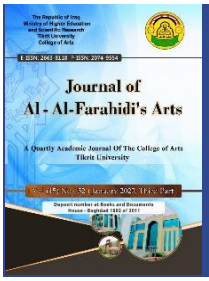

Tikrit University | جامعة تكريت

مجلة آداب الفراهيدي

Journal of Al-Farahidi's Arts

Digital Games and Their Negative Impacts on The Daily Life of Children from The Viewpoints of Mothers: A Field Study in Mosul City

Asst. Prof. Dr. Hatim Younis Mahmoud

Department of Sociology, College of Arts, University of Mosul

Nineveh, Iraq

الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها السلبية على الحياة اليومية للأطفال من وجهة نظر الام - دراسة ميدانية في مدينة الموصل

أ. م. د. حاتم يونس محمود

قسم الاجتماع، كلية الآداب، جامعة الموصل

نينوى، العراق

SUBMISSION التقديم	ACCEPTED القبول	E-PUBLISHED النشر الإلكتروني
26/04/2024	13/05/2024	22/12/2024

P-ISSN: 2074-9554 | E-ISSN: 2663-8118 https://doi.org/10.25130/jaa.16.58.14 Vol (16) No (58) September (2024) P (199-218)

ABSTRACT

The study aimed to identify the negative repercussions of electronic games on the daily lives of children from the point of view of their mothers in Iraqi society in general and the city of Mosul in particular. This study falls within the analytical descriptive studies due to the use of the social survey approach through interviews with a group of mothers of children, and collecting the necessary information for the purposes of the study, in addition to the questions posed in the form of questionnaires distributed to a random sample of mothers of approximately (50) individuals. The study reached a number of results, including:

1. Electronic games have contributed to weakening children's relationships with their families, due to their preoccupation with electronic games, in addition to the emergence of hostile behaviors towards family members and failure to obey the orders of mothers and fathers, in addition to the isolation, introversion, and complex psychology that the child began to live away from his friends because of these games.
2. Electronic games have contributed to the decline in the child's academic level through the child being preoccupied with playing various electronic games and neglecting the school duties required of him, in addition to dropping out of school, quarreling with school teachers, and causing problems at school with students due to the effect of some hostile games on the child.
3. The child gradually moved away from watching useful programs on television and even animated films, because he began to be interested only in playing electronic games and being influenced by them.
4. Electronic games contributed to the child's religious scruples, as he began to play for long hours on video games without taking time to read the Holy Quran and pray.
5. Electronic games have had a negative impact on the child's health, as they have caused him to suffer from poor eyesight, lack of concentration, and distorted memory. Likewise, such games have made him mentally and physically exhausted by affecting the joints of the neck, body, and back, lack of sleep, staying up for long hours, loss of appetite, and lack of exercise. the mission.

KEYWORDS

Mother's Opinion, Mosul City, Video Games, Daily Life, Children, Negative Repercussions, Family

الملخص

هدف البحث الى التعرف على ماهية الانعكاسات السلبية للألعاب الالكترونية على الحياة اليومية للأطفال من وجهة نظر امهاتهم في المجتمع العراقي بصورة عامة ومدينة الموصل بشكل خاص. وتدخل هذه البحث ضمن الدراسات الوصفية التحليلية التي تم استعمال منهج المسح الاجتماعي من خلال المقابلات مع مجموعة من امهات الاطفال، وجمع المعلومات اللازمة لأغراض الدراسة، اضافة الى التساؤلات المطروحة من خلال استمارات استبيانيه وُزعت على عينة عشوائية من الامهات بحدود (٥٠) امرأة. وقد توصل البحث الى جملة من النتائج تمثلت في:

١. ساهمت الالعاب الالكترونية في اضعاف علاقة الاطفال بأُسرهم، وذلك بسبب انشغالهم بالألعاب الالكترونية اضافة الى نشوء سلوكيات عدائية تجاه افراد العائلة وعدم الانصياع الى اوامر الام والاباء، اضافة الى الانعزالية والانطوائية.

٢. ان الالعاب الالكترونية قد ساهمت في تراجع المستوى الدراسي للطفل من خلال انهماك الطفل في لعب الالعاب الالكترونية المختلفة واهماله للواجبات المدرسية المطلوبة منه.

٣. أصبح الطفل يبتعد تدريجياً عن مشاهدة البرامج المفيدة في التلفزيون وحتى افلام الرسوم المتحركة، لأنه بدأ يهتم فقط بلعب الألعاب الالكترونية والتأثر بها.

٤. ان الالعاب الالكترونية ساهمت في إضعاف الوازع الديني للطفل، وذلك لأن انشغال الطفل باللعب لساعات طويلة جعله يبتعد عن ممارسة الواجبات والممارسات الدينية مثل قراءة القرآن الكريم والصلاة.

٥. اصبحت الالعاب الالكترونية ذو تأثير سلبي على صحة الطفل، حيث انها جعلته يصاب بضعف البصر وقلة التركيز والذاكرة المشوشة.

الكلمات المفتاحية

رأي الأم، مدينة الموصل، الألعاب الإلكترونية، الحياة اليومية، الأطفال، الانعكاسات السلبية، الأسرة

Copyright and License: This is an Open-Access Article distributed under A Creative Commons Attribution 4.0 License, which allows free use, distribution, and reproduction in any medium provided the original work is properly cited.

المقدمة:

كما هو معروف إن التغيرات المتسارعة التي شهدها العالم الأن بفعل التكنولوجيا الحديثة رافقته تغير في مفهوم اللعب عند الأطفال، وادى ذلك إلى انتشار الالعاب الالكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية، اذ لا يكاد ان يخلو بيت من العاب تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة تزيد من تفاعلاتهم مع افراد من مختلف بقاع العالم، حيث انتشرت انتشارا واسعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً وأغرقت البيوت بأنواع مختلفة منها من الموبايل والايباد والمنصات الالكترونية المختلفة مثل الكمبيوتر والبلي ستيشن والاكس بوكس، وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حيث أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم، كما ان الالعاب الالكترونية لم تعد حكراً على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب والكبار. كما ان الطفل جاهز حالياً في استقبال الالعاب الالكترونية والتأثر بكل ما تعرضه من مظاهر ثقافية واعلامية وقيم مختلفة خاصة بعد عام (٢٠٠٣) ودخول البث الفضائي الى المجتمع العراقي، والذي لم يكن متاحا للفرد العراقي قبل هذا العام بسبب الظروف الصعبة التي مر بها المجتمع العراقي ابان الحصار الاقتصادي المفروض عليه.

وتعد مرحلة الطفولة من المراحل الحساسة لدى الطفل والتي تتطلب اهتماماً متزايداً من قبل الاسرة المؤسسات التربوية المختلفة، لان الطفل يكون عبارة عن صفحة بيضاء ويحتاج الى رؤية شاملة ومتكاملة من جميع جوانبه الاجتماعية والنفسية والثقافية والصحية والتعليمية، ويتحقق هذا التكامل عبر اشباع حاجات الاطفال وحقوقهم ووضع السبل والطرق المناسبة التي تطلبها هذه الحاجات بهدف توفير فرص للتطور لدى الطفل ، والالعاب الالكترونية بدأت تهدد مستقبل الطفل العراقي خصوصاً ما تجلب له من اثار سلبية مما جعلته عاجزاً في الوقوف امام هذه التقنيات الالكترونية، وبدلاً من ذلك بدأ يدمن عليها بشكل سريع وبشكل بالغ، واحد اشهر الفئات التي ظهرت على الساحة فيما يتعلق بألعاب الالكترونية هي العاب الانترنت مثل PUBG ولعبة Call of Duty و Fortnite.

المبحث الأول: الإطار النظري للبحث:

أولاً: مشكلة البحث:

ان التطورات التكنولوجية المعاصرة في التقنيات الالكترونية المختلفة وخصوصا ما يرتبط بمجال الحاسوب والانترنت قد رافقتها افكار وقيم ومشكلات للطفل العراقي، ومنها ما ارتبط بظهور مظاهر ثقافية وقيمية حديثة تناقض قيم المجتمع نفسه وتساير تطور الالعاب الالكترونية الجاذبة للأطفال. اذ ان زيادة انتشار العاب الفيديو بشكل كبير وازدياد اقبال الاطفال على التعلق بها مع كثرة ساعات اللعب، قد بدأ ينعكس على الحالة النفسية والصحية والتعليمية والاجتماعية والثقافية للأطفال، مما أصبح موضوعاً مثيراً للجدل بين الخبراء والعلماء.

ولهذا ان اهتمام الاطفال بالألعاب الالكترونية والادمان عليها وتأثيراتها المتنوعة قد جلبت اهتمام الباحثين في هذا البحث والنظر في ماهية هذه الالعاب وخصائصها وانعكاساتها السلبية على الاطفال. بذلك انطلق البحث من التساؤلات الاتية:

١. ما هي الالعاب الالكترونية الشائعة لدى الأطفال؟

٢. ما هي طبيعة الانعكاسات السلبية للألعاب الالكترونية على الاطفال من وجهة نظر الام؟

ثانياً: اهمية البحث:

ان الطفولة مرحلة خاصة في المؤسسة التربوية المتمثلة في الاسرة والمدرسة ورياض الاطفال، حيث تنطلق رؤية شاملة للطفل عن طريق التربية الحديثة من جوانبه المختلفة من الاجتماعية والثقافية والصحية والتربوية والنفسية، وتأتي من خلال اشباع حاجات الاطفال عبر طرق ومناهج تتماشى مع هذه الاحتياجات بغية توفير فرص للتطور ونمو الطفل عقلياً وذهنياً.

ومع ما مر به مجتمعنا العراقي من غزو ثقافي والكتروني حالياً خصوصاً في اساليب اللهو والترفيه، ظهرت العاب الكترونية مع انفتاح العوائل على العالم من خلال الاجهزة التقنية الحديثة المختلفة التي اصبحت متوفرة في كل بيت عراقي، جعل الطفل العراقي منجذباً لمثل هذه الالعاب واصبحت تأخذ الكثير من وقته وتؤثر على سلوكياته واخلاقه وتفكيره، واصبح الطفل يلعب مع الافراد الاخرين حول العالم مختلفين من ناحية النشأة والثقافة والعمر ويكون علاقات معهم ويتعلم لغاتهم وسلوكياتهم وثقافاتهم مما انعكس سلباً على حياتهم اليومية وتنطلق اهمية البحث من خلال اهمية الاطفال وكونهم قادة المستقبل، ولا بد من الاهتمام بهم وتذليل العقبات التي تواجههم.

ثالثاً: اهداف البحث:

١. توضيح ماهية التأثير السلبي للألعاب الالكترونية على سلوكيات الاطفال من وجهة نظر الام.

٢. معرفة مدى التأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية على الجانب الثقافي والاجتماعي للطفل من وجهة نظر الام.

٣. وضع بعض التوصيات والمقترحات لغرض معالجة ظاهرة التأثير السلبي للألعاب الالكترونية على الاطفال.

رابعاً: مفاهيم البحث:

١. الالعاب الإلكترونية Video Games:

يمكن ان تعرف الالعاب الالكترونية بأنها نشاط ترويحي ظهر في اواخر الستينات ذهني بالدرجة الاولى يشمل كل من العاب الفيديو الخاصة، العاب الكمبيوتر، العاب الهاتف المحمول، يمارسه الفرد بشكل فردي او جماعي عن طريق شبكات الانترنت [١].

