تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال وعلاقتهم الأسرية من وجهة نظر أولياء الأمور

Doi: 10.29343 / 1- 104 -3

د.جميلة محمد محمد الكمالي

أستاذ علم الاجتماع المشارك في قسم العلوم التربوية-كلية التربية والآداب والعلوم التطبيقية خولان جامعة صنعاء-الجمهورية اليمنية

الملخص:

هدفت الدراسة إلى التعرف على الألعاب الإلكترونية الأكثر تقبلاً وانتشاراً بين الأطفال، وتوضح الدراسة مدى تقبّل الأسرة لهذه الألعاب، إضافة إلى الكشف عن الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال وعلاقتهم الأسرية، والتعرف على الدوافع التي جعلت الأطفال يقضون معظم أوقاتهم في الألعاب الإلكترونية بعيداً عن أفراد الأسرة، وكذلك وضع مقترحات وحلول للقضاء على الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال وعلاقتهم الأسرية. وقد استخدمت الباحثة المنهج الوصفي، وأداة المقابلة لجمع البيانات، وتكونت عينة الدراسة من (225) أبًا وأمًّا من أولياء أمور الطلاب الذين يدرسون في مدرسة (أزال الوادي) في مدينة (صنعاء) بطريقة عشوائية. وتوصّلت الدراسة إلى نتائج من أهمها:

1 – إن تطور المجتمع ودخوله عصر التكنولوجيا الحديثة أجبر العديدَ من الأُسر على مواكبة ذلك العصر، فمعظم أولياء الأمور يرون أن الطفل يجب أن يمتلك تلك الألعابَ حتى لا يكون أقلَّ من أصدقائه أو يشعر بالنقصِ.

2 – إن ممارسة الألعاب الإلكترونية ينتج عنه الكثيرُ من الآثار الإيجابية، فالألعاب الإلكترونية من وجهة نظرهم: يمكن النظر إليها كبيئة تعليمية ثرية توفر أنماطًا متنوعة من التفاعل بين الطفل واللاعبين معه.

3 – إن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية تساعدهم في تنمية ذكائهم وقدراتهم ومهاراتهم، وتساعد بعض الأطفال في علاج مشكلات صعوبة التعلّم.

4 – هناك آثار سلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال تمثلت بالآثار النفسية والصحية والاجتماعية والتعليمية والدينية.

5 – وضّحت الدراسة أن دوافع الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية ترجع إلى أن الطفل بعد انفصال الوالدين وتفكك الأسرة، أو انشغال الوالدين بالعمل، يشعره بفراغ عاطفي ونفسي شديد يجعله يقضي معظمَ وقته في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، ألعاب الأطفال، العلاقات الأسرية.

استُلم البحث في نوفمبر 2024 وأُجيز للنشر في ديسمبر 2024

The impact of electronic games on children and their family relationships from the parents' point of view

Gamila Mohammed Mohammed Al -Kamali

Associate Professor of Sociology in the Department of Educational Sciences
College of Education, Arts and Applied Sciences, Khawlan
Sana'a University - Republic of Yemen

Abstract:

The study aimed to identify the electronic games that are widely spread among children and accepted by their parents, in addition to revealing the positive and negative effects of electronic games on children and their family relationships, identifying the motives that made children spend most of their time with electronic games away from Family members. The researcher used the descriptive approach and the interview tool to collect data. The study sample consisted of (225) fathers and mothers from parents of students who study at Azal Al-Wadi School in the city of Sana'a in a random manner. The study reached the foilowing foilowing results. :

1- The development of society and its entry into the era of modern technology has forced many families to keep pace with that era. Most parents believe that the child must own these toys so that he is not less than his friends or feels inferior.
2- Playing electronic games results in many positive effects. From their point of view, electronic games can be viewed as a rich educational environment that provides diverse patterns of interaction between the child and his counterports.
3- Children playing electronic games, their intelligence, abilities, and skills got developer.
4- There are negative effects of electronic games on children, represented by psychological, health, social, educational and religious effects.
5- The study showed that children's motive for playing electronic games may be becanse of the separation of parents or the disintegration of the family or the parents' preoccupation with work.

Keywords: electronic games, children's games, family relationships.

المقدمة:

مع بداية القرن الحالي تطورت الألعاب الإلكترونية، وأصبحت جزءًا من يوميات وأوقات الأطفال والمراهقين، وأصبحوا متفاعلين ونشطاء معها إلى حد بعيد، وذلك لأن هذه الألعاب أدخلت عليها التقنياتُ الحديثة تغيراتٍ هائلةً في العرض والتشويق والإثارة والواقعية، التي كانت مصدرَ جذبٍ للكثير من الفئات العمرية وخاصة الأطفال.

وتعَدُّ فئةُ الأطفال وما يمتلكون من إمكانات وطاقات ثروةً وطنية واعدة ينبغي الحفاظ عليها والعناية بها، بما يعود بالنفع والفائدة على الأسرة والمجتمع، لذا قامت الكثيرُ من الجهات باحتضان هذه الفئة ووفّرت جميعَ الإمكانات التي من شأنها أن تسهم بالعناية بهم صحياً وجسدياً واجتماعياً وفكرياً والعمل على تنمية قدراتهم الإبداعية وإشباع رغباتهم واحتياجاتهم من اللعب.

فقد أصبحت الألعاب الإلكترونية ظاهرةً منتشرة بكثرة، وبالأخص عند فئة الأطفال في المراحل الأولى من حياتهم، نظراً لِمَا للعبِ لدى الأطفال من أهمية علمية معرفية تكمن أهميتُها في بثّ ما له فائدة على تكوين شخصيتهم، واكتسابهم قيماً ومبادئ مهمةً، وبظهورها أصبحت منتشرةً في أماكن عدة، وتطورها هو ما جعل اقتناءها أمراً سهلاً وبسيطاً وسريعاً، فهي تمتاز بتنوعها وقوة جذب لاعبيها، حتى غدت ظاهرةُ الألعاب الإلكترونية ظاهرةً واقعية استجدّت وتأصّلت في المؤسسات التربوية والاجتماعية (عقيب ولراري،2019).

ولقد نجحت صناعة الألعاب الإلكترونية وانتشارها في جذب هؤلاء الأطفال من الناحية الفنية للعبة حيث أصبح اللعبُ أسهلَ، فالطفل لا يحتاج إلى معرفة بالحاسوب لكي يتمكن من اللعب، كما أن الحواسيب الشخصية أصبحت أسهل استخداماً إلى حدٍّ ما، مما ساعد على الانتشار الواسع لهذا النوع من الألعاب، كما أنها نجحت لكونها وسيلةً ترفيهية تتيح للأطفال الاكتشافَ والتجريبَ. وبهذا فقد شهد مفهومُ اللعب عند الأطفال تغيراً ملموساً نتيجة للتغيرات السريعة التي شهدها العالم، ففي حين ارتبط لعِبُ الألعاب بتعالي صيحاتهم وضحكاتهم الجماعية في منطقة مكشوفة غالباً ما تكون حديقةَ المنزل وأحياناً يشارك الأهلُ فيها، انتقل اهتمامُ الأطفال إلى الألعاب الإلكترونية التي بدأت تجذبهم وتجعلهم يعيشون في عالم افتراضي خاص بهم بعيداً عن الآخرين من أقرانهم أو الأهل، وتجعلهم تابعين أكثر للتكنولوجيا الحديثة وتقنياتها (الشحروري، 2007). متأثرين بكل ما تقدّمه تلك الألعاب من خيال واستكشاف وترفيه وتكوين علاقاتِ صداقةٍ مع شخصيات افتراضية من خيال الألعاب يعيش معها الطفل معظمَ أوقاته، كما لا ينكر عاقلٌ أن الهواتف الذكية أصبحت الآن تؤدي دوراً كبيراً في حياة الناس، فقد أصبحت وسيلةً للتواصل الاجتماعي والترفيه والمعرفة، ونتيجة لذلك أصبحت تنتشر بين الأطفال والمراهقين بشكل لافت، وزادت المدة التي يمضونها مع تلك الأجهزة، الأمر الذي دفع كثيراً من الاختصاصيين وولاة الأمور لدق ناقوس الخطر من الآثار السلبية التي قد تترتب على هذا الاستخدام مطالبين بتقنينه، وتعَدُّ مهمةُ الحفاظ على سلامة الأطفال أثناء استخدام الإنترنت مهمةً شاقة، لا سيما حينما يكون هؤلاء الأطفالُ بعيدين عن أعين الآباء، كما تزداد صعوبة المهمة عندما يرغب الآباء في معرفة ما يفعله الأطفال. وجراء ذلك كله، وكنتيجة للاستخدام السيئ من بعض الأطفال لهذه الألعاب والساعات الطويلة التي يقضونها في اللعب، جاءت هذه الدراسة لتسلِّطَ الضوءَ على أحد الموضوعات المهمة التي تشغل اهتمام الباحثين.

