley, Mhurchu, Jull, Jiang, Prapavessis, Rodgers, Vander & Schaaf, 2012).

ويؤدي انخفاض الاندماج النفسي والاجتماعي بالبيئة المادية المحيطة، إلى ضعف مهارات الاتصال لدى الطفل، وتراجع مستوى التوافق الاجتماعي، وتبدأ الاضطرابات النفسية في الظهور كتراجع الفاعلية الذاتية وتولد الشعور باليأس والنبذ (Von, Vogelgesang, Kristen & Oppl, 2012). كما يسبب الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال إلى انخفاض الرغبة بالتفاعل مع المحيط الاجتماعي، وهذا ناتج عن تغير في الطبيعة السيكولوجية، مما يضف القدرة على التواصل والتأثير بالآخرين (Parkes, Sweeting, Wight & Henderson, 2014).

وتترك الألعاب المصنفة "ألعاب العنف" أثر أكثر سلبية في نفس الطفل، إذ تزداد الطبيعة الشخصية لهذه الألعاب، وتزداد فاعليتها في التأثير السلبي، الذي يظهر من خلال محاولة الطفل تقليد شخصيات اللعبة، وتسهم بشكل كبير في تغيير آراء وتوجهات الطفل (Hinkley, Okely, Anthony, Hesketh & Salmon, 2015)، كما ويحد الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال من الروابط الاجتماعية ومن انسجام آراء الفرد مع آراء رفاقه وجماعته المفضلة (Burset, Bosch, & Pujolà, 2016).

ومن أهم الاضطرابات الاجتماعية والنفسية التي يسببها التعرض المفرط للأطفال للألعاب الإلكترونية ما يُعرف ب التوافق السيئ (Maddison, Foley, Mhurchu, Jull, Jiang, Prapavessis, Rodgers, Vander & Schaaf, 2012)، ومفهوم التوافق السيء يتضمن عدم قدرة الطفل علي إشباع حاجاته المحتاج إليها بطريقة يرضى عنها المجتمع المحيط به وهذا يعتبر فشل في التوافق من أجل إعادة التوازن بينه وبين

البيئة المحيطة به وينتج عن فشله في تحقيق الإشباع لحاجاته فشله في خفض التوتر (عبد الغفار، ١٩٧٠). كما يسبب التعرض المفرط للأطفال للألعاب الإلكترونية إلى ارتفاع القلق، وعدم الاتساق الشخصي، والإحباط، إلى جانب عدم القدرة على اختيار البديل المناسب عند التفاعل مع البيئة المادية المحيطة (اشرف، ٢٠١٢)، بالإضافة إلى ضعف الأداء والاستعداد، وعدم القدرة على إقامة علاقات مع الآخرين، وتكون قناعة لدى الطفل بعدم مقدرته على تحقيق التوافق الاجتماعي الذي من شأنه التقليل من العادات السيئة والصراعات الانفعالية (بلحاج، ٢٠١١).

كما أن من أهم الاضطرابات الاجتماعية والنفسية التي يسببها ممارسة الأطفال للألعاب المصنفة "ألعاب عنف" هو عدم الإحساس بالمسؤولية تجاه الأقران، وتجاه المجتمع، وتولد الشعور بالأنانية(Sit, Lam & McKenzie, 2016)، وعدم الميل نحو تحقيق الأهداف بوسائل مشروعة، وعدم القدرة على مواجهة الضغوط والعوائق بأسلوب توافقي، وضعف معرفة الفرد لقدراته وإمكانياته بشكل واقعي، وضعف التعامل مع الأمور بطريقة واقعية (أبو سكران، ٢٠٠٩)، وضعف تقبل الآخرين كما يتقبل ذاته وأن يضع نفسه في مكان الآخرين، وضعف التسامح والتعاون مع الآخرين، وضعف المشاركة بحرية في أنشطة الجماعة، وضعف توافق أهدافه مع أهداف الجماعة بمعنى أن الأهداف الشخصية تتعارض مع الهدف الإنساني الكبير، وحدوث التناقض والتضارب بين أهداف الفرد وأهداف الجماعة ينشأ اضطراب نفسي اجتماعي (بلحاج، ٢٠١١).

وهناك أربع اتجاهات من وجهة نظر علم النفس وضحت مخاطر الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية في ظهور الاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال، وكالآتي:

الاتجاه الفردي:

حسب هذا الاتجاه تعتبر عملية التوافق والاندماج الاجتماعي، والتعاون مع الآخرين ذاتية الصيغة، وهو يهتم بالفرد وإشباع حاجاته التي استثارتها عوائق تمنع من إشباع هذه الحاجات (دسوقي، ١٩٧٤)، وعليه فإنه عندما يقضي الطفل معظم وقته أمام الشاشات الرقمية فإنها تشكل عائق حقيقي أمام الاندماج الاجتماعي (Gillespie, 2003)

الاتجاه الاجتماعي:

يرى أن التوافق عملية اجتماعية تقوم على الانصياع للمجتمع بصرف النظر على رضا الفرد عن هذا الانصياع (الهابط، ١٩٧٥)، وعليه فإنه تعرض الطفل لفترات طويلة للألعاب الإلكترونية، يجعل الطفل يمارس عادات تخالف ما ينصاع إليه المجتمع، أو الأقران، الأمر الذي يجعل الطفل يعيش في غزلة اجتماعية، تؤدي بالضرورة إلى إضرابات نفسية واجتماعية (Straker, Abbott, Piek, Pollock, Davies & Smith, 2016).

وهذا ينسجم مع ما بينه أبو ناصر (٢٠٠٤) من أن التوافق من وجهة نظر علم الاجتماع يعني تعديل السلوك وفقاً لشروط التنظيم الاجتماعي وتقاليد الجماعة والثقافة. كما أكد الجموعي (٢٠١٣) أن أنصار هذا الاتجاه الاجتماعي يركزون في تعريفاتهم على المجتمع ويرون أن الشخصية المتوافقة هي التي تساير المجتمع وثقافته ومعاييره وفي ذات الوقت قللوا من قيمة الفرد وطاقاته المبدعة والتي غالبا ما تقف في وجه تلك المعايير (الجموعي، ٢٠١٣).