وتُعرف من ناحية اخرى بأنها جميع انواع الالعاب الالكترونية المتوفرة في هيئات الكترونية والتي تشمل العاب الفيديو والعاب الانترنت والعاب الهواتف المحمولة [٢] والالعاب الالكترونية هي جميع الألعاب المتاحة بشكل إلكتروني رقمي [٣].

والالعاب الالكترونية تمثل نوع من الانشطة المحكمة الإطار لها مجموعة من القوانين التي تُنظم سير اللعب وعادة ما يشترك فيها اثنان او أكثر للوصول الى اهداف سبق تحديدها ويدخل في هذا التفاعل عنصر المنافسة وعنصر الصدفة، وينتهي اللعب عادة بفوز أحد الفريقين [٤].

وتُعرف الالعاب الالكترونية اجرائياً بأنها (مجموعة من الالعاب التي توجد في الكمبيوتر او الهواتف النقالة او العاب الفيديو المنزلية والتي تتضمن مجموعة من الرسوم المتحركة تعتمد على المهارات العقلية والفكرية، ويتم استخدام لوحات التحكم مختلفة مثل عصا التحكم او لوحة المفاتيح) والتي يمارسها الاطفال في مدينة الموصل.

٢. الانعكاس Reflex:

يُعرف الانعكاس لغوياً على انه يأتي بمعنى (ارتداد) و(إثر) و(انقلاب)، وانعكس الشيء بمعنى (ظهر أثره عليه) [٥].
ويعرف المعجم الوسيط مفهوم (الانعكاس) بأنه ارتد اخره على اوله [٦].

ونعرف الانعكاس اجرائياً بأنه (الاثار التي تحدث في الجوانب العقلية والصحية والجسمية والنفسية والاجتماعية للطفل بسبب استخدامه الالعاب الالكترونية).

٣. الاطفال Children:

الطفل لغوياً: هو الرخص الناعم الرقيق، والطفل المولود ما دام ناعماً رخصاً، والجمع طفولة وأطفال [٧].
والطفَّلْ: الصغير من اولاد الناس: الصغير من كل شيء المولود الى ان يحتلم او حتى يميز [٨].

وتعرف مرحلة الطفولة بأنها الفترة العمرية التي تمتد بين (٢-٦) سنوات من عمر الانسان، وتتميز بسرعة النمو في جميع جوانبه الجسمية والعقلية والانفعالية والاجتماعية [٩].

والطفل هو تركيب او بناء عضوي بيولوجي واجتماعي يتصف بكونه شديد الحساسية سريع التأثير بمن حوله كثير التقليد والاقتباس.

اما تحديد البروفسور (كلسال) لمصطلح الاطفال فهو ان الاطفال هم فئة عمرية تتراوح اعمارها بين ٤-١٦ سنة وهذه الفئة هي في طور التعلم واكتساب المهارات والمعارف والثقافة، وإنها تحتاج إلى رعاية مكثفة من لدن المسؤولين عن تربيتها وتنشئتها الاجتماعية [١٠].

ويعرف الطفل اجرائياً بأنه (الفرد الذي يتراوح عمره من ٤ سنوات ولغاية ١٦ سنة والذي يمر بمراحل عمرية تحدث فيها تغيرات بيولوجية ونفسية واجتماعية تؤثر في سلوكه وشخصيته والذي يستعمل الالعاب الالكترونية لغرض التسلية واللعب وقضاء وقت الفراغ).

المبحث الثاني: ماهية الألعاب الإلكترونية:

أولاً: نشأة الألعاب الإلكترونية:

يعتبر اللعب جانباً مهماً من جوانب حياة الانسان، وهو لا يشمل فئة عمرية معينة كالأطفال وانما مختلف الاعمار، وقد تحول اللعب من مجرد وسيلة للترفيه وقضاء وقت الفراغ الى وسيلة للتعلم واكتساب الخبرات، وابرز ما يحدث في عصرنا الحاضر ان الاجيال الحالية بدأت تتلقى المعلومات والثقافة من وسائل التسلية واللعب بعكس الاجيال الماضية، واصبح اللعب يزداد انتشاره يوماً بعد يوم، وبعد مجيء التكنولوجيا الحديثة والرقمية وانتشارها بشكل واسع في مختلف مجتمعات عالمنا المعاصر، اصبح عالم اللعب يشهد تطورات متعددة من ناحية الاجهزة واساليب اللعب، وبدأت تترك هذه التطورات اثراً واضحاً على الافراد عموماً وعلى المراهقين والاطفال خصوصاً.

والالعاب الالكترونية هي أحد اساليب اللعب الحديثة التي دخلت عصرنا الحالي، وانتشرت انتشاراً واسعاً في العالم بشكل عام وفي العراق بشكل خاص، وهي في حالة تطور مستمر، ولدى الانسان دوافع تتمثل في الاتجاه نحو اللعب بسبب انجذابها الفني والرقمي التي تتميز بها الالعاب الالكترونية، وهذا ما جعلها تأخذ حيزاً واسعاً من اهتمامات الشعوب على مستوى واسع جداً.

ويعود تاريخ العاب الفيديو الى عام (١٩٥٢)، حين اخترع البروفيسور البريطاني (الكسندر دوغلاس) لعبة الكترونية سميت (OXO) كجزء من اطروحة علمية لجامعة (كامبردج) تتعلق بموضوع التفاعل بين الانسان والحاسوب، وفي عام (١٩٥٨) أُخترِعت اول لعبة تفاعلية تسمى (Tennis for Two) من قبل العالم الامريكي (وليم هغنبوثام) في مختبر بروكهافن الوطني التابع لوزارة الطاقة الامريكية، وكان الهدف منها الترفيه عن زوار قسم الادوات في المختبر ، ولم يكن (هغنبوثام) يتوقع ان تصل آفاق هذه التقنية الى ابعد من حدود الترفيه والتسلية، حتى انه لم يسجل هذه اللعبة التي اخترعها في براءة الاختراع، اذ انه لم يعلم ان الالعاب الالكترونية ستصبح يوماً ما سوقاً رائجاً ومتطوراً حجمه (٣٠) مليار دولار سنوياً في مختلف انحاء العالم [١١].

ولكن الحقبة الحقيقية التي اعتبرت بداية شهرة الالعاب الالكترونية كانت على يد العالم الامريكي ذو الاصول الالمانية (رالف باير) الذي قضى معظم حياته المهنية في العمل على أنظمة متقدمة للرادار بشركة دفاعية، قبل أن يحول جل اهتمامه إلى الالعاب الالكترونية التفاعلية في أواخر الستينات، وأول وحدة لتشغيل الالعاب الالكترونية اخترعها باير حملت اسم (براون بوكس) وظهرت للمرة الأولى في (١٩٧٢) كما اخترع اللعبة (بونغ) ذائعة الصيت، التي كانت موجهة لجهاز ألعاب (أتاري Atari) الشهير [12].

وامتزج الحاسوب الالكتروني بالخيال وتطور استخدام التلفزيون، حيث بدأ الامريكيون ينفقون على هذه الالعاب مليار دولار سنوياً أكثر من انفاقهم على الافلام السينمائية من اجل اشباع رغباتهم لهذه الألعاب [١٣].

وبداية هذه الالعاب كانت تتمثل في لعبة (غزاة الفضاء) وكان هدفها اتقان التصويب لقتل الاعداء حيث تعتمد اللعبة على الدقة والسرعة والمهارة العالية، وبعدها ظهرت العاب عدة في سباق السيارات وتصويب الالعاب الثابتة والمتحركة، بينما هاجم معظم الخبراء هذه الالعاب بذريعة انها تقود الى ضياع الوقت والهاء

الطلبة عند دروسهم ويكونون ميالين الى مسائل العنف مما تجعل الشخص الذي يمارس اللعبة يعيش في عالم خيالي وافتراضي [١٤].

وبعد ظهور الهاتف المحمول (الموبايل) والانترنت واللابتوب ظهرت العاب الانترنت التي احدثت ضجة كبيرة، حيث اصبحت الصورة فيها واضحة ودقيقة وبميزة ثلاثية الابعاد واصوات واشكال وحركات تحاكي الواقع الذي يعيشه الفرد، بحيث ان الفرد يشعر بأنه يقوم بعمل حقيقي وليس لعبة افتراضية [١٥]. وهذه المزايا المتعددة في تجعل الاطفال يتمسكون بالألعاب الالكترونية أكثر، مما يجعل اشخاص اخرين يرتادون اليها وخصوصاً الكبار لأنها تحاكي طموحاتهم واهتماماتهم، وان هذه الالعاب نجدها على شبكة الانترنت (Online) وايضا بدون انترنت (Offline) [١٦].

ويتم تصميم الالعاب الالكترونية لكي تكون بشكلها النهائي من قبل مجموعة معينة يمكن تقسيمهم على الشكل الاتي:

١. المصممون المختصون في تصور التصميم الذي يتركز عليه اللعب (الفضاء الذي يتكون منه اللعبة والرسومات والمناظر المحيطة باللعبة).
٢. الفنانون المختصون في انتاج المحتوى البصري للشخصيات المتحركة للعبة مثل (الابطال والوحوش والكرة والسيارات).
٣. التقنيون المبرمجون الذين يقومون بتطوير محرك اللعب وازرار التحكم [١٧].

ثانياً: انواع الألعاب الإلكترونية:

تختلف الالعاب الالكترونية من نواحي عدة بناءاً على المحتوى الذي تعرضه والمضامين التي تحويها فهناك العاب قتالية او محاكاة او رياضية وغيرها. ويمكن تصنيف الالعاب الالكترونية بشكل رئيسي الى:

١. **العاب الحركة والمغامرات:** وتمثل هذه الالعاب تقمص اللاعب الدور الرئيسي عبر كونه بطلاً افتراضياً يقوم بمهام معينة، ويدخل اللاعب في بحر من الالغاز والاجواء الخيالية التي يتطلب فيها الملاحظة والاستنتاج لحلها وتشبه الى حد ما قصص الروايات والافلام، ومن امثلة هذه الالعاب (سلسلة Mafia، Assassin Creed، سلسلة GTA).

٢. **الألعاب الاستراتيجية:** وهي الالعاب التي قد تكون مهمتها عسكرية او اقتصادية، فالألعاب الاستراتيجية الاقتصادية تعتمد على التخطيط والتكتيك والذكاء في بناء مجتمعات معينة مثل مدينة او حضارة معينة، ومحاولة إسعاد سكانها من خلال تلبية احتياجاتهم الخدمية والمعيشية، ومن امثلة هذه الالعاب (Cities XXL)، في حين تشمل الالعاب الاستراتيجية العسكرية التخطيط لبناء قواعد عسكرية ومراكز قيادة وسيطرة والقلاع الحصينة بغية الدفاع عن موقع معين او التخطيط للهجوم على العدو واحتلال المنطقة المراد احتلالها، ومن امثلة هذه الالعاب (Civilization، سلسلة Company of Heroes).

٣. **الألعاب الرياضية:** وتشمل هذه الالعاب من خلال تسميتها كل ما يخص الرياضة، مثل كرة القدم وسباقات السيارات والمصارعة الحرة، ومن امثلة هذه الالعاب (FIFA، سلسلة WWE، GT).

