كلية التربية
كلية معتمدة من الهيئة القومية لضمان جودة التعليم
إدارة: البحوث والنشر العلمي (المجلة العلمية)
=======

أثر الألعاب الألكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا

إعـداد

د / أمانى خميس محمد عثمان
أستاذ المناهج وطرق التدريس المساعد
جامعة الإمام عبد الرحمن بن فيصل
كلية التربية – جامعة حلوان

﴿ المجلد الرابع والثلاثون– العدد الأول – يناير ٢٠١٨م ﴾
http://www.aun.edu.eg/faculty_education/arabic

الملخص

هدف البحث إلى التعرف على تأثير ممارسة الألعاب الألكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا بمدينة الجبيل الصناعية بالمنطقة الشرقية بالمملكة العربية السعودية ، ولتحقيق أهداف البحث استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي، وتم إعداد استبانة لأولياء أمور الطلبة في مدارس البنين الابتدائية التابعة لإدارة التربية والتعليم بمدينة الجبيل، تكونت من (٢١) فقرة .تم التحقق من دلالات صدقها وثباتها، وطبقت على عينة مكونة من (٢٠٠) ولي أمر طالب اختيروا بالطريقة العشوائية البسيطة من مدرستى "حراء – الجزيرة".

وتوصل البحث إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك عوامل تدفع الأطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، والتخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة، فمن الأثار الايجابية أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت تسهم في تحسين بعض المهارات الاكاديمية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، ومهارات حل المشكلات. أما الأثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية فهي عديدة من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه،, أيضا إدمان الأطفال على هذه الألعاب وما ارتبط بذلك كمشكلات البصر والسمع، وبالنظر لوجهة نظر أولياء الأمور، فقد بينت النتائج أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال قي ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يؤثر في تحصليهم الدراسى، فضلا عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم، مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسر، كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة، كذلك أبدى أفراد العينة من الأهالي قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية .وأخيرا قدم البحث عددا من التوصيات ذات صلة بالنتائج أهمها: أنه ينبغي على التربويين وأولياء الأمور الاحاطة بأهم الجوانب الايجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الايجابية والحد من أثار الجوانب السلبية ،وتفعيل دور هيئات الرقابة الحكومية والمختصة في مراقبة ما يطرح بالأسواق من هذه الألعاب، وضرورة إشراف الأهل على شراء برامج الألعاب المناسبة لأعمار أطفالهم، فضلا عن تفعيل دور المدرسة في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على تلك الألعاب، وكيفية ممارستها بصورة صحيحة.

Abstract

The research aims to identify the impact of playing electronic games on the behavior of children of upper primary school in Jubail Industrial City in the Eastern Province of Saudi Arabia, and to achieve the objectives of the research researcher has used the descriptive survey, and was preparing a questionnaire for parents of students in the schools of boys of primary of the Department of Education in Jubail, It consisted of (21) items. Verified Icon validity and reliability, and applied to a sample of (200) guardian of the student were chosen randomly Statistics from my school, "Hira – El jazira".

Find the number of the most important results and find that there are a number of factors that push children to playing electronic games, such as the quest to win, competition, challenge, curiosity, imagination, visualization and other elements of attraction and the thrill and excitement, it's the positive effects that electronic games that are practiced over the Internet contribute to the improve some academic skills of players such as:

The skill to search for information, writing skill, skill acquisition of foreign languages, and problem-solving skills. With regard to the negative consequences of the practice of electronic games they are numerous in terms of its role in the incidents of school violence types, and also addiction children to these games and associated so Kmhclat sight and hearing, and considering the view of parents, the results show that people are facing real suffering as a result of children valuable month playing electronic games, which affects in their efforts tuition, as well as the acquisition of these games on time and minds of their children,

causing a number of problems within families, such as poor family communication among family members, as well as showed the sample of parents worry that contain these games from scenes of violence and sex clips. Finally, research has made a number of recommendations related to the results the most important: it should be the educators and parents note the most important positive and negative aspects of electronic games with the aim to promote the positive aspects and reduce the effects of the negative aspects, and activating the role of government oversight bodies and competent in monitoring raises the markets of these games, and the need for parental supervision to purchase the appropriate software games for ages of their children, as well as activating the role of the school in educating children about the dangers of addiction to these games, and how to exercise properly.

مقدمة

يتفاخر عالم اليوم بعصر الإنترنت والاتصالات ومجتمع المعلومات، حيث حدثت قفزات كبيرة في عالم الاتصالات بدأت باستخدام البرقية ووصلت إلى الفيس بوك وتدوينات تويتر وصدى جوجل. وقد أدى هذا التطور إلى قصر المسافة بين الأطفال والعلم والتكنولوجيا حتى باتوا ينافسون الكبار في اقتناء وشراء الأجهزة التكنولوجية الحديثة التي تشكل بالنسبة لهم متطلبات أساسية في حياتهم اليومية؛ الأمر الذي يستوجب تربية جديدة مغايرة تماما للتربية التي لا تزال سائدة في مجتمعاتنا ولم تترك المكان للتربية الحديثة والمعاصرة إلا في نطاق ضيق.

ولما كان أطفال اليوم هم بناة الغد، وصناع المستقبل، فلا يمكن تركهم يتأثرون بكل ما يدور حولهم من متغيرات، دون أن يؤثر هذا التغيير، في إعداد قدراتهم وتنمية مداركهم ومواهبهم، بما يتناسب مع الطموح الذي يدفعون إليه نتيجة هذه التكنولوجيا التي صارت سلاح التقدم في شتى المجالات، فلا حياة بلا تقنية، ولا مستقبل بدونها. واذا كانت الآلات والأجهزة أحد شقي التكنولوجيا، فإن الشق الأعظم منها هو التفكير، باعتبار أن التكنولوجيا ما هي إلا منظومة متكاملة في إطار واحد تجمع بين الإنسان، والآلة، والأفكار،لذا يجب توفير النصيب الأعظم منها لأطفالنا في الحاضر والمستقبل.

على الرغم من أن الأسر تدرك أهمية استخدام التكنولوجيا والأجهزة الرقمية ، إلى أنهم فى الوقت نفسه يخافون على أبنائهم من التأثيرات السلبية لها وتحاشيا لتلك التأثيرات نجدهم يقفون موقف تحد يجعل أبنائهم يستفيدون من تلك التقنية.

رأى كل من (Holloway and Livingstone2013) أن الأطفال يشكلون عدد لا بأس به من مستخدمي التكنولوجيا بصورها المختلفة، مثل الحواسيب، والألواح الالكترونية، والالعاب الذكية، ولقد أصبحت هذه التكنولوجيا بالنسبة للأطفال إحدى صور الألعاب التي يمكن اقتناءها وتوفر للأطفال الاستمتاع، وقد حلت مكان الكثير من الألعاب اليدوية التي كان يمارسها الأطفال في السابق ، وهذه التقنيات الحديثة تضم في طياتها الكثير من التطبيقات التي يجب أن يكون الآباء والأمهات على وعي تام وقدر من المسئولية بحيث لا تترك الأثر السلبي على الطفل.

وقد نتج من التطور التكنولوجي الذي يشهده عالمنا المعاصر أجهزة وألعابا مختلفة، أصبحت في متناول أوساط اجتماعية عديدة في الوطن العربي، وبخاصة الأطفال ، وحرصت أسر عديدة على توفير هذه الألعاب الالكترونية لأبنائهم، دون أن تعلم أن الادمان على هذه الوسائل قد يسبب امراضا عديدة، ومن ثم يستهدف البحث الحالى التعرف على أثر هذه الألعاب الالكترونية على سلوكيات أطفالنا وكيف نحد من تأثيراتها السلبية.

إن هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وزيادة الساعات المصروفة من قبل الأطفال في اللعب، بدأ يثير التساؤلات من قبل المربين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع حول أثارها المعرفية أو الانفعالية .وأصبح هذا الموضوع مثيرا للجدل بين العلماء، وانقسم العلماء إلى فريقين ، فريق متفائل للعب الأطفال بالألعاب الإلكترونية وبين متشائم وقد أقام كل من الفريقين وجهة نظره على أساس من الحجج والافتراضات التي لا يمكن تجاهلها،إن هذه الجدلية المثارة حول الألعاب الإلكترونية وآثارها المعرفية والإنفعالية مهدت لمشكلة الدراسة الحالية.