الاتجاه التكاملي:

يرى هذا الاتجاه بان التوافق لا يتحقق إلا بالتكامل بين حاجات الفرد ودوافعه وتطلعاته والبيئة المادية المحيطة به (عبد الغفار، ١٩٧٠)، فهذا الاتجاه يعتبر أن التوافق عملية ديناميكية بين الفرد نفسه وبيئته المادية والاجتماعية، التي يسعى الفرد من خلالها لإشباع حاجاته وتحقيق مطالبه متبعا وسائل ترضي ذاته وتلائم الجماعة التي يعيش بين أفرادها (الجموعي، ٢٠١٣). والألعاب الإلكترونية تلبي حاجات الفرد وتطلعاته ودوافعه الآنية، إلا أنها لا تنسجم ومعطيات البيئة المحيطة، ولا تتيح للأطفال التفاعل مع البيئة المادية الاجتماعية المحيطة بهم (Straker, Abbott, Collins & Campbell, 2014).

فعملية الانسجام بين الفرد ونفسه وبين الفرد والمحيط الاجتماعي الذي يعيش فيه من بين أهم الأبعاد في حياة الفرد، وعلى هذا الأساس فأن التوافق النفسي الاجتماعي لا يتم في إطار منفصل رغم وجود من يرى أن ثـمة فرق مبدئي بينهما (أبو ناصر، ٢٠٠٤).

ونظرًا لمخاطر الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية من ناحية، ومخاطر استخدام ألعاب "العنف" من ناحية أخرى، ازداد الاهتمام بتوعية الوالدين بمخاطرها لإتاحة الفرصة للأطفال للتفاعل العملي مع البيئة المحيطة، ووقايتهم من الاضطرابات النفسية والاجتماعية (Purcell, Heaps, Buchanan & Friedrich, 2013).

ونظرًا لمخاطر الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية من ناحية، ومخاطر استخدام ألعاب "العنف" من ناحية أخرى، وما يمكن أن يتسبب عنها من اضطرابات نفسية واجتماعية جاءت الدراسة الحالية للتعرف إلى أكثر أنواع الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها الأطفال وعلاقتها بالاضطرابات النفسية والاجتماعية من وجهة نظر الوالدين.

مشكلة الدراسة

أكدت سياسات التعليم في دولة الكويت على دور المؤسسات التربوية في النهوض بمقدرات الوطن من خلال استثمار رأس المال البشري، باعتبارها مؤسسات مؤهلة لقيادة التغيير في عصر تعاظمت به التطورات التكنولوجية بصورة لم يسبق لها مثيل، واصبح استخدام التقنيات الحديثة وما ارتبط بها من برمجيات، وبخاصة الألعاب الإلكترونية ضرورة حتمية وواقع مفروض.

وفي ضوء تطور التقنيات الحديثة بشكل عام، وتطور صناعة الألعاب الإلكترونية بشكل خاص، وفي ضوء تعقد الحياة وتشابكها، وانتشار المشكلات الاجتماعية والنفسية، وفي ضوء التقرير العالمي الذي أعده كونيجل (Gonigal, 2016) والذي أوضح أن الأطفال في مرحلة رياض الأطفال ومرحلة التعليم الأساسية الدنيا، يقضون ساعات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية المتنوعة يوميًا، تساوي مدة يومهم الدراسي. وفي ضوء نتائج العديد من الدراسات التي أظهرت أن من اهم آثار الألعاب الإلكترونية تدني مستوى القدرة على ممارسة الأنشطة الاجتماعية، والقدرة على أداء الواجبات والانصراف عن ممارسة الرياضة البدينة، وتؤدي إلى إهمال الطفل لتطوير صداقاته وعلاقته الاجتماعية نتيجة إفراطه في استخدامها لوقت طويل مثل نتائج دراسة سالم (٢٠١٦)، وحسين (٢٠١٨)، والعبيدي (٢٠١٧)، وفوجيلجيسانج وكريستين وأوبل (Von, Vogelgesang, Kristen & Oppl, 2012)، جاءت الدراسة الحالية للتعرف إلى الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال في دولة الكويت من وجهة نظر الوالدين، وعليه فقد تمثلت مشكلة الدراسة بالإجابة عن الأسئلة الآتية:

السؤال الأول: ما اكثر الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها الأطفال في دولة الكويت من وجهة نظر الوالدين ؟

السؤال الثاني: ما مدة ممارسة الأطفال في دولة الكويت للألعاب الإلكترونية في اليوم من وجهة نظر الوالدين؟

السؤال الثالث: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α= 0.05) في مستوى الاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال في دولة الكويت تعزى لاختلاف نوع للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الوالدين؟

السؤال الرابع: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α= 0.05) في مستوى الاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال في دولة الكويت تعزى لاختلاف مدة ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الوالدين؟

أهداف الدراسة

سعت الدراسة لتحقيق الأهداف الآتية:

– التعرف إلى أكثر الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها الأطفال من وجهة نظر الوالدين.

– التعرف إلى مدة ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية في اليوم من وجهة نظر الوالدين.

– التعرف إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى الاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال في دولة الكويت تعزى لاختلاف نوع للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الوالدين.

– التعرف إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى الاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال في دولة الكويت تعزى لاختلاف مدة ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الوالدين.

أهمية الدراسة

تستمد الدراسة الحالية أهميتها من أهمية نتائجها، ومدى تأثير هذه النتائج في القائمين على التعليم الأساسي ورياض الأطفال وأولياء الأمور في دولة الكويت، وتأتي أهمية الدراسة الحالية من جملة اعتبارات نظرية وعملية وكالآتي:

الأهمية النظرية

– عدم وجود دراسات – على قدر اطلاع الباحثة– هدفت التعرف إلى الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال في دولة الكويت من وجهة نظر الوالدين.

– إثراء الجانب النظري المتعلق بالألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال، إذ تأمل الباحثة أن تسُهم نتائج هذه الدراسة في إثراء المكتبة العربية بالدراسات المتعلقة بهذا المجال.