مشكلة الدراسة وتساؤلاتها:

تعَدُّ ظاهرة الألعاب الإلكترونية ظاهرةً منتشرة عالميًّا بين جميع فئات المجتمع وخاصة الأطفال بشكل مستمر سواء في المنازل أو في المجتمعات، وحيث إن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بها لأوقات طويلة جداً بعيدين عن الآخرين وعن علاقتهم بالأسرة التي ينتمون إليها، لذلك فإن الكثير من علماء النفس والاجتماع يلقون اللومَ على هذه الألعاب لأنها أحد الأسباب التي تؤدي إلى ظهور بعض الاضطرابات السلوكية والاجتماعية لدى الأطفال.

فالألعاب الإلكترونية سلاحٌ ذو حدَّين، فهي من ناحية تساعد الممارسَ لها على تنمية قدراته العقلية والذهنية، وتوسيع مداركه، وتنمي قدراته في اتخاذ القرار الصحيح على نحو سريع، ومن ناحية أخرى تترك تأثيراً سلبياً عليه من نَواحٍ متعددة منها الاجتماعية والنفسية والصحية والسلوكية والعلمية. وبين هذين الأمرين تبقى مسألة الحُكم عليه محلَّ نقاش وجدل علمي ومجتمعي. ويعَدُّ الطفل أحدَ الفئات الاجتماعية وأكثرَها ارتباطاً وتأثراً بتلك الألعاب، وخاصة في محيط أسرته وعلاقته بها، ونظراً لأهمية فئة الأطفال في المجتمع والاهتمام بهم سعت هذه الدراسة إلى الإجابة عن التساؤل الرئيس التالي: ما أثر الألعاب الإلكترونية على الأطفال وعلاقتهم الأسرية من وجهة نظر أولياء الأمور؟ ومن هذا التساؤل الرئيس يمكن وضع تساؤلات فرعية:

1 – ما أكثر الألعاب الإلكترونية تقبلاً وانتشاراً عند الأطفال؟

2 – ما مدى تقبّل الأسرة للألعاب الإلكترونية للأطفال؟

3 – ما الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال وعلاقتهم الأسرية؟

4 – ما الدوافع التي جعلت الأطفال يقضون معظم أوقاتهم في الألعاب الإلكترونية بعيداً عن أفراد الأسرة؟

5 – ما المقترحات والحلول للقضاء على الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال وعلاقتهم الأسرية؟

أهمية الدراسة:

يعَدُّ موضوع أثر الألعاب الإلكترونية على الأطفال وعلاقتهم الأسرية من الموضوعات المهمة للأسباب الآتية:

1 – لكونه يهتم بفئة مهمة جداً وهم الأطفال الذين تتراوح أعمارهم ما بين 6–18 سنة.

2 – يرتبط بنظام اجتماعي أساسي في المجتمع وهو الأسرة.

3 – كما أن دراسة هذا التأثير بطريقة ميدانية يضفي عليه نوعاً من الواقعية والموضوعية ويبعده عن التحيز والأحكام الذاتية.

4 – إن الدراسة يمكنها أن تكون إضافة علمية جديدة في مجال الدراسات الإنسانية.

5 – يمكن الاستفادة من هذه الدراسة في وضع برنامج، وإعداد دورات توعية وإرشاد للوالدين حول خطورة ظاهرة الألعاب الإلكترونية وأثرها على الأطفال وعلاقتهم بالأسرة.

أهداف الدراسة:

1 – تهدف الدراسة إلى التعرف على الألعاب الإلكترونية الأكثر تقبّلاً وانتشاراً بين الأطفال، ومدى تقبّل الأسرة لهذه الألعاب.

2 – إضافة إلى الكشف عن الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال وعلاقتهم الأسرية.

3 – التعرف على الدوافع التي جعلت الأطفالَ يقضون معظمَ أوقاتهم في الألعاب الإلكترونية بعيداً عن أفراد الأسرة.

4 – وضع مقترحات وحلول للقضاء على الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال وعلاقتهم الأسرية.

*مصطلحات الدراسة:

1 – اللعب

اللعب لغة: جاء في لسان العرب لابن منظور: اللعب ضد الجِدّ، ويُقال لكل من عمل عملاً لا يجدي عليه نفعاً: إنما أنت لاعب، ويقال: رجل لعبة أي كثير اللعب، والشطرنج لعبة، وكل ملعوب به فهو لعبة لأنه اسم.

اصطلاحاً: هو استغلال للطاقة الحركية والذهنية في آن واحد عبر نشاط، إما أن يكون موجّهاً أو غير موجه، يقوم به الأطفال لتحقيق المتعة والتسلية بصورة مباشرة (كالألعاب الحركية، ومجسّمات الدمى، وألعاب الذكاء، ولعب الأدوار). (الخفاف، 2010)

يُعرّف عدس (2001) اللعبَ بأنه استغلال طاقة الجسم الحركية في جلب المتعة النفسية للفرد. ولا يتم اللعب دون طاقة ذهنية أو حركة جسمية. (عدس، 2001) .

2 – الألعاب الإلكترونية:

عرَّفها الزيودي (2015) بأنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعَل، محكوم بقواعد معيّنة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمّي، ويُطلَق على لعبة إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية، وتُشغّل عادة على منصة الحاسوب والإنترنت والتلفاز والهواتف النقالة. (الزيودي، 2015)

وعرَّفها كلٌّ من (Salan&Zimmerman, 2004) بأنها عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية وتشمل ألعابَ الحاسب، وألعابَ الإنترنت، وألعابَ الفيديو والهواتف النقالة والذكية المحمولة.(Salan&Zimmerman, 2004, p86)

أما القويدر(2012) فعرَّفها على أنها نشاط ترويحي ظهر في أواخر الستينات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كلًّا من: ألعاب الفيديو الخاصة، وألعاب الحاسوب، وألعاب الهواتف النقالة، بصورة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية. (القويدار، 2012)

أما الباحثة، فتعرِّف الألعابَ الإلكترونية: بأنها مجموعة الأجهزة الحديثة، التي تعمل بالإنترنت مثل الحاسوب والهواتف الذكية النقالة وغيرها، والتي تساعد الطفلَ في اكتساب طاقة ذهنية وحركية، وتوفر له مساحةً كبيرة من الترفيه واللعِب.