٤. **الألعاب التقليدية:** وهي العاب لها شهرة واسعة لأنها تحاكي العاب واقعية مثل الدومينو والورق ولعبة الطاولة والشطرنج.

٥. **العاب المحاكاة:** وهي نوع من الالعاب الالكترونية تضم انتاج لصور ونشاطات واقعية، تستوحي من الواقع او من تصورنا له، ولا ترتكز فقط على الرسم القريب من الواقع وانما على الماكنة التي تعطي له في اللعبة، ومن امثلة هذه الالعاب (لعبة الطيران Flight Simulator، سلسلة Sims، لعبة الشاحنات Euro Truck).

٦. **العاب المشاركة عبر الانترنت (Online):** وهي العاب من نوع اجتماعي تتمثل في المشاركة في عوالم افتراضية، حيث يجتمع اللاعبون من كل مكان حول العالم، في فضاء تعيش عقولهم ولكن لا تسكن اجسادهم، فهو عالم بلا قيود وليس لجغرافيته حدود، حيث يهرب مرتاديها من حياتهم الحقيقية

وضغوطها اليومية، وغالباً ما تمارس عبر شبكة الانترنت وهي من النوع الشائع في الوقت الحاضر ومن امثلتها (لعبة PUBG، Fortnite، Call of Duty) [١٨].

المبحث الثالث: التأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية على الأطفال:

ان ظهور التكنولوجيا الحديثة من الكمبيوتر والتقنيات الالكترونية المختلفة، قد جذبت انتباه العديد من الافراد من مختلف الاعمار، وخصوصاً فئة الاطفال الذين تمسكوا بهذه التقنيات ومتحمسين لما تفعله هذه التقنيات من اشياء ممتعة وجذابة، ومثلما هو معروف فإن لكل اختراع يعمله الانسان له جانبين (سلبي وايجابي)، وعلى الرغم من ان الالعاب الالكترونية لها متعة وترفيه بلا حدود للأطفال، وتتميز بإعطائهم القدرة على الذكاء والتفكير وحل الالغاز والحلول للأشياء وايضاً تعلم اللغة الانكليزية والتعرف على بعض ثقافات الاخرى والتطلع الى المستقبل، الا ان هذه الالعاب الالكترونية لا تكاد تخلو من شواذ وسلبيات تؤثر على الاطفال وحياتهم اليومية.

فمن ناحية السلوكيات الخاصة بالطفل، ان معظم الالعاب الالكترونية لا تكاد تخلو من مظاهر العنف والجريمة بأنواعها، وهذا بالتأكيد يؤثر سلباً على اخلاق الطفل وثقافته وسلوكياته، حيث ان هذه الالعاب تجعل الطفل يستمتع في قتل الاخرين وتعلمه طرق ارتكاب الجريمة والعنف والعدوان من خلال ممارسته لهذه الالعاب فيكون الناتج طفلاً عنيفاً وعدوانياً [١٩].

وفي هذا الإطار تؤكد الباحثة (عائشة بلهيش) ان نسبة كبيرة من الالعاب الالكترونية تعتمد على الاستمتاع بقتل الاخرين وتدمير ممتلكاتهم والاعتداء عليهم من وجه حق وتعليم الاطفال طرق ارتكاب الجريمة وفنونها المختلفة التي تقودهم مستقبلاً الى ارتكاب الجرائم [٢٠]. ومن جهة اخرى فإن هذه الالعاب قد جعلت الطفل يعيش في بيئة منعزلة عن الاخرين، وبالتالي فإنه هدفه هنا يكمن في اشباع رغباته في اللعب، وتتكون لديه الشخصية الانانية وحب النفس [٢١].

من جهة اخرى، فإنه من المعروف ان اغلب هذه الالعاب الالكترونية تُصنع في البلدان الغربية ولهذا فإنها مليئة بكل ما تحمله في طياتها الثقافة الغربية واعرافها، فمثلاً بعض الالعاب ذات محتوى جنسي قائمة على التحرر والانفلات، كذلك تحتوي بعض الالعاب الالكترونية بشكل او بأخر على مشاهد جنسية جزئية او كاملة لا تتلاءم مع الثقافة والاعراف التي تسود مجتمعاتنا بأي شكل من الاشكال [٢٢]. مثل لعبة (GTA 5 و Mafia 2 وDreams of Desire).

كما تحوي بعضاً من هذه الالعاب على مظاهر غير اخلاقية يكتسبها الطفل، فمثلاً يتعلم الطفل من الالعاب الالكترونية إطلاق الشتائم او تعاطي المخدرات او التدخين او لعب القمار والتسريحات الغريبة للشعر ولبس الازياء الغربية وصولاً الى الانتماء الى الجماعات المنحرفة والعصابات الاجرامية [٢٣]. مثل لعبة (GTA San Andreas) التي تحوي على عصابات القبعات الخضر والزنوج والكثير من الاعمال المنحرفة من تجارة السلاح والمخدرات وغيرها.

ومن أبرز مخاطر هذه الاشياء تعلق الاطفال بالألعاب الالكترونية الى درجة الادمان عليها، حيث يحدث للطفل المدمن شعور عام بالكسل والتعب وصداع متكرر واحمرار العين وإجهاده وتصلب الرقبة والكتف نتيجة لجلوسه لساعات طويلة اثناء اللعب، مما ينعكس على وزنه واهماله للنظافة الشخصية وضعف شهيته للطعام، ويصبح منعزلاً عن الاخرين وضعيف الشخصية وتصبح علاقاته الاجتماعية هامشية نتيجة قضاء المزيد من الوقت في اللعب [٢٤].

اما من ناحية التحصيل العلمي والدراسي فإن الالعاب الالكترونية تؤثر سلباً على دراسة الطفل وواجباته اليومية، لان الاطفال يلعبون هذه الالعاب لساعات طويلة دون الانتباه الى حجم المشاهدة من قبلهم، وكذلك السهر طيلة الليل لغرض اللعب مما يؤثر على مستواهم الدراسي ويجعلهم غير قادرين على الاستيقاظ

مبكراً للذهاب الى المدرسة ويصبحون كسالى واحياناً ينامون في الصف، كما انهم يصابون بشرود الذهن وعدم التركيز ويفضلون التغيب عن المدرسة [٢٥].

يُضاف الى ذلك تدني في المستوى الدراسي للطفل، كانخفاض متوسط القراءة والكتابة وفي حل الواجبات البيتية، نظراً لكون تفكيرهم يركز على الالعاب أكثر من المهام الدراسية والواجبات الصفية، ويقضون وقتاً اطول في لعب الالعاب الالكترونية أكثر من الوقت الخاص بالأنشطة الاكاديمية ويبقى للألعاب أثر على تفكير الطلبة حتى بعد الانتهاء من لعبها [٢٦].

المبحث الرابع: منهجية البحث:

١. نوع البحث ومنهجيته:

يعتبر هذه البحث من الدراسات الميدانية القائمة على الوصف والتحليل التي يتم عن طريقها جمع الكثير من المعلومات والحقائق عن مشكلة البحث أولاً ثم تحليلها وتفسيرها بغية الوصول إلى نتائج تكون أكثر مصداقية وأكثر دقة وواقعية يمكن اعمامها، وهذا هو الهدف من البحث الحالي. كما ان الهدف الاساسي للدراسات الوصفية هو تصوير وتحليل وتقويم خصائص الظاهرة التي يتم دراستها، وجمع الحقائق والمعلومات والملاحظات عنها، ووصف الظروف الخاصة بها، وتقرير حالتها كما توجد عليه في الواقع، ومعرفة جوانب القوة والضعف فيها من اجل التوصل الى تصور قد يقود الى احداث تغيير جزئي او جذري على الظاهرة.

وقد استخدم الباحثان في دراستهما منهج المسح الاجتماعي، الذي يُعرف بأنه أحد المناهج الذي يستخدم في جمع البيانات الاجتماعية وتحليلها من خلال مقابلات مقننة او من خلال استبيانات (استمارات البحث) مقننة وذلك بغرض الحصول على المعلومات من اعداد كبيرة من المبحوثين يمثلون مجتمعاً معيناً [٢٧]. ونظراً لأن الهدف الاساسي للدراسات الوصفية هو تصوير وتحليل وتقويم خصائص الظاهرة، وجمع الحقائق والمعلومات والملاحظات عنها، ووصف الظروف الخاصة بها، وتقرير حالتها كما توجد عليه في الواقع، ومعرفة جوانب القوة والضعف فيها من اجل التوصل الى تصور قد يقود الى احداث تغيير جزئي او جذري على الظاهرة. فقد استعان الباحثان بهذا المنهج بهدف استجواب عينة متوسطة الحجم من الافراد بهدف وصف الظاهرة المدروسة عن طريق مقابلتهم وتوزيع استمارات الاستبيان عليهم.

كما استعمل الباحثان المنهج التاريخي الذي هو منهج يصف ويسجل ما مضى من وقائع واحداث الماضي ولا يقف عند مجرد الوصف، وانما يدرس هذه الوقائع والاحداث ويحللها ويفسرها على اسس منهجية علمية دقيقة بقصد التوصل الى حقائق وتعميمات لا تساعدنا على فهم الماضي فحسب، وانما تساعد ايضاً في فهم الحاضر بل والتنبؤ بالمستقبل [٢٨].

وفي دراستنا استفاد الباحثان من هذا المنهج على اساس ان لكل ظاهرة ماضياً وتاريخاً، ولهذا كان لا بد من الرجوع الى معرفة تطور العاب الفيديو وتاريخ نشوئها.

٢. عينة البحث ونوعيتها:

لقد تم استخدام عينة مكونة من (٥٠) امرأة من اسر مدينة الموصل وبطريقة عشوائية اي اعطاء فرصة لكل الاسرة بالمشاركة في البحث دون تحديد الاسر.

٣. أدوات البحث:

أ- الملاحظة: تعد الملاحظة من اهم الطرائق المستعملة في جمع البيانات كما انها في الوقت نفسه أقدم الطرائق، اذ لم يكن عند الانسان فيما مضى سوى هذه الطريقة للبحث والحصول على المعلومات.

ب- الاستبانة: وهي اداة لجمع البيانات قوامها الاعتماد على مجموعة من الاسئلة ترسل إما بطريقة البريد لمجموعة من الافراد، ويقومون بإرسالها الى الهيئة المُشرفة على البحث او تسليمهم باليد للمبحوثين ليقوموا بملئها ثم يتولى الباحث او مندوب جمعها منهم بعد ان يدونوا اجاباتهم عليها [٢٩].

وقد استخدمنا اداة الاستبانة بالدرجة الاولى لاختصار الجهد والوقت في الحصول على البيانات من المبحوثين. وقد تم عرض الاستبانة على مجموعة من الخبراء والاساتذة المتخصصين في الدراسات الاجتماعية والاعلامية، وبعد الاخذ بملاحظاتهم تم صياغة الاستمارة لتحتوي على (٢٢) سؤال حول الموضوع.

ج- **المقابلة:** وهي من الوسائل التي يستخدمها الباحث الاجتماعي في موضوعات متعددة ويقوم بطرح اسئلته على المبحوثين وجهاً لوجه، لذلك قمنا بمقابلة بعض النساء من ربات البيوت والموظفات، وطرح الاسئلة حول موضوع البحث واهدافه وكتابة الاجابات بطريقة مباشرة [٣٠].

