مَجلّة جَامعة بَابل للعُلوم الإنسَانيّة Journal of the University of Babylon for Humanities
المجلد ٣١/ العدد٨/ ٢٠٢٣ Vol. 31/ No. 8/ 2023

اتجاهات الأمهات نحو استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية وأثرها عليهم: دراسة مسحية

أحمد سامي عبد الوهاب العايدي
كلية الاعلام/ جامعة الازهر
رحاب إبراهيم رأفت محمد السيد أميرة محمد محمد أحمد
كلية الآداب/ قسم الاتصال وتقنية الإعلام / جامعة الإمام عبد الرحمن بن فيصل
aselaidy@iau.edu.sa rirelsayed@iau.edu.s amahmd@iau.edu.sa

تاريخ استلام البحث: ٢٠٢٣/٣/٢٦ **تاريخ قبول النشر:** ٨ /٢٠٢٣/٥ **تاريخ نشر البحث:** ٢٠٢٣ /٨/٢١

المستخلص

هدفت الدراسة إلى التعرف على تأثير معدل متابعة الألعاب الإلكترونية واستخدامها في الأطفال الذين تتراوح أعمارهم ما بين (٦-١٥) سنة من وجهة نظر الأمهات للوقوف على بعض الجوانب السلبية والإيجابية وتنتمي هذه الدراسة إلى الدراسات الوصفية مستخدمة المنهج المسحي عبر عينة من الأمهات بالإجابة على استبانة تضم ١٧ سؤالا مستهدفة وصف أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على الأطفال في مدينة الدمام بالمملكة العربية السعودية، واعتمدت منهج المسح الإعلامي عبر عينة لجمهور الأمهات، للتعرف على كيفية استخدام أبنائهن للألعاب الإلكترونية، والنتائج المتحققة لديهن من متابعة تلك الألعاب وتأثيرها على تحصيلهم الدراسي، ومن أهم نتائج الدراسة: اتفاق نتائج الدراسة مع ما توصلت إليه الدراسات السابقة من حيث وجود أضرار نفسية ودراسية واضحة على الأطفال، وجاء الذكور أكثر استخداما للجوال والبلايستيشن بنسب متقاربة، بينما تميل الإناث لاستخدام الجوال أكثر من الذكور ولا تميل إلى استخدام البلاي ستيشن، بينما لا يميل أيا من الجنسين لاستخدام الإكس بوكس، وكذلك الذكور هم الأكثر مداومة في الجلوس على أجهزة إلكترونية مختلفة، ويفضلون استخدام ألعاب المغامرات والأكشن ثم الألعاب التعليمية، ومن ثم فالتأثير السلبي نحو التعامل بعنف وتأخر تحصيلهم الدراسي كان أعلى من الإناث، ويُفضل الإناث ألعاب المغامرات والألعاب التعليمية ثم الألغاز، ولا يداومن على الجلوس على الأجهزة المختلفة بكثرة كما الذكور، ومن ثم تبدو نسبة التعامل مع الآخرين أقل عنفًا وتأخر التحصيل الدراسي أقل، ويُفضل الذكور استخدام ألعاب الرعب مقارنة بالإناث، وتُشير النتائج إلى أن ممارسة الألعاب يؤثر سالبا على الأطفال في التعامل مع الآخرين بعنف وتأخر الطفل في التحصيل الدراسي، وكان الذكور أعلى في التأثر من الإناث، وهناك تقارب في نسب التأثيرات الإيجابية بين الذكور والإناث إثر التعلق بالألعاب الإلكترونية على حياتهم اليومية، وجاءت التأثيرات السلبية أعلى تأثيرا من التأثيرات الإيجابية.

الكلمات الدالة: الألعاب الإلكترونية، أثر الألعاب الإلكترونية.

Journal of the University of Babylon for Humanities (JUBH) is licensed under a
Creative Commons Attribution 4.0 International License
Online ISSN: 2312-8135 Print ISSN: 1992-0652
www.journalofbabylon.com/index.php/JUBH Email: humjournal@uobabylon.edu.iq

Journal of the University of Babylon for Humanities مَجلّة جَامعة بَابل للعُلوم الإنسَانيّة
Vol. 31/ No. 8/ 2023 المجلد ٣١/ العدد ٨/ ٢٠٢٣

Mothers' Attitudes towards Children's Use of Electronic Games and their Impact on Them: A Survey

Ahmed Samy Abdelwahab Elaidy
Faculty of Media/Al-Azhar University

Amira Mohamed Mohamed Ahmed **Rehab Ibrahim Raafat Mohamed ElSayed**
College of Arts / Department of Communication and Information Technology / Imam Abdul Rahman Bin Faisal University

Abstract

The study aimed to identify the impact of the rate of follow-up and use of electronic games on children between the ages of (6-15) years from the mothers' point of view to find out some of its negative and positive aspects. This study is a descriptive study which used the survey method through a sample of mothers by answering a questionnaire containing 17 questions that aims to describe the impact of the use of electronic games on children in Dammam, Saudi Arabia. It relied on the media survey method through a sample of the mothers' audience, to know how their children use electronic games, and the effects achieved by them from following these games and their impact on their academic achievement, and among the most important results of the study: The results of the study are consistent with the findings of previous studies in terms of clear psychological and academic change for children. The males showed frequent usage for mobile devices and PlayStation in close proportions while females tend to use mobile phones more than males and do not tend to use PlayStation. However, neither gender tends to use Xbox. The males are the most persistent in sitting on different electronic games. They prefer to use adventure and action games and then educational games, so the negative impact towards dealing violently and delaying their academic achievement was higher than that of females. Females preferred adventure games, educational games, then puzzles. They do not persist in sitting on different devices as much as males do, so the percentage of dealing with others more violent and the delay in academic achievement is less. Males prefer to use horror games compared to females. The results generally indicate that playing games negatively affects children in dealing with others violently and a steep decrease in their school achievement, and males were more affected than females. There is a convergence in the proportions of positive effects between males and females towards attaching electronic games to their daily lives, and the negative effects were higher than the positive ones.

Keywords: electronic games, the effect of electronic games.

1. مقدمة:

تسعى المجتمعات على الصعيد الدولي والعربي جاهدة في الحفاظ على الأمن الأسري بكافة أبعاده النفسية والاجتماعية والاقتصادية والفكرية، المُستمد من عدة ركائز لتحقيقه في المجتمع تتمثل في: (التعليم، والصحة، والترابط الأسري، ومستوى دخل الفرد...إلخ)، ومن ثم يمثل الأمن الأسري ركيزة أساسية لاستقرار الأسرة التي تعد اللبنة الأولى في المجتمع فبصلاحها يصلح المجتمع، ويعد الطفل ونشأته عنصرا أساسيا ومحور الاهتمام الأول في كيان الأسرة لكونه يمثل مستقبل الأسرة والمجتمع معاً، وفي إطار ذلك تقدم المملكة العربية السعودية العديد من السّبل لتحقيق الأمن الأسري ضمن ما تسعى إليه رؤية المملكة العربية السعودية ٢٠٣٠ نحو تحقيق

Journal of the University of Babylon for Humanities (JUBH) is licensed under a
Creative Commons Attribution 4.0 International License
Online ISSN: 2312-8135 Print ISSN: 1992-0652
www.journalofbabylon.com/index.php/JUBH Email: humjournal@uobabylon.edu.iq

التنمية المستدامة في إطار محور "وطن طموح"، ومن بين أهدافه ارتفاع معدل سعادة المواطنين السعوديين وتبني نمط حياة صحي، ضمن هدف أعلى هو "تمكين حياة عامرة وصحية"، وفي سبيل ذلك تهتم المملكة العربية السعودية بالطفل وتعليمة وصحته واستقراره الأسري الذي ينبع من بيئة سوية يعيش فيها الطفل وتوفر له السبل كلها لتحقيق الأمن الأسري.

تأتي هذه الدراسة سعياً للتعرف على مضار الألعاب الإلكترونية، وما مدى تأثيرها على الطفل؟ الأمر الذي قد يؤثر على تحصيله الدراسي ومدى ارتباطه بوالديه ورفقائه وتصرفاته، مما يترتب عليه نشأة الطفل في بيئة غير سوية تؤدي إلى عدم الاستقرار الأسري الذي يؤدي إلى عدم توفر الأمن الأسري والتأثير على قيمه وعاداته وتقاليده والتماسك الأسري وأفكاره.

في ما تستعرض الدراسات السابقة حال الأضرار المترتبة على الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على الطفل وما يترتب عليها من أضرار في بيئات مختلفة؟ تسعى هذه الدراسة للتعرف على تلك الاضرار في حاضرة مدينة الدمام بالمملكة العربية السعودية من منطلق التعرف على أوضاع عدد ٣١٥ مفردة تُمثل الأطفال عبر تعبئة الأمهات لاستبانة الدراسة، سعياً للتوصل إلى نتائج عن المكامن الإيجابية والسلبية في اعتياد الطفل وتعامله مع الألعاب الإلكترونية، للعمل على وضع توصيات تُفيد في هذا المضمار وتصل للقائمين على الأمر لوضع الخطط في التعامل عن كثب مع تلك الظاهرة التي باتت آفة الزمن الراهن والتي قد تؤدي إلى خرق الأمن الأسري بإشاعة بيئة غير صحية للطفل تبعده عن واقعه الاجتماعي المُعاش.

2. الدراسات السابقة:

إن مراجعة التراث العلمي يمكن الباحث من أن يضيف إلى رصيد المعرفة البشرية مستفيداً من جهود الآخرين ومكملًا لها، وبذلك يبدأ الباحث من حيث انتهى الآخرون. وقد قام الباحثون بالاطلاع على الدراسات السابقة التي أمكنهم الوصول إليها، التي أجريت في مجال دراستهم أو مجالات قريبة منها، ويعد الاطلاع على الدراسات السابقة مرحلة مهمة وخطوة ضرورية لكل بحث علمي مهما كانت طبيعته، ويمكن تناول أبرز ما تم التوصل إليه من دراسات كما يلي:

هدفت **دراسة فضيل** [١:ص ٢١٧ :٢٢٣] إلى استقصاء مدى انعكاس الألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين في المجتمع الجزائري، بقراءة في عينة من الدراسات الأكاديمية التي أنجزت من طرف باحثين جزائريين، محاولين بذلك تحليل محتوى هذه البحوث وإبراز النتائج المتوصل إليها، إذ خلصت جل البحوث إلى خطورة هذه الألعاب على الأطفال والمراهقين سواء من ناحية التحصيل الدراسي المتدني، أو من ناحية العنف والعدوان الممارس من طرف الطفل، أو من ناحية الأمراض النفسية والجسمانية التي تصيب الطفل من إدمانه على هذه الألعاب، من دون إهمالهم للقيم الثقافية الدخيلة التي يكتسبها الأطفال بهذه الألعاب الإلكترونية، وقدمت معظم هذه البحوث توصيات هامة من الواجب العمل بها من بينها وضع اليد في اليد من طرف المجتمع كله لحماية هذه الفئة من مخاطر الألعاب الإلكترونية؛ لأنها مسؤولية الجميع بالدرجة الأولى.