3 – الأطفال:

في اللغة: جمْع طفل بكسر الطاء وتسكين الفاء وهي الجزء من الشيء، والمولود ما دام ناعماً دون البلوغ، والطفل أول الشيء، والطفل أول حياة المولود حتى بلوغه، ويُطلَق على الذكر والأنثى (ابن منظور، 2016)، واصطلاحاً: عرَّف قاموس لونجمان الطفلَ بأنه الفرد صغير السن الذي لم يصل بعدُ لحالة البلوغ، ويحدد القاموس بداية الطفولة ابتداء بالولادة حتى سن البلوغ. وعرَّفه علماء الاجتماع على أنه الإنسان منذ لحظات ولادته الأولى حتى يبلغ رشده، ويُحدِّد سنَّ الرُّشد نظامُ الدولة والمجتمع والقانون في كل بلد بشكل مستقل. (فهمي، 2012)

وقد عرَّفت الباحثةُ الأطفالَ: بأنهم الذين تتراوح أعمارُهم ما بين 6سنوات إلى 18 سنة، وهم الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية بكثرة.

4 – العلاقات الأسرية:

يُقصَد بها تلك العلاقات التي تقوم بين أدوار الزوج والزوجة والأبناء، ويُقصَد بها أيضاً طبيعة الاتصالات والتفاعلات التي تقع بين أعضاء الأسرة الذين يقيمون في منزل واحد، ومن ذلك العلاقة التي تقع بين الزوج والزوجة وبين الأبناء أنفسهم (غيث، 1992). وتعَدُّ العلاقاتُ الأسرية المُحدِّدَ الرئيسَ لأسباب التنشئة الأسرية، فمن خلال هذه العلاقات يكون التفاعل الاجتماعي بين أفراد الأسرة، وبواسطتها تُنقل القيمُ والمعايير للأبناء، وتتمثل هذه العلاقات في علاقة الوالدين فيما بينهما، وعلاقة الأب بأبنائه، وعلاقة الأم بأبنائها، ثم علاقة الإخوة فيما بينهم (طبشوش، 2011). وترى الباحثة أن مفهوم العلاقات الأسرية يُقصَد بها الصلاتُ والترابط والتفاعل والمشاركة التي تحدث بين الوالدين وأبنائهما داخلَ نطاق الأسرة.

* الدراسات السابقة:

دراسة القحطاني (2023) بعنوان: أثر الألعاب الإلكترونية على التنمر لدى الأطفال من وجهة نظر الأمهات، هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن صور التنمر الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية، وتوضيح كيفية الحد من ظهور التنمر الإلكتروني عند الأطفال من وجهة نظر الأمهات، استخدم المنهج الوصفي المسحي، والاستبانة أداةً لجمع البيانات، وبلغت عينة الدراسة من (141) أمًّا من أمهات الأطفال في مدرسة الشافعي للطفولة المبكرة بالدمام، وأشارت نتائج الدراسة إلى وجود تأثير كبير للألعاب الإلكترونية على التنمر لدى الأطفال. وأشارت أيضاً إلى أن الشتم كان أكثر أشكال التنمر الإلكتروني التي تعرّض لها الأطفال.

دراسة الشيخي والزاوي (2022) بعنوان: الألعاب الإلكترونية وأثرها على العلاقات الأسرية – لعبة (ببجي) نموذجاً، هدفت الدراسة إلى التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على العلاقات الأسرية، ومعرفة تأثير عدد الساعات التي يقضيها اللاعب في اللعبة، والوسيلة المستخدَمة للعب على العلاقات الأسرية، تعَدُّ الدراسة وصفيةً واستخدمت منهجَ المسح، وأجريت على عينة بلغت (384) مفردة، وتم تصميم أداة الاستبانة لجمع البيانات، وتوصلت الدراسة إلى نتائج من أهمها: إن العلاقات الأسرية الاجتماعية تأثرت نوعاً ما بالألعاب الإلكترونية (لعبة ببجي) غير أنها لم تؤثر في العلاقات الأسرية الوجدانية.

دراسة القادري والرابحي (2022) بعنوان: الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على التنشئة الأسرية للطفل – دراسة ميدانية على عينة من الأولياء في قصر أولاد الحاج مأمون – ببلدية تمنطيط بولاية أدرار، هدفت الدراسة إلى التعرف على الآثار المترتبة للألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل، ومعرفة آراء الوالدين في إقبال أطفالهم على هذه الألعاب، والكشف عن حجم انتشار هذه الظاهرة بين الأطفال، اعتمدت على المنهج الوصفي، واستخدمت تقنية المقابلة في جمع البيانات. بلغت عينة الدراسة (40) من الأولياء الذين يمارس أطفالُهم الألعابَ الإلكترونية. وتوصلت الدراسة إلى نتائج من أهمها: أن أغلب الأطفال يمارسون الألعاب الإلكترونية، وأن الأسرة توفر لأطفالها أجهزةً إلكترونية يسهل عليهم اللعب عليها، وأن الألعاب الإلكترونية لها تأثير على تنشئة الطفل.

دراسة جاكسون (2008) بعنوان: «استفادة الأطفال من الأوقات الطويلة أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية»، هدفت الدراسة إلى الإجابة عن السؤال: «هل يستفيد الأطفال بأي شكل من الأشكال من الأوقات الطويلة التي يمضونها أمام الشاشة أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية؟»، استخدمت الدراسة المنهجَ الوصفي التحليلي لتفسير الظاهرة، وبأداة الاستبانة لجمع البيانات، وعلى عينة (145) طفلاً، توصلت الدراسة إلى نتائج مفادها: أن العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والمخرجات المعرفية والتعليمية متباينة ومتفاوتة، وأن من بين النتائج الإيجابية هو أن ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت تُحسِّن المهارات المعرفية، وبالذات مهارات القراءة على وجه التحديد، وذلك بالنسبة للأطفال ذوي مهارات القراءة المنخفضة فقط.

التعليق على الدراسات السابقة:

تناولت كلُّ هذه الدراسات وغيرها موضوعَ الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على مستخدميها من حيث سلوكياتهم، وتعليمهم وعلاقاتهم، ونمو شخصياتهم، فقد ارتبطت هذه الألعاب بالعديد من مناحي الحياة، كالجانب العقلي والجسدي والنفسي والاجتماعي لمستخدميها، وموضوع الدراسة الحالي يسير في نفس السياق فهو سوف يبحث عن أثر الألعاب الإلكترونية كما هو في الدراسات السابقة، ولكن تختلف الدراسة الحالية في الكشف عن أثر هذه الألعاب على الأطفال وعلاقتهم الأسرية من وجهة نظر ذويهم، حيث تعَدُّ هذه المشكلة من المشكلات التي يعاني منها المجتمعُ وتؤثر على تماسك أفراد الأسرة وترابطهم. وهو ما تسعى الباحثة إلى الكشف عنه من خلال الدراسة الحالية إضافة إلى الكشف عن مدى انتشارها بين الأطفال، وأثر تلك الألعاب على نوع العلاقة القائمة بين الطفل وأسرته، ويرجع اختيار الباحثة لهذا الموضوع لملاحظتها الشخصية لوجود عدة مشكلات تصاحب استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، وتنعكس تلك المشكلات على علاقة الطفل بأسرته بشكل سلبي، الأمر الذي أثار تساؤلًا لديها؛ هل الألعاب الإلكترونية تؤثر على الأطفال وعلاقتهم الأسرية؟

الإطار النظري:

الأسرة هي أهم بناء اجتماعي في المجتمع، فهي التي تمدُّ المجتمعَ بالطاقات البشرية التي تعَدُّ المحركَ الأساسي له، لذلك كان من المهم المحافظةُ عليها وعلى استقرارها وتماسكها، وعليه فمن المفترض أن تكون الأسرة وحدة مترابطة بكافة أجزائها ارتباطاً قوياً، ويتم ذلك من خلال شبكة العلاقات الاجتماعية التي هي المحور الأول في دراسات علم

الاجتماع، فقد أولى لها الكثيرُ من الباحثين والعلماء جانباً من أبحاثهم ودراساتهم أمثال جون بارنز، وجيمس متشل، إليزابيت بوت التي ركّزت في دراستها بشكل أساسي على العلاقات الاجتماعية الأسرية.