٤. مجالات البحث:

أ- **المجال البشري:** تم تحديد عينة عشوائية منتظمة حجم العينة المدروسة بـ (٥٠) امرأة.

ب- **المجال الزمني:** كانت مدة البحث من (٢٠٢٣/١٢/١) ولغاية (٢٠٢٤/٥/١).

ج- **المجال المكاني:** اجريت البحث في مدينة الموصل.

٥. فرضيات البحث:

أ- تؤثر الالعاب الالكترونية سلبياً على شخصية الطفل.

ب- تنعكس الالعاب الالكترونية سلبياً على التحصيل الدراسي للطفل.

ج- تنعكس الالعاب الالكترونية سلباً على تقبل الطفل للتوجيهات الاسرية.

د-تنعكس الالعاب الالكترونية على عدم مشاهدة الاطفال للبرامج التلفزيونية المفيدة.

هـ- تنعكس الالعاب الالكترونية سلبياً على الجانب الصحي للأطفال.

٦. الوسائل الاحصائية المستخدمة في البحث:

تم استخدام الوسائل الاحصائية الاتية في سبيل جمع المعلومات الخاصة بالظاهرة المدروسة، ومن اجل تحقيق اهداف البحث تم اعتماد القوانين الاحصائية الاتية [٣١]:

أ- **النسبة المئوية.** وقانونه:

$$\text{النسبة المئوية} = \frac{\text{الجزء}}{\text{الكل}} \times ١٠٠$$

ب- **المتوسط الحسابي.** وقانونه:

$$\text{س}/ = \frac{\text{مجـ (س} \times \text{ك)}}{\text{مجـ ك}}$$

ج- **الانحراف المعياري.** وقانونه:

$$\text{ع}^{٢} = \sqrt{\frac{\text{مج س}^{2}}{\text{ن}}}$$

د- **الوسيط:** وقانونه:

$$\text{و} = \text{س}_{١} + \frac{\text{مج ك} \times \text{ك}}{\text{مج ك}} \times \text{ل}$$

المبحث الخامس:

أولاً: تحليل البيانات الأولية للبحث الميداني:

١. العمر:

يلعب العمر دوراً بارزاً في الاجابة عن الاسئلة، حيث انه كلما ازداد العمر ازدادت التجربة والمسؤولية أكثر على الابناء وازدادت المسؤولية تجاه الام حول الاطفال ودراستهم وصحتهم وفراغهم وهواياتهم.

جدول (١) يوضح الفئات العمرية لعينة (الامهات)

العمر	التكرارات	نسب مئوية	الوسيط

٢٥-٢٠	٦	٪١٢	٣٣,٧
٣١-٢٦	١٢	٪٢٤	
٣٧-٣٢	٢٤	٪٤٨	
٣٨- فأكثر	٨	٪١٦	
المجموع	**٥٠**	٪١٠٠	

يتضح من الجدول اعلاه ان اعلى نسبة من امهات الاطفال تقع اعمارهن ضمن الفئة العمرية (٣٢-٣٧) سنة وبنسبة (٤٨٪)، اما الفئة العمرية (٢٦-٣١) سنة فجاءت بنسبة (٢٤٪) في حين ان الفئة العمرية من (٣٨) سنة فأكثر جاءت بنسبة (١٦٪)، واخيراً جاءت نسبة (٦٪) للفئة العمرية (٢٠-٢٥) سنة. وبلغ وسيط اعمار المبحوثات (٣٣,٧) سنة، وهذا يشير الى ارتفاع في المستوى العمري للزواج، وهذا ما يؤكد تأخر سن الزواج للفتيات خاصة الموظفات التي تؤثر الدراسة والوظيفة على قرار الزواج.

٢. المستوى التعليمي:

للمستوى التعليمي دور في الاجابة بصورة صحيحة من خلال فهم الاستمارة وفهم ماهيتها وطبيعتها العلمية، لذا يكون الجواب على نحو دقيق من خلال الفهم المباشر للسؤال، وبما ان اغلب النساء المبحوثات من مستويات تعليمية جيدة، فقد كن على دراية جيدة لفهم السؤال المطلوب منهن.

جدول (٢) يوضح المستوى التعليمي للعينة

المستوى التعليمي	التكرارات	النسبة المئوية
ابتدائية	٦	٪١٢
متوسطة	٣	٪٦
اعدادية	١٢	٪٢٤
جامعة	٢٢	٪٤٤
الدراسات عليا	٧	٪١٤
المجموع	**٥٠**	٪١٠٠

تبين لنا من الجدول (٢) ان اعلى نسبة من الامهات كانوا حاصلات على شهادة جامعية وبلغت نسبتهن (٤٤٪) تليها الحاصلات على شهادة الاعدادية وبنسبة (٢٤٪) وتقل النسبة للحاصلات على شهادة الدراسات العليا وبنسبة (١٤٪) اما اقل النسب، فجاءت لشهادة الابتدائية وبنسبة (١٢٪) والمتوسطة ، وبنسبة (٦٪) وهذه النسب تشير الى ارتفاع التحصيل العلمي للإناث بعد ان تقلصت العادات والتقاليد التي تمنع حصول الفتيات على التعليم، ولا سيما التعليم الجامعي والعالي، ولكن في نفس الوقت اثر ذلك على الزواج، وادى الى تأخير سن الزواج ، وذلك لتفضيل الدراسة على الزواج.

٣. المهنة:

للمهنة ايضاً دور بارز في الاجابة على الاسئلة والصعوبات التي تواجه الام حسب كونها موظفة ام ربة بيت.

جدول (٣) يوضح مهنة المبحوثات

مهنة افراد العينة	التكرارات	النسبة المئوية
موظفة	٣١	٪٦٢
ربة بيت	١٩	٪٣٨
المجموع	**٥٠**	٪١٠٠

اتضح من بيانات البحث ان اعلى نسبة من امهات الاطفال كانوا من الموظفات وبلغت نسبتهن (٦٢٪) واقل نسبة (٣٨٪) لمهنة ربة بيت، وهذا يشير الى ارتفاع المستوى التعليمي للأمهات، وهذا يشير ايضاً الى القضاء على العادات والتقاليد البالية التي ترفض الوظيفة الحكومية للإناث.

٤. الخلفية الاجتماعية للعينة:

هناك فرق بين الخلفية الاجتماعية الحضرية والريفية في طبيعة الحياة والاهتمامات والعادات والتقاليد وغيرها.

جدول (٤) يوضح الخلفية الاجتماعية لعينة البحث

الخلفية الاجتماعية	التكرارات	النسبة المئوية
ريفية	١٢	٢٤٪
حضرية	٣٨	٧٦٪
المجموع	٥٠	١٠٠٪

تشير بيانات البحث الى ان اعلى نسبة من امهات الاطفال هُن من الحضر وبلغت نسبتهن (٧٦٪)، اما (٢٤٪) من الامهات فهن من الخلفية الريفية، وهذا يشير الى ان مدينة الموصل حضرية، اذ اصبحت العادات والتقاليد تميل نحو حضرية تؤمن بالتعليم والوظيفة للإناث.

٥. الدخل الشهري:

الدخل الشهري ضروري لأن الالعاب الالكترونية تحتاج الى توفير مبالغ مالية سواء لشراء اجهزة الاتصال او اجهزة الالعاب، وكذلك لضرورة توفير كارت الالعاب، وهذا يحتاج الى دخل جيد لا سيما إذا كثُر الاطفال.

جدول (٥) يوضح الدخل الشهري لعينة البحث

الدخل الشهري	التكرارات	النسبة المئوية
ضعيف	٦	١٢٪
متوسط	٢٤	٤٨٪
جيد	٢٠	٤٠٪
المجموع	٥٠	١٠٠٪

اشارت بيانات الجدول (٥) حول مستويات الدخل الشهري لعينة البحث ان اعلى نسبة من النساء المبحوثات ضمن الدخل المتوسط وبلغت نسبتهن (٤٨٪)، بينما اشارت (٤٠٪) من النساء المبحوثات ان دخلهن الشهري جيد في حين ان اقل نسبة من النساء المبحوثات كان الدخل الشهري لديهن ضعيفاً وبلغت (١٢٪)، وهذه البيانات تشير الى ان اغلب العينة دخلها بين المتوسط والجيد، وهذا واضح من خلال كون العينة اغلبها موظفات وربما الزوج ايضاً موظف وحتى ربات البيوت قد تتمتع بمستوى اقتصادي جيد.

٦. عدد الاطفال:

يلعب عدد الاطفال دور مهم في الجانب الاقتصادي للأسرة وفي مدى قدرة الاسرة على توفير هذه الالعاب وعلى مدى خطورة الالعاب على الاسرة واطفالها.

جدول (٦) يوضح عدد الاطفال لأفراد الاسرة

عدد الاولاد لأفراد العينة	التكرارات	النسبة المئوية	وسط حسابي	انحراف معياري
٤-٢	٣٢	٦٤٪	٤	٢
٧-٥	١٣	٢٦٪		
١٠-٨	٥	١٠٪		

تشير بيانات البحث الى ان (٦٤٪) من النساء المبحوثات لديهن اولاد من (٢-٤) طفل، في حين ان نسبة (٢٦٪) من النساء المبحوثات لديهن اولاد بين (٥-٧) طفل، اما اقل نسبة لفئة (٨-١٠) اطفال ولم تتعدد نسبتهن (١٠٪)، وهذا يشير الى اتجاه الموظفات الى تحديد النسل لعدم مقدرتهن على اعالة عدد كبير من الاطفال، ولا سيما ان الاطفال أصبحوا عالة لكثرة المصاريف المادية وعجزهم عن العمل في سن مبكرة، علماً ان الوسط الحسابي بلغ (٤) اطفال بانحراف معياري (٢).

٧. عدد ساعات اللعب بالألعاب الالكترونية:

يلعب عدد ساعات اللعب دور بارز في مدى الانعكاس الذي تشكله على الابناء وعلى الاسرة، اذ كلما ازدادت ساعات اللعب انعكس ذلك سلبياً على سلوك الابناء، وعلى علاقاتهم الاجتماعية مع الاسرة.

جدول (٧) يوضح عدد ساعات اللعب لأطفال العينة

عدد ساعات اللعب للأطفال	التكرارات	النسبة المئوية	الوسيط
٢-٤	٦	٪١٢	٧,٧
٥-٧	٢١	٪٤٢	
٨- فأكثر	٢٣	٪٤٦	
المجموع	٥٠	٪١٠٠	

تشير بيانات البحث الى ان عدد ساعات اللعب (٨- فأكثر) اخذت أكبر نسبة من اجابات افراد العينة وبلغت (٤٦٪) اما (٥-٧) ساعات، فقد اخذت نسبة اجابة (٤٢٪) اما نسبة (١٢٪) من الاطفال فتتراوح ساعات لعبهم بين (٢-٤) ساعات، وهذا يعني الى ان الاطفال يقضون أكثر الاوقات في اللعب وهذا له انعكاسات سلبية على الاطفال، وهذا ما سوف نكشفه في خضم البحث من اجل حل الاشكاليات والسلبيات الناتجة عن الاستعمال المفرط لهذه الالعاب، علماً ان الوسيط لعدد ساعات اللعب بلغ (٧,٧) ساعة.