Journal of the University of Babylon for Humanities (JUBH) is licensed under a
Creative Commons Attribution 4.0 International License
Online ISSN: 2312-8135 Print ISSN: 1992-0652
www.journalofbabylon.com/index.php/JUBH Email: humjournal@uobabylon.edu.iq

وسعت **دراسة انسة الشكير** [٢:ص٣٣٧-٣٥٢] إلى التعرف على واقع الألعاب الإلكترونية في حياة الطفل الجزائري، باستخدام الاستبيان، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج من أبرزها ما يلي: -ارتفاع الوقت المستغرق في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال، وتوصلت إلى أن الطفل يفضل مشاركة الآخرين اللعب نظرا لظهور العديد من الأطفال في نت الألعاب الإلكترونية التي تتميز بخاصية اللعب الجماعي، وأن الاستعمال المفرط لتلك الألعاب نتج عنه الكثير من الحالات النفسية والاجتماعية.

وتمثل الهدف الرئيسي **لدراسة بروك** [٣:ص٢٢٣-٢٦٧] في التعرف على تأثير الألعاب القتالية الإلكترونية الممثلة في لعبة فري فاير على الأطفال ودراسة المشاكل النفسية والاجتماعية والصحية اللاتي تنطبق عن استخدام تلك الألعاب وصلت الدراسة لعدة نتائج لعل من أبرزها وجود تأثيرات سلبية لتلك الألعاب على الأطفال، إذ ساهمت في تشكيل السلوك العدواني لدى الطفل وترسيخ العنف في عقله بالإضافة إلى أنها ألعاب تحتوي على أفكار مضللة ومعتقدات تتنافى مع الجانب الأخلاقي للطفل العربي بالإضافة إلى وجود أخطار اجتماعية وتربوية.

وهدفت دراسة **أحمد** [٤:ص١٤٧-١٦٥] إلى معرفة المشكلات التي يواجها أولياء الأمور نتيجة ممارسة أبنائهم للألعاب الإلكترونية وعمل رؤية لتوعيتهم بدورهم في حماية أطفالهم من مخاطرها، وذلك باللقاء بمجموعة من أولياء الأمور في روضات بمحافظه الإسكندرية، وعمل استبيانات لمعرفة أكثر المشكلات التي تواجه أولياء الأمور نتيجة ممارسة تلك الألعاب، والاطلاع على كل الحوادث التي نتجت عنها. وتوصل البحث إلى أن للألعاب الإلكترونية العديد من الآثار الإيجابية، منها: تحسين بعض المهارات الأكاديمية مثل مهارة البحث عن المعلومات، ومهارة الكتابة، ومهارة اكتساب اللغات الأجنبية، ومهارات حل المشكلات. أما الآثار السلبية المترتبة عن ممارسة الألعاب فهي عديدة من حيث أثرها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، وإدمان الأطفال على هذه الألعاب أيضاً مما قد يترتب عليه مشكلات البصر والسمع، وبالنظر إلى وجهة نظر أولياء الأمور، تبين من النتائج أن الأهالي يعانون نتيجة سهر الأطفال على الألعاب الإلكترونية تأثيراً سلبياً على تحصيلهم الدراسي، فضلاً عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم، مما قد يسبب في الكثير من المشكلات في الأسرة؛ كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة، وما تحتويه تلك الألعاب من مشاهد عنف ومشاهد جنسية. وأخيراً قدم البحث العديد من التوصيات ومن أهمها: ضرورة تفعيل أثر الدولة ووزارة الإعلام والاتصالات والتربية وأثر الآباء والمعلمين في التصدي لتلك الألعاب وكيفية حماية أطفالنا في ظل هذا العالم الرقمي والاستفادة القصوى من التكنولوجيا لأطفالنا، مع ضرورة إشراف الأهل على شراء برامج الألعاب المناسبة لأعمار أطفالهم

سعت دراسة **فلهوز، عرقابوي** [٥:ص١٠٩-١٢٢] إلى معرفة علاقة الألعاب الإلكترونية بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. باستخدام المنهج الوصفي، وبالاعتماد على أداة الاستبانة. بالتطبيق على عينة قوامها ٣٠ فردا من أولياء التلاميذ. وتوصلت الدراسة الى أن هناك تراجعا في المستوى الدراسي لدى عينة الدراسة لكونهم يقضون معظم أوقات فراغهم في اللعب بدل الاهتمام بمراجعة الدروس، لذا توجد علاقة ذات دلالة احصائية بين الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي.

Journal of the University of Babylon for Humanities (JUBH) is licensed under a
Creative Commons Attribution 4.0 International License
Online ISSN: 2312-8135 Print ISSN: 1992-0652
www.journalofbabylon.com/index.php/JUBH Email: humjournal@uobabylon.edu.iq

وهدفت **دراسة الباريستا هيند** [٦:ص٢] إلى معرفة تأثير ممارسة ألعاب الفيديو على الطلاب في المرحلة الأساسية والثانوية أثناء الإغلاق الناجم عن فيروس كورونا، بإجراء مقابلات مقننة مع مجموعه (١٦) طالباً من المدارس الأساسية/ الثانوية وواحد من أولياء الأمور المسؤولين عن كل طالب. وأشارت نتائج الدراسة إلى أن فيروس كورونا قد ساهم في خلق فرصة للطلاب للعب الألعاب الإلكترونية أكثر من الأيام العادية حتى أصبحت ممارسة الألعاب الإلكترونية إدماناً لدى بعض الطلبة، فهي الوسيلة الوحيدة المتاحة لهم لملء وقت فراغهم في مدة الاغلاق. إضافة الى التخلص من تذمر الطلبة وإبقائهم مشغولين عن الوالدين، إلا أن هذا أثّر سلباً على اهتمامات الطلاب وسلوكياتهم وحالتهم الصحية.

وهدفت **دراسة العيسى** [٧:ص١٠٩-١٢٣] إلى التعرف على البرامج الإلكترونية وأثرها على سلوكيات الأطفال من وجهة نظر الأمهات العاملات في مدينة القدس، ولتحقيق هدف الدراسة أعدّت استبانة مكونة من محورين: الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية والآثار السلبية للألعاب الإلكترونية، إذ وُزِّعت على عينة مكونة من ٦١ أم عاملة في العام ٢٠٢١. وتوصلت إلى عدم وجود فروق في استجابات أفراد عينة الدراسة نحو البرامج الإلكترونية ويُعزى أثرها في الأطفال إلى متغيرات (العمر، والمؤهل العلمي، وساعات العمل، وعدد الأبناء). ومن أهم التوصيات العمل على توفير وسائل ترفيهية مناسبة للأطفال واختيار البرامج الإلكترونية المفيدة التي تحفز الأطفال على الإبداع، وتحديد وقت معين للبرامج الإلكترونية، مع ضرورة إجراء دراسات شاملة حول الآثار السلبية والاجتماعية للبرامج الإلكترونية على الأطفال .

وكشفت **دراسة العوير وآخرين** [٨:ص١٧٨-١٩٦] عن علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني والاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور في عمان بإجراء دراسة مسحية على عينة قوامها مئة ولي أمر وتوصلت الدراسة لعدة نتائج، من أبرزها وجود الفروق ذات دلالة إحصائية حول علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور

وهدفت **دراسة الزيود** [٩:ص٥٥٢٣-٥٥٣] إلى التعرف على الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمي وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية للبنين بالمدينة المنورة بالاعتماد على المنهج الوصفي وباستخدام الاستبيان أداة لجمع البيانات تكوّن كل منها من ٤٠ فقرة وطُبّقت على عينة مكونة من ٣٣٦ معلما، و٥٠٠ ولي أمر طالب اختيروا بالطريقة العشوائية البسيطة. توصلت الدراسة إلى أن المعلمين يرون أن ثمة أخطارا لهذه الألعاب تتمثل في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، وأنهم يدركون حجم الآثار الصحية السلبية نتيجة إدمان الأطفال على هذه الألعاب، كمشكلات البصر والسمع، وعلى صعيد إنماء قدرات ومهارات الأطفال العقلية والحركية، أو مهارة تعلم اللغة الإنجليزية، أو مهارة إدارة الوقت، فلا يرى المعلمون ثمة فوائد لها في هذا الجانب. وأثبتت الدراسة أن تلك الألعاب ليس لها فوائد إيجابية في إنماء مهارات الطفل وقدراته العقلية والحركية بقدر ما هي مدمرة للصحة العقلية والنفسية.

أمّا بالنسبة لوجهة نظر أولياء الأمور، فقد بينت نتائج الدراسة أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية، ما يؤثر في مجهوداتهم الدراسية، فضلاً عن استحواذ هذه الألعاب

Journal of the University of Babylon for Humanities (JUBH) is licensed under a
Creative Commons Attribution 4.0 International License
Online ISSN: 2312-8135 Print ISSN: 1992-0652
www.journalofbabylon.com/index.php/JUBH Email: humjournal@uobabylon.edu.iq

على وقت وعقول أطفالهم، مما تسبب في عدة مشكلات في الأسر، كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة، وبروز نزعة الأنانية لدى الأطفال. كذلك أبدى أفراد العينة من الأهالي قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية. وبينت نتائج الدراسة أن ثمة توافقاً بين تصورات المعلمين وأولياء أمور الطلبة في الحد من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية، منها: تفعيل عمل هيئات الرقابة الحكومية والمختصة في مراقبة ما يطرح بالأسواق من هذه الألعاب، وضرورة إشراف الأهل على شراء برامج الألعاب المناسبة لأعمار أطفالهم، فضلاً عن تفعيل عمل المدرسة في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على تلك الألعاب، وكيفية ممارستها بصورة صحيحة، وإلزام المحلات التجارية بوضع معلومات تعريفية عن طبيعة الألعاب المعروضة والفئات العمرية المناسبة لها. ومن توصيات الدراسة ضرورة مراقبة أولياء الأمور لتنظيم وقت للعب للمحافظة على التحصيل الدراسي لأبنائهم.

حدود الاستفادة من الدراسات السابقة:

1. توصلت الدراسات إلى وجود تأثير مباشر وسلبي للألعاب الإلكترونية على الأطفال سواء على التحصيل الدراسي أو على التنشئة الاجتماعية أو العنف النفسي والجسدي.
2. يتضح من الدراسات السابقة وجود معاناة لأولياء الأمور ناتجة عن استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية في معظم الدول العربية.
3. أفادت الدراسات بنتائج سلبية جراء استخدام الألعاب الإلكترونية أكثر من النتائج الإيجابية.
4. ناشدت توصيات أغلب الدراسات الجهات المعنية للتكاتف في التصدي لانتشار استخدام الألعاب الإلكترونية.
5. أوضحت الدراسات السابقة أن استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية تحوّل إلى إدمان يُوجب التدخل السريع لحماية الأطفال منه.
6. أفادت الدراسات من آليات متشابه في إطار الحد من انتشار الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية.
7. لم تتطرق الدراسات السابقة لتأثير الفروق الديمغرافية من حيث النوع على شكل استخدام الألعاب الإلكترونية.
8. تعدد البيئات التي طبقت الدراسات عليها وتنوعها.
9. اتفقت الدراسات السابقة مع الدراسة الحالية في الاعتماد على التطبيق الميداني وعلى المنهج الوصفي.
10. الافادة من الدراسات السابقة في كيفية وضع بعض بنود استمارة الاستبانة واتباع المنهجية المناسبة للدراسة، ووضع بعض فروض الدراسة وأهدافها وأهميتها.