العلاقات الأسرية هي «تصرف مجموعة من الأشخاص في تتابع متوافق بصورة تبادلية تبعاً لمعناه ومتوجهاً وفقاً لهذا المعنى»، إذاً الشرط الأساسي للعلاقات الاجتماعية هو التوافق أو الاتفاق على معنى واحد، وهذا الأمر ينطبق على العلاقات داخلَ الأسرة، وهذه الفكرة تروق لأصحاب نظرية التوقع التي ترى أن ما يُكتسَب في التعلم هو استعداد للاستجابة لأشياء معينة باعتبارها علامات لأشياء أخرى (متوقعة) (الهيئة العامة لشئون المطابع الأميرية، 1984)، فما تعلمه الأسرةُ لأبنائها هو عبارة عن طرائق استجابة لمواقف معينة متوقعة؛ لذلك كان من المفترض أن تهيئ الأسرة المناخَ الاجتماعيَّ الملائمَ لأفرادها، وهذا القول يدفعنا للحديث عن فكرة بارسونز عن «الفاعل الاجتماعي» والذي يرى أنه هو من يختار الأهداف ووسائل تحقيق الأهداف في ضوء القيم والمعايير الاجتماعية التي تحددها الثقافة، وهذا الأمر يتغير بتغير الزمان والمكان، فالألعاب الإلكترونية مثلاً لم تكن موجودة في سُلَّم الأولويات لدى الشعوب في زمن مضى، ولكنها باتت في مقدمة الأولويات بالنسبة للجيل الجديد الذي اعتبرها أحدَ أهم وسائل الترفيه والتسلية لديه، وهذا بالضبط ما تحدثت عنه نظرية شيكاغو التي ترى أن العالم الاجتماعي يظهر خصائص الانسيابية والتصوير والإبداع والتغير، وهذا ما يُسمى بالتقدم الاجتماعي أو الديمقراطية، ومن وجهة نظرهم فإن التطور الاجتماعي إنما هو نتيجة لتطور إبداع الفرد، هذا وتفترض هذه النظرية أن البشر يتصرفون حيالَ الأشياء على أساس ما تعنيه تلك الأشياءُ لهم، وهذا الأمر قد ينطبق على مستخدمي الألعاب الإلكترونية فهي تعني لهم الكثيرَ، وبالتالي يعتبرونها سلوكاً اعتادوا على فعله بالشكل الذي يراه كل منهم مناسباً له (كريب، 1999)، وقد فسَّر السلوك البشري العديد من المداخل؛ ولعل أكثر هذه المداخل تغذية لموضوع الدراسة من الناحية النظرية هو المدخل التوافقي أو نظرية التوازن وأهم روادها هيدر، ونيو كمب، وزاجونيك، التي ترى أن الأشخاص يتوافقون إذا أحبوا نفسَ الأشياء وكرهوا نفسَ الأشياء، والعكس إذا كانوا متناقضين ففي هذه الحالة تكون العلاقة بينهم متوترة وغير متوازنة ولا يوجد بها توافق، كما ترى هذه النظرية أنه عندما يكون هناك توافقٌ بين أفراد الجماعة سوف يقاومون أيَّ تغيير لكي يحافظوا على التوازن الجمعي، ويضيف زاجونيك إلى ذلك أن هذا التوازن لا يجب أن يكون مع العالم الخارجي فقط، بل يجب أن يكون متناغماً مع ذواتنا (فهمي، 2006)، ولعل أفكار هذه النظرية تقترب كثيراً من أفكار الدراسة من حيث نظرتها للعلاقات الأسرية؛ فدخول الألعاب الإلكترونية إلى الأسرة جعل منها عنصرَ تغيير، وبالتالي فإن الأسرة وأفرادها من المفترض أن يسعوا لإعادة التوازن وإيجاد طريقة لضبطه مع احترام التوافق الذاتي لكل فرد داخل الأسرة.

ماهية الألعاب الإلكترونية: انتشرت محلات بيع الألعاب الإلكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها، وقابل هذا الانتشارَ طلبٌ متزايدٌ من قِبَل الأطفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب التي اكتسبت شهرةً واسعة وقدرة على جذب من يلعبونها، حيث أصبحت بالنسبة لهم هوايةً تستحوذ على معظم أوقاتهم فهي تجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة. كما جذبت قطاعًا واسعًا من الأطفال، بل والمراهقين على المستوى العالمي؛ لما فيها من مؤثرات سمعية وبصرية قوية، وتوظيفها لعدد كبير من الفنيين المهرة في إنتاج ألعاب مشوقة ومثيرة (أبو العينين، 2010). لذلك يمكن تعريف الألعاب الإلكترونية بأنها: ألعاب العصر الحديث التي تمثل تطوراً

من تطورات التكنولوجيا السمعية والبصرية التي تعتمد على الأبعاد الثلاثية لإحداث واقعية في اللعب من قبل المستخدِم(الحشاش، 2000).

ظهور الألعاب الإلكترونية وانتشارها: بدأ ظهور الألعاب الإلكترونية في بداية القرن التاسع عشر عندما قامت إحدى الشركات اليابانية (مارو فوكو) بصناعة آلة في ورق الكوتشينة لتُستعمَل في صالات لعب القمار. ثم انتشرت الآلة في العالم الغربي، ثم بدأت صناعة الألعاب الإلكترونية في الانتشار، وبرزت أسماء شركات كبيرة في هذا المجال مثل شركة فيلبس، وسوني، باناسونيك، ومع بداية السبعينات في عام 1972م ظهرت اللعبة (أتاري) وهو جهاز منزلي يحتوي على مجموعة من الألعاب ذات أفعال يسيرة مثل كرة التنس والقدم وغيرهما. ثم ظهر جهاز جديد يسمى (بلاي ستيشن) وفي الجهاز تتوفر العديدُ من الألعاب بإمكانات عالية، من حيث الصوت والصورة، والسرعة (الصاعدي، 2020). وباقتراب عام 1982م من نهايته كانت السوق العالمية قد امتلأت عن آخرها بالعديد من الألعاب الإلكترونية وتطورت سريعاً حتى أصبحت في متناول كل فرد في المجتمع ومنتشرة بين الأطفال والمراهقين والشباب وأصبحت جزءًا لا يتجزأ من حياتهم.

أنواع الألعاب الإلكترونية:

تختلف أنواع الألعاب الإلكترونية؛ فمنها ألعاب المنصات والمغامرة وألعاب الرياضة، وتصنف حسب طريقة اللعب، والتفاعل مع اللعبة، وليس بناءً على اختلاف الرسومات والسرد، وقد حدد أنواعَ تلك الألعاب كلٌّ من (قويدار، 2011)، و (بوصعلة ومسعود، 2021) على النحو الاتي:

1 – **ألعاب القتال والمغامرة (الحركة):** تستهدف الكثيرَ من الألعاب فأشكالها طفولية وشخصياتها مستوحاة من أبطال الرسوم المتحركة، وتهدف إلى التنافس والانتصار مهما كانت الخسائر. ويسعى اللاعبون في هذا النوع لتحقيق أهداف محددة سلفًا، بحيث يشعرون بمتعة السيطرة على أحداث اللعبة، أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية التي تدور حولها أو تتضمنها اللعبة.