٨. أكثر الالعاب المفضلة لدى الاطفال:

تشكل اللعبة خطراً على الاطفال من حيث نوع اللعبة ومحتوياتها فهناك العاب فيها قتال وعنف وسرقة سيارات وقتل واعتداء وفوضى، وهذه تكون انعكاساتها أكثر خطورة على الاطفال من غيرها، ولكن كلها تشارك في هدر الوقت بالدرجة الاساسية.

جدول (٨) يوضح أكثر الالعاب الالكترونية المفضلة لدى الاطفال

أكثر الالعاب الالكترونية المفضلة لدى الأطفال	التكرارات	النسبة المئوية	التسلسل المرتبي
لعبة البوبجي	٥٠	٪١٠٠	١
سرقة السيارات الكبرى الجزء (٥)	٤٠	٪٨٠	٢
الفداء الميت الاحمر	٣٨	٪٧٦	٣
إله الحرب	٣٦	٪٧٢	٤
المجهول الجزء٤	٣٥	٪٧٠	٥
نداء الواجب	٣٤	٪٦٨	٦
المجموع (*)	٥٠	٪١٠٠	

(*) يكون مجموع التكرارات أكثر من مجموع العينة بسبب اجابة المبحوث على أكثر من اختيار واحد.

ظهر من بيانات البحث ان اعلى نسبة من الاجابات وبلغت (١٠٠٪) من الاطفال يزاولون (لعبة البوبجي) وهي لعبة خطيرة فيها قتال ويستخدم فيها الكلام البذيء وتصيب الطفل بحالات نفسية وعصبية غير لائقة، تليها لعبة (سرقة السيارات الكبرى الجزء ٥) وبنسبة (٨٠٪) وهي تعبر عن سرقة للسيارات والمصارف والمحلات التجارية وتحوي مطاردات شرطة وقتال وحرب عصابات وغيرها. ثم تأتي لعبة (الفداء الميت الاحمر Red Dead Redemption 2) وبنسبة (٧٦٪) وهي لعبة مغامرات وتتحدث عن حياة الغرب الامريكي او ما تسمى برعاة البقر ومغامراتهم، في حين تأتي بعدها لعبة (لعبة إله الحرب God Of War) وبنسبة (٧٢٪) وهي لعبة حرب وقتال مع الاعداء ومع مخلوقات خرافية مرعبة وتستنزف وقت الطفل ومن ثم تجعله عدائياً وفي صراع مع الاخرين والاعتداء عليهم، وتليها لعبة (المجهول الجزء٤) وبنسبة (٧٠٪) وهي لعبة تتمحور حول سرقة كنوز والقتل من اجل تقاسم الثروات، اما لعبة (نداء الواجب Call of Duty) فقد حصلت على نسبة (٦٨٪) وهي عبارة عن لعبة قتالية واسعة تستخدم فيها اسلحة مختلفة للاشتباك مع الاخرين، وهذا يشير الى الوقت المتزايد الذي يقضيه الاطفال بالألعاب وعدم تفرغهم للدراسة او العبادة الدينية او التعلم وتعلم العادات والتقاليد والقيم وكل ما فيه فائدة للطفل وعدم حضور المجالس التي تجعل من الطفل اجتماعيا بطبعه، وتدفعه الى الانعزال حتى عن الاسرة مع تواجده معهم ، ويصبح منهمك بالألعاب وبالتالي يُصاب بالتوحد والامراض النفسية.

ثانياً: تحليل البيانات الأساسية:

١. دور الالعاب في ابتعاد الطفل عن العلاقات مع الاسرة:

جدول (٩) يوضح دور الالعاب في التأثير على علاقات الطفل مع الاسرة

هل اثرت الالعاب على علاقات الطفل مع الاسرة	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	٤٦	٪٩٢
لا	٤	٪٨
المجموع	٥٠	٪١٠٠

اتضح من بيانات البحث الميداني ان اعلى نسبة من عينة البحث وبلغت (٩٢٪) من الامهات ذكرت بأن اطفالهن ضعفت علاقاتهم بأسرهم، وذلك نتيجة الانشغال بالألعاب الالكترونية، وكذلك بسبب طبيعة الالعاب العدائية والتي تؤثر على نفسيتهم وعدم تقبلهم للأخرين والمشاجرة معهم وعدم اصغاء الاطفال للأم التي تعتبر الموجه الاول والرئيسي للطفل، وكذلك اعتداء الطفل على اخوته وعدم سماعه لكلام الاب وتوجيهاته.

٢. دور اللعبة التي يزاولها الطفل في الانشغال عن اللعب مع الاصدقاء:

جدول (١٠) يوضح تأثير الالعاب على علاقات الطفل مع الاصدقاء

هل اثرت الالعاب على لعب الطفل مع الاصدقاء	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	٣٣	٪٦٦
لا	١٧	٪٣٤
المجموع	٥٠	٪١٠٠

ومن اجل معرفة دور الالعاب الالكترونية في انشغال الطفل عن اللعب مع اصدقائه يتضح من الجدول اعلاه ان اعلى نسبة من الاجابات بلغت (٦٦٪) من الاطفال اثرت عليهم الالعاب من خلال علاقاتهم مع الاصدقاء، فالصديق يعد ضروري في حياة الطفل، وذلك لأنه متنفس بعد الاسرة للطفل لقضاء وقت الفراغ، ولكن الالعاب جعلت الاغلبية العظمى في حالة انعزال عن الاصدقاء او من خلال الاعتداء على الاصدقاء، وذلك لطبيعة الالعاب العدائية التي يلعبونها. وفي مقابلة مع السيدة (و. ص)، ذكرت بأن ابنها قد أصبح عدائي وفي حالة نفسية متوترة نتيجة لمزاولته لعبة (بوبجي PUBG)، وبالتالي فقد جميع اصدقائه لأنه يعتدي عليهم.

٣. مدى تأثير اللعبة على ادخال الطفل في علاقة سيئة مع الجنس الاخر:

جدول (١١) يوضح مدى تأثير الالعاب على الطفل وعلاقاته مع الجنس الاخر

مدى تأثير الالعاب على الطفل في علاقاته مع الجنس الاخر	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	٢٦	٪٥٢
لا	٢٤	٪٤٨
المجموع	٥٠	٪١٠٠

ان الاطفال ابرياء لذلك لا تخشى الاسر من ان يلعب الطفل مع الجنس الاخر سواء الذكر مع الانثى او الانثى مع الذكر، ولكن بسبب طبيعة معظم الالعاب الالكترونية المشجعة للسلوك العدواني والفساد الاخلاقي التي تجعل الطفل عدائي سواء انثى او ذكر، وبالتالي يؤثر ذلك على نظرته للجنس الاخر، وهذا جاء في اجابات (٥٢٪) من المبحوثين والذين اشاروا الى تأثر علاقاتهم مع الجنس الاخر بسبب تأثير الالعاب الالكترونية.

٤. هل انعكست الالعاب على شخصية الطفل:

تبين من نتائج البحث الميداني ان اعلى نسبة (٩٤٪) من الامهات قد أشرن الى ان اطفالهن تأثرت شخصيتهم بالألعاب الالكترونية، حيث اصبحت شخصيتهم انطوائية منعزلة وكذلك ذو نفسية معقدة واعتدائي متلعثم بالكلام غير قادر على الفهم بشكل صحيح، اضافة الى كونه غير قادر على مواجهة الاخرين.

جدول (١٢) يوضح مدى انعكاس الالعاب على شخصية الطفل

هل اثرت الالعاب على شخصية الطفل	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	٤٧	٪٩٤
لا	٣	٪٦

المجموع	٥٠	٪١٠٠

٥. كيف اثرت الالعاب على شخصية الطفل:

جدول (١٣) يوضح كيف اثرت الالعاب على شخصية الطفل

كيف اثرت الالعاب على شخصية الطفل	التكرارات	النسبة المئوية	التسلسل المرتبي
أصبح عدائياً وعنيفاً	٤٥	٪٩٠	١
أصبح انطوائياً	٤١	٪٨٢	٢
أصبح عصبياً وقلقاً	٣٨	٪٧٦	٣
المجموع	٥٠	٪١٠٠	

يتضح من الجدول اعلاه ان (٩٠٪) من النساء المبحوثات اشارت الى ان اطفالهن أصبحن عدائيين وعنيفين، تليها بالمرتبة الثانية وبنسبة (٨٢٪) اشارت فيها النساء المبحوثات الى ان اطفالهن أصبحوا انطوائيين ولا يرغبون بالتحدث مع أحد وانما الانهماك فقط في الالعاب، اما المرتبة الثالثة فأصبح عصبياً وقلقاً وبنسبة اجابة (٧٦٪)، لأن طبيعة الالعاب تثير الاعصاب والقلق وهذا ما اكدته السيدة (ش. خ.) في مقابلة معها حيث ذكرت بأن ابنها أصبح انطوائي منعزل نتيجة للألعاب الالكترونية.

٦. هل اثرت الالعاب الالكترونية على الجوانب العاطفية لدى الطفل في اسرته:

جدول (١٤) يوضح مدى تأثير الالعاب على الجوانب العاطفية لدى الطفل في اسرته

هل اثرت الالعاب على الجوانب العاطفية للطفل في اسرته	التكرارات	النسبة المئوية
تؤثر كثيراً	٣٥	٪٧٠
تؤثر الى حد ما	١١	٪٢٢
لا تؤثر	٤	٪٨
المجموع	٥٠	٪١٠٠

اتضح لنا من بيانات البحث الميداني ان (٧٠٪) من الامهات اشرن الى أن الالعاب اثرت على الجانب العاطفي لأطفالهن، وذلك لأن الالعاب تشعر الطفل بأنه بعيد عن الاسرة وانه ينظر لهم نظرة عدائية وانهم يريدون سلب هذه الالعاب منه، وكذلك نظرته العدائية تقضي على الجانب العاطفي ، وكذلك بأن الاسرة عندما تريد توجيهه الى الاحسن، فإن ذلك يعد اعتداء على حريته والعابه، بينما اشارت نسبة (٢٢٪) من الامهات اكدن ان هذه الالعاب تؤثر على الجانب العاطفي للأطفال الى حد ما وان اقل النسبة جاءت (٨٪) لتؤكد عدم تأثير ذلك على الجانب العاطفي للأطفال.

٧. هل انعكست الالعاب على التحصيل الدراسي للطفل:

جدول (١٥) يوضح مدى انعكاس الالعاب على التحصيل الدراسي للطفل

هل تنعكس الالعاب على الجوانب الدراسية للطفل	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	٤٨	٪٩٦
لا	٢	٪٤
المجموع	٥٠	٪١٠٠

اتضح من بيانات البحث الميداني ان (٩٦٪) من النساء المبحوثات انعكست الالعاب على المستوى الدراسي لأطفالهن، وذلك من خلال لجوء بعض الاطفال الى ترك الدراسة والبعض الاخر تدني المستوى الدراسي وانخفاض الدرجات العلمية، وهذا ما اكدته الام (هـ. أ. ع.) ربة بيت ان ابنها كان يأخذ اعلى الدرجات ولكن نتيجة انشغاله بالألعاب تدنت درجاته العلمية، فأصبح لا يستطيع سوى النجاح وبمعدلات منخفضة، واشارت نسبة (٤٪) من الامهات الى عدم وجود تأثير للألعاب الالكترونية على الجوانب الدراسية لأطفالهن.