3. الإطار المنهجي للدراسة

3. ١. **مشكلة الدراسة:** أدى انتشار الألعاب الإلكترونية إلى إتاحة بيئة خصبة لنشر وتبادل تلك الألعاب بصورة غير مسبوقة بين الأطفال والشباب حيث تستقطب على وجه الخصوص فئة الأطفال لما فيها من إثارة ومتعة وتشويق بالإضافة إلى استخدام الألوان والصور والأصوات المثيرة التي تستهوي الطفل وتؤثر عليه إلى حد كبير خاصة وأنها تعتمد على خاصية التفاعلية، مما زاد من معدل متابعة تلك الألعاب واستخدامها، وبذلك

Journal of the University of Babylon for Humanities (JUBH) is licensed under a
Creative Commons Attribution 4.0 International License
Online ISSN: 2312-8135 Print ISSN: 1992-0652
www.journalofbabylon.com/index.php/JUBH Email: humjournal@uobabylon.edu.iq

زادت تهديداتها وتحدياتها للمناخ والجو الأسري الصحي مع تعلق الأطفال الشديد بها وصولا إلى مرحلة الإدمان، ومن هذا المنطلق تتمثل مشكلة الدراسة في التعرف على تأثير معدل متابعة الألعاب الإلكترونية واستخدام الأطفال الذين تتراوح أعمارهم ما بين (٦-١٥) سنة لها من وجهة نظر الأمهات للوقوف على كافة جوانبها الإيجابية والسلبية.

٣. ٢ **أهمية الدراسة:** لكل دراسة علمية أهميتها التي تحث الباحث على إجرائها وتنبع أهميتها من طبيعة الموضوع الذي تناقشه إلى عدد من الاعتبارات منها:

1- التأثير الخطير والملحوظ للألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين.

2- زيادة انتشار استخدام تلك الألعاب الإلكترونية وتنوعها، فالطفل أصبح محاطا بمجموعة شاسعة من الألعاب وما ترتب عليه من التهديدات التي تواجه الأطفال والأسرة بسبب الاستغلال السيّء لتلك الألعاب.

3- يأتي هذا البحث محاولة لبناء رؤية واقعية عن مستقبل نشر الثقافة الأمنية والوعي بمخاطر تلك الألعاب، لمواجهة التحديات، خاصة مع التسارع الكبير في استخدامها.

4- يكتسب البحث أهميته في ظل التزايد الكبير للألعاب الإلكترونية والمستخدمين لها، وتعدد اهتماماتهم الأمر الذي بات ظاهرة تستدعي الدراسة والبحث.

5- تكمن أهمية الدراسة في تسليط الضوء على الألعاب الإلكترونية واستخدام الأطفال لها من نواحي عدة مما يخلق بعض النقاط المهمة التي توضح الاستخدام الأمثل لما تتيحه تلك الألعاب على الصحة النفسية للأطفال، الأمر الذي يؤدى إلى إثارة آفاق جديدة ويبرز تساؤلات عديدة.

٣. ٣. **أهداف الدراسة:** تهدف الدراسة إلى التعرف إلى الكشف عن مدى استخدام الألعاب الإلكترونية وأثره على التحصيل الدراسي للأطفال، ويمكن تحقيق هذا الهدف عبر التعرف على:

- رصد معدل جلوس الطفل على الأجهزة الإلكترونية المختلفة من وجهة نظر الأمهات.
- رصد نوع الألعاب التي يحرص الأطفال على متابعتها من وجهة نظر الأمهات
- رصد معدل متابعة الأمهات لأطفالهم أثناء اللعب بالأجهزة المحمولة.
- رصد التأثيرات الإيجابية المتكونة لدى الأطفال.
- رصد التأثيرات السلبية المتكونة لدى الأطفال.

٣. ٤. **تساؤلات الدراسة:** تسعى الدراسة إلى طرح عدد من التساؤلات التي تقيس الإجابة عليها أبعاد استخدام الألعاب الإلكترونية عند الأطفال، ويمكن اختصار هذه الأسئلة بالآتي:

- ما معدل متابعة الأطفال للأجهزة الإلكترونية من وجهة نظر المبحوثين؟
- أي من الألعاب التي يحرص الأطفال على متابعتها؟
- ما الوقت المستغرق لمتابعة تلك الألعاب؟
- ما معدل متابعة الأمهات للأطفال أثناء اللعب بالأجهزة المحمولة؟
- أي من التأثيرات الإيجابية المتكونة لدى الأطفال؟

Journal of the University of Babylon for Humanities (JUBH) is licensed under a
Creative Commons Attribution 4.0 International License
Online ISSN: 2312-8135 Print ISSN: 1992-0652
www.journalofbabylon.com/index.php/JUBH Email: humjournal@uobabylon.edu.iq

- أي من التأثيرات السلبية المتكونة لدى الأطفال؟

٣. ٥. **فروض الدراسة:** هناك مجموعة من الفروض تسعى الدراسة في شقها الميداني إلى التحقق من صحتها أو عدم صحتها، وتتمثل بـــ:

1. توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين معدل استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية وبين التأثيرات المتكونة لديهم.
2. توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التأثيرات المتكونة لدى المبحوثين وبين المتغيرات الديموغرافية.
3. ٦.**منهج الدراسة:** في إطار المشكلة البحثية التي تعالجها الدراسة وأهدافها، فإنها تعتمد على منهج المسح الإعلامي، واستخدامه عبر منهج المسح بالعينة لجمهور الأمهات، منهجا أساسيا في جمع كافة البيانات والمعلومات من المبحوثين وتحليلها ، للتعرف على معدل متابعة أبنائهم للألعاب الإلكترونية، وأنواع الألعاب التي يحرصون على متابعتها، وأوجه التأثيرات المتحققة لديهم من متابعة تلك الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على تحصيلهم الدراسي

٣. ٧. **نوع الدراسة:** وفقا لطبيعة المشكلة البحثية المقترحة تنتمي هذه الدراسة إلى حقل الدراسات الوصفية التي تستهدف تحليل استخدام الألعاب الإلكترونية وأثرها على التحصيل الدراسي على الأطفال من وجهة نظر الأمهات، وتمتد مجالاتها إلى تصنيف البيانات التي جُمِعت وحُلّلت واُستخلصت نتائجها ودلالاتها بما يفيد من إمكانية إصدار تعميمات بشأن الظاهرة موضوع الدراسة.

٣. ٨. **أداة جمع البيانات:** ولغايات تحقيق أهداف الدراسة اُعتُمِد على استمارة الاستبيان أداة في جمع البيانات عن طريق استثارة الأفراد المبحوثين بطريقة منهجية ومقننة؛ للحصول منهم على أفكار وحقائق وآراء معينة في إطار البيانات المرتبطة بموضوع الدراسة.

٣. ٩. **مجتمع الدراسة وعينته:** يتمثل مجتمع الدراسة في أولياء الأمور الممثلة في الأمهات، واختيار عينة عشوائية لتطبيق الجانب الميداني والمسحي عليهم لاستقصاء آرائهم، بحيث تلبي احتياجات الدراسة وتخدم أهدافها، وتجيب عن أسئلتها، وتمثلت العينة في ٣١٥ مفردة من الأمهات السعوديات.

4. الإطار المعرفي للدراسة:

٤-١. **نظرية الاعتماد على وسائل الإعلام:** نبعت هذه النظرية من العديد من الجذور الفكرية المشابهة لنظرية الاستخدامات والإشباعات فكلاهم يركز على العلاقة بين أهداف الفرد والنظام الإعلامي، وهم نظريتان تتبعان مداخل وظيفية اجتماعية. يمكن القول: إن نظرية الاعتماد على وسائل الإعلام هي نظرية بيئية تنظر للمجتمع بوصف مركبا تسود بين أجزاءه ارتباطات ومن ثم تحاول تفسير تلك الارتباطات والعلاقات[١٠:ص ١٤٥].

وتنبثق أهمية استخدام ذلك المدخل من اعتماده على تحقيق الأطفال لأهداف محددة نتيجة استخدامه لمصادر المعلومات المتمثلة في الألعاب الإلكترونية، ومنها: الأهداف المعرفية، والوجدانية، والسلوكية، لذا يمثل هذا المدخل أساسا لفهم المتغيرات الخاصة بتأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل، ومن المفاهيم المهمة المفسرة لكثير

Journal of the University of Babylon for Humanities (JUBH) is licensed under a
Creative Commons Attribution 4.0 International License
Online ISSN: 2312-8135 Print ISSN: 1992-0652
www.journalofbabylon.com/index.php/JUBH Email: humjournal@uobabylon.edu.iq

من جوانب هذه الدراسة مفهوم الاعتماد، حيث يوضح هذا المفهوم أنماط استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، والتأثيرات المعرفية، والوجدانية، والسلوكية، واتجاهات الأمهات نحو استخدامها، ويعد تفسير ميلفين وروكتيش لاعتماد الجمهور على وسائل الإعلام مجالاً تطبيقياً متميزاً لتأثير الاعتماد على المواقع المتاحة على شبكة الإنترنت، إذ يفترضون قيام علاقة الاعتماد على دعامتين رئيستين تتمثلان في حاجة الجمهور إلى المعلومات التي تلبى حاجاته وتحقيق أهدافه، واعتبار نظام الإعلام نظام معلومات موظا لتلبية هذه الحاجات وتحقيق الأهداف[١١:ص ٢٥٧]، وتعد نظرية شاملة حيث تقدم نظرة كلية للعلاقة بين الاتصال والرأي العام، وتتجنب الأسئلة البسيطة عما إذا كانت وسائل الاتصال لها تأثير كبير على المجتمع، وأهم ما إضافته النظرية أن المجتمع يؤثر في وسائل الاتصال ، فالنظرية تعكس الميل العلمي السائد في العلوم الاجتماعية الحديثة للنظر إلى الحياة بوصفها منظومة مركبة من العناصر المتفاعلة، وليست مجرد نماذج منفصلة من الأسباب والنتائج[١٢:ص ١٧،١٨].

فالاتصال الرقمي في مجال نظرية الاعتماد لا يعد نظاماً للمعلومات فقط ؛ولكنه عديد من النظم الخاصة بفئات المستخدمين والزائرين وحزم المواقع وأهدافها التي تتفق مع أهداف المستخدمين والزائرين لتلك المواقع فالأفراد تعتمد على المواقع الإخبارية للحصول على المعلومات لمعرفة الأخبار الجارية، وخصوصا ًإذا كانت هذه المواقع أكثر مصداقية، إذ إن هناك ارتباطا إيجابيا بين المصداقية المدركة للإنترنت وبين الاعتماد على الإنترنت مصدرا للأخبار، فالأفراد يعتمدون على تلك المواقع الإخبارية لتحقيق أهدافهم المتنوعة في حياتهم اليومية كلما زادت ثقتهم في تلك المواقع، وتختلف درجات الاعتماد على مواقع الشبكة باختلاف الأهداف، والحاجات، وقدرتها على تحقيقها، فإن تأثيرات الاعتماد على هذه المواقع تختلف أيضاً باختلاف درجات الاعتماد على هذا الاتصال[١٣:ص ٢٥٩]، فمن ضمن الأسباب التي تدفع الأفراد للاعتماد على شبكة الإنترنت مصدرا رئيسا للأخبار والمعلومات السياسية المحلية والعالمية هو إمكانية استدعاء المعلومات في أي وقت من الشبكة، والفورية في نقل الأحداث المهمة التي تقع في المجتمع، والمتابعة المستمرة للأحداث والتحليلات المتعمقة للمعلومات التي تنشرها تلك المواقع، بالإضافة إلى إمكانات الإنترنت التي تتيحها للأفراد في التفاعل مع الأحداث والإدلاء بالرأي فيها[١٤:ص ٦٩-٧٢].