2 – **ألعاب إتقان المهارات:** ويهدف هذا النوع إلى تطوير مهارات الأطفال وتصبح محددة إلى درجة الإتقان. كما يتم تطوير أساليب العمليات لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعبَ إلى النهاية؛ وذلك عبر تمكينهم من استخدامهم للمهارات التي أتقنوها سابقاً في نفس اللعبة، والعمل على توظيفها لاحقاً بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقاً وشمولاً وتفصيلاً في اللعبة ذاتها.

3 – **ألعاب الأدوار:** فإذا كان الطفل من الأشخاص الذين يحبون الخيالَ سيحبون ألعابَ الأدوار، وذلك لأنها تمكنه من تمثيل دور الشخصية الرئيسة، ويكون بطلَ اللعبة، واتخاذ قرارات تتماشى مع خطوط قصة الألعاب.

4 – **ألعاب التعليم:** يوجد هناك ألعاب تهتم بالنواحي التعليمية التي تساعد في عملية التعلم، فهي تدرّب الطفلَ على مجموعة متنوعة من الموضوعات، لجعل التعلم ممتعاً من حيث وظائف الاختبار، حيث يمكن من الإجابة عن الأسئلة، مثل أسئلة الرياضيات والعلوم التكنولوجية.

5 – **ألعاب الذكاء**: هذه الألعاب في معظم الأحيان تعتمد على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار، وتتطلب إعمال الفكر للتعامل معها، ولعل الشطرنج من أشهر ألعاب هذا المجال، إذ بات التعامل مع أجهزة الشطرنج الإلكترونية أو برامج الشطرنج الحاسوبية تحدياً كبيراً يتجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين.

6 – **ألعاب المحاكاة**: وهي عبارة عن إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها، وتستوحى من الواقع أو من تصور الواقع.

7 – **ألعاب المشاركة في العالم الافتراضي**: في هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية، أو المشاركة في العوالم الافتراضية، وبخصوص الصنف الرابع يخبرنا (الحضيف، 2010) بأن هناك أماكنَ افتراضيةً في فضاء الإنترنت، حيث يجتمع اللاعبون من كل مكان، في فضاء تعيش فيه عقولهم وقلوبهم، ولكن لا تسكنه أجسادهم، فهو عالم بلا قيود وليس له حدود جغرافية أو مكانية. هناك حيث الحياة الافتراضية التي يهرب إليها بعضُ مرتاديها من حياتهم الحقيقية، وضغوطها اليومية، وأحوالهم الجوية، فبينما كانوا بالأمس في بحث عن ترفيه وسعادة، ودردشة وعلاقة، تجدهم اليوم قد انهمكوا في عالمهم الافتراضي يلعبون ويتعلمون، ويتوظفون، ويبيعون، ويشترون. وتُعرِّف (هند الخليفة، 2009) العوالمَ الافتراضية بأنها برامج تمثل بيئات تخيلية ثلاثية الأبعاد يستطيع المستخدِم لهذه العوالم ابتكارَ شخصيات افتراضية تجسّده تسمّى أفاتار (avatars) وأيضًا بناء المباني والمجسّمات وتصميمها، والقيام بمختلف أنواع الأنشطة والتعرف والتواصل مع أشخاص آخرين من مختلف بقاع العالم. وكثيرة هي العوالم الافتراضية في فضاء الإنترنت، فهناك موقع (there.com) وهنالك الحياة الافتراضية (secondlife.com) وثمة (lively) وعندما يسجّل اللاعبُ في أحد هذه العوالم الافتراضية فسيشعر بأن العالمَ عالمُه والخيالَ خيالُه، فهي مواقع محاكاة حاسوبية عادة ما تكون في صورة ثنائية أو ثلاثية الأبعاد، تحاكي تماماً الحياة الحقيقية، إذ يُطلب من اللاعب اختيار (أفاتار) خاص به، وهي شخصية افتراضية كرتونية تمثل اللاعب داخل العالم الافتراضي، ومن خلاله يمكن للمستخدِم التعاملُ مع البيئة الافتراضية المحيطة به ومع كل (أفاتار) يمثل مستخدمًا آخرَ، إذ خلف كل (أفاتار) إنسان حقيقي يقبع في بقعة من بقع الكرة الأرضية جالساً خلف شاشة حاسوبه (الحضيف، 2010).

إيجابيات الألعاب الإلكترونية للأطفال:

تتميز الألعاب الإلكترونية بوجود العديد من الجوانب الإيجابية التي تصب في مصلحة الأطفال، حيث أشار فتح الله (2013) إلى أنها: تنمي حسَّ المبادرة والمنطق والتخطيط، وتُطور الذاكرةَ وتزيد من سرعة التفكير، وتعمل ممارسة الألعاب الإلكترونية على التعود والتدرب على التعامل مع التقنيات الحديثة واحتراف العمل عليها، كما تزوِّد هذه الألعاب الطفلَ بالنشاط والحيوية، وتولد روحَ المنافسة بين الأصدقاء. كما أوضح (الجارودي، 2011) أنها تنمّي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطوّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق. ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الأطفال تولي تشغيل المقود، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات باحتراف، كما تعلّمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفّز هذه الألعاب التركيزَ والانتباه، وتنشّط الذكاء، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صُنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضاً تساعد على المشاركة.

والطفل حين يلعب يكون غالباً وحيداً، لكن لإيجاد الحلول وحلّ الألغاز، يحتاج للاستعلام من أصدقائه ومن الباعة عن الألعاب قبل شرائها، وأحياناً اللجوء إلى المجلات المتخصصة بالألعاب واستعارتها. إذ يحتاج إلى إقامة الحجج، وطرح الأسئلة، والحصول على شروحات وتبادل المعلومات. وهذه الأبعاد من المشاركة مهمة، حتى وإن كان الأهل لا يلاحظونها. أما عزة كريم، مستشارة العلوم الاجتماعية بالمركز القومي للبحوث الاجتماعية، (أبو العينين، 2010) فترى أن الألعابَ الإلكترونية مصدرٌ مهمٌّ لتعليم الطفل؛ إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير، وتُشبع خيالَ الطفل بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطًا، وأسهل انخراطًا في المجتمع، كما أن هذه الأجهزة تعطي فرصةً للطفل كي يتعامل مع التقنية الحديثة، مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة، كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها.

سلبيات الألعاب الإلكترونية للأطفال:

على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدَمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفالَ والمراهقين أساليبَ ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان، ونتيجتها الجريمة، وهذه القدرات تُكتَسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.

ووفقًا للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي، فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف، وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام أو الألعاب الإلكترونية، ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة (السعد ،2005). وقد لخّص حمدان سلبيات الألعاب الإلكترونية إلى: إن لها أضرارًا كبيرة تتمثل بالمضامين الهدامة والرسائل المخفية التي تكمن وراء هذه الألعاب التي تتعارض مع تعاليم الدين الإسلامي والعادات والتقاليد العربية، كما تؤثر فترات استخدام هذه الألعاب الطويلة على عملية النمو وتُعيق مراحلَ تطوره لدى الأطفال، حيث أشارت الدراسات إلى وجود علاقة بين الاستخدام المبالَغ فيه للألعاب الإلكترونية وبين زيادة السمنة والبدانة لدى الأطفال، وتسبب الأشعة المنبعثة من الشاشة الإلكترونية جفافَ العين واحمرارها وإجهاد العينين، والجلوس لوقت طويل أمام هذه الشاشة للعب يسبب أمراضَ العمود الفقري والرقبة (حمدان، 2016).