مشكلة البحث :

ما أثر الألعاب الألكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا بمدينة الجبيل الصناعية بالمنطقة الشرقية بالمملكة العربية السعودية؟

يتفرع منه التساؤلات التالية:

١- ما هي عادات ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية؟
٢- ما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل ؟
٣- هل تغرس الألعاب الإلكترونية السلوك العدواني في شخصية الطفل ؟

أهداف البحث

١- التعرف على عادات ممارسة الطفل لهذه الألعاب الألكترونية فى الحد من انتشارها.
٢- التعرف على التأثيرات المحتملة للألعاب الألكترونية على سلوك الطفل للحد من شدتها.

أهمية البحث

تسهم هذه الدراسة في إطلاع التربويين (مدراء، معلمين، مرشدين تربويين)، وأولياء الأمور على أهم الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية المترتبة على ممارسة الأطفال السعوديين للألعاب الإلكترونية، وبالتالي يمكن الاسترشاد بنتائج وتوصيات هذه الدراسة عند الرغبة في شراء برمجيات الألعاب الإلكترونية، أو الرغبة في إنتاج العاب الكترونية جديدة.

حدود البحث:

الحدود الزمانية:

أجريت هذه الدراسة خلال الفصل الدراسي الثاني من العام الجامعي ١٤٣٦/١٤٣٧هـ

الحدود المكانية:

اقتصر إجراء هذه الدراسة على طلاب مدرستى "حراء – الجزيرة " الإبتدائية بمدينة الجبيل الصناعية.

الحدود الموضوعية

تتطرق هذه الدراسة فقط إلى للبحث عن مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك أطفال المرحلة الابتدائية العليا بمدينة الجبيل الصناعية بالمنطقة الشرقية.

مصطلحات البحث

الألعاب الإلكترونية

يعرفها (ماجد الزيودى ، ٢٠١٥، ص ٢١) بأنها " عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية ". كما يعرفها الباحث إجرائيا بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو Playstation وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية (المحمولة palm devices).

البلايستيشن Playstation

جهاز مخصص للألعاب بصورة تليفزيونية ويستخدم الأقراص المضغوطة المحملة بالبرامج المتنوعة، حيث يخصص كل قرص للعبة واحدة بمرحلة واحدة أو بعدة مراحل، (ماجد الزيودى ، المرجع السابق ص٢٢)

أطفال المرحلة الابتدائية العليا

يقصد بهم أطفال المرحلة الابتدائية في الصفوف الدراسية الرابع والخامس والسادس تتراوح أعمارهم بين ١٠ – ١٢ عام.

الدراسات المرتبطة

دراسة (عبد الرزاق القاسم ٢٠١١) هدف البحث إلى كشف العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض وكانت أهم النتائج التي توصل إليها أن هناك علاقة ارتباطية موجبة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني ، وأن طلاب المدارس الأهلية الثانوية كانوا أكثر عدائية من طلاب المدارس الحكومية نتيجة لممارسة الألعاب الإلكترونية ، وكذلك الطلاب الذين يمارسون الألعاب التي تتسم بالعنف مثل الحرب والقتال كان مستوى العدوان لديهم أعلى من الآخرين.

وفي استطلاع للرأي قام به (**Wartella, Rideout, Lauricella, and Connell 2013**) لقياس الأثر الذي تتركه الأجهزة الالكترونية لدي الأطفال من وجهة نظر الآباء والأمهات، وجد أن تأثير التكنولوجيا على مهارات التواصل الاجتماعي يكون بشكل ايجابي بنسبة ١١% وبشكل سلبي بالنسبة ٥٠%، حيث أعزى ذلك إلى أن الأطفال يقضون فترات طويلة على هذه الأجهزة، وبالنسبة لتأثير هذه الأجهزة على السلوك، وجد أن هذه البرامج تؤثر على السلوك بشكل إيجابي بالنسبة ٢٢% وبشكل سلبي٣٠%، حيث أقروا بأن بإمكانية تعلم الأطفال من خلال هذه الأجهزة مواد تعليمية وسلوكيات صحيحة أو يتعلمون سلوكيات عنيفة أثرت سلبيا على سلوك الأطفال في الحياة العامة ، بالنسبة للنشاط الحركي وجد أن ٨% تأثيرها إيجابي و ٥٤% تأثيرها سلبي، ذلك يرجع أن الأطفال تقل ممارستهم للأنشطة الحركية لطول الوقت الذي يستغرقونه على هذه الأجهزة .

وفى دراسة (**Fran& others 2013)** التى هدفت للتعرف على تأثير الألعاب الألكترونية على الإدراك لدى الأطفال والمراهقين ، واثبتت النتائج أن ممارسة الأطفال لهذه الألعاب له تأثيره الإيجابى على تنمية المهارات المعرفية في المهام الدراسية كما له تأثيره السلبى الذى يتمثل في عزلة الأطفال الاجتماعية بسبب قضاء ساعات طويلة في ممارسة هذه الألعاب.

وأكدت دراسة (**Sandra& others 2014**) التى هدفت الكشف عن تأثير ممارسة الأطفال للألعاب الألكترونية والإصابة بالسمنة في الولايات المتحدة والتى أكدت ان ٦٠% من الأطفال معرضون بالإصابة بالسمنة نتيجة الجلوس ساعات طويلة لممارسة الألعاب الألكترونية وتناول الأطعمة السريعة غير الصحية والمشروبات الغازية وعدم ممارسة أى نشاط بدنى مما يعرضهم أكثر من غيرهم للبدانة والإصابة بالأمراض.

ودراسة (**عبدالله الهدلق ٢٠١٤**) هدفت هذه الدراسة الحالية إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. هذا وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، والتخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة. كما يرى طلاب التعليم العام أن لممارسة الألعاب الإلكترونية أثارا إيجابية، وأخرى سلبية. فمن الأثار الايجابية أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت تسهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والاكاديمية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، ومهارةالطباعة، ومهارة الكتابة، ومهارة اكتساب اللغات الأجنبية، ومهارات التفكير الناقد، ومهارات حل المشكلات. أما فيما يتعلق بالأثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية فهي عديدة وتم تصنيفها إلى ست فئات: أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية، أضرار إجتماعية، وأضرار أكاديمية، وأضرار عامة، ويندرج تحت كل فئة عدد من الاثار السلبية.

هدفت دراسة (**ماجد الزيودى ٢٠١٥**) إلى التعرف إلى الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما ي ا رها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة .ولتحقيق أهداف الد ا رسة استخدم الباحث المنهج الوصفي المسحي، وتم إعداد استبانتين للمعلمين، وأولياء أمور الطلبة في مدارس البنين الابتدائية التابعة لإدارة التربية والتعليم بالمدينة المنورة، وأشارت نتائج الد ا رسة إلى أن المعلمين يرون أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب، من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه.

وقد أوضحت (**Anne & Barbara 2015**) الأثار السلبية التى تتسبب فيها الألعاب الألكترونية عبر الإنترنت ، فقد وجهت الدراسة الأنظار إلى أن هناك بعض اللاعبين عبر الأنترنت قد لقوا حتفهم بسبب الأفراط في مواصلة اللعب لفترات طويلة ، بالإضافة إلى الأثار السلبية الجسدية والنفسية الأكثر شيوعا مثل العزلة الاجتماعية ،والعنف الملحوظ الذى يظهر عليهم سلوكياتهم في المواقف الحياتية ، والإجهاد العضلى وضعف البصر وزيادة الوزن بالإضافة إلى التأثير السلبى على التحصيل الاكاديمى والدراسة .

كما ذكرت (**knapton 2015**) وفقا للدراسة التى أجرتها بعنوان "وقت الشاشة، والنشاط البدني، وزيادة الوزن لدى الشباب في الولايات المتحدة: المسح الوطني لصحة الطفل"، حيث أوضحت النتائج أن الجلوس لساعات طويلة أمام الشاشة مرتبط بسلوكيات مستمرة تقلل من النشاط البدني، و بالتالي تسبب أمراض صحية مزمنة ، لا تقتصر الأضرار الناتجة عن الاستخدام المفرض للأجهزة الالكترونية الآيباد بالأخص على الصحة بل تشمل النواحي التربوية و الاجتماعية و الدراسية فقد أثبتت ايضا أن الأفراط في استخدام التكنولوجيا الحديثة للأطفال يؤدى الى انخفاض الذكاء الاجتماعي لقلة تواصلهم مع الآخرين، وانتشار السمنة بسبب قلة النشاط البدني.