– كما يتوقع أن تفتح هذه الدراسة أبوابًا جديدة أمام الباحثين، بقصد إجراء بحوث ودراسات جديدة، تعزز أو تنفي ما توصلت إليه الدراسة الحالية من نتائج.

الأهمية العملية

– يؤمَّل أن يستفيد من نتائج هذه الدراسة وتوصياتها الباحثون والمهتمون بالألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال.

– يُؤمَّل أن تسُهم نتائج هذه الدراسة في تقديم العون لصناع القرار في وزارة التربية والتعليم الكويتية في التعرف إلى علاقة الألعاب الإلكترونية بالاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال من وجهة نظر الوالدين، واتخاذ التدابير اللازمة للوقاية من مخاطرها على مستوى المنهاج والبرامج التوعوية.

– يُؤمَّل أن تسُهم هذه الدراسة في توعية الوالدين بعلاقة الألعاب الإلكترونية بالاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال، لاتخاذ التدابير اللازمة للوقاية من مخاطرها.

– يُؤمَّل أن تسُهم نتائج هذه الدراسة في توعية معلمي المرحلة الأساسية الدنيا، ومعلمات رياض الأطفال بمخاطر الألعاب الإلكترونية النفسية والاجتماعية على الأطفال، لاتخاذ التدابير اللازمة للوقاية منها.

مصطلحات الدراسة

تبنت الدراسة تعريف بعض المصطلحات مفاهيميًا وإجرائيًا وعلى النحو الآتي:

الألعاب الإلكترونية: هي برمجيات قائمة على الواقع الافتراضي، تحتاج إلى جهاز ذكي لتشغيلها، وتتنوع أهدافها بين التعليم والترفيه (Clinton. & Cooper, 2015, p45).

وتعرف إجرائيًا في هذه الدراسة على أنها "الألعاب القائمة على الواقع الافتراضي المعدة لغايات التعليم والترفيه، والمتخصصة في الرياضية، والخيال العلمي، والتعليم، والقتال (آكشن).

الإضرابات النفسية والاجتماعية: أنماط سيكولوجية أو سلوكية تحدث نتيجة العوامل الوراثية والخبرات الحياتية، وتتمثل في أغلب الأحيان، بالعزلة والانطواء، وانخفاض الفاعلية الذاتية، وضعف الدافع نحو الإنجاز، والتوافق السيء""(Parkes, Sweeting, Wight & Henderson, 2014, p344).

تبنت الدراسة الحالية في تحديدها للإضرابات النفسية والاجتماعية ما أورده "" في تحديده للإضرابات النفسية والاجتماعية، وهي: "ضعف التوافق الاجتماعي، انخفاض الدافع نحو الإنجاز، انخفاض الفاعلية الذاتية، العزلة والانطواء".

حدود الدراسة

تتحدد الدراسة بالحدود الآتية:

الحدود البشرية: اقتصر هذا البحث على عينة من أولياء أمور الأطفال في الصفوف الثلاثة الأولى ورياض الأطفال في مدارس منطقة الكويت التعليمية.

الحدود المكانية: تم تطبيق البحث في دولة الكويت.

الحدود الزمنية: تم تطبيق البحث في العام الدراسي ٢٠١٨/٢٠١٧ .

الحدود الموضوعية: اقتصر البحث على التعرف إلى الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال في دولة الكويت من وجهة نظر الوالدين.

محددات الدراسة: تتحدد النتائج بالخصائص السيكومترية لأدوات الدراسة.

الدراسات السابقة

أجرى فون وفوجيلجيسانج وكريستين وأوبل (Von, Vogelgesang, Kristen & Oppl, 2012) دراسة هدفت التعرف إلى وجود علاقة بين تفضيل الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العدواني بين الأطفال في المرحلة الأساسية الدنيا، ولتحقيق هدف الدراسة تم استخدام المنهج النوعي والمقابلة كأداة للدراسة، وعلى مدار عام تم مقابلة (٣٢٤) طالبًا من طلبة الصف الثالث والرابع للتعرف إلى مدى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة، كما تم استخدام مقياس السلوك العدواني، للتعرف إلى مستوى السلوك العدواني لدى أفراد عينة الدراسة، وبتحليل نتائج المقابلات أظهرت نتائج الدراسة وجود علاقة إيجابية بين تفضيل الطلبة لممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وبين مستوى السلوك العدواني، ووجود علاقة إيجابية بين تفضيل الطلبة لممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وبين مستوى الانطوائية والتعاون، كما وجدت علاقة سلبية بين تفضيل الطلبة لممارسة الألعاب الإلكترونية وبين الدافعية نحو الإنجاز.

وهدفت دراسة ستراكير وأبوت وكولينز وكامبيل (Straker, Abbott, Collins & Campbell, 2014) للتعرف إلى علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوك النفسي

والاجتماعي لدى الطلبة، والتدابير اللازمة للاستخدام الحكيم للألعاب الإلكترونية من قبل الأطفال، ولتحقيق هدف الدراسة تم استخدام المنهج الوثائقي، بالرجوع إلى نتائج الدراسات السابقة التي تناولت علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوك النفسي والاجتماعي لدى الطلبة، وتم تحليل البيانات وتصنيفها، وأظهرت نتائج الدراسة أن الألعاب الإلكترونية تستخدم على نطاق واسع من قبل الأطفال، ولفترات طويلة، وأظهرت نتائج الدراسة وجود علاقة إيجابية للاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، ومستوى السلوك العدواني، والانطوائية، والعزلة عن الأقران، وانخفاض دافعية الإنجاز، وانخفاض مستوى التعاون، والقناعة بالخوارق. وانخفاض النشاط البدني والسلوك المستقر، وانخفاض صحة العضلات، والتنسيق الحركي والرؤية، وانخفاض التطور المعرفي والصحة النفسية الاجتماعية وقدمت الدراسة نموذجًا إرشاديًا للمبادئ التوجيهية لضبط تفاعل الطلبة مع الألعاب الإلكترونية، والاستخدام المسؤول لها.