كما تسبب الألعاب الإلكترونية الشعورَ بالوحدة حيث يؤدي استبدال التفاعلات الشخصية في الحياة الواقعية إلى تفاقم تدهور العلاقات الاجتماعية القائمة، وبالتالي زيادة الشعور بالوحدة، وهذا الأمر قد يسبب على المدى الطويل من ممارسة اللعب والإحساس بالعزلة الاجتماعية الحزنَ والاكتئابَ الذي يقود إلى الانتحار.

وأخيرًا يرى (الأنباري، 2010) أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم الشخصية في اليوم التالي، كما أنه يزيد من تعب الجسم والصداع، كما أن اللعب بشكل

متواصل لمدة طويلة دون انقطاع قد تصل إلى سبع ساعات قد يؤثر سلبًا على خلايا المخ، وأنه كلما قلَّت مساحة شاشة التلفاز أو الحاسب زاد تركيز الشخص على الشاشة مما يرهق البصر ويسبب الصداع. كما أن الطريقة الخاطئة لجلوس الشخص أثناء لعبه، كأن يجلس متكئًا وحال رقبته سيئ، قد يسبب الأذى له. كما أن جلوس اللاعب على جنبه بعد تناوله الطعام لأجل اللعب قد يؤثر على المعدة. ويقرر (الأنباري، 2010) أن هذه الحالة متفشية في الوقت الحالي. وأوصى بتغيير طريقة الجلوس أثناء اللعب من وقت لآخر، فمثلًا يغير من الجلوس على الأرض إلى الكرسي ونحوها.

وعليه يمكن للباحثة تقسيم الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال إلى خمس فئات: أضرار نفسية، أضرار اجتماعية، أضرار صحية، أضرار دينية، وأضرار تعليمية.

تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال وعلاقاتهم الأسرية:

لقد أدى دخول التكنولوجيا إلى البناء الأسري إلى إضعافه أو فقدان وظائفه، وفي هذا المجال تحدّث كير كباتريك عن أثر التكنولوجيا في تناقص العلاقات التعليمية الرسمية في المنزل، وكذلك النشاط الديني؛ فتعليم الدين وممارسة شعائره لم تَعُد من خصائص البيت، إضافة إلى تناقص وظيفة الترويح؛ فالنادي والمسرح والإنترنت أصبحت هي المتنفس، وبالتالي أخرجت هذه الوظيفة من نطاق الأسرة وتولت تقديمَها جهاتٌ أخرى، كما أنه من المعلوم أن اقتناء وسائل التكنولوجيا لم يعد في وقتنا الحاضر مجردَ كماليات أو مظهرًا من مظاهر الحداثة أو الرفاهية، بل إن الأمر وصل إلى مرحلة الهوس عند الكثيرين؛ فمثلاً نجد أن جهاز الهاتف النقال أصبح من الضروريات التي يجب أن تتوفر لكل فرد من أفراد الأسرة ويكون لصيقاً به لا يفارقه، هذا وقد ظهرت بوضوح ظاهرةُ التباهي بالأجهزة الإلكترونية والتفاخر بها؛ إذ لا يكتفون باقتناء الجهاز فقط، بل يجب أن يكون من آخر ابتكار وبمواصفات معينة ومميزات خاصة، ويتم استبداله من حين إلى آخر حسب الموضة، هذا وقد كان التقدم التكنولوجي عاملاً من عوامل إضعاف الترابط الأسري، وأكثر ما يهمنا الحديث عنه هنا هو فقدان الأسرة الوظيفة الترويحية أو الترفيهية بسبب هذا التقدم، والتي قد يكون لها التأثير على شبكة علاقاتها الداخلية، فقد رأى البعض أن هذا التقدم يهدد العلاقات الاجتماعية داخل الأسرة من جهة، وعلاقاتها الاجتماعية بأفراد المجتمع من جهة أخرى .

كما أن الألعاب الإلكترونية قد تعرّض الطفلَ إلى خلل في العلاقات الاجتماعية إن هو أدمن على ممارستها، وسبب ذلك هو أن الطفل الذي يعتاد النمطَ السريع في الألعاب الإلكترونية قد يواجه صعوبةً كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرّض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو في المنزل مع أفراد أسرته.

أما دراسة أبو جراح (1425هـ) فقد أظهرت خطورةَ استخدام شخصيات إلكترونية بعيدة عن الواقع، فهذه الشخصيات وإن كانت تنمي خيالَ الطفل فإنها في الوقت ذاته تنمي مساحة الانفصال عن الواقع، وخاصة الواقع الأسري الذي يعيش فيه الطفل، وحتى عندما يلتحم بهذا الواقع فإنه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية، وهو ما يفجر طاقات التوتر، والعنف، والتحدي، والخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط به. كما أنها تصنع طفلاً غير اجتماعي، فالطفل الذي يقضي ساعات طوال في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدون تواصل مع أفراد أسرته، يجعل

منه طفلاً غير اجتماعي منطوياً على ذاته، على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل. كما أن إسراف الطفل في التعامل مع عوالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع فيفتقد المهارة الاجتماعية في إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين، ويصبح الطفل خجولًا لا يجيد الكلام والتعبير عن نفسه. كما قد تؤدي هذه الألعاب بما تحمله من أخلاقيات وأفكار سلبية إلى المزيد من الانفصال الأسري والترابط الإنساني مع الآخرين، وارتباط الطفل بالقيم والأخلاقيات الغربية التي تفصله عن مجتمعه وأصالته وعمَّا تربى عليه في محيط أسرته. كما أنها من وجهة نظر الآباء والأمهات تصنع طفلاً أنانيًا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيرًا ما تُثار المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول من يلعب؟ على عكس الألعاب الشعبية الجماعية التي يدعو فيها الطفلُ صديقَه للعب معه.

كما أن الألعاب الإلكترونية قد تعلِّم الأطفال أمورَ النصب والاحتيال، فالطفل يحتال على والديه ليقتنصَ منهم ما يحتاجه من أموال للإنفاق على الألعاب الإلكترونية إما بأن يأخذ منهم مصاريفَ درسه الخصوصي ليلعبَ بها أو يدَّعي مثلاً أن معلم الفصل طلب منهم أموالاً لتجميل الفصل أو لشراء هدايا للمتفوقين في الامتحان.

أسباب ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية:

تُظهر الأبحاثُ أن الألعاب الإلكترونية شائعة، ولكن لماذا يستمتع الأطفال بهذه الألعاب كثيراً؟ تختلف الدوافع وراء ممارسة الألعاب الإلكترونية باختلاف الطفل أو المراهق، ويمكن تحديدها على النحو الآتي: (نصيرات، 2022).

- **عوامل متعلقة بهيكلة الألعاب**: تعمل الخصائص الهيكلية لأنواع معينة من الألعاب على تعزيز سلوك اللعب وربط اللاعبين باللعبة، وعلى سبيل المثال تصميم لا ينتهي، وإمكانية الحصول على القوة والمجد، والتحريض على الفضول، والعناصر الجذابة مثل التسلح الذي لا يقهر، العناصر السردية (مثل قصة تفاعلية)، وجودة رسومية واقعية.
- **التواصل الاجتماعي**: أظهرت بعض الدراسات أن الألعاب عبر الإنترنت قد تؤدي إلى روابط اجتماعية قوية، حيث ينخرط اللاعبون في أنشطة عبر الإنترنت تستمر خارج اللعبة وتوسعها بأنشطة غير متصلة بالإنترنت.
- **العوامل العائلية**: ركّزت غالبية الدراسات على العلاقات بين الوالدين والطفل، وأفادت بأن العلاقات ذات الجودة الرديئة ترتبط بزيادة حدة مشاكل اللعب، كما أن ضعف الرقابة الأبوية والنماذج السلبية وموقف الوالدين الإيجابي تجاه إدمان الألعاب، يتنبؤون باحتمالية إدمان هذه الألعاب.
- **تجربة شخصيات مختلفة**: أثبتت بعض الدراسات أن جاذبية الألعاب ترجع جزئياً إلى قدرتها على تزويد اللاعبين بتجارب جديدة تسمح لهم بتجربة الجوانب المثالية لأنفسهم، التي قد لا تجد تعبيراً عنها في الحياة اليومية.
- **الانخراط في تجارب صعبة وقائمة على المكافآت**: تعَدُّ كلٌّ من الألعاب التقليدية والألعاب الإلكترونية تطوعيةً في الأساس بطبيعتها، ويمكن أن تتضمن أهدافاً تنافسية وتعاونية، وتسمح الألعاب بإحساس بالسيطرة مع عدم القدرة على التنبؤ بما يكفي لتشعر بالرضا العميق والفخر الشديد عندما يتم الوصول إلى أهداف هائلة في النهاية (Granic,Lobel & Engels,2014).