كما أوضحت دراسة (**Fletcher&others 2015**) التحديات في استخدام الألعاب الرقمية (الكمبيوتر) وآثاره السلبية على أدمان الأطفال لهذه الألعاب ومن هذه الأثار أمراض نفسية كاضطراب النوم والقلق والتوتر والاكتئاب، والعزلة الاجتماعية والانطواء والانفراد بالكمبيوتر، وانعزال الطفل نفسه عن الأسرة والحياة ،وأمراض العيون وضعف النظر والرؤية الضبابية وألم ودموع في العينين ، وضعف التحصيل العلمي ،وظهور السلوكيات السلبية مثل العنف والقسوة وضرب الإخوة الصغار وعدم سماع الإرشاد والتوجيهات والتمرد .

وأكدت دراسة (**Cris Rowan 2015**) أن ارتفاع حالات البدانة في معظم دول العالم يعود إلى تمضية فترات طويلة أمام التلفاز أو الكمبيوتر. فقد قام الباحثون بدارسة أكثر من ٢٠٠٠ طالب تتراوح أعمارهم بين ٩ سنوات و١٢ سنة، وتبين أن معدلات أوزان الأطفال ازدادت من ٥٤ كيلو جراما إلى ٦٠ كيلو جراما، كما أن هناك انخفاضا حادا في اللياقة البدنية، فالأطفال من ذوي ١٠ سنوات في عام ١٩٨٥ كانوا قادرين على الركض لمسافة ١.٦ كيلو متر لمدة زمنية لا تتجاوز ٨.١٤ دقيقة، أما أطفال اليوم فيركضون المسافة نفسها ولكن في عشر دقائق أو أكثر.

وهدفت دراسة **(Daniel & Victoria 2016)** إلى الكشف عن تأثير ممارسة الألعاب الألكترونية على اضطرابات السلوك عند الأطفال ، وقد أكدت لدراسة أن أفراط الأطفال في ممارسة الألعاب الألكترونية له تأثير سلبى على ظهور بعض الضطرابات السلوكية مثل القلق – الخوف – النشاط الذائد – تشتت الأنتباه – السلوك العدوانى ، وبينت الدراسة أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في تكنولوجيا وألعاب الكمبيوتر قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو في المنزل.

وفى دراسة اجرتها **(Lui&Szeto 2016)** في هنج كونج حيث هدفتا إلى الكشف عن الأثار الجسدية السلبية التى يسببها الأفراط في ممارسة الألعاب الألكترونية ، وقد تكونت العينة من ٤٧٦ طالب وطالبة تتراوح أعمارهم بين ٨– ١٣ عام وأوضحت النتائج بناءا على ما أدلى به أفراد العينة من خلال الاستبيان الذى طبق عليهم ،أن ٢٨.٩% من العينة قد أظهروا بعض التاثيرات الجسدية السلبية مثل آلام الرقبة والأكتاف والأصابع وذلك نتيجة الأفراط في ممارسة هذه الألعاب .

وقد أكدت دراسة **(Joan 2016)** التى هدفت للتعرف على التأثيرات المحتملة التى تسببها الألعاب الألكترونية على ذكاء الأطفال ونموهم الانفعالى ،إلى وجود تأثيرات سلبية على ذكاء الأطفال وتنمية تفكيرهم تم رصدها حيث يؤدى إلى ان تفكير الأطفال اتسم بالصطحية الشديدة بدلا من التفكير العميق ، كما تؤثر سلبيا على العلاقات الشخصية والاجتماعية للأطفال وتسبب في جعل الأطفال لديهم عزلة وانطواء .

ومما سبق يتضح أن معظم الدراسات السابقة أجمعت على أن بالإضافة إلى التاثيرات الايجابية للألعاب الألكترونية ألا أن التأثيرات السلبية تكاد تكون أكثر وأقوى تأثيرا على حياة الطفل النفسية والجسدية والاجتماعية والدراسية ، وتمثلت الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية وادمان الأطفال عليها في :

- أمراض نفسية كاضطراب النوم والقلق والتوتر والاكتئاب، والعزلة الاجتماعية والانطواء والانفراد بالكمبيوتر، وانعزال الطفل نفسه عن الأسرة والحياة والاكتئاب.
- أمراض العيون وضعف النظر والرؤية الضبابية وألم ودموع في العينين.
- ضعف التحصيل العلمي ورسوب وفشل في الدراسة وعلامات منخفضة.

- ظهور السلوكيات السلبية مثل العنف والقسوة وضرب الإخوة الصغار وعدم سماع الإرشاد والتوجيهات والتمرد ومشاكل صحية وألم في أسفل الظهر وآلام الرقبة، وضعف في عضلات المثانة والتبول اللاإرادي، وضعف في الأعصاب وخمول وكسل في العضلات، وامساك بسبب الجلوس المستمر واللعب بالألعاب الإلكترونية.
- إيذاء الإخوة بعضهم بعضا من خلال تقليد ألعاب المصارعات وتطبيقها في الواقع، حيث تخلق روح التنافس بين اللاعبين.

منهج البحث

اعتمدت الباحثة على المنهج الوصفي التحليلي وذلك نظرا لطبيعة البحث الحالي والذى يحتاج إلى وصف الأداء وتحليل الواقع.

عينة البحث

أطفال المرحلة الابتدائية العليا من الصفوف الرابع والخامس والسادس بمدرستيى حراء الابتدائية ،ومدرسة الجزيرة الابتدائية بمدينة الجبيل الصناعية بالمنطقية الشرقية، بواقع ١٠٠ طالب في كل مدرسة ، بحيث تم الاتفاق مع مديرى المدرستين والمرشد الطلابى بكل مدرسة على توزيع الاستبيانات على أولياء الأمور وتجميعه ، وقد تم توزيع ٢٥٠ استبيان وتم تجميع ٢٠٠ استبيان .

أدوات البحث

استبيان تأثير الألعاب الألكترونية على سلوك الأطفال في مرحلة التعليم الأبتدائى العليا:

يهدف الاستبيان إلى التعرف على تأثير الألعاب الألكترونية على سلوك الأطفال في مرحلة التعليم الأبتدائى العليا ، ومر بناء الاستبيان بالخطوات التالية:

تكون الاستبيان في صورته الأولية من محورين رئيسيين ، يتضمن (٣٥) مفردة ، وقد تم إجراء الصدق المنطقي للاستبيان، وذلك بعرضه على مجموعة من المحكمين بلغ عددهم (١٥) عضو من أعضاء هيئة التدريس من المتخصصين في مجال كل من : رياض الأطفال ، والتربية ، لإبداء أرائهم وملاحظاتهم في الاستبيان من حيث صياغة المفردات ، ودقتها ، ومدى اتساق المفردات في ضوء الهدف من الاستبيان، وتم حذف المفردات التي لم يوافق عليها (٩٠%) من المحكمين ، وبذلك استبعدت (١٤) مفردة ، فأصبح العدد النهائي لمفردات الاستبيان (٢١) مفردة، تم صياغتها على النحو التالى:

المحور الأول"عادات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية :"يحتوي هذا المحور على تسع أسئلة كلها أسئلة مغلقة، تبدأ من السؤال الأول إلى السؤال التاسع، ويهدف كل سؤال إلى:

-**السؤال (١)** يهدف إلى معرفة هل تملك العينة الأجهزة الألعاب الإلكترونية في البيت، وما أنواع أجهزة الألعاب الإلكترونية التي تملكها.

– **السؤال (٢)** يهدف لمعرفة الوسائل التكنولوجية التي تملكها مفردات العينة في البيت بصفة عامة وأجهزة الألعاب الإلكترونية بصفة خاصة

-**السؤالان (٣)** يهدفان إلى معرفة الوسائل والأماكن المفضلة لدى العينة لممارسة الألعاب الإلكترونية.

-**السؤالان (٤، ٥)** يهدفان لمعرفة الفترات التي تمارس فيها العينة الألعاب الإلكترونية وعدد الساعات التي تقضيها في ممارسة الألعاب وتأثير ذلك عليهم.

-**السؤالان (٦، ٧)** يهدفان لمعرفة الطرق التي يتحصل بها المبحوثين على الألعاب الإلكترونية وشركائهم في اقتناء هذه الألعاب.

-**السؤال (٨)** يهدف إلى تعرف على الكيفية التي يتم من خلالها إطلاع العينة على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية وعلاقة التكنولوجيات الحديثة بذلك.

-**السؤال (٩)** يهدف إلى معرفة مدى محاولة العينة الحصول على الإصدارات الحديثة لأجهزة الألعاب الإلكترونية وسبب ذلك.