٨. كيف انعكست الالعاب على التحصيل الدراسي للطفل:

جدول (١٦) يوضح كيف انعكست الالعاب على المستويات الدراسية للطفل

كيف انعكست الالعاب على المستويات الدراسية للطفل	التكرارات	النسبة المئوية	تسلسل المرتبي
ادت الى ضعف متابعته للدراسة اليومية	٤٤	٪٩١,٦	١

ادت الى تراجع المستوى الدراسي لديه	٤٣	٪٨٩,٩	٢
ادت الى اثارة المشاكل مع الطلاب	٤٠	٪٨٣,٣	٣
ادت الى اثارة المشاكل مع المدرسين	٢٠	٪٤١,٦	٤
المجموع	٤٨	٪١٠٠	

اتضح من بيانات البحث الميداني ان الالعاب الالكترونية ادت الى ضعف متابعة بعض الاطفال للدراسة اليومية جاءت بالمرتبة الاولى وبنسبة (٩١,٦٪)، اذ ان انشغال الطفل بالألعاب الالكترونية لمدة (٥) ساعات او أكثر يومياً تستهلك كل الوقت بل تصيب الطفل بعدم القدرة على التركيز، وبالتالي تؤثر على مستواه الدراسي. اما تراجع المستوى الدراسي للأطفال فقد اخذت نسبة اجابة (٨٩,٩٪) واحتلت المرتبة الثانية، فالمستوى الدراسي يتراجع كلما ازداد ضعف المتابعة للدراسة اليومية. اما بالمرتبة الثالثة وبنسبة اجابة (٨٣,٣٪) جاءت فقرة (اثارة المشاكل مع الطلاب)، فالألعاب الالكترونية تزيد المشكلات مع الطلاب وذلك لأنها عدائية وفيها حروب وتأثير على نفسية الطفل واستخدامه للألفاظ البذيئة مع الاخرين، اما اقل النسب فجاءت (لأثارة المشاكل مع المدرسين) وبنسبة اجابة (٤١,٦٪) واحتلت المرتبة الرابعة، وذلك لأن طبيعة هذه الالعاب عدائية وتدعو الى التمرد والعصيان، وهذا ما يؤثر على علاقات الاطفال وسلوكياتهم مع الاساتذة.

٩. هل جعلت الالعاب الطفل اقل تقبلاً للتوجيهات الاسرية:

جدول (١٧) يوضح هل الالعاب جعلت الطفل اقل تقبلاً للتوجيهات الاسرية

هل جعلت الالعاب الطفل اقل تقبلاً للتوجيهات الاسرية	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	٤٥	٪٩٠
لا	٥	٪١٠
المجموع	٥٠	٪١٠٠

تبين من بيانات الجدول (١٧) ان الالعاب الالكترونية جعلت الطفل اقل تقبلاً للتوجيهات الاسرية، وذلك من خلال اجابات (٩٠٪) من الامهات حيث ان الاسرة توجه الطفل نحو الدراسة والعلم والعادات والتقاليد والقيم، وكذلك نحو العبادات والالتزام بها، ولكن الطفل بسبب انشغاله بالألعاب الالكترونية يكون اقل تقبل للالتزام بهذه التوجيهات، وهذا ما ذكرته السيدة (ر. ص. ح) ربة بيت، حيث اشارت في مقابلة اجرت معها ان الاطفال اصبحوا لا يتقبلون التوجيهات الاسرية خصوصاً الدينية والدراسية منها، بينما اشارت نسبة (١٠٪) من الامهات الى ان هذه الالعاب الالكترونية لم تؤثر على تقبل اطفالهن للتوجيهات الاسرية.

١٠. دور الالعاب في تمرد الطفل على الكبار في الاسرة:

جدول (١٨) يوضح دور الالعاب في تمرد الاطفال على الكبار في الاسرة

هل للألعاب دور في عدم تمرد الاطفال على الكبار	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	٤٠	٪٨٠
لا	١٠	٪٢٠
المجموع	٥٠	٪١٠٠

اتضح من بيانات الجدول (١٨) ان (٨٠٪) من الامهات المبحوثات أشرن الى ان الاطفال يتمردون على الكبار في الاسرة مثل الاب والام، لاسيما ان الكبار في الاسرة يوجهون الاطفال نحو كل ما هو مفيد، من خلال المعلومات التي يحملونها في الحياة وانهم اصحاب خبرة بالصداقة والتصرف والسلوك السوي، ولكن الالعاب الالكترونية تجعلهم اقل تقبلاً للنصائح والتوجيهات، وبالمقابل اشارت (٢٠٪) من الامهات المبحوثات الى عدم تمرد اطفالهن على الكبار في الاسرة.

١١. دور الالعاب الالكترونية و انعكاساتها على الاطفال في عدم مشاهدة البرامج المفيدة في التلفاز:

جدول (١٩) يوضح دور الالعاب الالكترونية و انعكاساتها على الاطفال في عدم مشاهدة البرامج المفيدة في التلفاز

دور الالعاب الالكترونية و انعكاساتها على مشاهدة البرامج المفيدة	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	٤١	٪٨٢
لا	٩	٪١٨

المجموع	٥٠	٪١٠٠

اتضح من بيانات الجدول (١٩) ان (٨٢٪) من الامهات أكدن الى ان اطفالهن انشغلوا بالألعاب الالكترونية، مما أثر على مشاهدتهم للبرامج التلفزيونية الهادفة التي تعمل على التنشئة الجيدة سواء أكانت دينية او اجتماعية او تعليمية هادفة. في حين ان (١٨٪) من العينة اجابوا بأن ذلك لا يؤثر على مشاهدتهم للبرامج المفيدة التي تعرض في التلفاز.

١٢. هل انعكست الالعاب الالكترونية على اداء العبادات من قبل الاطفال:

جدول (٢٠) يوضح انعكاسات الالعاب الالكترونية على اداء الاطفال للعبادات

انعكاسات الالعاب الالكترونية على اداء العبادات من قبل الاطفال	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	٣٥	٪٧٠
لا	١٥	٪٣٠
المجموع	٥٠	٪١٠٠

اتضح من بيانات البحث الميداني ان (٧٠٪) من الاطفال انعكست الالعاب الالكترونية على ادائهم للعبادة، ولا سيما ان التربية الدينية والعبادات تبدأ مع سبع سنوات من عمر الطفل حتى يتعلم العبادات ومن ثم يمارسها بشكل جيد، ولكن الالعاب اثر على تعلم الاطفال للعبادات، في حين اشارت (٣٠٪) من افراد العينة الى عدم وجود انعكاسات للألعاب الالكترونية على اداء الاطفال للعبادات الدينية.

١٣. انعكاس الالعاب الالكترونية على الجانب الصحي للطفل:

جدول (٢١) يوضح انعكاس الالعاب الالكترونية على الجانب الصحي للطفل

هل انعكست الالعاب الالكترونية على الجانب الصحي للطفل	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	٤٨	٪٩٦
لا	٢	٪١٤
المجموع	٥٠	٪١٠٠

يتضح من بيانات الجدول (٢١) ان (٩٦٪) من الامهات أجبن بأن الالعاب الالكترونية انعكست على الجانب الصحي لأطفالهن، حيث تؤثر الالعاب الالكترونية على صحة العيون وعلى الذاكرة والتركيز، وكذلك على الفقرات وخصوصاً الفقرات العنقية وكذلك البقاء في المساء الى الصباح يعطل عمل الغدد في الجسم، وهذا ما اكده الاطباء بالإضافة الى فقدان الشهية، في حين اجاب (٤٪) فقط من الامهات الى على عدم وجود تأثير للألعاب الالكترونية على الجانب الصحي لأطفالهن.

١٤. طبيعة انعكاسات الالعاب الالكترونية على الجوانب الصحية للطفل:

جدول (٢٢) يوضح انعكاسات الالعاب الالكترونية على الجانب الصحي للأطفال

الجوانب الصحية التي تنعكس نتيجة الالعاب على الاطفال	التكرارات	النسبة المئوية	التسلسل المرتبي
ضعف البصر	٤٨	٪٩٨	١
قلة التركيز	٤٢	٪٨٧,١	٢
قلة حضوره لتناول الوجبات اليومية الرئيسية	٤٠	٪٨٣,٣	٣
ضعف شهية الطفل	٣٦	٪٧٥	٤
تغير نمط الغذاء الصحي الى السلبي	٣٢	٪٦٦,٦	٥
المجموع	٤٨	٪١٠٠	

وحول مختلف التأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية على الجوانب الصحية للأطفال الذين شملتهم الدراسة الميدانية، فقد كشفت لنا بيانات الجدول (٢٢) ان في مقدمة التأثيرات السلبية لهذه الالعاب هي انعكاس الالعاب على الاطفال من خلال ضعف البصر، وجاءت بالمرتبة الاولى في التسلسل المرتبي بنسبة اجابة (٩٨٪)، اما التأثير الثاني فتمثل في قلة تركيز الطفل للكثير من الجوانب الفكرية والعلمية في حياته وبنسبة اجابة (٨٧,١٪)، بينما جاءت في المرتبة الثالثة وبنسبة اجابة (٨٣,٣٪) وتمثلت في قلة حضور الاطفال لتناول الوجبات اليومية الرئيسية، وذلك لإنشغالهم بالألعاب الالكترونية وانعكاسات ذلك على تراجع صحة الاطفال

نتيجة لفقدانهم للفيتامينات والعناصر الغذائية الاساسية، اما المرتبة الرابعة وبنسبة اجابة (٧٥٪) فيتمثل في ضعف شهية الاطفال لانشغالهم بالألعاب الالكترونية، في حين جاءت بالمرتبة الخامسة والاخيرة وبنسبة اجابة (٦٦,٦٪) من خلال تغير نمط الغذاء الصحي للطفل من الايجابي الى السلبي بسبب انشغاله بالألعاب الالكترونية لساعات طويلة.

المبحث السادس:

أولاً: نتائج البحث:

١. تبين من نتائج الدراسة ان اعلى نسبة من الاطفال المبحوثين تمارس الالعاب الالكترونية من (٨ - فأكثر) ساعات وبنسبة (٤٦٪)، في حين ان اقل نسبة تمارس الالعاب من (٢-٤) ساعات وبنسبة (١٢٪) وبوسيط (٧,٧).

٢. بينت نتائج الدراسة على ان لعبة البوبجي (PUBG) هي أكثر الالعاب المفضلة لدى الاطفال وبنسبة (١٠٠٪)، اما اقل لعبة مفضلة لدى الاطفال لعبة نداء الواجب (Call of Duty) وبنسبة (٦٨٪).

٣. تبين من نتائج الدراسة ان (٩٢٪) من الاطفال اثرت الالعاب الالكترونية على علاقاتهم مع اسرهم.

٤. اتضح ان (٦٦٪) من الاطفال المبحوثين اثرت الالعاب على علاقاتهم مع اصدقائهم، في حين ان (٣٤٪) من الاطفال المبحوثين لم تؤثر.

٥. تبين ان (٥٢٪) اثرت الالعاب في علاقة الطفل بالجنس الاخر، وفي المقابل اشارت نسبة (٤٨٪) لم يؤثر ذلك.

٦. كشفت نتائج الدراسة ان نسبة (٩٤٪) من امهات الاطفال يؤكدن وجود تأثير للألعاب الالكترونية على شخصية اطفالهن، بينما (٦٪) من الامهات أكدن على عدم وجود تأثير للألعاب الالكترونية على شخصية اطفالهن.