وتتصدر التأثيرات المعرفية المجالات الأخرى خاصة أن وفرة المعلومات تجعل المستخدم يتجاوز المشكلات الخاصة بعدم كفاية المعلومات والغموض الناتج عن ذلك، ولعل التأثيرات الوجدانية يمكن أن تتبلور بصفة خاصة في الرسائل التي يتبادلها الأفراد في فئة واحدة على مواقع الشبكة أو الاتصال بالغير، حيث تدعم هذه الرسائل مشاعر القلق والخوف، وهذا يمكن أن يظهر في أقات التوتر والأزمات، أما التأثيرات السلوكية فهي محصلة التأثيرات المعرفية والوجدانية، وتسهم في تأكيد الأدوار أو تجنبها أو الفعالية أو عدم الفاعلية نتيجة لتشكيل الاتجاهات التي ساهمت المعرفة والشعور في تكوينها أو التأثير فيها[١٣:ص ٣٠٨-٣١٠].

٤-٢ يقوم نموذج الاعتماد على عدة افتراضات، هي:

Journal of the University of Babylon for Humanities (JUBH) is licensed under a
Creative Commons Attribution 4.0 International License
Online ISSN: 2312-8135 Print ISSN: 1992-0652
www.journalofbabylon.com/index.php/JUBH Email: humjournal@uobabylon.edu.iq

1. وجود علاقة اعتماد متبادلة بين وسائل الإعلام، والمجتمع، والجمهور؛ وهي التي تحدد مباشرة كثير من التأثيرات التي تحدثها وسائل الإعلام في الجمهور والمجتمع.
2. درجة الاعتماد على وسائل الإعلام تقل في حالة وجود قنوات بديلة للحصول على المعلومات، وتزداد درجة اعتماد الجمهور على النظام الإعلامي برمته في حالة قلة قنوات الإعلام الأخرى [١٥:ص ١٩]..
3. تؤثر درجة استقرار النظام الاجتماعي وتوازنه على زيادة أو قلة درجة الاعتماد على معلومات وسائل الإعلام، وكلما زادت درجة عدم الاستقرار في المجتمع زاد الاعتماد الجماهيري على وسائل الإعلام [١٦:ص ١٧٥].
4. اعتماد الجمهور على معلومات وسائل الإعلام يزيد في المجتمعات التي تتطور فيها أنظمة وسائل الإعلام.
5. كلما زاد اعتماد الأفراد على وسائل الإعلام في الحصول على المعلومات زادت بالتالي التأثيرات المعرفية والوجدانية والسلوكية.
6. يختلف الجمهور في مستوى اعتماده على وسائل الإعلام باختلاف أهدافه ومصالحه، وتؤثر المتغيرات الديمغرافية على هذه العلاقة بشكل مؤثر [١٣:ص ٢٣٦].

٤-٣ أوجه الاستفادة من هذه النظرية في الدراسة الحالية: – الاستفادة من هذه النظرية بعدة جوانب بحثية تمثلت بـــ:

1. بناء صحيفة الاستقصاء المطبقة في البحث وصياغتها، من حيث تحديد محاور هذه الصحيفة وأسئلتها الرئيسية وفقاً للعناصر والفروض الأساسية لنظرية الاعتماد على وسائل الإعلام، كالمحور المتعلق (بمعدل تعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية، معدل التأثيرات المعرفية والوجدانية والسلوكية المتكونة، اتجاهات الأمهات نحو هذا الاستخدام).
2. صياغة الفروض العلمية للدراسة وبناء علاقات ارتباطية بين عدد من المتغيرات العلمية، مثل: العلاقة بين معدل متابعة.
3. معرفة معدل تعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية، ومدى تأثر الأطفال بمحتوى تلك الألعاب، وأوجه التأثيرات المعرفية والوجدانية والسلوكية المتكونة.

٤-٥ أسباب استخدام نظرية الاعتماد على وسائل الإعلام: توظيف هذه النظرية بمحاولة التعرف على دوافع وأهداف استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية وقد تأخذ هذه الأهداف أبعادا مختلفة منها البعد الذاتي أو الاجتماعي، بالإضافة إلى أنه قد ينتج عن الاعتماد على تلك الألعاب تأثيرات في مختلف الجوانب المعرفية، والوجدانية والسلوكية، لذا قامت هذه الدراسة بتوظيف تلك النظرية لمعرفة مدى اعتمادهم على الألعاب الإلكترونية مصدرا للترفيه، وأهداف استخدامهم لها وتأثيرها عليهن من النواحي النفسية والصحية والتعليمية من وجهة نظر الأمهات.

٤-٦ تعريف الألعاب الإلكترونية: هو نشاط منظم الهدف من اختياره وتوظيفه تحقيق أهداف محددة أهمها؛ التغلب على الصعوبة، واستمتاع الطفل أثناء اللعب، والتفاعل بإيجابية مع الكمبيوتر، وممارسة التفكير واتخاذ القرار السريع بنفسه، وتلعّم الصبر والمثابرة أو العنف والقتال، والتوصل إلى نتائج معززة [١٧:ص ٣٦].

Journal of the University of Babylon for Humanities (JUBH) is licensed under a
Creative Commons Attribution 4.0 International License
Online ISSN: 2312-8135 Print ISSN: 1992-0652
www.journalofbabylon.com/index.php/JUBH Email: humjournal@uobabylon.edu.iq

٤-٧. أنواع الألعاب الإلكترونية: تعتمد البرامج الإلكترونية كافة، وخاصة الألعاب على عناصر ومؤثرات ضوئية وصوتية تشد الصغار بشكل كبير وفعال نظراً لتمكنها من إخراج صور وألوان معينة قد لا يتمكن مخرجو السينما والتلفاز من تنفيذها، وتنقسم الألعاب الإلكترونية إلى أنواع هي:

1- ألعاب تعليمية تعتمد على قصة أو شخصية كرتونية: هذا النوع من الألعاب مفيد جدا للأطفال فهو يبدأ في تثقيفهم بثقافة سهلة وسلسة، وضمن هذا المجال تكون بعض البرامج باللغة العربية التي تدعم الثقافة العربية، وهذه البرامج يمكن أن يبدأ معها الطفل من سن الرابعة.

2- ألعاب فكرية (تقوية، وملاحظة، وتركيز): عملياً تعد هذه البرامج للصغار، ولكنها تشد الكبار أيضاً لأنها تقوي المخيلة وسرعة البديهة والذاكرة والنشاط الذهني ويبدأ بها الطفل من سن السابعة.

3- الألعاب التي تعتمد على إستراتيجيات حربية (تحتاج إلى وضع خطط): يعد هذا النوع من الألعاب -نوعاً ما- من المراحل المتقدمة التي تحتاج إلى نضج عقلي، ويبدأ بها من سن الحادي عشر، والمراهقة حتى الشباب وأكثر حيث تتدرج صعوبتها.

4- ألعاب تعتمد على صراع البقاء فقط: هذا النوع من الألعاب قد يكون عنيفاً وقد لا يكون عنيفًا، ولكنه يؤدي إلى تبلد الفكر إذ إنه يعتمد على صيد معين (طائرات- ومراكب فضائية) وهو يعتمد فقط على مبدأ تجميع أكبر عدد من النقاط. **[١٨:ص٤٠١-٤٤٥]**

٤-٨. الأثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية على الأطفال:

1- إثراء معرفة الطفل: إذا أحسن توظيف الألعاب الإلكترونية فإنها تقدم معلومات للطفل في قالب جميل، فيكتسب الكثير من المعارف والمعلومات الجديدة، مما يسهم في إثراء معرفته.

2- تساهم في تنمية مهارات الطفل كالابتكار والتخيل وحب الاستطلاع.

3- زرع السلوكيات الجيدة المرغوبة، كتعليم الطفل العناية الشخصية وطرق الوقاية من الأمراض والعادات الصحية.

4- أحيانا تساعد الألعاب الإلكترونية -أقصد هنا المفيد منها- على تنمية قدرات الطفل العقلية وتنشط ادراكه للألوان أو عناصر الحياة وتضيف إليه معلومات كثيرة يتعلمها بسرعه وتفتح أمام الطفل آفاقا إلى عوالم أخرى من الخيال المفيد الجديد على الأطفال عبر تجارب حياتية؛ لأنها تنقله إلى عوالم البحار والمحيطات وأنواع الأسماء والحيوانات والغابات والتفرقة بين الخير والشر وأحيانا تسلط الضوء على أجهزة جسم الانسان فيستطيع الطفل التعرف عليها وهذا يُكسِب الطفل المعرفة ومعلومات مهمة ومتقدمة في مراحل مبكرة. **[١٩:ص١٥٥-٢١٢].**

٤-٩. الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال:

1- نشر القيم الأخلاقية الغربية: فتبدو الألعاب الإلكترونية المستوردة من الغرب بأنها مسلية وبريئة بالظاهر، ولكنها تعكس منظومة قيمية كاملة.

Journal of the University of Babylon for Humanities (JUBH) is licensed under a
Creative Commons Attribution 4.0 International License
Online ISSN: 2312-8135 Print ISSN: 1992-0652
www.journalofbabylon.com/index.php/JUBH Email: humjournal@uobabylon.edu.iq

2- التربية السطحية: فهي تربي الأطفال على السطحية في التفكير، وإضاعة الوقت وعدم الاستفادة منه، وليس لديهم أهداف لكونهم غير مدركين لما هو مهم فتجد الأطفال لا يعرفون ما يريدون ويتأثرون بالآخرين ويسيطرون عليهم.

3- تأخير النمو اللغوي لدى الطفل: بالرغم مما ذكرناه سابقا من إيجابيات إلا أن بعض الباحثين يرون أن الألعاب الإلكترونية تؤخر عملية النطق، بسبب ضعف الاتصال بين الطفل ومن حوله فيؤدي إلى ثقل اللسان أو التأتأة.

4- تأثيرها على النمو الاجتماعي: تقلص الألعاب الإلكترونية التفاعل الاجتماعي بين أفراد الأسرة فيتوقفون عن التخاطب والتفاعل معا. إن استجابة الطفل بشكل كبير مع ما يشاهده من لقطات تحوي على مشاهد العنف والجريمة ويصبح لديه القدرة على تقليد أبطال اللعبة المعروضة مما يؤدي به بالنهاية إلى الانحراف.

5- الأثر الانفعالي النفسي: الخوف بالحدود الطبيعية لا بأس منه، بل له تأثير إيجابي لكونه يدفع الشخص الخائف إلى الهرب من الموقف الذي أثار الخوف عنده حتى يزول التوتر، ولكن كثرة تعرض الطفل لمثل هذه المشاهد يجعل منه عرضة للقلق، والخوف؛ لصغر سنه وعدم نضجه، مما يجعله لا يفرّق بشكل محدد بين الواقع والخيال، وبين ما هو خطر حقيقي وما هو وهم.

6- وثبت أيضا أن لدى الأطفال المدمنين على الألعاب الإلكترونية ردود فعل بطيئة بالشدائد والحوادث، فعند سماعهم صراخا قريبا منهم أو طرق الباب أو النداء بصوت عال، فهذه الأمور لا تؤثر فيهم؛ لأنهم اعتادوا على مشاهدة أحداث شبيهة بها، فيصبحون بطيئي الاستجابة؛ لأن فكرهم وعقلهم مشغول بالسرحان والتفكير.