المحور الثانى" أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال " يحتوي المحور على أثني عشر سؤال منها أحد عشر سؤالا مغلق وسؤال واحد مفتوح، تبدأ من السؤال العاشر إلى السؤال الحادى والعشرين.

ويهدف كل سؤال إلى:

-السؤال (١٠) يهدف إلى معرفة أفضل الأمور لدى العينة واظهار العلاقة بين الألعاب الإلكترونية ونشاطات اليومية الأخرى، ومدى تأثير ممارسة الألعاب عليها.

-السؤال (١١) يهدف إلى معرفة أنواع وأسماء الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى العينة ومدى ارتباطها باكتساب سلوكيات جديدة.

-السؤال (١٢) يهدف إلى معرفة كيف يفضل مفردات العينة ممارسة الألعاب الإلكتروني التى تحتوى على نسبة من العنف.

-السؤالان (١٣ ، ١٤) يهدفان إلى معرفة الألعاب الألكترونية المفضلة لدى العينة وتؤثر سلبيا على سلوكهم بعد ممارستها.

-السؤالان (١٥، ١٦) يهدفان إلى معرفة شعور العينة أثناء وبعد ممارسة الألعاب وتأثير ذلك عليها، ومعرفة رد فعل العينة عند الخسارة في الألعاب ومدى تأثير ذلك على تكوين شخصية المبحوثين.

– السؤال (١٧) يهدف إلى معرفة مدى التأثير الظاهرى الذى تحدثه الألعاب الألكترونية على العينة عقب الأنتهاء من اللعب.

-السؤالان (١٨، ١٩) يهدفان إلى معرفة مدى رغبة العينة في تقليد أبطال ألعابهم الإلكترونية المفضلة والأمور التي تم تقليدها والأماكن التي تم فيها هذا التقليد.

-السؤال (٢٠) يهدف إلى معرفة الأمور التي تعلمتها مفردات العينة من خلال ممارستها للألعاب الإلكترونية.

– السؤال (٢١) يهدف إلى معرفة مدى تأثير ممارسة الألعاب الألكترونية على العينة في التحصيل الدراسى

هـ – تم حساب معامل الثبات للاستبيان بطريقة إعادة تطبيق الاستبيان على نفس العينة بعد خمسة عشر يوما ، وباستخدام معادلة الارتباط " لبيرسون " (على ماهر خطاب،٢٠٠٢: ٤١١) ، تم الحصول على معامل ثبات للاستبيان (٨٠%) وهو معامل ثبات عال ويعنى أن الاستبيان على درجة مقبولة من الثبات .

و. **تطبيق الاستبيان** : بعد أن تم التأكد من صدق وثبات الاستبيان ، قامت الباحثة بمساعدة مدراء والمرشدين الطلابين بالمدرستين بتطبيق الاستبيان على عينة البحث ، ومن ثم أظهرت نتائج الاستبيان.

نتائج البحث وتفسيرها :

هدف البحث الحالي إلى التعرف على تأثير ممارسة الألعاب الألكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا(الصفوف الرابع والخامس والسادس)، وبعد جمع البيانات الخاصة بمشكلة البحث ، وجدت الباحثة أن أنسب طريقة لتقديم مثل هذه البيانات هي الطريقة الوصفية ، وذلك بالاعتماد على النسب المئوية الخاصة بتحديد المشكلات الأكثر أهمية والتي أوضحتها نتائج تطبيق الاستبيان على عينة البحث عند حساب النسب المئوية التراكمية لتكرارات درجات الاستبيان . وفيما يلي النتائج التي توصل إليها البحث – حسب أسئلة البحث التي سبق تحديدها – والتي تفرعت من مشكلة البحث :

السؤال الأول:"ماهى عادات ممارسة الألعاب الألكترونية؟" وبتحليل نتئج الاستبيان تين التالى:

الجدول رقم (١)

امتلاك أفراد العينة لأجهزة الألعاب الإلكترونية في البيت

امتلاك أجهزة الألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة المئوية
نعم	١٨٧	٩٣.٥
لا	١٣	٦.٥
المجموع	٢٠٠	١٠٠

تبين جليا من خلال الجدول رقم (١) أن ٩٣.٥ % من أفراد العينة يمتلكون أجهزة الألعاب الإلكترونية في البيت، و ٦.٥% منهم لا يملكون هذه الأجهزة في البيت.

تدل هذه النتائج أن معظم أفراد العينة يملكون الإمكانيات المادية لشراء أجهزة الألعاب الإلكترونية، مما يجعل أفراد العينة يتمتعون بممارسة هذه الألعاب الإلكترونية في البيت، ولمدة أطول وبحرية أكبر من اللعب في قاعات الألعاب الإلكترونية ومقاهي الأنترنيت.

الجدول رقم (٢)

أجهزة الألعاب الإلكترونية التي يملكها أفراد العينة في المنزل

جهاز الألعاب الألكترونية	التكرار	النسبة المئوية
بلاي ستايشن ١	٦١	%٣٠.٥
بلاي ستايشن ٢	١٥٥	%٧٧.٥
بلاي ستايشن٣	٤٥	%٢٢.٥
بلاى محمول PSP	٥٥	%٢٧.٥
إكس بوكس (Xbox)	٦٥	%٣٢.٥
الوى للألعاب (Wii)	٤٨	%٢٤
جهاز آخر	٧	%٣.٥

يظهر الجدول رقم (٢) أن معظم أفراد العينة يملكون جهاز البلاي ستايشن 2 في البيت وهذا بنسبة ٧٧.٥% ، ويأتي بعده جهاز البلاي ستايشن ١ بنسبة ٣٠.٥% ، ويليهما جهازي إكس بوكس (Xbox) بنسبة ٣٢.٥% والبلاي ستايشن المحمولPSP بنسبة ٢٧.٥%، وفي المرتبة التي تليهم جهاز الوي (Wii) بنسبة ٢٤% وفى المرتبة الأخيرة جهاز البلاى ستايشن٣ بنسبة ٢٢.٥%، ويبقى ٣.٥% من أفراد العينة يستخدمون آلات أخرى في اللعب مثل جهاز الكمبيوتر لكونه وسيلة ترفيه وتعليم ولعب والذي يمكن من خلاله ممارسة الألعاب الإلكترونية.

ونستنتج من خلال هذه النتائج أن جهاز البلاي ستايشن ٢ هو من بين الأجهزة الأكثر استعمالا من أفراد العينة كما أنه يأتي في المركز الأول من حيث الاستخدام، ويعود هذا إلى كونه جهاز يتلاءم مع متطلبات أفراد العينة من حيث السعر وجودة الصورة والصوت وتماشيه مع التقنيات الحديثة والعصرية التي يميل لها الكثير من الأطفال، كما أن أقراص الألعاب الإلكترونية التي تشغل به منخفضة السعر وتتلاءم وظروف أفراد العينة.

الجدول (٣)

المكان الذى يلعب فيه أفراد العينة بالألعاب الألكترونية

أماكن اللعب	التكرار	النسبة المئوية
المنزل	١٩٥	%٩٧.٥
بيت صديق	٧٧	%٣٨.٥
قاعات الألعاب الألكترونية	٣٦	%١٨
مقاهى الأنترنيت	٢٤	%١٢
مكان أخر	٣	%١.٥

تظهر أرقام الجدول رقم (٣) أن أغلبية أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية في البيت وذلك بنسبة ٩٧.٥% ، بينما ٣٨.٥% منهم يمارسونهاعند أصدقائهم ، و ٣١% منهم يمارسونها في قاعات الألعاب الإلكترونية ،إضافة إلى نسبة ١٨% قاعات الألعاب الألكترونية، ١٢% منهم يلعبونها في مقاهي الأنترنيت، وتبقى نسبة ١.٥% من أفراد العينة من ذكروا أماكن أخرى لممارسة هذه الألعاب وهي بيت الأقارب.

وتدل النتائج السابقة الذكر أن أفراد العينة يميلون أكثر لممارسة الألعاب الإلكترونية في البيت وذلك إرضاء لأنفسهم وارضاء لأوليائهم، فاللعب في البيت يعطي راحة أكثر لأفراد العينة من حيث مدة وطريقة ومكان الممارسة بالمقارنة مع الأماكن الأخرى، فهم يمارسونها في الوقت الذي يريدون وللمدة التي يريدونها.