- **نسبة الذكاء العالي**: من المرجح أن يصبح الأشخاص الأكثر ذكاءً مدمنين على الألعاب الإلكترونية لأنهم قد لا يواجهون تحديات كافية في المدرسة، وتلبي الألعاب الإلكترونية هذه الحاجة لهم. (LaL,2020).
- **اضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه**: يعَدُّ اضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه عاملَ خطرٍ لإدمان الأطفال لهذه الألعاب بشكل عام وخاص حيث أثبتت الدراسات علاقة سببية مباشرة بين اضطراب فرٍط الحركة ونقص الانتباه؛ بمعنى أن الأطفال الذين يعانون من اضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه أكثر عرضة ليكونوا مدمنين على الألعاب (Paulus et al.,2018).
- **الحرية**: قد تكون الضغوطات الاجتماعية التي تحدُّ من حرية الرأي للمراهق، والديمقراطية في الآراء والاتجاهات، سبباً رئيساً في لجوء المراهق إلى الألعاب التي تسمح له بالتواصل مع الآخرين، وتبادل الآراء معهم، ومناقشتهم بما يمتلكه من أفكار، مما قد يعرّض المراهقَ لأفكار دخيلة على مجتمعه ولا تنسجم مع عاداته وتقاليده (zorbaz,2015).

الإجراءات المنهجية للدراسة الميدانية:

منهج الدراسة

اعتمدت الدراسة الحالية المنهجَ الوصفي التحليلي لمناسبته لطبيعة الدراسة، وهو المنهج الذي يستخدم في دراسة الأوضاع الراهنة للظواهر من حيث خصائصها، وأشكالها، وعلاقتها، والعوامل المؤثرة في ذلك، حيث إن الدراسات الوصفية تتجه إلى تصنيف وجْمع الحقائق والملاحظات والبيانات عن الظاهرة وتحليلها، ومحاولة التنبؤ بها في المستقبل (محمد، 2017، ص315)، وقد استعانت الباحثة بهذا المنهج بهدف التعرف على مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال وعلاقتهم الأسرية.

مجتمع الدراسة وعينتها:

- **مجتمع الدراسة**: تكوَّن مجتمع الدراسة من أولياء أمور طلاب مدرسة أزال الوادي التابعة لجامعة صنعاء، مديرية معين، في أمانة العاصمة صنعاء.
- **عينة الدراسة**: تم تطبيق الدراسة الحالية على عينة عشوائية من أولياء أمور الطلاب الذين يدرسون في مدرسة أزال الوادي لجميع المراحل الدراسية (ابتدائي- إعدادي – ثانوي)، بلغ مجتمع الدراسة (1500) أب وأم، وبلغت عينة الدراسة س(15 ٪) من مجتمع الدراسة الأصلي حيث بلغ عدد العينة المدروسة (225) فرداً في الفصل الدراسي الأول لعام 2024/ 2025م.

أداة الدراسة:

اعتمدت الباحثة على أداة المقابلة وتحليل المضمون لبعض العبارات، حيث قامت الباحثة بإعداد استمارة المقابلة بما يفيد موضوع الدراسة انقسمت المحاور فيها إلى محور البيانات الأولية، ثم محور البيانات الخاصة المتمثلة في أكثر أنواع الألعاب الإلكترونية تقبلاً وانتشاراً عند الأطفال، والآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال

وعلاقتهم الأسرية، إضافة إلى الدوافع والعوامل التي جعلت الأطفال يقضون معظم أوقاتهم بعيداً عن الأسرة، ووضع مجموعة من المقترحات والحلول للقضاء على الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال وعلاقتهم الأسرية والذي تكوَّن من (11) سؤالًا. وقد تمت مقابلة عدد من أولياء أمور الأطفال الذين يدرسون في مدرسة أزال الوادي. وتمت معالجة البيانات بالأساليب الإحصائية المناسبة للدراسة منها النسب المئوية والتكرارات (spss)، ومعامل الارتباط بيرسون لقياس درجة الارتباط بين إجابات أفراد العينة المدروسة وذلك لحساب ثبات الأداة.

صدق الأداة:

لقد تم عرض استبانة المقابلة على مجموعة من المحكّمين تألفت من (8) متخصصين في علم الاجتماع وعلم النفس والتربية والتعليم وتقنية المعلومات، وذلك للاسترشاد بآرائهم في مدى مناسبة عبارات وأسئلة المقابلة والهدف منها، وكذلك التأكد من صحة الصياغة اللغوية ووضوحها، وقد تمت الاستجابة لآراء المحكّمين من إضافة أو حذف أو تعديل لبعض العبارات والأسئلة، وبذلك خرجت الاستبانة بصورتها النهائية.

ثبات الأداة:

للتأكد من ثبات أداة المقابلة، قامت الباحثة بإعداد صورة واحدة من الاختبار وتطبيقه مرتين في فترة زمنية مختلفة، بحسب معامل الارتباط للمقارنة بين درجات الأفراد في التطبيقين. ووفقاً لنوع البيانات، واستخدم معامل الارتباط بيرسون وقد بلغت (80. 0) مما يدل على ثبات الأداة بدرجة مناسبة.

عرض نتائج الدراسة ومناقشتها:

أولاً: البيانات الأولية:

يبين الجدول (1) توزيع عينة الدراسة حسب النوع

النوع	العدد	النسبة٪
ذكر	55	24٪
أنثى	170	76٪
المجموع	225	100٪

يوضح الجدول أعلاه أن أكبر نسبة من حجم أفراد العينة (76 ٪) تمثل نسبة الإناث، أما نسبة الذكور فقدّرت بـ (24 ٪). ويدل ذلك على أن نسبة تمثيل الإناث أكبر من الذكور؛ وذلك راجع إلى توزيع الاستمارة بشكل قصدي على الأمهات لتواجدهن بصورة مستمرة في المدرسة، ولأن الأم أعلم بتصرفات أبنائها، وهي أكثر أفراد الأسرة تقريباً التي تقضي معظم الوقت معهم، ولأن الأب بحُكم عمله المستمر خارج المنزل الذي يقضي فيه معظم أوقاته، ونستنتج من ذلك أن الأمهات على دراية كاملة بتصرفات وسلوكيات أطفالهن عكس الآباء، وهن أكثر متابعة لأبنائهن في المدرسة.

يبين الجدول (2) توزيع عينة الدراسة حسب العمر

العمر	العدد	النسبة٪
30-20	48	٪ 21
40-31	145	٪ 64
50-41	32	٪ 14
المجموع	225	٪ 100

يوضح الجدول رقم (2) أن أفراد العينة التي تتراوح أعمارهم ما بين 31-40 يمثلون أكبر نسبة والتي بلغت (٪64)، تليها فئة 20-30 وتمثلت نسبتهم بـــ (21 ٪)، وأقل فئة التي أعمارهم ما بين 41-50 بنسبة (14 ٪).