7- تأثيرها على الجانب التحصيلي: في تقرير لمنظمة اليونسكو، أوضحت أن انشغال فكر الطفل بالإثارة، تجعل لا مجال له لاستيعاب المعلومات التي يتلقاها بالمدرسة، فيشعر بقصور الكتب وعجزها عن جذبه إليها مما يؤدي إلى كراهية المدرسة والكتاب. **[٢٠:ص ٤٠١-٤٤٥]**

٤-١٠. الأمن السري: هو الأمن الشامل لجميع جوانب حياة الأسرة المادية والمعنوية أي يشمل أمن الأسرة في جميع الجوانب الحياتية والنفسية والمعيشية والصحية والثقافية، وان تمارس حققها في أمن وأمان وهذ الجوانب تشكل منظومة متكاملة لأمن الأسرة فأمن الأسرة عملية ديناميكية مستمرة. [٢١:ص ١٧١]

٤-١١. مهددات الأمن الأسري: هي مجموعة من المتغيرات ومحاولات التجديد، تمثل أقصى درجات الخطورة على بناء الأسرة وعلى وظائفها وعلى وظيفتها في المجتمع، سواء الوظيفة النفسية أو الإنجابية أو التربوية، أو الأمنية أو المادية فضلاً عن الوظائف الأخرى لها كالوظائف الاقتصادية والسياسية[٢٢:ص ١٦٦]، **وتتمثل أهم المهددات بما يلي:**

1. **مواجهة سلبيات مواقع التواصل الاجتماعي: قدرة** رب الأسرة على مواجهة الاستخدام السيّء والمبالغ فيه من جميع أفراد الأسرة لمواقع التواصل الاجتماعي وعدم ترشيد استخدامها وقضاء أغلب الوقت معهم في الحديث وتبادل الآراء وحل المشكلات الخاصة بهم مما يؤثر عل الأمن الأسري.

Journal of the University of Babylon for Humanities (JUBH) is licensed under a
Creative Commons Attribution 4.0 International License
Online ISSN: 2312-8135 Print ISSN: 1992-0652
www.journalofbabylon.com/index.php/JUBH Email: humjournal@uobabylon.edu.iq

2. **مواجهة ضعف الروابط الأسرية:** قدرة ربة الأسرة عل مراجعة نقص وقلة التفاعل بين أفراد الأسرة وتخليهم عن التزاماتهم الأسرية وندرة اجتماعهم وتبادل مشاعرهم واحتكاكهم ببعضهم البعض فيكون كل فرد مشغول بشؤونه الخاصة ولا يهتم بالآخر أو يقف الى جانبه مما يؤثر على الأمن الأسري.
3. **مواجهة العنف الأسري:** قدرة رب الأسرة على مواجهة أي سلوك يصدر عن أحد أفراد الأسرة بشكل مباشر أو غير مباشر، بقصد الحاق الأذى الجسدي أو النفسي بأحد أفراد الأسرة أو قهرهم أو اخضاعهم بصورة لا تتفق مع حريتهم وإرادتهم الشخصية مما يؤثر على الأمن الأسري [٢٢:ص ٤٢٨-٤٢٩].

5. إجراءات الصدق والثبات:

٥-١. التعريفات الإجرائية للدراسة: تعد المفاهيم من الوحدات الأساسية للبحوث، فهي عناصر محورية في الدراسات كلها مهما اختلفت أهدافها وأنواعها، وتعني مجموعة من الاصطلاحات محملة بالمعاني والدلالات، فهي تمثل إيجازاً واختصاراً لمجموعة من المدلولات التي يمكن تفصيلها في مجموعة الكلمات أو الجمل، وتسمى تعريفات إجرائية؛ لأنها تكون عناصر وأدوات أساسية يستعين بها الباحث ويوظفها في نطاق الإجراء التنفيذي للدراسة، حيث يعد تحديد المفاهيم والمصطلحات العلمية أمراً ضرورياً في البحث العلمي، ولذا قامت الباحثة بتحديد عدد من المفاهيم المستخدمة في البحث نظراً لما لها من أهمية في ضبط وتحديد المفاهيم، فهي تعد من المراحل المهمة في الدراسة، واستخدام عدد من المفاهيم والمصطلحات في الدراسة، نقدمها بشكل مختصر بما يأتي:

أثر: الأثر الناجم عن الاعتماد المتزايد على الألعاب الإلكترونية والتعرض لها بشكل مستمر.

الألعاب الإلكترونية: الألعاب المتاحة على شبكة الانترنت والتي تستهدف قضاء وقت أطول وشد الأطفال لها.

الأطفال: الذين تتراوح أعمارهم ما بين ٥ سنوات حتى ١٥ سنة.

٥-٢ إجراءات الصدق: ويعني أن الأداة أو الاختبار يبدو بوضوح على أنه يقيس الموضوع الذي صممت لقياسه، وأن مضمون الأداة يتفق تماماً مع الغرض الذي أعدت له، وقد قِيس صدق الأداة بما يلي:

- فحص بالغ الدقة لأداة جمع البيانات من حيث المحتوى والصياغة اللغوية، بحيث تكون لغة البنود/ الأسئلة ومحتواها والاستجابات عليها تبدو أنها تقيس الموضوع المراد قياسه، وتكون مقبولة وواضحة للمتخصصين والمفحوصين على السواء.
- عرض الاستمارة على عدد من المحكمين المتخصصين ذوي الصلة بالمشكلة البحثية من أساتذة الجامعات للتأكد من أن أسئلة الاستبيان تحقق أهداف الدراسة، وأنها تقيس ما أعدت لقياسه بالفعل، والتأكد من صدقها وصلاحيتها.
- تعديل بعض الأسئلة بالحذف والإضافة طبقاً لآراء بعض السادة المحكمين، ثم صياغة استمارة الاستبيان في صورتها النهائية، وقام الباحث بإجراء التعديلات والتغيرات اللازمة تبعاً لملاحظاتهم لتكون الاستمارة قابلة للتطبيق.

Journal of the University of Babylon for Humanities (JUBH) is licensed under a
Creative Commons Attribution 4.0 International License
Online ISSN: 2312-8135 Print ISSN: 1992-0652
www.journalofbabylon.com/index.php/JUBH Email: humjournal@uobabylon.edu.iq

٥-٣. إجراءات الثبات: قام الباحث بإعادة تطبيق الاستبيان على (٢٠) مفردة تمثل ١٠% من إجمالي عينة الدراسة، وأظهر هذا الإجراء درجة عالية من الاتفاق في النتائج بين المبحوثين، وبلغ معامل الثبات (.87) وهي قيمة عالية تظهر ثبات الاستبيان وصلاحيته للقياس.

٥-٤. المقاييس الإحصائية المستخدمة في معالجة البيانات: المراجعة الميدانية لصحيفة الاستبيان ثم ترميز الإجابات وإدخالها الحاسب الآلي عبر برنامج SPSS الإحصائي وتم تحليل البيانات باستخدام الأساليب الإحصائية التالية:

أ- التكرارات والنسب البسيطة. ب- اختبار T.Test لحساب الفروق بين متوسطات مجموعتين.

ج- تحليل التباين أحادي الاتجاه One way Anova لحساب دلالة الفروق بين المجموعات.

د- المتوسط الحسابي. هـ- الانحراف المعياري.

5-5 **مستوى الدلالة المعتمد في هذه الدراسة:** اعتمدت الدراسة على مستوى دلالة يبلغ ٠,٠٥، لاعتبار الفروق ذات دلالة إحصائية من عدمه، وبمن ثم قبول نتائج الاختبارات الإحصائية عند درجة ثقة ٩٥% فأكثر، أي عند مستوى معنوية ٠,٠٥ فأقل.

6.نتائج الدراسة:

جدول (١): خصائص عينة الدراسة من حيث النوع للأطفال اللذين شاركت أمهاتهم في الإجابة على الاستبانة

المتغير		العدد	النسبة المئوية	المجموع	النسبة المئوية
النوع	ذكر	190	60.3	315	%100.0
	أنثى	125	39.7		

جدول رقم (٢): ترتيب الطفل بين أخوته

		النوع		الإجمالي	المتوسط الحسابيmean	الانحراف المعياري
		ذكور	إناث			
الأول	ك	67	50	117	2.6571	1.66547
	%	35.3%	40.0%	37.1%		
الثاني	ك	32	18	50		
	%	16.8%	14.4%	15.9%		
الثالث	ك	39	18	57		
	%	20.5%	14.4%	18.1%		
الرابع	ك	17	11	28		
	%	8.9%	8.8%	8.9%		
الخامس	ك	24	17	41		
	%	12.6%	13.6%	13.0%		
السادس	ك	11	11	22		
	%	5.8%	8.8%	7.0%		

Journal of the University of Babylon for Humanities (JUBH) is licensed under a
Creative Commons Attribution 4.0 International License
Online ISSN: 2312-8135 Print ISSN: 1992-0652
www.journalofbabylon.com/index.php/JUBH Email: humjournal@uobabylon.edu.iq

الإجمالي	ك	190	125	315		
	%	60.3%	39.7%	100.0%		
قيمة كا٢= 3.337[a] درجات الحرية= 5 معامل فاي.Phi= 103						
مستوى المعنوية =.648 الدلالة = غير دالة						

تُشير نتائج الجدول أعلاه أن نسبة الأطفال محل الدراسة تتجه نحو الطفل الأول من الذكور والإناث، إذ بلغ ١١٧ مفردة، بينما يُشير المتوسط الحسابي بقيمة٢,٦٥٧١ إلى الطفل الثالث في الترتيب بين أخوته بانحراف معياري قدره ١,٦٦٥٤٧، فيما تشير كا٢ ومستوى المعنوية بأنه غير دال على ترتيب محدد للطفل بين اخوته

جدول (٣): خصائص عينة الدراسة من حيث التعليم

		النوع		الإجمالي	المتوسط الحسابي mean	الانحراف المعياري
		ذكور	إناث			
حكومي	ك	131	83	214	1.4698	.74111
	%	68.9%	66.4%	67.9%		
خاص	ك	31	23	54		
	%	16.3%	18.4%	17.1%		
أهلي	ك	28	19	47		
	%	14.7%	15.2%	14.9%		
الإجمالي	ك	190	125	315		
	%	60.3%	39.7%	100.0%		
قيمة كا٢=.274a درجات الحرية= 2 معامل فاي Phi.029=						
مستوى المعنوية =.872 الدلالة = غير دالة						

يشير المتوسط الحسابي١,٤٦٩٨ إلى التعليم الحكومي أكثر من التعليم الأهلي والأجنبي بانحراف معياري ٧٤١١١ بواقع ٢١٤ مفردة، يليه التعليم الخاص ثم الأجنبي، بينما تشير كا٢ ومستوى المعنوية إلى عدم الدلالة حول خصائص التعليم.

جدول (٤): مدى مداومة الأطفال في الجلوس على الأجهزة الإلكترونية المختلفة

		النوع		الإجمالي	المتوسط الحسابيmean	الانحراف المعياري
		ذكور	إناث			
نعم	ك	96	41	137	2.2794	.71698
	%	50.5%	32.8%	43.5%		
إلى حد ما	ك	70	59	129		
	%	36.8%	47.2%	41.0%		
لا	ك	24	25	49		
	%	12.6%	20.0%	15.6%		

Journal of the University of Babylon for Humanities (JUBH) is licensed under a
Creative Commons Attribution 4.0 International License
Online ISSN: 2312-8135 Print ISSN: 1992-0652
www.journalofbabylon.com/index.php/JUBH Email: humjournal@uobabylon.edu.iq

الإجمالي	ك	190	125	315		
	%	60.3%	39.7%	100.0%		
قيمة كا٢= 10.054[a] درجات الحرية= 2 معامل فاي Phi=.179						
مستوى المعنوية =.007 الدلالة = دالة						

تشير بيانات الجدول إلى مدى مداومة الأطفال الجلوس على الأجهزة الإلكترونية المختلفة، إذ جاءت الإجابة بنعم أولا بنسبة بلغت ٤٣,٥% وكان الذكور أكثر من الإناث في الاستخدام للأجهزة المختلفة، وجاء ثانيا إلى حد ما بنسبة بلغت ٤١%، بينما جاء عدم المداومة في المرتبة الأخيرة بنسبة ١٥,٦% ، ويشير المتوسط الحسابي ٢,٢٧٩٤ إلى الوضع "إلى حد ما" بانحراف معياري .٧١٦٩٨، وهذه النتائج على مداومة الأطفال –سواء كانوا ذكورا أو إناثا– على الجلوس بصفة دائمة على الأجهزة الإلكترونية، تُشير إلى أن هناك دلالة على استخدام الأطفال بشكل كبير للأجهزة الإلكترونية المختلفة.