وأجرى باركيز ووسويتنغ وهيلين وويت وهيندیرسون (Parkes, Sweeting, Wight, Henderson, 2014) دراسة هدفت التعرف إلى العلاقة بين المستوى التكيف النفسي والاجتماعي ومستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية في المملكة المتحدة لدى الأطفال، ولتحقيق هدف الدراسة تم استخدام المنهج النوعي، والمقابلة كأداة للدراسة، وتم اختيار عينة تكونت من (١٤) طفلًا من سن (٥– ٧) أعوام، بالإضافة إلى أولياء أمورهم (أحد الوالدين)، وبعد تطبيق المقابلة، تم رصد المدة الزمنية التي يمارس بها الطفل الألعاب الإلكترونية، كما تم رصد مستوى التكيف النفسي والاجتماعي للأطفال، وأظهرت نتائج الدراسة وجود علاقة سلبية بين مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية ومستوى التكيف النفسي والاجتماعي، فالأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية لفترة أطول كانت

متوسطاتهم الحسابية اعلى على مقياس السلوك العدواني، كما أن الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية بدرجة اقل كانت متوسطاتهم الحسابية اعلى على مقياس التعاون، والاندماج الاجتماعي، والنشاط، والإنجاز، والميل نحو الأقران.

وقام الصوالحة والعويمر والعليمات (٢٠١٦) بدراسة هدفت الكشف عن علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور في العاصمة عمان، ولتحقيق أهداف الدراسة، أعدت استبانة من قبل الباحثين مكونة من محورين السلوك العدواني، والسلوك الاجتماعي. ووزعت على عينة مسحية مكونة من (١٠٠) ولي أمر من أولياء أمور أطفال الروضة في عمان. وأظهرت نتائج الدراسة وجود علاقة إيجابية بين الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور. وكذلك أظهرت نتائج الدراسة عدم وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور، إذ يميل المفرطون في استخدامها إلى الانطوائية والعزلة الاجتماعية، وأوصت الدراسة بتثقيف الوالدين لمعرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، وأيضا توعية الأطفال وإرشادهم لمعرفة أضرار الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تترك آثاراً على سلوك الأطفال.

كما هدفت دراسة سالم (٢٠١٦) التحقق من وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية لدى أطفال رياض الأطفال، ولتحقيق هدف الدراسة تم استخدام المنهج الوصفي المسحي، وتم اختيار عينة من أمهات أطفال الرياض الحكومية المتواجدين في رياض الأطفال في مدينة بغداد للعام الدراسي (٢٠١٤_٢٠١٥)، وقامت الباحثة ببناء مقياس العزلة الاجتماعية، وأظهرت نتائج الدراسة وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية

والعزلة الاجتماعية لدى أطفال رياض الأطفال، وأوصت الدراسة بتبني مؤسسات التنشئة الاجتماعية توعية أولياء الأمور بالمخاطر المحتملة من تعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية، بخاصة تلم التي تقوم على استخدام العنف.

وأجرى العبيدي (٢٠١٧) دراسة هدفت التعرف إلى بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بالاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي، وتم اختيار عينة تألفت من (١٥٠) طالب وطالبة، اختيروا بالطريقة العشوائية، من الصفين الخامس والسادس الابتدائي، حيث أظهرت نتائج البحث أن أفراد عينة البحث لديهم مستوى عال من العدوان والغضب ومستوى منخفض من العناد وإن لديهم استعمالاً مفرطاً للألعاب الإلكترونية، ولا يوجد فروقا ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في درجات مقياس الاضطرابات السلوكية والانفعالية (العدوان، الغضب، العناد) كما لا يوجد فروقا ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في الاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية، وان هناك علاقة طردية موجبة ذات دلالة إحصائية بين كل من (اضطراب العدوان والاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية) و(الغضب والاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية)، أي كلما زاد الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية زاد اضطراب العدوان والغضب لدى التلاميذ ولا توجد علاقة بين اضطراب العناد والاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية لدى عينة البحث.

وهدفت دراسة حسين (٢٠١٨) إلى إيجاد تأثيرات الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال وإيجاد العلاقة بين المعلومات الديموغرافية وتأثير هذه الألعاب على سلوكيات الأطفال في مدينة بغداد. وتم استخدام المنهج الوصفي التحليلي، واختيرت عينة قصدية (غير احتمالية) مكونة من (٥٠) طفل قاصدين للمستشفيات النفسية، استخدمت الدراسة

استبانة مع مقابلة شبه توجيهية لجمع المعلومات. وكشفت نتائج البحث بأن ٧٠% من عينة البحث كانوا أولاد و٤٥% منهم كانوا بين ٩-١٠ سنة، وان ١٠٠% من عينة البحث يمتلكون أجهزة ألعاب الكرتونية وكان ٧٤% منهم يلعبون بها يوميا، وان ٢٤% منهم كانوا يلعبون لساعة واحدة أو ثلاث ساعات وان ٥٢% من عينة البحث لديهم مشاكل في الدراسة. بينت النتائج أن هنالك إيجابية بين نوع العينة والمشاكل السلوكية لدى الأطفال. وأوصت الدراسة حاليا بأهمية توعية الآباء والمربين للطرق الصحية لاستخدام أطفالهم للألعاب الإلكترونية وضرورة مراقبتهم وتوجيههم أثناء الاستخدام لتقليل آثارها السلبية على الأطفال.

التعقيب على الدراسات السابقة

يلاحظ من خلال استعراض الدراسات السابقة تناولها لمجتمعات عربية واجنبيه مختلفة، ويلاحظ تشابه هدف الدراسة الحالية مع الهدف العام للدراسات السابقة التي تضمنها البحث الحالي وهو التعرف إلى العلاقة بين مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك النفسي والاجتماعي للأطفال، كما ويلاحظ تشابه منهج الدراسة الحالية مع منهج العديد من الدراسات مثل دراسة حسين (٢٠١٨)، والعبيدي (٢٠١٧)، وسالم (٢٠١٦)، والصوالحة والعويمر والعليمات (٢٠١٦)، بينما اختلفت مع بعض الدراسات التي استخدمت المنهج النوعي مثل دراسة فوجيلجيسانج وكريستين وأوبل (Von, Vogelgesang, Kristen & Oppl, 2012)، ومع بعض الدراسات التي استخدمت المنهج الوثائقي مثل دراسة ستراكير وأبوت وكولينز وكامبيل (Straker, Abbott, Collins & Campbell, 2014).