الجدول رقم (٤)

الأوقات التى يمارس فيها أفراد العينة الألعاب اللألكترونية :

أوقات ممارسة الألعاب	التكرار	النسبة المئوية
كل يوم	٦٥	%٣٢.٥
مرتين في السبوع	٤٥	%٢٢.٥
مرة في الأسبوع	١٢	%٦
مرة في الشهر	٥	%٢.٥
في العطل والمناسبات	٧٣	%٣٦.٥
المجموع	٢٠٠	١٠٠

يتضح من جدول رقم (٤) أن ممارسة الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات تأتي في الصدارة وذلك بنسبة٣٦.٥%، بينما نسبة ٣٢.٥% منهم يلعبون بها يوميا، ونسبة ٢٢.٥% منهم يمارسونها مرتين في الأسبوع، يبقى نسبة ٦% منهم يمارسونها مرة في الأسبوع و ٢.٥ % يمارسونها مرة في الشهر.

وتعود هذه النتائج إلى نوع من أنواع الرقابة التي يفرضها الأولياء على الأطفال طوال فترات الدراسة، فهم يمنعونهم من ممارسة هذه الألعاب أيام الأسبوع الدراسية وذلك لطول الوقت الذي يضيعونه في اللعب واهمال دراستهم وفروضهم وواجباتهم، لذا فهم يتركونهم يلعبون بالألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات.

الجدول رقم (٥)

المدة التى يقضيها أفراد العينة في اللعب بالألعاب الألكترونية

مدة ممارسة الألعاب	التكرار	النسبة المئوية
ساعة واحدة	٥٥	%٢٧.٥
ساعتين	٤٢	%٢١
ثلاث ساعات	٣٠	%١٥
أربع ساعات	١٨	%٩
أكثر من خمس ساعات	٥٥	%٢٧.٥
المجموع	٢٠٠	١٠٠

يتضح من جدول (٥) أن ممارسة أفراد العينة للألعاب الإلكترونية لمدة ساعة واحد تأتي في المرتبة الأولى وذلك بنسبة ٢٧.٥% وتتقاسم معها هذه المرتبة اللعب بالألعاب الإلكترونية لمدة تفوق خمس ساعات، تليهم في المرتبة الثانية اللعب بالألعاب لمدة ساعتين وبنسبة ٢١% وبعدها في المرتبة الثالثة اللعب لمدة ثلاث ساعات وذلك بنسبة ١٥%، و في المرتبة الأخيرة تأتي ممارسة الألعاب الإلكترونية لمدة أربع ساعات بنسبة ٩%.

يتضح من الجدول أن أفراد العينة يمارسون وبنسبة أكبر الألعاب الإلكترونية لمدة ساعة وهذا طبيعي نظرا لانشغالهم بالدراسة، وتتقاسم معها ممارسة الألعاب الإلكترونية لمدة أكثر من خمس ساعات وهذا يدل على أن أفراد العينة يدمنون الألعاب الإلكترونية وخاصة في العطل والمناسبات ،وهذا يدل على نقص وعى أولياء الأمور لأخطار هذه الألعاب خاصة لهذه الفئة العمرية من الأطفال.

الجدول رقم (٦)

طريقة أقتناء أفراد العينة للالعاب الألكترونية

طريقة أقتناء الألعاب	التكرار	النسبة المئوية
الشراء	١٨٩	%٩٤.٥
الاستعارة	١٩	%٩.٥
التحميل من الأنترنت	٣٨	%١٩
الاستنساخ	١٥	%٧.٥

يشير الجدول رقم (٦) أن معظم أفراد العينة يقتنون الألعاب الإلكترونية من خلال الشراء بنسبة ٩٤.٥%من العينة الكلية، بينما يلجأ ٣٨% منهم إلى تحميلها عن طريق الأنترنيت، ونسبة ٩.٥% منهم يلجئون إلى الاستعارة من الآخرين، وأخيرا فإن أقل نسبة ٧.٥% هى التى تستنسخ الألعاب ، وربما يرجع ذلك إلى أن طريقة الاستنساخ في الأقراص المضغوطة من قبل الشركات وبيعها بأثمان ذهيدة وخاصة ألعاب (البلاى ستيشن ٢)جعل العديد من أفراد العينة يقتنوها عن طريق الشراء أكثر من الطرق الأخرى.

الجدول رقم (٧)

الأشخاص الذين يساعدون أفراد العينة في أقتناء الألعاب الألكترونية

الأشخاص المساعدون	التكرار	النسبة المئوية
بمفرده	٤٩	%٢٤.٥
الأب	١٢٣	%٦١.٥
الأم	٢٥	%١٢.٥
الأخ	٣٨	%١٩
صديق	٢٠	%١٠
فرد آخر	١٥	%٧.٥

يوضح الجدول رقم (٧) أن الأب هو الشخص الأكثر مساعدة لأفراد العينة لشراء الألعاب الألكترونية وبنسبة ٦١.٥% ،بينما نسبة ٢٤.٥% من أفراد العينة يعتمدون على أنفسهم في اقتناء هذه الألعاب، وبنسبة ١٩% منهم يعتمدون في اقتنائهم لهذه الألعاب على مساعدة الأخ، بينما نسبة ١٢.٥% منهم يعتمدون على مساعدة الأم، تبقى نسبة ١٠% يعتمدون على صديق

وقد ذكر ٧.٥%من أفراد العينة أنهم يعتمدون في اقتنائهم لهذه الألعاب على أفراد آخرين من الأقارب، وتشير هذه النتائج أن معظم الألعاب الإلكترونية التي يشتريها ويقتنيها أفراد العينة تكون من اختيار الأولياء وموافقتهم عليها من حيث النوعية والمضمون، وهذا ما يقلل من نوعية الألعاب الخطيرة التي تأثر على سلوك وتربية وأخلاق الأطفال.

السؤال الثانى:"ماهى التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل؟" وكانت النتائج كالتالى:

الجدول رقم (٨)

أنواع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى أفراد العينة

أنواع الألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة المئوية
ألعاب القتال	١٠٢	%٥١
ألعاب الألغاز	٧٩	%٣٩.٥
ألعاب تعليمية	٦٧	%٣٣.٥
ألعاب رياضية	٩٣	%٤٦.٥
ألعاب المغامرات	٥٦	%٢٨
ألعاب استراتيجية	٣٨	%١٩

تأتي الألعاب القتالية في مقدمة الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى العينة، حسب ما يظهره الجدول رقم (٨)، فهي تمثل نسبة ٥١% من الألعاب المذكورة من قبلهم، تليهم الألعاب الرياضية بنسبة ٤٦.٥% ، ثم ألعاب الألغاز بنسبة٣٩.٥%، والألعاب التعليمية بنسبة ٣٣.٥%وألعاب المغامرات بنسبة٢٨%، ويقل الإقبال على الألعاب الإستراتيجية بمقارنة مع سابقاتها من الألعاب إذ تقدر نسبة تفضيلها لدى العينة ١٩.

وقد يجد تفضيل الأطفال للألعاب الرياضية تفسيره في كون هذا النوع من الألعاب يتناسب مع نوع أفراد العينة (ذكور) وأيضا انتشار رياضة كرة القدم، فأصبح الأطفال يمارسون الألعاب الرياضية بأنواعها وخاصة كرة القدم وذلك لتمثيل فريقهم الوطني في هذه المباريات الافتراضية في الألعاب .

الجدول رقم (٩)

مدى تفضيل ممارسة الأنشطة الأخرى مقارنة بالألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة

الأنشطة الأخرى	نعم		لا	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
التحدث مع العائلة	٦٢	%٣١.٥	١٣٨	%٦٩
مطالعة كتاب أو قصة	٥٩	%٢٩.٥	١٤١	%٧٠.٥
اللعب بالخارج مع الأصدقاء	١٢٦	%٦٣.٥	٧٤	%٣٧
استخدام الانترنت	١٥٣	%٧٦.٥	٤٧	%٢٣.٥
مشاهدة التليفزيون	٧٥	%٣٧.٥	١٢٥	%٦٢.٥
ممارسة الرياضة	١٥٣	%٧٦.٥	٤٧	%٢٣.٥

يتضح من الجدول رقم (٩) العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والنشاطات الأخرى ومدى تفضيل إحداهما على الأخرى، بحيث يفضل أفراد العينة ممارسة الألعاب الإلكترونية بنسبة ٦٩%على التحدث مع العائلة وبنسبة ٣١.٥% مما يدل على أن هذا الألعاب أثر على حميمية العائلية بشكل كبير فصار الأطفال يقضون معظم أوقاتهم في اللعب بدل الجلوس مع عائلاتهم وتبادل أطراف الحديث مما فرض عليهم العزل معظم اوقاتهم ، وهذا يتفق مع دراسة " Joan2016, Fran2013" اللتين أكدتا على التأثير السلبى لهذه الألعاب على العلاقات الشخصية والاجتماعية.