جدول (٥): أكثر الألعاب الإلكترونية التي يهتم بها الأطفال

		النوع		الإجمالي	المتوسط الحسابي mean	الانحراف المعياري
		ذكور	إناث			
ألعاب الجوال	ك	96	112	208	1.3492	.49708
	%	50.5%	89.6%	66.0%		
البلايستيشن	ك	92	12	104		
	%	48.4%	9.6%	33.0%		
الإكس بوكس	ك	2	1	3		
	%	1.1%	0.8%	1.0%		
الإجمالي	ك	190	125	315		
	%	60.3%	39.7%	100.0%		
قيمة كا٢= 51.900[a] درجات الحرية= 2 معامل فاي Phi=.406						
مستوى المعنوية =.000 الدلالة = دالة						

تشير بيانات الجدول إلى أن أكثر الألعاب الإلكترونية التي يهتم بها الأطفال هي ألعاب الجوال بالمركز الأول بنسبة بلغت ٦٦%، وبعدد ٢٠٨ مفردة كانت نسبة الإناث فيها أعلى من الذكور، وجاء في المرتبة الثانية البلايستيشن بنسبة بلغت ٣٣%، كانت فيها الذكور أعلى بنسبة ٤٨,٤% عن الإناث التي بلغت ٩,٦%، بينما جاء استخدام ألعاب الاكس بوكس في المرتبة الأخيرة بنسبة ١% وتقارب العدد بين الذكور والإناث في الاستخدام بنسب ضئيلة لا تُذكر، ويُفيد التحليل أن المتوسط يُشير إلى استخدام ألعاب الجوال بكثرة بين الأطفال مقارنة بالبلايستيشن والاكس بوكس، عند نسبة معنوية صفر.

Journal of the University of Babylon for Humanities (JUBH) is licensed under a
Creative Commons Attribution 4.0 International License
Online ISSN: 2312-8135 Print ISSN: 1992-0652
www.journalofbabylon.com/index.php/JUBH Email: humjournal@uobabylon.edu.iq

جدول (٦):نوعية الألعاب التي يلعبها الأطفال

		النوع		الإجمالي	Chi-Square كا٢	معامل فاي phi	مستوى المعنوية Sig	الدلالة عند درجة حرية= ١
		ذكور ن= ١٩٠	إناث ن= ١٢٥					
تعليمية	ك	30	64	94	45.156[a]	.379	.000	دالة
	%	15.8%	51.2%	29.8%				
مغامرات	ك	113	69	182	.564[a]	-.042	.452	غير دالة
	%	59.5%	55.2%	57.8%				
أكشن	ك	94	19	113	38.500[a]	-.350	.000	دالة
	%	49.5%	15.2%	35.9%				
رعب	ك	15	6	21	1.161[a]	-.061	.281	غير دالة
	%	7.9%	4.8%	6.7%				
ألغاز	ك	14	23	37	8.851[a]	.168	.003	دالة
	%	7.4%	18.4%	11.7%				

تشير بيانات الجدول إلى نوعية الألعاب التي يلعبها الأطفال عينة الدراسة، إذ جاءت ألعاب المغامرات أولا بنسبة ٥٧,٨%، وكانت فئة الذكور هي الأعلى لاستخدام ألعاب المغامرات بنسبة ٥٩,٥%، وجاءت ثانيا ألعاب الأكشن بنسبة ٣٥,٩%، وكانت فئة الذكور هي الأعلى استخداماً بنسبة ٤٩,٥% وجاءت ثالثا الألعاب التعليمية بنسبة ٢٩,٨%، وكانت فئة الإناث الأعلى استخداماً بنسبة ٥١,٢%، وجاءت الألغاز رابعا بنسبة ١١,٧%، وكانت فئة الإناث الأعلى استخداماً بنسبة ١٨,٤% بينما جاء استخدام ألعاب الرعب آخِرا بنسبة ٦,٧% وكانت فئة الذكور الأعلى استخداماً بنسبة ٧,٩%.

جدول (٧): المدة التي يستغرقها الطفل في اللعب على الإلكترونيات

		النوع		الإجمالي	المتوسط الحسابيmean	الانحراف المعياري
		ذكور	إناث			
ساعة	ك	38	45	83	2.0825	.77758
	%	20.0%	36.0%	26.3%		
ساعتين	ك	73	50	123		
	%	38.4%	40.0%	39.0%		

Journal of the University of Babylon for Humanities (JUBH) is licensed under a
Creative Commons Attribution 4.0 International License
Online ISSN: 2312-8135 Print ISSN: 1992-0652
www.journalofbabylon.com/index.php/JUBH Email: humjournal@uobabylon.edu.iq

طوال اليوم	ك	79	30	109		
	%	41.6%	24.0%	34.6%		
الإجمالي	ك	190	125	315		
	%	60.3%	39.7%	100.0%		
قيمة كا٢=14.107[a] درجات الحرية= 2 معامل فاي Phi.212=						
مستوى المعنوية = .001 الدلالة = دالة						

تشير بيانات الجدول المدة التي يستغرقها الطفل للعب على الإلكترونيات إلى ساعتين في المقدمة بنسبة ٣٩%، وبمتوسط حسابي قدره ٢,٠٨٢٥وبانحراف معياري .٧٧٧٥٨، في ما جاء طوال اليوم بنسبة ٣٤,٤%، وجاء في المرتبة الثالثة ساعة بنسبة ٢٦,٣%، بينما ظهر تقارب بين الاستمرار في اللعب لساعتين وعلى مدار اليوم بفارق ٤,٤%، وكانت نسبة مكوث الذكور طوال اليوم أعلى من الإناث.

جدول رقم (٨): مدى مشاهدة الطفل لقنوات YouTube التي تُعرف عن الألعاب الإلكترونية

		الإجمالي	النوع		الانحراف المعياري	المتوسط الحسابيmean
			إناث	ذكور		
نعم	ك	194	69	125	.80672	2.4127
	%	61.6%	55.2%	65.8%		
إلى حد ما	ك	57	25	32		
	%	18.1%	20.0%	16.8%		
لا	ك	64	31	33		
	%	20.3%	24.8%	17.4%		
الإجمالي	ك	315	125	190		
	%	100.0%	39.7%	60.3%		
قيمة كا٢= 3.838[a] درجات الحرية= 2 معامل فاي Phi.110=						
مستوى المعنوية =.147 الدلالة = غير دالة						

تشير بيانات الجدول إلى مدى مشاهدة الطفل لقنوات YouTube التي تُعرِّف بالألعاب الإلكترونية، جاء في المقدمة الإجابة بنعم يشاهد هذه القنوات بنسبة ٦١,٦% وبمتوسط حسابي ٢,٤١٢٧ وانحراف معياري قدره ٠,٨٠٦٧٢، وجاءت الإجابة بلا بنسبة ٢٠,٣%، وجاءت ثالثا إلى حد ما بنسبة ١٨,١%، ومن ثم يفيد الجدول أن نسبة مشاهدة الذكور لليوتيوب في التعرف على الألعاب أعلى من الإناث.

Journal of the University of Babylon for Humanities (JUBH) is licensed under a
Creative Commons Attribution 4.0 International License
Online ISSN: 2312-8135 Print ISSN: 1992-0652
www.journalofbabylon.com/index.php/JUBH Email: humjournal@uobabylon.edu.iq

جدول (٩): يوضح مدى ممارسة الأطفال للألعاب الأخرى أم يكتفي بالألعاب الإلكترونية

		النوع		الإجمالي	المتوسط الحسابي mean	الانحراف المعياري
		ذكور	إناث			
نعم	ك	105	76	181	2.4540	.70051
	%	55.3%	60.8%	57.5%		
أحيانا	ك	63	33	96		
	%	33.2%	26.4%	30.5%		
لا	ك	22	16	38		
	%	11.6%	12.8%	12.1%		
الإجمالي	ك	190	125	315		
	%	60.3%	39.7%	100.0%		

قيمة كا٢=[a]1.625 درجات الحرية= 2 معامل فاي .Phi=072
مستوى المعنوية = .444 الدلالة = غير دالة

تشير بيانات الجدول مدى ممارسة الأطفال للألعاب الأخرى أم الاكتفاء بالألعاب الإلكترونية، جاء في المقدمة الإجابة بنعم يمارس ألعاب أخرى بنسبة ٥٧,٥% وبمتوسط حسابي ٢,٤٥٤٠ وانحراف معياري ٠,٧٠٠٥١، وجاءت الإجابة بـــ(أحيانا) بنسبة ٣٠,٥%، وجاءت ثالثا (لا يمارس ألعاب أخرى) بنسبة ١٢,١%، ولم تكن الفروق كبيرة بين مدى ممارسة الأطفال سواء الذكور أو الإناث للألعاب الأخرى.

جدول (١٠): يوضح مدى تركيز الطفل علي لعبة واحدة دون الأخرى أيا كان عدد الألعاب لديه

		النوع		الإجمالي	المتوسط الحسابي mean	الانحراف المعياري
		ذكور	إناث			
نعم	ك	67	24	91	1.8349	.84728
	%	35.3%	19.2%	28.9%		
إلى حد ما	ك	50	31	81		
	%	26.3%	24.8%	25.7%		
لا	ك	73	70	143		
	%	38.4%	56.0%	45.4%		

Journal of the University of Babylon for Humanities (JUBH) is licensed under a
Creative Commons Attribution 4.0 International License
Online ISSN: 2312-8135 Print ISSN: 1992-0652
www.journalofbabylon.com/index.php/JUBH Email: humjournal@uobabylon.edu.iq

الإجمالي	ك	190	125	315		
	%	60.3%	39.7%	100.0%		
قيمة كا٢= 11.934[a] درجات الحرية= 2 معامل فاي Phi.=195						
مستوى المعنوية =.003 الدلالة = دالة						

تشير بيانات الجدول إلى مدى تركيز الطفل علي لعبة واحدة دون الأخرى أيًا كان عدد الألعاب لديه، يُشير المتوسط الحسابي إلى "إلى حدا ما" بواقع ١,٨٣٤٩ وانحراف معياري مقداره ٠,٨٤٧٢٨، إلا أن الإجابة بلا جاءت بنسبة ٤٥,٤%، وجاءت الإجابة نعم بنسبة ٢٨,٩%، وجاءت ثالثا إلى حد ما بنسبة ٢٥,٧%، ومن ثم فإن الطفل إلى حد ما يركز على لعبة واحدة دون الألعاب الأخرى مهما تعددت لديه

جدول رقم (١١): مدى متابعة الأطفال أثناء اللعب

		النوع		الإجمالي	المتوسط الحسابي mean	الانحراف المعياري
		ذكور	إناث			
نعم	ك	64	62	126	2.2381	.71192
	%	33.7%	49.6%	40.0%		
إلى حد ما	ك	93	45	138		
	%	48.9%	36.0%	43.8%		
لا	ك	33	18	51		
	%	17.4%	14.4%	16.2%		
الإجمالي	ك	190	125	315		
	%	60.3%	39.7%	100.0%		
قيمة كا٢= 8.070[a] درجات الحرية= 2 معامل فاي Phi.=160						
مستوى المعنوية = .018 الدلالة = دالة						

تشير بيانات الجدول إلى مدى متابعة الأمهات للأطفال أثناء اللعب، يُشير المتوسط الحسابي إلى المتابعة إلى حدا ما بمقدار ٢,٢٣٨١ وبانحراف معياري ٠,٧١١٩٢، وطبقا للنسب الواردة بالجدول جاءت الإجابة إلى حد ما بنسبة ٤٣,٨%، وجاءت الإجابة نعم بنسبة ٤٠%، وجاءت ثالثا لا اتابع بنسبة ١٦,٢%، وهذا يُشير إلى أن متابعة الأمهات ليست بالقدر الكافي للأبناء أثناء اللعب.