ويلاحظ تشابه عينة الدراسة الحالية مع العينة المستخدمة في العديد من الراتسات السابقة التي طبقت أداة الدراسة على الوالدين مثل دراسة الصوالحة والعويمر والعليمات

(٢٠١٦)، وسالم (٢٠١٦)، بينما اختلفت مع بعض الدراسات السابقة التي اختارت عينة من الأطفال مثل دراسة فون وفوجيلجيسانج وكريستين وأوبل (Von, Vogelgesang, Kristen & Oppl, 2012)، ودراسة حسين (٢٠١٨). وتتميز الدراسة الحالية عن بقية الدراسات السابقة من حيث مجتمع الدراسة، إذ هدفت التعرف إلى الألعاب الإلكترونية وأثرها النفسي على السلوك النفسي والاجتماعي لدى الطلبة في دولة الكويت.

كما استفاد الباحثان من الدراسات السابقة في تحديد منهجية الدراسة الحالية، وفي تحديد الأساليب الإحصائية المناسبة، واستفادا من مراجع الدراسات السابقة في التعرف إلى أهم الأدبيات التي تناولت موضوع الألعاب الإلكترونية والسلوك النفسي والاجتماعي لدى الأطفال.

منهج الدراسة: تم استخدام المنهج الوصفي المسحي للتعرف إلى الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال في دولة الكويت من وجهة نظر الوالدين.

مجتمع الدراسة: تكون مجتمع الدراسة من أولياء أمور الأطفال في الصف الأول والثاني ورياض الأطفال من مدارس منطقة الكويت التعليمية.

عينة الدراسة: قامت الباحثة بالتواصل مع أولياء الأمور من خلال أطفالهم بالمدارس وفي رياض الأطفال، وبالتنسيق مع المعلمين والإدارة، إذ قامت باختيار عينة بلغت (٨٢٢) ولي أمر، تم توصيل الاستبانة لهم واستردادها منهم من خلال أطفالهم، وكان عدد الاستبانات المستردة والصالحة للتحليل الإحصائي (٧٥٧) استبانة، وعليه فقد بلغت العينة بشكلها النهائي (٧٥٧) فردًا اختيروا بالطريقة العشوائية من مختلف مدارس ورياض الأطفال في منطقة الكويت التعليمية، واستنادًا إلى جدول تقدير حجم العينة من المجتمع

الأصلي الذي اعده كل من بارتليت وكوترليك وهيجنز (Bartlett, Kotrlik and Higgins , 2001)، تعتبر هذه العينة ممثلة للمجتمع الأصلي.

جدول (١)

توزع أفراد عينة الدراسة بحسب المتغيرات الشخصية

المتغير		العدد	المجموع
جنس ولي الأمر	ذكور	٣١١	٧٥٧
	إناث	٤٤٦	
ولي أمر لطفل في:	رياض أطفال	١٦٨	٧٥٧
	مدرسة أساسية	٥٨٩	

أداة الدراسة

لتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام استبانة تكونت من ثلاثة اجزاء:

الجزء الأول: تضمن تحديد نوع الألعاب الإلكترونية:

ما أكثر الألعاب الإلكترونية التي يفضلها طفلك:	□ الألعاب القتالية (آكشن).	□ الألعاب الرياضية.	□ ألعاب الخيال العلمي.	□ الألعاب التعليمية.

الجزء الثاني: تضمن تحديد مدة التعرض للألعاب الإلكترونية:

مدة التعرض للألعاب الإلكترونية في اليوم:	□ أقل من ساعة.	□ من ساعة لساعتين.	□ أكثر من ساعتين.

الجزء الثالث: تضمن قياس الاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال، وعليه فقد تم استخدام مقياس الاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال المُعد ليستجيب إليه الوالدين، والذي أعده تسوتشيا وهورن وانجام (Tsuchiya, Horn & Ingham, 2012)

والذي يقيس التكيف الاجتماعي والنفسي للأطفال وفي حال انخفاض درجة الاستجابة على المقياس يكون مؤشرًا على وجود اضطرابات نفسية واجتماعية، وقد تم تصميم الإجابة على فقرات الاستبانة وفق سلم ليكرت (Likert) الخماسي، بإعطاء وزن متدرج للبدائل؛ فقد أعطيت خمس درجات للإجابة عن البديل (دائماً)، وأربع درجات للإجابة عن البديل (غالباً)، وثلاث درجات للإجابة عن البديل (أحياناً)، ودرجتان للإجابة عن البديل (نادراً)، ودرجة واحدة للإجابة عن البديل (أبداً).

صدق أداة الدراسة: تم تعريب القياس، وتم عرض المقياس المترجم على متخصص في اللغة الإنجليزية للتأكد من صحة تعريبه، إضافة إلى عرضه على متخصص في اللغة العربية لمراجعة لغويًا، ثم تم عرضه على (٦) من أعضاء هيئة التدريس المتخصصون في علم النفس التربوي ثنائي اللغة (العربية والإنجليزية) وتكييفه للبيئة التربوية والثقافية الكويتية، وتم عرضه على (١٠) من الأساتذة أعضاء هيئة التدريس في قسم علم النفس التربوي، من الجامعات الكويتية، وقد عدت موافقة (٨٠%) من المحكمين على محتوى كل فقرة مؤشراً على صدقها، وبذلك تم الإبقاء عليها، هذا وقد أبدى بعض المحكمين اقتراحاتهم بتعديل بعض الفقرات وإعادة صياغتها، ولم يتم حذف أي فقرة، وتم إجراء التعديلات وبهذا تحقق الصدق الظاهري لأداة الدراسة.