٧. اظهرت نتائج الدراسة ان (٩٠٪) من الامهات ذكرن ان اطفالهن أصبحوا عدائيين وعنيفين نتيجة للألعاب الالكترونية، و(٨٢٪) ذكرت بأن الطفل أصبح انطوائياً، اما المرتبة الثالثة والاخيرة فجاءت لفقرة أصبح عصبياً وقلقاً وبنسبة (٧٦٪).

٨. ظهرت من نتائج الدراسة ان (٧٠٪) من الامهات أكدن ان الالعاب الالكترونية اثرت على الجوانب العاطفية لأطفالهن، في حين ان (٢٢٪) من الامهات لم تلاحظن ذلك التأثير على اطفالهن.

٩. اظهرت نتائج الدراسة ان (٩٦٪) من الامهات يؤيدن تأثير الالعاب الالكترونية على الجوانب الدراسية للطفل، في حين ان (٤٪) فقط ذكرت عدم تأثير ذلك.

١٠. اتضح من بيانات الدراسة ان الالعاب الالكترونية ادت الى ضعف متابعة بعض الاطفال للدراسة اليومية حيث جاء هذا التأثير بالمرتبة الاولى وبنسبة (٩١,٦٪). اما تراجع مستواه الدراسي فقد اخذت نسبة (٨٩,٩٪) واحتلت المرتبة الثانية. ثم جاءت فقرة (اثارة المشاكل مع الطلاب) بالمرتبة الثالثة وبنسبة اجابة (٨٣,٣٪)، اما اقل النسب فجاءت (لأثارة المشاكل مع المدرسين) وبنسبة اجابة (٤١,٦٪) واحتلت المرتبة الرابعة.

١١. اظهرت نتائج الدراسة ان (٩٠٪) من الاطفال المبحوثين أثر الالعاب الالكترونية على تقبلهم للتوجيهات الاسرية، في حين (١٠٪) لم يؤيدوا ذلك التأثير.

١٢. اتضح ان (٨٠٪) من امهات الاطفال أكدن لنا ان الالعاب الالكترونية تؤدي الى تمرد اطفالهن على الكبار في الاسرة، في حين (٢٠٪) لم تؤكد لنا هذا التأثير على اطفالهن.

١٣. ظهر من النتائج ان نسبة (٨٢٪) من الاطفال انعكست الالعاب الالكترونية على مشاهدة البرامج المفيدة في التلفاز، في حين ان (١٨٪) لا يؤيدون ذلك التأثير.

١٤. اتضح لنا ان (٧٠٪) من امهات الاطفال أشرن الى وجود انعكاس للألعاب الالكترونية على العبادات من قبل الاطفال، في حين ان (٣٠٪) من الامهات لم تشر لنا هذا التأثير.

١٥. ظهر ان (٩٦٪) من الامهات ايدن انعكاس الالعاب الالكترونية على الجانب الصحي لأطفالهن، في حين (٤٪) لم تؤيد هذا التأثير السلبي للألعاب الالكترونية على صحة اطفالهن.

١٦. كشفت لنا بيانات الدراسة ان في مقدمة التأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية هي انعكاس الالعاب على الاطفال من خلال ضعف البصر، وجاءت بالمرتبة الاولى في التسلسل المرتبي بنسبة اجابة (٩٨٪)، اما التأثير الثاني فتمثل في قلة تركيز الطفل للكثير من الجوانب الفكرية والعلمية في حياته وبنسبة اجابة (٨٧,١٪)، بينما جاء (قلة حضور الاطفال لتناول الوجبات اليومية الرئيسية) في المرتبة الثالثة وبنسبة اجابة (٨٣,٣٪)، اما المرتبة الرابعة وبنسبة اجابة (٧٥٪) فيتمثل في ضعف شهية الاطفال لانشغالهم بالألعاب الالكترونية، في حين جاءت بالمرتبة الخامسة والاخيرة وبنسبة اجابة (٦٦,٦٪) من خلال تغير نمط الغذاء الصحي للطفل من الايجابي الى السلبي بسبب انشغاله **بالألعاب** الالكترونية لساعات طويلة.

ثانياً: تحقيق الفرضيات:

١. تبين من نتائج الدراسة ان الالعاب الالكترونية قد اثرت على شخصية الاطفال بشكل سيء، ولهذا تم قبول الفرضية القائلة (تؤثر الالعاب الالكترونية على شخصية الطفل سلباً).

٢. اظهرت نتائج الدراسة ان الالعاب الالكترونية قد اسهمت في ضعف المستوى الدراسي لمعظم الاطفال المبحوثين، وبهذا تم قبول الفرضية (تنعكس الالعاب الالكترونية سلبياً على التحصيل الدراسي للطفل).

٣. كشفت لنا نتائج الدراسة ان الطفل أصبح منشغلاً بالألعاب الالكترونية وبهذا لم يعد يتقبل توجيهات الاسرة، وبناء على ذلك تم قبول الفرضية القائلة (تنعكس الالعاب الالكترونية سلباً على تقبل الطفل للتوجيهات الاسرية).

٤. بينت الدراسة على ان الاطفال لم يعد يتابعوا ويشاهدوا البرامج التلفزيونية المفيدة لهم بسبب انشغالهم بالألعاب الالكترونية لساعات طويلة، وبهذا تحققت الفرضية القائلة (تنعكس الالعاب الالكترونية على عدم مشاهدة الاطفال للبرامج التلفزيونية المفيدة).

٥. اتضح لنا من خلال نتائج الدراسة على ان الالعاب الالكترونية قد اثرت بشكل سيء على صحة الاطفال، وتم قبول الفرضية القائلة (تنعكس الالعاب الالكترونية على الجانب الصحي للأطفال).

ثالثاً: التوصيات والمقترحات:

١. على الدولة تشديد الرقابة على معظم الالعاب الالكترونية ومن ضمنها لعبة (البوبجي PUBG) التي انعكست سلباً على الاطفال.

٢. على الاسرة تحديد فترة محددة للأطفال في ممارسة الألعاب الالكترونية وان تكون ساعتان فقط للعب يومياً، لأنها تنعكس على الاهتمام بالدراسة والجوانب الصحية والنفسية للأطفال.

٣. تشجيع اقامة المؤتمرات الندوات العلمية التي توضح مدى خطورة الالعاب الالكترونية وانعكاساتها على الاطفال ومستقبلهم الدراسي.

٤. ينبغي الاهتمام بالأبناء وبمستقبلهم واطلاعهم على الاثار السلبية للألعاب صحياً وخصوصاً على مستوى البصر او الحالة النفسية والانطواء والامراض النفسية.

٥. ضرورة قيام الاسرة بدمج هؤلاء الاطفال مع المجتمع من خلال توضيح اهمية الرياضة وممارستها وحضور المجالس والخروج مع الاسرة الى المتنزهات ومدن الالعاب.

٦. ضرورة قيام الاسرة بتغيير اتجاهات وميول الاطفال من الاهتمام بالألعاب الى الاهتمام بالبرامج التلفزيونية الهادفة والتعليمية والثقافية التي تنمي مواهبهم وافكارهم الابداعية.

٧. ضرورة مشاركة الاسرة لأطفالهم لهمومهم ومشاكلهم وحلها وتذليل كل العقبات التي تقف عائق في طريقهم.

٨. ضرورة اصدار العاب مفيدة وتعليمية تختبر ذكاء الاطفال وتعلمهم اشياء ايجابية تنفعهم في الحياة.

الهوامش:

(١) بشير النمرود، العاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين ذكور (١٢-١٥ سنة)، رسالة ماجستير غير منشورة، معهد التربية البدنية، جامعة الجزائر، الجزائر، ٢٠٠٨، ص٣٥.

(٢) ماجد محمد الزيودي، الانعكاسات التربوية للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو واولياء امور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة جمعية طيبة للعلوم التربوية، العدد١، المجلد١٠، المملكة العربية السعودية، ٢٠١٥، ص٢١.

(٣) د. رفيدة بنت عدنان حامد الانصاري، الالعاب الالكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل، مجلة مركز بابل للدراسات الانسانية، العدد١، المجلد١٠، بابل، العراق، ٢٠٢٠، ص٣٠٦.

(٤) حنان عبد الحميد العناني، اللعب عند الاطفال – الاسس النظرية والتطبيقية، ط١٠، دار الفكر للنشر، عمان، الاردن، ٢٠١٧، ص١٨.

(٥) ابن منظور، معجم لسان العرب، المجلد ٢، دار صادر للنشر، بيروت، ١٩٩٠، ص٣٤٥.

(٦) المعجم الوسيط، مجمع اللغة العربية، دار الدعوات للنشر، اسطنبول، ١٩٨٩، ص٦١٨.

(٧) محمد بن مكرم بن منظور الافريقي المصري جمال الدين أبو الفضل، لسان العرب، دار صادر للنشر، بيروت، ١٩٩٠، ص٩٤.

(٨) الشيخ احمد رضا، معجم متن اللغة، موسوعة لغوية حديثة، المجلد الثالث، مكتبة الحياة، بيروت، ١٩٥٩، ص٦١٧.

(٩) د. نيان نامق صابر، انعكاسات استخدام الالعاب الالكترونية على النمو في مرحلة الطفولة المبكرة، مجلة جامعة تكريت للعلوم الانسانية، العدد١١، المجلد٢٦، العراق، تشرين الثاني ٢٠١٩، ص٥٣٩.

(10) Kelsal, K. Population, Longman, London, 1979, P .23.

(١١) بشير نمرود، مصدر سابق، ص٨٣.

(12) وفاة مخترع ألعاب الفيديو المنزلية "رالف باير" عن عمر ٩٢ عاما، مقالة منشورة على الانترنت على موقع Euro News بتاريخ (٢٠١٤/١٢/٩)، عنوان الموقع الالكتروني: اتبع الرابط.

(١٣) وجدي محمد بركات وتوفيق عبد المنعم، الاطفال والعوالم الافتراضية، مؤتمر الطفولة في عالم متغير، الجمعية البحرينية لتنمية الطفولة، ٢٠٠٩، ص٢.

(١٤) احمد نايل الغرير واديب النوايسة، اللعب وتربية الطفل، مكتبة إثراء للنشر، الاردن، ٢٠١٠، ص٢٧.

(١٥) رياحي فضيلة، الالعاب المستوردة واشكالية الخصوصيات السوسيوثقافية للطفل، بحث منشور على موقع مجلة للعلوم الانسانية، العدد٤١، ٢٠٠٩، عنوان الموقع الالكتروني: www.ulum.nl.

(١٦) اميرة مشري، أثر الالعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم الاجتماعية والانسانية - جامعة العربي بن مهيدي ام البواقي، الجزائر، ٢٠١٧، ص٦١.

(١٧) نمرود بشير، مصدر سابق، ص٨٨.

(١٨) حيدر محمد الكعبي، الالعاب الالكترونية وأثرها الفكري والثقافي، سلسلة الاختراق الثقافي، العدد٣، المركز الاسلامي للدراسات الاستراتيجية، النجف، ب. ت، ص٣٥-٣٧.

(١٩) د. نيان نامق صابر، مصدر سابق، ص٥٤٩.

(٢٠) د. عائشة بلهيش، الالعاب الالكترونية: مفهومها وتصنيفاتها، دراسة منشورة على الانترنت بتاريخ ٢٠١٥/٩/٢٢، عنوان الموقع الالكتروني: http://learning-otb.com/index.php/tools-concept1/743-e-games.