جدول (١٢): ينتابك الشعور بالقلق وتغضبين نتيجة تعلق طفلك بتلك الألعاب

		النوع		الإجمالي	المتوسط الحسابيmean	الانحراف المعياري
		ذكور	إناث			
نعم	ك	143	68	211	2.5714	.66568
	%	75.3%	54.4%	67.0%		
إلى حد ما	ك	35	38	73		
	%	18.4%	30.4%	23.2%		
لا	ك	12	19	31		

Journal of the University of Babylon for Humanities (JUBH) is licensed under a
Creative Commons Attribution 4.0 International License
Online ISSN: 2312-8135 Print ISSN: 1992-0652
www.journalofbabylon.com/index.php/JUBH Email: humjournal@uobabylon.edu.iq

	%	6.3%	15.2%	9.8%		
الإجمالي	ك	190	125	315		
	%	60.3%	39.7%	100.0%		
قيمة كا٢= 15.615[a] درجات الحرية= 2 معامل فاي Phi.=223						
مستوى المعنوية =.000 الدلالة = دالة						

تشير بيانات الجدول ينتابك الشعور بالقلق وتغضبين نتيجة تعلق طفلك بتلك الألعاب، جاء في المتوسط الحسابي ٢,٥٧١٤ وانحراف معياري ٠,٦٦٥٦٨ يُشير إلى نعم بفارق مرتفع ونسبة ٦٧% لأفراد العينة موضع الدراسة، وجاءت الإجابة إلى حد ما بنسبة ٢٣,٢%، وجاءت ثالثا لا أشعر بالقلق بنسبة ٩,٨%، وهذا يؤكد شعور الأمهات على أبنائهن سواء كانوا ذكورا أو إناثاً بالقلق والغضب من تعلق أطفالهن بالألعاب الإلكترونية.

جدول (١٣): يوضح مدى منع الأمهات للأطفال من اللعب بالألعاب الإلكترونية

		النوع		الإجمالي	المتوسط الحسابيmean	الانحراف المعياري
		ذكور	إناث			
نعم	ك	118	67	185	2.5111	.63525
	%	62.1%	53.6%	58.7%		
إلى حد ما	ك	59	47	106		
	%	31.1%	37.6%	33.7%		
لا	ك	13	11	24		
	%	6.8%	8.8%	7.6%		
الإجمالي	ك	190	125	315		
	%	60.3%	39.7%	100.0%		
قيمة كا٢=2.269[a] درجات الحرية= 2 معامل فاي Phi.=085						
مستوى المعنوية =.322 الدلالة = غير دالة						

تشير بيانات الجدول إلى مدى منع الأمهات الأطفال من اللعب بالألعاب الإلكترونية، إلى نعم بمتوسط حسابي ٢,٥١١١ وبانحراف معياري قدره ٠,٦٣٥٢٦، ومنع الأطفال من اللعب بالألعاب الإلكترونية بنسبة ٥٨,٧%، وجاءت الإجابة إلى حد ما بنسبة ٣٣,٧%، وجاءت ثالثا لا بنسبة ٧,٦%، وهذا يؤكد مدى الخوف الذي ينتاب الأمهات من لعب الأطفال بالألعاب الإلكترونية ومحاولة منعهم من ممارسة الألعاب الإلكترونية.

جدول (١٤): يوضح مدى شغف جميع أفراد الأسرة بالألعاب الإلكترونية

		النوع		الإجمالي	المتوسط الحسابيmean	الانحراف المعياري
		ذكور	إناث			
نعم	ك	39	40	79	1.8381	.79957
	%	20.5%	32.0%	25.1%		
إلى حد ما	ك	64	42	106		
	%	33.7%	33.6%	33.7%		
لا	ك	87	43	130		

Journal of the University of Babylon for Humanities (JUBH) is licensed under a
Creative Commons Attribution 4.0 International License
Online ISSN: 2312-8135 Print ISSN: 1992-0652
www.journalofbabylon.com/index.php/JUBH Email: humjournal@uobabylon.edu.iq

	%	45.8%	34.4%	41.3%		
الإجمالي	ك	190	125	315		
	%	60.3%	39.7%	100.0%		
قيمة كا٢= 6.328[a] درجات الحرية= 2 معامل فاي Phi=.142						
مستوى المعنوية =.042 الدلالة = دالة						

تشير بيانات الجدول إلى مدى شغف جميع أفراد الأسرة بالألعاب الإلكترونية، يُشير المتوسط الحسابي إلى أن شغف جميع أفراد الأسرة بالألعاب الإلكترونية إلى حدا ما بمتوسط حسابي ١,٨٣٨١ وانحراف معياري ٠,٧٩٩٥٧، بينما تُفيد نسب الجدول أن نسبة عدم الشغف للعب بالألعاب الإلكترونية ٤١,٣%، ونسبة الاختيار إلى حد ما ٣٣,٧%، وجاءت ثالثا نعم وجود شغف لدى جميع أفراد الأسرة اللعب بالألعاب الإلكترونية بنسبة ٢٥,١%، وهذا يؤكد وجود شغف إلى حد ما لدى جميع أفراد الأسرة للعب بالألعاب الإلكترونية.

جدول (١٥): تأثير تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية على حياتهم اليومية

		النوع		الإجمالي	المتوسط الحسابيmean	الانحراف المعياري
		ذكور	إناث			
سلبا	ك	63	29	92	2.3206	.89694
	%	33.2%	23.2%	29.2%		
إيجابا	ك	15	15	30		
	%	7.9%	12.0%	9.5%		
سلبا وإيجابا	ك	112	81	193		
	%	58.9%	64.8%	61.3%		
الإجمالي	ك	190	125	315		
	%	60.3%	39.7%	100.0%		
قيمة كا٢= 4.316[a] درجات الحرية= 2 معامل فاي Phi= .117						
مستوى المعنوية = .116 الدلالة = غير دالة						

تشير بيانات الجدول إلى تأثير تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية على حياتهم اليومية، جاء في المقدمة أن هناك تأثيرات سلبا وإيجابا لهذه الألعاب على حياة الأطفال بنسبة ٦١,٣%، وجاءت الإجابة بأن هناك تأثيرات سلبية نتيجة تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية على حياتهم اليومية بنسبة ٢٩,٢%، وجاءت ثالثا التأثيرات الإيجابية بنسبة ٩,٥%، ويشير متوسط النتائج إلى التأثيرات الإيجابية لهذه الألعاب علي حياة الأطفال.

Journal of the University of Babylon for Humanities (JUBH) is licensed under a
Creative Commons Attribution 4.0 International License
Online ISSN: 2312-8135 Print ISSN: 1992-0652
www.journalofbabylon.com/index.php/JUBH Email: humjournal@uobabylon.edu.iq

جدول (١٦): التأثيرات السلبية لتعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية على حياتهم اليومية

		النوع		الإجمالي	المتوسط الحسابي mean	الانحراف المعياري
		ذكور	إناث			
يتعامل مع الاخرين بعنف	ك	62	27	89	2.5861	1.46808
	%	36.5%	26.2%	32.6%		
يميل للانطوائية	ك	27	24	51		
	%	15.9%	23.3%	18.7%		
يؤخر فرصة تحصيله الدراسي	ك	48	24	72		
	%	28.2%	23.3%	26.4%		
تنتابه حالات قلق وصرع	ك	4	2	6		
	%	2.4%	1.9%	2.2%		
جميع ما سبق	ك	29	26	55		
	%	17.1%	25.2%	20.1%		
الإجمالي	ك	170	103	273		
	%	60.3%	39.7%	100.0%		
قيمة كا٢= 6.733[a] درجات الحرية= 4 **معامل فاي Phi=** 157						
مستوى المعنوية =151. الدلالة =. **غير دالة**						

تشير بيانات الجدول إلى التأثيرات السلبية نتيجة تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية على حياتهم اليومية، إذ جاء في المقدمة تعامل الأطفال مع الآخرين بعنف بنسبة ٣٢,٦%، وجاءت الإجابة بأن يؤخر فرصة تحصيله الدراسي بالمرتبة الثانية بنسبة ٢٦,٤%، وجاءت ثالثا جميع السلبيات بنسبة ٢٠,١%، وجاءت الانطوائية رابعا بنسبة ١٨,٧%، وجاءت أخيرا أن الأطفال تنتابهم حالات قلق وصرع بنسبة ٢,٢%، وأن الذكور أعلى من الإناث في

Journal of the University of Babylon for Humanities (JUBH) is licensed under a
Creative Commons Attribution 4.0 International License
Online ISSN: 2312-8135 Print ISSN: 1992-0652
www.journalofbabylon.com/index.php/JUBH Email: humjournal@uobabylon.edu.iq

التأثر السلبي في أغلب الجوانب، ويشير متوسط النتائج إلى أن الطفل دائما ما يؤخر فرصة تحصيله الدراسي نتيجة لعبة للألعاب الإلكترونية.

جدول (١٧): التأثيرات الإيجابية لتعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية على حياتهم اليومية

		النوع		الإجمالي	المتوسط الحسابي mean	الانحراف المعياري
		ذكور	إناث			
ينمي قدراته العقلية	ك	38	35	73	2.7805	1.61390
	%	27.1%	33.0%	29.7%		
تعطيه الشجاعة والقدرة على المواجهة	ك	38	24	62		
	%	27.1%	22.6%	25.2%		
ينمي الوظائف الحركية	ك	20	8	28		
	%	14.3%	7.5%	11.4%		
يزيد فرصة تحصيله الدراسي	ك	6	6	12		
	%	4.3%	5.7%	4.9%		
جميع ما سبق	ك	38	33	71		
	%	27.1%	31.1%	28.9%		
الإجمالي	ك	140	106	246		
	%	60.3%	39.7%	100.0%		
قيمة كا٢= 4.160^{a} درجات الحرية= 4 **معامل فاي Phi=**.385						
مستوى المعنوية =.385 الدلالة = **غير دالة**						

تشير بيانات الجدول إلى التأثيرات الإيجابية نتيجة تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية على حياتهم اليومية، فجاء في المقدمة ينمي قدراته العقلية بنسبة ٢٩,٧%، وجاءت الإجابة جميع الإيجابيات التي ذكرت ثانيا بنسبة ٢٨,٤%، وجاءت ثالثا تعطيه الشجاعة والقدرة على المواجهة بنسبة ٢٥,٢%، وجاءت ينمي الوظائف الحركية رابعا بنسبة ١١,٤%، وجاءت أخيرا أنه يزيد من فرصة تحصيله الدراسي بنسبة ٤,٩%، ويشير متوسط النتائج إلى أن الطفل تنمو لديه الوظائف الحركية نتيجة لعبة للألعاب الإلكترونية.