ثبات أداة الدراسة: تم التأكد من ثبات أداة الدراسة باستخدام طريقة الاختبار وإعادة الاختبار (Test– retest)، وذلك بتطبيقها على عينة من خارج عينة الدراسة بلغ عدد أفرادها (١٥) ولي أمر لأطفال في المرحلة العمرية من (٤–٧) سنوت، وتم حساب معامل ثبات الاختبار باستخدام معامل ارتباط بيرسون والذي بلغ (٠.٨٩)، كما تم استخدام معادلة

كرونباخ ألفا، للتحقق من التجانس الداخلي، إذ تراوح معامل الثبات لمجالات الأداة ما بين (٨٦٢. – 912.) وتُعد هذه نسبة كافية لأغراض هذه الدراسة.

الأساليب الإحصائية

للإجابة عن أسئلة الدراسة تم الآتي:

١. للإجابة عن السؤال الأول والثاني، تم استخدام التكرارات والنسب.

٢. للإجابة عن السؤال الثالث والرابع تم استخدام تحليل التباين الأحادي المصاحب، واختبار شيفيه.

نتائج الدراسة ومناقشتها

تاليًا عرض لاهم نتائج الدراسة، والتي تم تناولها بحسب ترتيب أسئلة الدراسة وعلى النحو الآتي:

مناقشة نتائج السؤال الأول والذي نص على: "ما اكثر الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها الأطفال في دولة الكويت من وجهة نظر الوالدين؟"

للإجابة عن هذا السؤال تم حساب التكرارات والنسب المئوية لأكثر لعبة مفضلة لدى الأطفال من وجهة نظر أولياء أمورهم، الجدول (٢) يظهر ذلك.

جدول (٢)

أكثر لعبة مفضلة لدى الأطفال من الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أولياء أمورهم مرتبة تنازليًا بحسب التكرار

الرتبة	اللعبة الأكثر تفضيلًا	التكرار (ك)*	النسبة (%)
٤	القتالية (آكشن)	412	0.54

الرتبة	اللعبة الأكثر تفضيلًا	التكرار (ك)*	النسبة (%)
١	الرياضية	168	0.23
٣	الخيال العلمي	101	0.13
٢	التعليمية	76	0.10
المجموع		757	100.00

يتبين من نتائج الجدول (٢) أن أكثر لعبة مفضلة لدى الأطفال من بين الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أولياء أمورهم هي " الألعاب القتالية (آكشن)" إذ حصلت على نسبة ٥٤%، وجاء في الترتيب الثاني " الألعاب الرياضية" وبنسبة ٢٢ %، وجاء في الترتيب الثالث " ألعاب الخيال العلمي" وبنسبة ١٣ %، وجاء في المرتبة الأخيرة "الألعاب التعليمية"، وبنسبة ١٠%. وربما تعزى هذه النتيجة إلى ما توفره " الألعاب القتالية (آكشن)" من إثارة للأطفال، بألوانها، وما ترسمه من واقع افتراضي يكاد يحاكي الواقع الحقيقي، الأمر الذي يجعلهم ينغمسون في الخيال، ويتقمصون شخصيات بطولية، ويقبلون التحدي الافتراضي، وينغمسون في القتال، وإطلاق النار، وبناء الخطط الحربية، والدفاع، وعيش نشوة الانتصار، والرغبة في الانتقال لمستويات متقدمة في اللعبة، مما يثيرهم، ويحاكي رغباتهم وميولهم، ويجعل الألعاب القتالية (آكشن)" أكثر الألعاب المفضلة لديهم، كما ويلاحظ أن "الألعاب الرياضية" جاءت بالمرتبة الثانية كونها أقل تحدي من الألعاب القتالية، كما أن الألعاب الرياضية مألوفة لدى الأطفال فلا تثير الأطفال مقارنة "للألعاب

القتالية (آكشن)"، ومع ذلك فإن الأطفال يميلون إلى اللعب بطبيعة خصائصهم النفسية، مما يجعل الألعاب الرياضة أكثر إثارة من العاب الخيال العلمي، و"الألعاب التعليمية".

مناقشة نتائج السؤال الثاني والذي نص على: "ما مدة ممارسة الأطفال في دولة الكويت للألعاب الإلكترونية في اليوم من وجهة نظر الوالدين؟"

للإجابة عن هذا السؤال تم حساب التكرارات والنسب المئوية لمدة ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية في اليوم من وجهة نظر أولياء أمورهم، الجدول (٣) يظهر ذلك.

جدول (٣)

مدة ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية في اليوم من وجهة نظر أولياء أمورهم مرتبة تنازليًا بحسب التكرار

الرتبة	نوع الألعاب	التكرار (ك)*	النسبة (%)
١	أكثر من ساعتين	414	0.55
٢	من ساعة لساعتين	214	0.28
٣	أقل من ساعة	129	0.17
	المجموع	757	100.00

يتبين من نتائج الجدول (٣) أن المدة الأكثر تكرارًا لتعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية في اليوم من وجهة نظر أولياء أمورهم هي "أكثر من ساعتين" إذ حصلت على نسبة ٥٥%، وجاء في الترتيب الثاني "من ساعة لساعتين" وبنسبة ٢٨ %، وجاء في المرتبة الأخيرة "أقل من ساعة"، وبنسبة ١٧%. وربما تعزى هذه النتيجة إلى ما توفره

الألعاب الإلكترونية من إثارة للأطفال، فالألعاب الإلكترونية بلا شك تحاكي اهتمامات الأطفال وميولهم، وتثير فضولهم، إلى جانب أنها توفر الفرصة لهم ليقضوا أوقاتهم في التسلية والرفاهية، والمتعة. فهذه البرمجيات "الألعاب الإلكترونية" مُعدة ببراعة وإبداع كافي لجذب الأطفال، واستثارتهم للممارسة هذه الألعاب لفترات طويلة.