كما يفضل أفراد العينة مطالعة كتاب وقصة بنسبة ٢٩.٥% على الألعاب الإلكترونية بنسبة ٧٠.٥%، وبهذا فإننا نلاحظ أن الأطفال لايهتمون بالمطالعة ويفضلون الألعاب الإلكترونية .

من جهة أخرى يفضل أغلب المبحوثين بنسبة ٦٣.٥% اللعب مع الأصدقاء بالخارج على ممارسة الألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة ٣٧% فنحن نستنتج من خلال هذا الجدول أن الأطفال يهتمون أكثر بقضاء الوقت مع الأصدقاء بعض الوقت على الألعاب الإلكترونية مما يدل على أنهم مازالوا يهتموا بالأقران والتفاعل الاجتماعى الطبيعى لهذه المرحلة.

يفضل أفراد العينة استخدام الأنترنيت بنسبة ٧٦.٥%على حساب ممارسة الألعاب والتي تقدر نسبتها ٢٣.٥%، فنسبة الاهتمام بالأنترنيت أكبر من نسبة الاهتمام بممارسة الألعاب الإلكترونية وهذا بسبب الخدمات المتعددة التي تقدمها الأنترنيت من ألعاب وتواصل وأخبار ووسائط متعددة، فهي توفر خدمات أكثر بكثير من الترفيه الذي تقدمه هذه الألعاب .بالإضافة إلى أنهم يفضلون ممارسة الألعاب بنسبة ٦٢.٥%على مشاهدة التليفزيون بنسبة٣٧.٥%، نستخلص من هذه النتيجة أن الألعاب الإلكترونية أصبحت من أهم المنافسين للبرامج التليفزيونية، فالأطفال يفضلون ممارسة الألعاب التي تعتبر كبرامج تفاعلية توفر خاصية

تجسيد الرسوم المتحركة عن طريق اللعب الإلكتروني، حيث أن هناك العديد من الرسوم المتحركة متوفرة كألعاب إلكترونية وهذا ما جعل الأطفال يميلون أكثر للألعاب على حساب مشاهدة التليفزيون.

أما فيما يخص علاقة بين الألعاب الإلكترونية وممارسة الرياضة، فإن أغلبية الأطفال يفضلون ممارسة على الرياضة بنسبة ٧٦.٥%على حساب منافستها الألعاب الإلكترونية والتي تقدر نسبة تفضيلها ٢٣.٥%، فهذه النتيجة تدل على مكانة الرياضة وممارستها في حياة هذه الفئة العمرية، فهم يحبون الرياضة بكل أنواعها بما فيها كرة القدم التي سلبت عقولهم في فترات متقدمة من أعمارهم، هذه النتيجة تتفق مع دراسة "Wartella 2013" .

الجدول رقم (١٠)

محاولة أفراد العينة الحصول على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية

محاولة الحصول على آخر الاصدارات	التكرار	النسبة المئوية
نعم	١٨٣	%٩١.٥
لا	١٧	%٨.٥
المجموع	٢٠٠	١٠٠

يوضح جدول (١٠) أن الأغلبية الساحقة للمبحوثين يرغبون في الحصول على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية الحديثة وذلك بنسبة ٩١.٥%، بينما نسبة ٨.٥% منهم لا يرغبون في ذلك.

وتعد هذه النتائج طبيعية قياسا بخصائص هذه الفئة العمرية التي تنمو لديها حب الفضول والتطلع إلى كل ما هو جديد وعصري، فهم يرغبون دائما في الحصول على ألعاب متطورة وحديثة أكثر تسلية وترفيها وبتقنيات عالية الجودة.

الجدول رقم (١١)

شعور أفراد العينة أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية

الشعور أثناء اللعب	التكرار	النسبة المئوية
الراحة والسرور	١٢٨	%٦٤
الحماس والحيوية	٨٥	%٤٢.٥
القلق والتوتر	١٢	%٦
الغضب والنرفزة	٢٤	%١٢
القوة والشجاعة	٧٣	%٣٦.٥
شعور عادى	١٤	%٧

يتضح من الجدول أن اغلب أفراد العينة يشعرون بالفرحة والسرور أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة٦٤%، في حين أن ٤٢.٥%منهم يشعرون بالحماس والحيوية، من جهة أخرى نسبة ٣٦.٥%منهم يشعرون بالقوة والشجاعة أثناء اللعب، إضافة إلى نسبة ١٢% يشعرون بالراحة والاطمئنان، وتبقى النسب المنخفضة لشعور أفراد العينة أثناء اللعب مقسمة بين شعور عادي ٧%، القلق والتوتر ٦% الغضب والنرفزة وخاصة عند الخسارة.

وتشير نتائج الجدول إلى كون الأطفال يمارسون الألعاب من أجل التسلية والترفيه والترويح عن النفس، فمن خصائص مرحلة الطفولة هي ميلها الشديد للعب والتسلية، وبهذا فإنهم يفرحون ويشعرون بالسرور أثناء ممارستهم للألعاب.

الجدول رقم (١٢)

مدى تقليد أفراد العينة لأبطال لعبة إلكترونية

تقليد اللعبة الألكترونية	التكرار	النسبة المئوية
نعم	١٥٢	%٧٦
لا	٤٨	%٢٤
المجموع	٢٠٠	١٠٠

يشير الجدول (١٢) أن ٧٦% من أفراد العينة قلدوا أبطال الألعاب الإلكترونية بينما ٢٤% منهم لم يفعلوا.وهذا يؤكد على التفاعل والتأثر الشديد لأفراد العينة مع الألعاب الإلكترونية وشخصيات أبطالها، إلى حد أنهم لم يتأخروا في تقليدهم في العديد من الأمور كاللباس والمظهر والطبائع والخصال وغيرها، فالأطفال يتأثرون بأبطال الرسوم المتحركة وأبطال الألعاب كما أنهم يتأثرون بشخصيات أفراد عائلاتهم، وهذا التأثر يجعل الطفل يقلد الشخصيات التي تأثر بها وبطبائعها وأخلاقها وصفاتها وبمبادئها.

الجدول رقم (١٣)

الأشياء التى قلد فيها أفراد العينة أبطال الألعاب الإلكترونية

الأشياء المقلدة	التكرار	النسبة المئوية
١- في اللباس	٥١	%٢٥.٥
٢- في المظهر والشكل	٣٦	%١٨
٣- في الخصال والخلق	٤٣	%٢٣
٤- في الحركات	٦٨	%٣٤

أشار جدول (١٣) أن ٣٤% من أفراد العينة يقلدوا أبطال ألعابهم الإلكترونية في الحركات ، بينما نسبة ٢٥.٥% من أفراد العينة الذين قلدوا أبطال الألعاب في اللباس، ونسبة ٢٣% من المبحوثين قلدوا الأبطال في الخصال والخلق، يبقى نسبة ١٨% منهم يقلدوا أبطال الألعاب الإلكترونية في المظهر والشكل.

تظهر هذه النتائج أن إعجاب مفردات العينة بأبطال الألعاب جعلهم يقلدونهم كثيرا في الحركات والطبائع،لأنها أكثر شيء يميز الأبطال، فكل بطل من أبطال الألعاب له حركات وطبائع مميزة عن بقية الأبطال الآخرين، مما يجعل هذه الأمور تترسخ في ذهن الطفل وتبقى في فكره، ويعود هذا لكون الطفل ينجذب للأمور والطبائع والحركات المتميزة خاصة في المراحل الأولى من عمره لما يكون في فترة التعلم والاكتشاف.

الجدول رقم (١٤)

يوضح رد فعل أفراد العينة عند الخسارة في الألعاب

رد الفعل عند الخسارة	التكرار	النسبة المئوية
١- يتوقف عن اللعب	١٠	%٥
٢-يكرر اللعب لبعض الوقت	٣٢	%١٦
٣- يكرر اللعب دون توقف حت الفوز	١٣٥	%٦٧.٥
٤- يلعب بألعاب أخرى مماثلة	٢٣	%١١.٥
المجموع	٢٠٠	%١٠٠

نسبة ٦٧.٥% من المبحوثين يكررون اللعب دون توقف حتى الفوز عند الخسارة في الألعاب وهذا ما يوضحه الجدول رقم (١٤)، بينما يكرر ١٦% من أفراد العينة اللعب لبعض الوقت عند الخسارة، في حين يلعب ١١.٥% من المبحوثين بألعاب أخرى مماثلة عند الخسارة، إضافة إلى نسبة ٥% من المبحوثين يتوقفون عن اللعب عند الخسارة.