١. النتائج التي خلصت إليها الدراسة:

Journal of the University of Babylon for Humanities (JUBH) is licensed under a
Creative Commons Attribution 4.0 International License
Online ISSN: 2312-8135 Print ISSN: 1992-0652
www.journalofbabylon.com/index.php/JUBH Email: humjournal@uobabylon.edu.iq

1. اتفاق نتائج الدراسة مع ما توصلت له الدراسات السابقة من حيث وجود أضرار واضحة على الأطفال من استخدام الألعاب الإلكترونية.
2. الذكور أكثر استخداما للجوال والبلايستيشن بنسب متقاربة بينما تميل الإناث لاستخدام الجوال أكثر من الذكور ولا تميل إلى استخدام البلاي ستيشن بينما لا يميل أيا من الجنسين لاستخدام الإكس بوكس.
3. الذكور الأكثر مداومة على الجلوس على أجهزة إلكترونية مختلفة ويفضلون استخدام ألعاب المغامرات والأكشن ثم الألعاب التعليمية، ومن ثم كان التأثير السلبي نحو التعامل بعنف وتأخر تحصيهم الدراسي أعلى من الإناث.
4. يُفضل الإناث ألعاب المغامرات والألعاب التعليمية ثم الألغاز ولا يداومن على الجلوس على الأجهزة المختلفة بكثرة كما الذكور ومن ثم تبدو نسبة التعامل مع الآخرين أقل عنفًا وتأخر التحصيل الدراسي أقل.
5. تتوافق تقريبا نسب استخدام ألعاب المغامرات بين الذكور والإناث.
6. يُفضل الذكور استخدام ألعاب الرعب مقارنة بالإناث، بينما تفضل الإناث ألعاب الألغاز عن الذكور.
7. يستمر الذكور في اللعب طيلة اليوم إلى ساعتين بينما تستغرق الإناث ساعتين إلى ساعة في اللعب ومن ثم فنسبة ما يستغرقه الذكور أعلى من نسبة ما يستغرقه الإناث في اللعب.
8. نسبة مشاهدة الذكور لقنوات YouTube التي تُعرّف عن الألعاب الإلكترونية أعلى من الإناث.
9. يمارس الأطفال من الجنسين ألعاب أخرى ولا يكتفوا بالألعاب الإلكترونية.
10. إلى حد ما يركز الطفل على لعبة واحدة دون الألعاب الأخرى مهما تعددت.
11. الأمهات يتابعن أبناءهن أثناء اللعب، ولكن ليس بالقدر الكافي للأبناء، كما اتضح من إجابات س١١.
12. تؤكد الدراسة مدى انزعاج الأمهات والشعور بالقلق والغضب أثر تعلق أطفالهن بالألعاب الإلكترونية ومحاولة منعهم من ممارسة الألعاب الإلكترونية لأوقات طويلة كما الذي اتضح من إجابات س١٢،١٣.
13. يوجد شغف بين أفراد الأسرة نحو الألعاب الإلكترونية.
14. تتوفر تأثيرات سلبية وإيجابية نحو الألعاب الإلكترونية.
15. تُشير النتائج إلى أن ممارسة الألعاب يؤثر سالبا على الأطفال في التعامل مع الآخرين بعنف وتأخر الطفل في التحصيل الدراسي وكان الذكور أعلى في التأثر من الإناث.
16. تقارب نسب التأثيرات الإيجابية بين الذكور والإناث أثر التعلق بالألعاب الإلكترونية على حياتهم اليومية.
17. التأثيرات السلبية أعلى تأثيرا من التأثيرات الإيجابية.
18. على الرغم مما اتضح من اجمال إجابات عينة الدراسة حول التخوف والانزعاج من استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية إلا أنهن لا يملكن الحلول الجوهرية بآليات التعامل مع المشكلة.

ب. التوصيات

1. توجد مفارقة بين عدم متابعة الأمهات بالقدر الكافي لأبنائهن أثناء اللعب مع توفر شغف لدى أفرد الأسرة بممارسة الألعاب الإلكترونية مما يشجع الأبناء الصغار على ممارسة اللعب ولفترات طويلة ومن ثم يوصى

Journal of the University of Babylon for Humanities (JUBH) is licensed under a
Creative Commons Attribution 4.0 International License
Online ISSN: 2312-8135 Print ISSN: 1992-0652
www.journalofbabylon.com/index.php/JUBH Email: humjournal@uobabylon.edu.iq

بتشجيع الأمهات وتوعيتهن ليحرصن على المتابعة وتقنين ممارسة الألعاب الإلكترونية بين أفراد الأسرة حتى لا ينهج الطفل ذلك النهج.

2. توفير مجالات أرحب للعب الأطفال خارج نطاق الألعاب الإلكترونية بتضافر جميع الجهود في المدرسة والأسرة والدولة.
3. توعية الأسر بأماكن تُفيد الطفل وتُشغل وقته عوضاً عن الألعاب الإلكترونية.
4. مساعدة الأمهات في الحصول على دورات تدريبية مساندة حول كيفية التعامل مع الأطفال مدمني التعلق بالألعاب الإلكترونية وكيفية ترتيب وتنظيم وقت الطفل والاعتناء به بعيدا على الألعاب الإلكترونية.
5. استهداف الأطفال بالتوعية في المدارس وفي المنصات الإلكترونية المختلفة بنفس منطق ما يكتب على علب الدخان من حيث إن التدخين ضار بالصحة كذلك يردد على أسماع الأطفال أن كثرة اللعب لأوقات طويلة ضار بالصحة.
6. شغل وقت فراغ الذكور أكثر من الإناث لأنهم الأكثر تأثرا.

CONFLICT OF INTERESTS

There are no conflicts of interest

٧. المراجع

[١] حضرى فضيل الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على القيم الثقافية للأطفال والمراهقين في المجتمع الجزائري. –قراءة في عينة من الدراسات الأكاديمية، مجلة هيرودوت للعلوم الإنسانية والاجتماعية، العدد ٣، المجلد ٦، ٢٠٢٢.

[٢] انسة الشكير، واقع الألعاب الإلكترونية لذى الطفل الجزائري دراسة ميدانية على عينة من أطفال المرحلة الابتدائية، مجلة الرسالة للدراسات الإعلامية، المجلد ٦/، العدد ٤، سبتمبر ٢٠٢٢.

[٣] ياسين بروك،"الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل فيروس كرونا ورقة بحثييه مقدمة الى المؤتمر العلمي الدولي الموسوم بالألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس كرونا (ألمانيا: المركز الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية) ٢٠٢٠م.

[٤] إبراهيم أحمد،الإنعكاسات التربوية للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الأطفال في مرحلة رياض الأطفال، المجلة العربية للتربية النوعية .مج. ٥، ع. ١٨، مايو ٢٠٢١.

٥] منير قلهوز، فاطمة عرقابوى، الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ، المجلة العربية للتربية النوعية. مج. ٤، ع. ١٢، أبريل ٢٠٢٠.

[6]al-Braizat, Hind M (٢٠٢١) The impact of electronic games on the Jordanian basic/ secondary school students during the COVID- 19 pandemic, Humanities and Educational Sciences Journal. Vol 6, no. 15, p. 2, March 2021.

Journal of the University of Babylon for Humanities (JUBH) is licensed under a
Creative Commons Attribution 4.0 International License
Online ISSN: 2312-8135 Print ISSN: 1992-0652
www.journalofbabylon.com/index.php/JUBH Email: humjournal@uobabylon.edu.iq

[٧] إيناس العيسى، البرامج الإلكترونية وأثرها على سلوكيات الأطفال من وجهة نظر الأمهات العاملات في مدينة القدس، المجلة الأكاديمية العالمية في العلوم التربوية والنفسية، مجلد ٢، العدد ٢، ٢٠٢١.

[٨] يسرى العويمر وآخرون، (علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدوانى والسلوك الاجتماعى لدى أطفال الروضة، جامعة القدس، ٢٠١٦م.

[٩] محمد الزيودى، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة مجلة جامعة الطيبة للعلوم التربوية. مج.١٠، ع.١، ٢٠١٥.

[١٠] الحاج، كمال، (2020). نظريات الإعلام والاتصال، من منشورات الجامعة الافتراضية السورية.

[١١] محمد عبد الحميد ،الاتصال والإعلام على شبكة الإنترنت (القاهرة :عالم الكتب ،٢٠٠٧).

[١٢] لبنى عبد الله العلاوين، تكنولوجيا الاتصال وعلاقتها بأداء المؤسسات الإعلامية مؤسسة الإذاعة والتلفزيون الأردنية نموذجاً، رسالة ماجستير غير منشورة (جامعة الشرق الأوسط للدراسات العليا : كلية الإعلام،٢٠٠٩).

[١٣] محمد عبد الحميد ، نظريات الإعلام واتجاهات التأثير،ط٣(القاهرة : عالم الكتب، ٢٠٠٤).

[١٤] حنان جينيد ، تكنولوجيا الاتصال التفاعلى (الإنترنت) وعلاقته بدرجة الوعى السياسى لدى طلاب الجامعات المصرية، المجلة المصرية لبحوث الإعلام ،العدد ١٨، يناير – مارس .٢٠٠٣

[15] Meliven DeFleur&SandraBall-Rokeach, "A dependency Model of Mass-Media Effect", *Communication Research*, Vol. 3 No.1,1976.

[١٦] مها الطرابيشى ،مدى اعتماد الجمهور على الصحف المصرية فى معالجتها للأزمات الطارئة: دراسة حالة عن حادث سقوط الطائرة المصرية، المجلة المصرية لبحوث الرأى العام ،العدد ٣، يوليو –سبتمبر٢٠٠١.

[١٧] ثناء الضبع، "تعلم المفاهيم اللغوية والدينية لدى الأطفال" ط. ٤ دار الفكر العربي ٢٠٠٦م.

[١٨] زينب عبدالله القريني،" أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى أطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة نظر الأمهات" المجلة الأكاديمية للأبحاث والنشر العلمي | الإصدار السادس والأربعون، ٢٠٢٣م.

[١٩] عبدالله الهدلق، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. مجلة القراءة والمعرفة، ع ١٣٨ ، ابريل٢٠١٣م.

[٢٠] عزيز احمد الحسني الأمن الأسري المفاهيم– المقومات– المعوقات" مجلة الاندلس للعلوم الإنسانية والاجتماعية، المجلد ١٥ العدد١٢، ٢٠١٦م.

[٢١] الطاهر باكر، "مؤكدات ومهددات الأمن الأسري في ظل المتغيرات العالمية، مجلة الحقيقة للعلوم الاجتماعية والإنسانية، المجلد ٢٠ العدد٢ الجزائر ٢٠٢١م.

[٢٢] دعاء المرسي، "مهارات التفاوض وعلاقتها بمواجهة مهددات الأمن الأسري لدي عينة من ربات الأسر" مجلة البحوث التربية النوعية، العدد ٦٦، ابريل ٢٠٢٢م.

Journal of the University of Babylon for Humanities (JUBH) is licensed under a
Creative Commons Attribution 4.0 International License
Online ISSN: 2312-8135 Print ISSN: 1992-0652
www.journalofbabylon.com/index.php/JUBH Email: humjournal@uobabylon.edu.iq