مناقشة نتائج السؤال الثالث والذي نص على: "هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α= ٠.٠٥) في مستوى الاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال في دولة الكويت تعزى لاختلاف نوع للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الوالدين؟"

للإجابة عن هذا السؤال تم التحقق من وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α= 0.05) في مستوى الاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال في دولة الكويت تعزى لاختلاف نوع للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الوالدين بتطبيق تحليل التباين الأحادي (One Way ANOA)، وجاءت نتائج تحليل التباين على النحو الذي يوضحه الجدول (٩):

الجدول (٩)

تحليل التباين الأحادي لإيجاد الفروق في مستوى الاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال تبعاً لمتغير نوع الألعاب الإلكترونية

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	مستوى الدلالة
بين المجموعات	0.94	3	0.313	1.818	.000
داخل المجموعات	117.36	681	0.172		
المجموع	118.3	684			

تشير النتائج في الجدول (9) إلى وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (α=0.05) في مستوى الاضطرابات النفسية والاجتماعية، تبعاً لمتغير نوع للألعاب الإلكترونية المُمارسة من قبل الأطفال، استنادًا إلى قيمة (ف) المحسوبة إذ بلغت (١.٨١٨) وبمستوى دلالة (.000). ولمعرفة عائديه الفروق تم عمل اختبار شيفيه للفروق وجدول (١٨) يوضح ذلك. جاهز للأعلى والأرقام تعدلت بينما شيفيه بعده:

الجدول (١٨)

اختبار شيفيه للمقارنات البعدية للفروق في مستوى الاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال تبعاً لمتغير نوع الألعاب الإلكترونية

نوع اللعبة	المتوسط الحسابي	القتالية (آكشن).	الرياضية	الخيال العلمي	التعليمية
		3.11	3.01	2.94	2.76
القتالية (آكشن).	3.11	-	٠.*١٠	0.17*	*٠.٣٥
الرياضية	3.01	٠.*١٠	-	٠.٠٧	٠.٢٥
خيال العلمي	2.94	0.17*	0.07	-	٠.١٨

- **الفرق دالاً إحصائياً عند مستوى (0.05)**

يظهر من الجدول (١٨) أن الفرق كان لصالح فئة (القتالية (آكشن)) عند مقارنتها مع بقية الفئات (الرياضية، الخيال العلمي، التعليمية). ولقد جاءت هذه النتيجة منسجمة ومؤكدة لنتائج السؤال الأول، إذ أظهرت نتائج السؤال الأول أن "ألعاب العنف" هي الأكثر ممارسة من قبل الأطفال، وبالتالي ستكون الأكثر تأثيرًا، ويلاحظ من نتائج السؤال الحالي أن الألعاب القتالية (آكشن) الأكثر تأثيرًا في مستوى الاضطرابات

النفسية والاجتماعية لدى الأطفال، فبرغم ما تحققه من إثاره غلا أنها تسهم بشكل مباشر في تعليم الأطفال العنف، والميل نحو تحدي الآخرين، ورفضهم، وبالتالي العزلة الاجتماعية، وانخفاض مستوى التوافق الاجتماعي "التوافق السيء"، إلى جانب عدم الإحساس بالمسؤولية إزاء الآخرين وتجاه المجتمع، وعدم الميل نحو تحقيق الأهداف بوسائل مشروعة، وعدم القدرة على مواجهة الضغوط والعوائق بأسلوب توافقي، وضعف معرفة الفرد لقدراته وإمكانياته بشكل واقعي، وضعف التعامل مع الأمور بطريقة واقعية (أبو سكران، ٢٠٠٩)،

مناقشة نتائج السؤال الرابع والذي نص على: "هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α= ٠.٠٥) في مستوى الاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال في دولة الكويت تعزى لاختلاف مدة ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الوالدين؟".

للإجابة عن هذا السؤال تم التحقق من وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α= 0.05) في مستوى الاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال في دولة الكويت تعزى لاختلاف مدة ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الوالدين بتطبيق تحليل التباين الأحادي (One Way ANOA)، وجاءت نتائج تحليل التباين على النحو الذي يوضحه الجدول (٩):

الجدول (٩)

تحليل التباين الأحادي لإيجاد الفروق في مستوى الاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال تبعاً لمتغير مدة ممارسة الألعاب الإلكترونية

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	مستوى الدلالة
بين المجموعات	1.02	3	0.340	1.686	.000
داخل المجموعات	137.36	681	0.202		
المجموع	138.38	684			

تشير النتائج في الجدول (9) إلى وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (α=0.05) في مستوى الاضطرابات النفسية والاجتماعية، تبعاً لمتغير نوع للألعاب الإلكترونية المُمارسة من قبل الأطفال، استنادًا إلى قيمة (ف) المحسوبة إذ بلغت (١.٦٨٦) وبمستوى دلالة (.000). ولمعرفة عائديه الفروق تم عمل اختبار شيفيه للفروق وجدول (١٨) يوضح ذلك. جاهز للأعلى والأرقام تعدلت بينما شيفيه بعده:

الجدول (١٨)

اختبار شيفيه للمقارنات البعدية للفروق في مستوى الاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال تبعاً لمتغير مدة ممارسة الألعاب الإلكترونية

الخبرة	المتوسط الحسابي	أكثر من ساعتين	من ساعة لساعتين	أقل من ساعة
		3.17	2.98	2.65
أكثر من ساعتين	3.17	-	٠.19*	0.52*
من ساعة لساعتين	2.98	٠.19*	-	0. 33*

- **الفرق دالاً إحصائياً عند مستوى (0.05)**

يظهر من الجدول (١٨) أن الفرق كان لصالح فئة (أكثر من ساعتين) عند مقارنتها مع فئتي (من ساعة لساعتين، و أقل من ساعة)، كما يظهر أن الفرق لصالح فئة (من ساعة لساعتين) عند مقارنتها مع فئة (أقل من ساعة).

يلاحظ من نتائج السؤال الرابع أن أثر مدة ممارسة الألعاب الإلكترونية في مستوى الاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال طردية، سيما أن الفروق جاءت لصالح المدة الأطول عند مقارنتها مع المدة الأقصر، وربما تعد هذه النتيجة منطقية، ومنسجمة مع نتائج أسئلة الدراسة الحالية السابقة، فبما أن الطفل يكتسب السلوكيات المختلفة بتعرضه للألعاب الإلكترونية، فإن التعرض لمدة أطول سيكون له أثر أكبر في اكتساب هذه السلوكيات، ويصبح أكثر عرضه لمخاطرها، وبالتالي التعرض لمخاطر الاضطرابات النفسية والاجتماعية.

التوصيات

– تبني المرشدون التربويون في المؤسسات التعليمية توعية الطلبة بمخاطر التعرض لمدة طويلة للألعاب الإلكترونية. ومخاطر ممارسة الألعاب العنيفة.