(٢١) د. نيان نامق صابر، مصدر سابق، ص٥٤٩.

(٢٢) حيدر محمد الكعبي، مصدر سابق، ص٤٨.

(٢٣) المصدر نفسه، ص٤٨.

(٢٤) د. فواز العواد، طفلك مدمن على الالعاب الالكترونية؟ اليك العلاج (نصائح تربوية)، تقرير منشور على الانترنت بتاريخ ٢٠٢٣/٣/١٥، عنوان الموقع الالكتروني: https://www.aa.com.tr.

(٢٥) نسرين عبد الحفيظ العفيشات واخرون، اثر ممارسة الالعاب الالكترونية في زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الاساسية في الاردن من وجهة نظر معلميهم، مجلة كلية التربية للبنات، جامعة بغداد، العراق، ٢٠٢١، ص٥٣-٥٤.

(٢٦) المصدر نفسه، ص٥٤.

(٢٧) محمد محمود الجوهري وعبد الله الخريجي، طرق البحث الاجتماعي، الدار الدولية للاستثمارات الثقافية، القاهرة، مصر، ٢٠٠٨، ص١٥٧.

(٢٨) جابر عبد الحميد جابر واحمد خيري كاظم، مناهج البحث في التربية وعلم النفس، دار النهضة العربية للنشر، القاهرة، مصر، ٢٠١١، ص١٠٢.

(٢٩) ناريمان يونس الهلوب، استراتيجية البحث الاجتماعي، دار اسامة للنشر، عمان، الاردن، ٢٠١١، ص٢٥٠.

(٣٠) جابر عبد الحميد واحمد خيري كاظم، مناهج البحث في التربية وعلم النفس، دار النهضة العربية، القاهرة، مصر، ١٩٧٣، ص٢٧٧.

(٣١) د. احسان محمد الحسن وعبد الحسين زيني، الاحصاء الاجتماعي، دار الكتب للطباعة والنشر، جامعة الموصل، الموصل، العراق، ١٩٨١، ص٣٧.

المصادر والمراجع:

ابن منظور، معجم لسان العرب، المجلد ٢، دار صادر للنشر، بيروت، ١٩٩٠.

د. احسان محمد الحسن وعبد الحسين زيني، الاحصاء الاجتماعي، دار الكتب للطباعة والنشر، جامعة الموصل، الموصل، العراق، ١٩٨١.

احمد نايل الغرير واديب النوايسة، اللعب وتربية الطفل، مكتبة إثراء للنشر، الاردن، ٢٠١٠.

اميرة مشري، أثر الالعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم الاجتماعية والانسانية - جامعة العربي بن مهيدي ام البواقي، الجزائر، ٢٠١٧.

بشير النمرود، العاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين ذكور (١٢-١٥ سنة)، رسالة ماجستير غير منشورة، معهد التربية البدنية، جامعة الجزائر، الجزائر، ٢٠٠٨.

جابر عبد الحميد جابر واحمد خيري كاظم، مناهج البحث في التربية وعلم النفس، دار النهضة العربية للنشر، القاهرة، مصر، ٢٠١١.

جابر عبد الحميد واحمد خيري كاظم، مناهج البحث في التربية وعلم النفس، دار النهضة العربية، القاهرة، مصر، ١٩٧٣.

حنان عبد الحميد العناني، اللعب عند الأطفال: الاسس النظرية والتطبيقية، ط١٠، دار الفكر للنشر، عمان، الاردن، ٢٠١٧.

حيدر محمد الكعبي، الالعاب الالكترونية وأثرها الفكري والثقافي، سلسلة الاختراق الثقافي، العدد٣، المركز الاسلامي للدراسات الاستراتيجية، النجف، ب. ت.

د. رفيدة بنت عدنان حامد الانصاري، الالعاب الالكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل، مجلة مركز بابل للدراسات الانسانية، العدد١، المجلد١٠، بابل، العراق، ٢٠٢٠.

د. عائشة بلهيش، الالعاب الالكترونية: مفهومها وتصنيفاتها، دراسة منشورة على الانترنت بتاريخ ٢٠١٥/٩/٢٢، عنوان الموقع الالكتروني: http://learning-otb.com/index.php/tools-concept1/743-e-games.

د. فواز العواد، طفلك مدمن على الالعاب الالكترونية؟ اليك العلاج (نصائح تربوية)، تقرير منشور على الانترنت بتاريخ ٢٠٢٣/٣/١٥، عنوان الموقع الالكتروني: https://www.aa.com.tr.

د. نيان نامق صابر، انعكاسات استخدام الالعاب الالكترونية على النمو في مرحلة الطفولة المبكرة، مجلة جامعة تكريت للعلوم الانسانية، العدد١١، المجلد٢٦، العراق، تشرين الثاني ٢٠١٩.

رياحي فضيلة، الالعاب المستوردة واشكالية الخصوصيات السوسيوثقافية للطفل، بحث منشور على موقع مجلة للعلوم الانسانية، العدد٤١، ٢٠٠٩، عنوان الموقع الالكتروني: www.ulum.nl

الشيخ احمد رضا، معجم متن اللغة، موسوعة لغوية حديثة، المجلد الثالث، مكتبة الحياة، بيروت، ١٩٥٩.

ماجد محمد الزيودي، الانعكاسات التربوية للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو واولياء امور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة جمعية طيبة للعلوم التربوية، العدد١، المجلد١٠، المملكة العربية السعودية، ٢٠١٥.

محمد بن مكرم بن منظور الافريقي المصري جمال الدين أبو الفضل، لسان العرب، دار صادر للنشر، بيروت، ١٩٩٠.

محمد محمود الجوهري وعبد الله الخريجي، طرق البحث الاجتماعي، الدار الدولية للاستثمارات الثقافية، القاهرة، مصر، ٢٠٠٨.

المعجم الوسيط، مجمع اللغة العربية، دار الدعوات للنشر، اسطنبول، ١٩٨٩.

ناريمان يونس الهلوب، استراتيجية البحث الاجتماعي، دار اسامة للنشر، عمان، الاردن، ٢٠١١.

نسرين عبد الحفيظ العفيشات واخرون، أثر ممارسة الالعاب الالكترونية في زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الاساسية في الاردن من وجهة نظر معلميهم، مجلة كلية التربية للبنات، جامعة بغداد، العراق، ٢٠٢١.

وجدي محمد بركات وتوفيق عبد المنعم، الاطفال والعوالم الافتراضية، مؤتمر الطفولة في عالم متغير، الجمعية البحرينية لتنمية الطفولة، ٢٠٠٩.

وفاة مخترع ألعاب الفيديو المنزلية "رالف باير" عن عمر ٩٢ عاما، مقالة منشورة على الانترنت على موقع Euro News بتاريخ (٢٠١٤/١٢/٩)، عنوان الموقع الالكتروني: اتبع الرابط.

Resources and References:

Ibn Manzur, Lisan al-Arab Dictionary, Volume 2, Dar Sadir Publishing, Beirut, 1990.

Dr. Ihsan Mohammed Al-Hassan and Abdul Hussein Zini, Social Statistics, Dar Al-Kutub for Printing and Publishing, University of Mosul, Mosul, Iraq, 1981.

Ahmed Nael Al-Ghariri and Adeeb Al-Nawaisa, Play and Child Education, Ithraa Library for Publishing, Jordan, 2010.

Amira Mashri, The Impact of Electronic Games via Smartphones on the Academic Achievement of Algerian Students, Unpublished Master's Thesis, Faculty of Social and Human Sciences - University of Arab Ben M'hidi Oum El Bouaghi, Algeria, 2017.

Bashir Al-Namrod, Video Games and Their Impact on Reducing the Practice of Recreational Group Sports Physical Activity among Male Adolescents (12-15 Years), Unpublished Master's Thesis, Institute of Physical Education, University of Algiers, Algeria, 2008.

Jaber Abdel Hamid Jaber and Ahmed Khairi Kazem, Research Methods in Education and Psychology, Dar Al-Nahda Al-Arabiya for Publishing, Cairo, Egypt, 2011.

Jaber Abdel Hamid and Ahmed Khairi Kazem, Research Methods in Education and Psychology, Dar Al Nahda Al Arabiya, Cairo, Egypt, 1973.

Hanan Abdul Hamid Al Anani, Play in Children: Theoretical and Applied Foundations, 10th ed., Dar Al Fikr Publishing, Amman, Jordan, 2017.

Haider Mohammed Al Kaabi, Electronic Games and Their Intellectual and Cultural Impact, Cultural Penetration Series, Issue 3, Islamic Center for Strategic Studies, Najaf, B.T.

Dr. Rufaida Bint Adnan Hamid Al Ansari, Electronic Games and Their Impact on the Formation of Children's Culture, Journal of the Babylon Center for Human Studies, Issue 1, Volume 10, Babylon, Iraq, 2020.

Dr. Aisha Balhaish, Electronic Games: Their Concept and Classifications, a study published online on 9/22/2015, website address: http://learning-otb.com/index.php/tools-concept1/743-e-games.

Dr. Fawaz Al-Awad, Is your child addicted to video games? Here is the treatment (educational advice), a report published online on 3/15/2023, website address: https://www.aa.com.tr.

Dr. Nyan Namiq Saber, Reflections of Using Electronic Games on Early Childhood Development, Tikrit University Journal for Humanities, Issue 11, Volume 26, Iraq, November 2019.

Riyahi Fadhila, Imported Games and the Problem of Socio-Cultural Privacy of the Child, research published on the website of the Journal for Humanities, Issue 41, 2009, Website Address: www.ulum.nl.

Sheikh Ahmed Reda, Dictionary of Language Text, Modern Linguistic Encyclopedia, Volume 3, Maktabat Al-Hayat, Beirut, 1959.

Majid Muhammad Al-Zayoudi, Educational Reflections of Electronic Games as Seen by Teachers and Parents of Elementary School Students in Medina, Journal of Taiba Association for Educational Sciences, Issue 1, Volume 10, Kingdom of Saudi Arabia, 2015.

Muhammad bin Makram bin Manzur Al-Afriqi Al-Masry Jamal Al-Din Abu Al-Fadl, Lisan Al-Arab, Dar Sadir Publishing, Beirut, 1990.

Muhammad Mahmoud Al-Jawhari and Abdullah Al-Khuraiji, Methods of Social Research, International House for Cultural Investments, Cairo, Egypt, 2008.

Intermediate Dictionary, Arabic Language Academy, Dar Al-Daawat for Publishing, Istanbul, 1989.

Nariman Younis Al-Haloub, Social Research Strategy, Osama Publishing House, Amman, Jordan, 2011.

Nisreen Abdul Hafeez Al-Afishat and others, The Impact of Playing Electronic Games on Increasing School Dropout Among Primary School Students in Jordan from the Perspective of Their Teachers, Journal of the College of Education for Girls, University of Baghdad, Iraq, 2021.

Wajdi Muhammad Barakat and Tawfiq Abdul Moneim, Children and Virtual Worlds, Childhood in a Changing World Conference, Bahraini Society for Childhood Development, 2009.

Death of the Inventor of Home Video Games "Ralph Baer" at the Age of 92, an article published online on the Euro News website on (9/12/2014), website address: Follow the Link.

Kelsal, K. Population, Longman, London, 1979.