تدل هذه النتائج أن الألعاب الإلكترونية تحتوي على عوامل الجذب التى قد تؤدي إلى إدمانه لولا الرقابة الأسرية، فالطفل في هذه المرحلة العمرية يرغب في التعبير عن ذاته فهو يحاول دوما إثبات قدرته على تجاوز أي صعوبات تعترضه، لذا فهو لا يتوقف عند الخسارة بل يواصل اللعب حتى الفوز، فالملاحظ أن هذه الألعاب تجعل الطفل يصر على تحقيق هدفه بكل الوسائل ويطمح لتحقيقه، وبهذا تنمو في شخصية الطفل روح التحدي والإصرار على الوصول للهدف وتحقيق النجاح.

الجدول رقم (١٥)

يوضح شعور أفراد العينة بعد التوقف عن اللعب بالألعاب الإلكترونية

الشعور بعد اللعب	التكرار	النسبة المئوية
١- التعب الجسمى	٧٥	%٣٧.٥
٢- الاضطراب والانزعاج	٤٧	%٢٣.٥
٣- القلق والتوتر	٢٣	%١١.٥
٤- ضعف البصر	٤٣	%٢١.٥
٥- راحة نفسية	٤٠	%٢٠
٦- شعور عادى	١٩	%٩.٥
٧- شعور آخر	٤	%٢

يتبين من خلال الجدول رقم (١٥) أن أعلى نسبة هي ٣٧.٥% لأفراد العينة الذين يشعرون بالتعب الجسمي بعد التوقف من ممارسة الألعاب الإلكترونية، تليها في المرتبة الثانية نسبة ٢٣.٥% للمبحوثين الذين يشعرون بالاضطراب والانزعاج بعد توقفهم عن اللعب، وتأتي بعدها في المرتبة الثالثة نسبة ٢١.٥% للذين يشعرون بضعف البصر بعد توقفهم من اللعب، الذين يشعرون براحة نفسية في المرتبة الرابعة بنسبة ٢٠%، أما في المرتبة الخامسة والسادسة فتأتي النسب الضعيفة، ١١.٥% للمبحوثين الذين يشعرون بالقلق والتوتر بعد التوقف عن اللعب ، و ٩.٥% للذين لايشعرون بأى شئ بعد التوقف عن اللعب ، إضافة إلى آخرين والذين نسبتهم تقدر ب ٢% يشعرون بآلام في الأذن نتيجة استخدام السماعات والموسيقى الصاخبة المصاحبة لبعض الألعاب.

يتضح من النتائج السابقة أن أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية بشكل يؤثر على صحتهم سواء في طريقة جلوسهم أثناء الممارسة أو تركيزهم الزائد في الألعاب أو انفعالاتهم أثناء اللعب، فطبيعة الطفل النفسية تجعله ينفعل أثناء ممارسة الألعاب فيشغل معظم أعضائه الحركية والعصبية أثناء اللعب، وهذا ما يجعله يشعر بالتعب والإرهاق بعد توقفه عن اللعب، وهذا يتفق مع دراسة " Anne2015 ,Fletcher2015,Lui 2016 " التى أشارت إلى الأثار السلبية الجسدية للألعاب الإلكترونية.

السؤال الثالث: هل تغرس الألعاب الإلكترونية السلوك العدوانى في شخصية الطفل ؟

وكانت النتائج كالتالى:

جدول رقم (١٦)

الأشياء التى تعلمها أفراد العينة من الألعاب الإلكترونية

الأشياء التى تعلمها الأطفال من الألعاب	التكرار	النسبة المئوية
١- استعمال الكمبيوتر	٨٥	%٤٢.٥
٢- دخول الأنترنت	٧٦	%٣٨
٣- تعلم لغات أخرى غير العربية	٦٢	%٣١
٤- حب التحدى والمغامرة	٦٦	%٣٣
٥- تطوير المهارات التعليمية	٧١	%٣٥.٥
٦- الأخلاق الحميدة والشجاعة	٥٠	%٢٥
٧- السلوك العدوانى	٧٥	%٣٧.٥

نلاحظ في معطيات الجدول رقم (١٦) أنها متقاربة من بعضها البعض، فأعلى نسبة هي ٤٢.٥% لأفراد العينة الذين تعلموا استعمال الكمبيوتر من خلال ممارستهم للألعاب الإلكترونية، ونسبة ٣٨% للمبحوثين الذين تعلموا الإبحار في الأنترنيت من خلال هذه الممارسة، بينما نسبة ٣٥.٥% منهم تعلموا كيفية تطوير مهاراتهم التعليمية، و ٣٣% من المبحوثين اكتسبوا من خلالها حب التحدي والمغامرة، ومنهم من تعلم اللغة الانجليزية وذلك بنسبة ٣١% ، ، كما أنهم تعلموا الأخلاق الحميدة والشجاعة وذلك بنسبة ٣٠% ، ومما يلاحظ أيضا أن نسبة ٣٧.٥% من أفراد العينة لوحظ عليهم بعض السلوكيات العدوانية نتيجة تقليد بعض شخصيات وأحداث الألعاب الإلكترونية ، ونوبات الغضب المبالغ فيها عند الخسارة.

نستخلص من النتائج السابقة أن ممارسة الألعاب الإلكترونية والاحتكاك المتكرر بهذه التقنيات والتكنولوجيات الحديثة جعل أفراد العينة يتعلمون استخدام الكمبيوتر والتحكم فيه وفي تقنياته الرقمية كما أنهم اكتسبوا معرفة لا بأس فيها في مجال الإبحار في شبكة الأنترنيت وخوض في تقنياتها ،وهذا يتفق مع دراسة " عبدالله الهدلق ٢٠١٤" التى أشارت إلى ايجابيات الألعاب الإلكترونية المتمثلة في مهارات البحث عن المعلومات ، ومهارات الكتابة واكتساب اللغات الأجنبية ، ومهارات التفكير وحل المشكلات.

ومن الجوانب السلبية نستخلص السلوكيات العدوانية التى ظهرت على أفراد العينة بعد ممارستهم لتلك الألعاب مما يؤكد ضرورة متابعة الكبار والمشاركة في انتقاء اللعاب الإلكترونية التى يمارسها الأطفال، وهذه النتيجة تتفق مع دراسة " ماجد الزيوتى ٢٠١٥ ، وعبد الرزاق القاسم ٢٠١١" التى أكدتا على التأثيرات السلبية لهذه الألعاب ، حيث أكد " الزيودى" أن هذه الألعاب لها دور كبير في حوادث العنف بين أطفال المرحلة الابتدائية، بينما أكد " القاسم" أن الطلاب الممارسون للألعاب التى تتسم بالعنف مثل الحرب والقتال كان مستوى العدوان لديهم أعلى من الآخرين.

استخلاص النتائج

هدف هذا البحث إلى تقصي ومعرفة أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل في المرحلة الابتدائية، وتوصلت الباحثة في نهاية البحث إلى جملة من الاستنتاجات أجابت بها عن التساؤلات التي تم طرحها في البداية، فقد كانت الألعاب الإلكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال أفراد العينة ويميلون لشرائها واقتنائها، فهم يتمتعون بقدر كبير من الحرية في شراء وممارسة هذه الألعاب مع مراقبة وتوجيه وارشاد الأولياء في ذلك، وكل هذا بفعل عناصر الإبهار والخصائص الشكلية والتقنية الحديثة التي تتمتع بها الألعاب الإلكترونية، والتي تجذب انتباه الأطفال وتجعلهم يقبلون عليها بشكل كبير وملفت للأنظار.

أن أغلبية أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية لأكثر من خمس ساعات مما يؤثر على صحتهم وتركيزهم في الدراسة، من جهة أخرى هم يفضلون ممارستها في البيت بدلا من قاعات الألعاب ومقاهي الأنترنيت لتوفر الجو الملائم للممارسة، وهذا ما يضعهم تحت رقابة الوالدين في اختيار نوعية الألعاب ومضمونها وطرق ممارستها مما يقلل من تعرضهم لأضرار الصحبة السيئة والآفات الاجتماعية.