– تبني الجامعات توعية أولياء الأمور بمخاطر تعرض الأطفال لمدة طويلة للألعاب الإلكترونية. ومخاطر ممارستهم للألعاب العنيفة.

– إجراء المزيد من الدراسات التي تهدف الكشف عن الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال وتطبيقها على مجتمعات أخرى ومقارنة نتائجها مع نتائج الدراسة الحالية.

المراجع

أبو ناصر، ابراهيم (٢٠٠٤). التنشئة الاجتماعية. عمان : دار عمار للنشر والتوزيع.

اشرف، محمد (٢٠١٢). الصحة النفسية بين النظرية والتطبيق. مصر: مكتبة الأنجلو المصرية.

بلحاج، فروجة. (٢٠١١) التوافق النفسي الاجتماعي وعلاقته بالدافعية للتعلم لدى المراهق المتمدرس في التعليم الثانوي. الجزائر : كلية الآداب والعلوم الإنسانية، جامعة مولود معمري.

الجموعي، مومن (٢٠١٣). القيم الاجتماعية وعلاقتها بالتوافق النفسي الاجتماعي لدى الطالب الجامعي دراسة ميدانية بجامعة الوادي. جامعة محمد خضير، سكرة، الجزائر.

حسين، حسن (٢٠١٨)، أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال القاصدين للمستشفيات التعليمية في مدينة بغداد، المجلة العراقية الوطنية للعلوم التمريضية، ٣٠(١) ٧٠- ٨٤.

دسوقي، كمال (١٩٧٤). علم النفس ودراسة التوافق. القاهرة: دار النهضة العربية.

سالم، استبرق (٢٠١٦)، مقالة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى أطفال الرياض، مجلة البحوث التربوية والنفسية، ٤٧(١)، ٣٦٤- ٣٩٠.

الصوالحة، علي والعويمرن يسرى والعليمات، علي (٢٠١٦)، علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة، مجلة جامعة القدس المفتوحة للبحوث والدراسات التربوية والنفسية. ٤(١٦)، 196- 177.

عبد الغفار، عثمان (١٩٧٠). الشخصية والصحة النفسية. لبنان : مكتبة العرفان.

العبيدي، بشرى (٢٠١٧)، بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بالاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ في المرحلة الابتدائي، مجلة البحوث التربوية والنفسية، ٥٣(١)، ٤١٨- ٤٤٤.

عمور، أميمة، وأبو رياش، حسين (٢٠٠٧). **استخدام التكنولوجيا في الصف**. عمان: دار الفكر.

الهابط، محمد (١٩٧٥). التكيف والصحة النفسية. القاهرة : المكتب الجامعي الحديث.

Bartlett, J. ;Kotrlik, J. & Higgins, C. (2001). Organizational Research: Determining Appropriate Sample Size in Survey Research. **Information Technology, Learning, and Performance Journal, 19(10)**, 43-50.

Burset, S., Bosch, E., & Pujolà, J.(2016) .**A study of multimodal discourse in the design of interactive digital material for language learning, A study of multimodal discourse in the design of interactive digital material for language learning.** In A. Pareja-Lora, C. Calle Martínez, & P. Rodríguez-Arancón (Eds). **New perspectives on teaching and working with languages in the digital era** (pp. 163-172).

Clinton, V. & Cooper, J. (2015). Teacher Viewpoints of Instructional Design Principles for Visuals in a Middle School Math Curriculum, **Paper presented at the Annual Meeting of the American Educational Research Association Annual Meeting**, (April), Chicago.

Gillespie, R. (2003), The physical impact of computers and electronic game use on children and adolescents, a review of current literature, Work,18 (3), pp. 249-59.

Gonigal ،J. (2016). Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Penguin Group (USA) Incorporated.

Hinkley, T., Okely, Anthony, D., Hesketh, K. & Salmon, M. (2015), use of electronic games by young children and fundamental movement skills?, Perceptual & Motor Skills, 114(3),1023-1034.

Maddison, R., Foley, L., Mhurchu, C., Jull, A., Jiang, Y., Prapavessis, H., Rodgers, A., Vander, S. & Schaaf, D. (2012), Feasibility, design and conduct of a pragmatic randomized controlled trial to reduce overweight and obesity in children: The electronic games to aid motivation to exercise (eGAME). BMC Public Health [BMC Public Health], ISSN: 9(1), 141-149.

Parkes, A., Sweeting, H., Wight, D. & Henderson, M. (2014), Do television and electronic games predict children's psychosocial adjustment? Longitudinal research using the UK Millennium Cohort Study. **Archives of Disease in Childhood (ARCH DIS CHILD)**, 98(5), 341-348.

Purcell, K., Heaps, A., Buchanan, J. & Friedrich, L. (2013). **How Teachers Are Using Technology at Home and in Their Classrooms**. Pew Research Center's Internet & American Life Project, Washington, D.C.

Sit, C., Lam, J. & McKenzie, T. (2016), Children's Use of Electronic Games: Choices of Game Mode and Challenge Levels, International Journal Of Pediatrics, 12(4), 1687-9759.

Straker L., Abbott R., Piek J., Pollock C., Davies P. & Smith A. (2016), Rationale, design and methods for a randomised and controlled trial to investigate whether home access to electronic games decreases children's physical activity. BMC Public Health 9(1), 206- 218.

Straker, L., Abbott, A., Collins, R. & Campbell, R. (2014), Evidence-based guidelines for wise use of electronic games by children. **Ergonomics [Ergonomics]**, 57 (4), pp. 471-89.

Tsuchiya, M, Horn, S. & Ingham, R. (2012), Development of the Psycho-social Discomfort Scale (PsDS), Investigation of Psychometric Properties among Japanese Breast Cancer Survivors. **Psycho-Oncology,** 21 (2), pp. 161-7.

Von, m., Vogelgesang, J., Kristen, A & Oppl, C. (2012), Preference for Violent Electronic Games and Aggressive Behavior among Children: The Beginning of the Downward Spiral?, **Media Psychology**. 14(3), p233-258.