يفضل أغلبية مفردات العينة الألعاب الرياضية والحربية والقتالية، وهذا يعود إلى كون مفردات العينة من الذكور الذين يمارسون الألعاب الرياضية والحربية بكثرة مما يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية نظرا لممارستهم المتكررة لهذا النوع من الألعاب الحربية والقتالية التي تنسب إلى مجتمعات بعيدة كل البعد عن مجتمعاتنا سواء من ناحية القيم أو من ناحية السلوكيات أو من ناحية العقيدة الدينية.

للألعاب الإلكترونية تأثيرا على سلوك الأطفال؛ فهي تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل وخاصة وأنه صغير في السن ولا يعرف مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك والقيم والتقاليد والدين، فهم يستهلكون كل ما يصنع من ألعاب بغض النظر عن صانعيها الذين يطمحون لتكوين أجيال تتميز بالعنف والعدوانية خاصة في البلدان العربية، فتنامي السلوك العدواني لدى الطفل جراء الممارسة المتكررة لهذه الألعاب يجعله فرد يميل للجريمة والقتل بطريقة لاشعورية ويحدث بذلك اصطدام بينه وبين أبناء جنسه أو حتى مع الكبار، كما أن هذه الممارسة المستمرة هذا النوع من الألعاب تجعل الطفل يبتعد في تصرفاته عن الطفولة الحقيقية فينسى بذلك طرق اللعب التقليدية مما يجعله شخصا غير متوازن في حياته.

تجعل الألعاب الإلكترونية الطفل يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه، مما يؤثر سلبا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي، فهو بدلا من الجلوس أمام شاشة التليفزيون مع العائلة أو يتبادل أطراف الحديث معهم، يذهب لممارسة الألعاب التي يجعل يفضل اللعب على الحديث مع العائلة، وهذا ما استقصيناه من خلال هذا البحث.

من جهة أخرى تعمل هذه الألعاب على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة كالكمبيوتر والأنترنيت والأجهزة الإلكترونية وغيرها من التقنيات الحديثة والعصرية التي أدخلت

الطفل في عالم التكنولوجيا الرقمية والعالم الافتراضي، فممارسته المستمرة لهذه الألعاب تجعله ينغمس أكثرا في مجال الرقمنة والتقنيات الحديثة، فبموجب هذه الألعاب صار الطفل يتحكم في الكمبيوتر بطريقة غير متوقعة يفوق أحيانا الكبار في ذلك، فسنه الصغير يجعله يخزن أكبر قدر من المعلومات والتقنيات.

تجعل الألعاب الإلكترونية الأطفال أكثر إصرارا على تحقيق النجاح والفوز وتحقيق الطموح، فخسارتهم في الألعاب واصرارهم على الفوز يولد فيهم الإرادة على تحقيق النجاح والفوز، مما يؤثر على طموحاته المستقبلية واصراره في تحقيق أهدافه والتخطيط لحياته.

أغلبية مفردات العينة يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصياتهم حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه، وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في تكوين شخصياتهم واعتمادهم على أنفسهم وثقتهم بها.

توصيات البحث

في ضوء أهداف واجراءات و نتائج البحث الحالي عن تأثير الألعاب الأكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية توصي الباحثة بالآتي:

١- توعية الآباء والمربين بخطورة بعض الألعاب الإلكترونية (وخاصة ما يتسم منها بالعنف) وخطورة قضاء وقت طويل في اللعب الإلكتروني على صحة الطفل الجسمية والنفسية (عدم تجاوز الساعة من اللعب بها في اليوم الواحد).

٢- ينبغي على التربويين وأولياء الأمور الاحاطة بأهم الجوانب الايجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الايجابية والحد من أثار الجوانب السلبية في المدرسة والبيت وخارج المنزل.

٣- توعية طلبة المدارس بسلبيات الألعاب الإلكترونية وأضرارها من خلال عرض مشاهد فيديو وندوات .

٤- إجراء مسابقات الألعاب الإلكترونية بين الطلبة في المدرسة التي تنمي التفكير لديهم وتخدم بعض المواد العلمية كالرياضيات وغيرها

٥- تشجيع المبرمجين على القيام بتصميم وكتابة برمجيات للألعاب الإلكترونية تركز على الجوانب التعليمية والتثقيفية مع الحفاظ على عنصري التشويق والتسلية بما يخدم الثقافة العربية الإسلامية.

٦- إدخال بعض الألعاب الإلكترونية بالتعاون مع الشركات الخاصة والتي تخدم المناهج المدرسية كي ينشغل بها الطالب بالاستذكار وكتابة الواجبات وتنمية بعض المهارات والسلوكيات الحميدة.

٧- تشجيع نشر الألعاب التعليمية والتثقيفية وقد يكون من المناسب أن تتولى وزارة الثقافة والإعلام هذه المهمة بالتعاون مع وزارة التجارة وذلك بالعمل على توفرها بأقل الأسعار الممكنة في المكتبات ومراكز بيع الكتب.

٨- توفير الألعاب المفيدة والتعليمية عن طريق المدارس والنوادي العلمية والمؤسسات الحكومية والأهلية مع وضع حوافز ومكافئات للتشجيع على إنتاج ألعاب الكترونية تتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.

٩- تشجيع الألعاب الرياضية الجماعية التي تؤكد على فكرة العمل كفريق والألعاب الشعبية في مدارسنا التي هي أكثر ارتباطا بقيمنا ونابعة من ثقافتنا العربية والإسلامية.

١٠- فرض الرقابة مسبقا على ما يطرح في الأسواق من هذه الألعاب، بحيث تكون لجان هذه الرقابة متكونة من علماء في الاجتماع، والنفس، والدين الإسلامي تحدد من هذه الألعاب ما يتم تداوله وما يحظر، ويكون المعيار الاتفاق مع ثقافتنا وأخلاقنا وعدم التعارض مع مبادئ ديننا.

المراجع

١- **عبد الرزاق القاسم (٢٠١١): العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض** ، أطروحة ماجستير ، كلية العلوم الاجتماعية ، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية.

٢- **عبدالله الهدلق (٢٠١٤): إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض** ، الجديد والحصري على موقع الألوكة، www.alukah.net

٣- **على ماهر خطاب (٢٠٠٢): الطرق العلمية لدراسة الطفل** ، ط٢، مطبعة العمرانية للأوفست ، القاهرة.

٤- **ماجد محمد الزيودى(٢٠١٥): الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة** ، مجلة جامعة طيبة التربوية ، مجلد ١٠ ، العدد ١ ، ٢٠١٥

5- Anne, M. **(1015): Consequences of Play: A Systematic Review of the Effects of Online Gaming**, International Journal of Mental Health and Addiction, v10 n1 p3-23 Feb 2015.

6- Cris Rowan(2015) : **A research review regarding the impact of technology on child development, behavior, and academic performance, Pediatric Occupational Therapist** ,Earlychild Development and Care, V181 n6 P819 .

7- Daniel, S.; Klimek, V.**(2016): Just Five More Minutes Please: Electronic Media Use, Sleep and Behaviour in Young Children**, Early Child Development and Care, v186 n6 p981-1000 2016.

8- Fletcher, J. Dexter; C.(2015): **Digital Games as Educational Technology: Promise and Challenges in the Use of Games to Teach,** Educational Technology, v55 n5 p3-12.

9- **Fran,C. & Others(2013): The Impact of Recreational Video Game Play on Children's and Adolescents' Cognition,** New Directions for Child and Adolescent Development, n139 p41-50**.**

10- **Holloway, D., & Livingstone,S.(2013): Zero to eight: Young children and their internet use**, **BMC public health, 11(1), 654**.

11- **11-Joan,F.(2016): Possible Effects of Electronic Social Media on Gifted and Talented Children's Intelligence and Emotional Development,** Gifted Education International, v32 n2 p165-172**.**

12- **Knapton, S. (2015): Using iPads to pacify children may harm their development, say scientists**,Young Exceptional Children, v18 n3 p3-18.

13- Lui, Donald P. Y.**(2016): The Pattern of Electronic Game Use and Related Bodily Discomfort in Hong Kong Primary School Children,** Computers & Education, v57 n2 p1665-1674.

14- Sandra L.**&Others (2014): Electronic Gaming and the Obesity Crisis,** New Directions for Child and Adolescent Development, n139 p51-57**.**

15- **Wartella, E.,Rideout, V. (2013): Parenting in the age of digital technology, Report for the Center on Media and Human Development School of Communication Northwestern University.**