يبين الجدول (3) توزيع عينة الدراسة حسب المستوى التعليمي

المستوى التعليمي	العدد	النسبة٪
ابتدائي	7	٪ 3
إعدادي	11	٪ 5
ثانوي	23	٪ 10
جامعي	110	٪ 45
دراسات عليا	74	٪ 33
المجموع	225	٪ 100

يوضح الجدول أعلاه أن أكبر نسبة (45 ٪) كانت لمستوى التعليم الجامعي، ثم يليها نسبة (33 ٪) للدراسات العليا، ثم الثانوية بـــ(10 ٪)، ومن ثم يأتي المستوى التعليمي الإعدادي بنسبة (5 ٪)، وآخر نسبة كانت للابتدائية بنسبة (3 ٪). ويمكن تفسير ذلك بأن نصف عينة الدراسة ذات مستوى تعليمي جامعي أو عالٍ، وهذا يدل على ارتفاع نسبة الوعي لدى أسر الأطفال مما يسهّل عليهم التعاملَ مع وسائل التعليم الحديثة وإدراكهم لمدى تأثيرها على أبنائهم، ونستنتج من ذلك أن غالبية الأطفال هنا ينتمون إلى محيط أسري متعلم ومستوى التعليم فيه عالٍ.

يبين الجدول (4) توزيع عينة الدراسة حسب الوظيفة

الوظيفة	العدد	النسبة٪
يعمل	198	٪ 88
لا يعمل	27	٪ 12
المجموع	225	٪ 100

يوضح الجدول أعلاه أن نسبة (88 ٪) من أولياء الأمور يعملون بوظائف مختلفة، ثم يليه نسبة (12 ٪) من هم بدون عمل غير موظفين في أي جهة حكومية أو خاصة. وتفسير ذلك أن أغلبيةَ أفراد العينة موظفون ويعملون في قطاعات حكومية أو خاصة، وهذا يدل على أن الآباء والأمهات يسعون بذلك إلى توفير احتياجات الأبناء من غذاء

ومسكن إضافة إلى توفير وسائل الترفيه المختلفة ومنها الإلكترونية الحديثة كالحاسوب والهاتف لأنها أصبحت من الضروريات في العصر الحديث، حتى الفئة التي بدون عمل تجدهم أيضاً يمتلك أطفالها ألعابًا إلكترونية لأن تغير المجتمع وتطوره يفرض على الأسرة مواكبة هذا التطور.

يبين الجدول (5) توزيع عينة الدراسة حسب عدد الأبناء

عدد الأبناء	العدد	النسبة٪
ذكور وإناث	172	٪ 67
ذكور فقط	31	٪ 14
إناث فقط	22	٪ 10
المجموع	225	٪ 100

يوضح الجدول أعلاه أن نسبة (67 ٪) لديهم ذكور وإناث، ثم يليه بنسبة (14 ٪) الذين لديهم ذكور فقط، ثم تمثلت أقل نسبة (10 ٪) للإناث فقط. يستنتج من ذلك أن معظم أسر الأطفال لديهم أبناء من الذكور والإناث معاً.

ثانياً: عرض البيانات الرئيسة للإجابة عن أسئلة الدراسة:

1 - للإجابة عن تساؤل أكثر الألعاب الإلكترونية تقبلاً وانتشاراً عند الأطفال

يوضح الجدول (6) أكثر الألعاب الإلكترونية تقبلاً وانتشارًا عند الأطفال

أكثر الألعاب الإلكترونية تقبلاً وانتشاراً عند الأطفال	العدد	النسبة٪
ألعاب القتال	38	٪ 17
ألعاب الألغاز والذكاء	27	٪ 12
ألعاب الرياضة	30	٪ 13.3
ألعاب الحرب	58	٪ 26
ألعاب بنات	31	٪ 14
ألعاب تعليمية	20	٪ 9
ألعاب المسابقات	21	٪ 9.3
المجموع	225	٪ 100

يتضح من خلال الجدول (6) أن نسبة (26 ٪) يمتلكون ألعاب الحروب، في حين أن نسبة (17 ٪) تمثل ألعاب القتال، يليها ألعاب البنات بنسبة (14 ٪)، ثم ألعاب الرياضة بنسبة (13.3 ٪)، وألعاب الذكاء بنسبة (12 ٪)، ثم ألعاب المسابقات بنسبة (9.3 ٪)، وألعاب تعليمية بنسبة (9 ٪). ويتضح من ذلك أن أغلبية أطفال أفراد العينة يفضلون الألعاب المتعلقة بالحرب والقتال لأنها أكثر إمتاعاً وجذباً لهم وفيها الحماس والمنافسة والقوة التي يشعرون بها أثناء اللعب، وهي من أكثر الألعاب تقبلاً وانتشاراً بينهم يليها ألعاب الرياضة والمسابقات ولعب البنات وأقلها

تقبلاً وانتشاراً بين الأطفال هي الألعاب التعليمية، ويرجع ذلك إلى أن الأطفال يفضلون الألعاب الترفيهية والتسلية التي تشعرهم بالراحة والسعادة. ولأن الطفل وبنيته المعرفية يسعى دوماً إلى الاستكشاف والتجريب لذلك يفضل هذه الألعاب أكثر من الألعاب التعليمية التي يعتقد أنها تفرض عليه فرضاً ولا يشعر معها بالتسلية والترفيه.

جدول (7) يبين نوع الجهاز الذي يستخدمه الأطفال أثناء اللعب

نوع الجهاز	العدد	النسبة٪
الهاتف	145	٪ 64
الحاسوب	25	٪ 11
بلايستيشن	55	٪ 24
المجموع	225	٪ 100

يتضح من الجدول أعلاه أن غالبية أفراد العينة يستخدم أطفالهم جهاز الهاتف في ممارسة الألعاب الإلكترونية بنسبة (64 ٪)، يليه جهاز البلايستيشن بنسبة (24 ٪)، وأقل نسبة لجهاز الحاسوب (11 ٪). ويرجع ذلك إلى أن معظم الأطفال يفضلون ممارسة هذه الألعاب من خلال جهاز الهاتف لأنه وسيلة متطورة وذكية وصغيرة الحجم نظراً لسهولة استعماله وفعاليته حيث يستطيع الطفل استخدامه طول اليوم، ولأن الأسرة لا تستطيع تسليط الرقابة عليه مقارنة مع باقي الأجهزة الأخرى، ويمكن للطفل حمله معه في أي وقت ومكان ويجعله دائماً على تواصل مع أصدقائه وأقاربه مهما بعدت المسافة، وبالنسبة لجهاز البلايستيشن يلجأ إليه عدد قليل من الأطفال لأن هناك وسائل أخرى أسهل في الاستخدام، وفي الأخير يأتي جهاز الحاسوب ويفضل استخدامه عدد بسيط من الأطفال أيضاً لأنه متعدد الاستخدامات والاستعمالات فيمكن ممارسة اللعب فيه سواء كان للترفيه أو التعليم.

2 – للإجابة عن تساؤل مدى تقبل الأسرة للألعاب الإلكترونية للأطفال

جدول (8) يبين تقبل الأسرة للألعاب الإلكترونية للأطفال

تقبل الأسرة للألعاب الإلكترونية للأطفال	العدد	النسبة٪
نعم	195	٪ 87
لا	30	٪ 13
المجموع	225	٪ 100

يبين الجدول رقم (8) أن غالبية أفراد العينة تتقبل الألعاب الإلكترونية لأطفالها بنسبة تقدر (87 ٪)، بينما تمثل نسبة (13 ٪) الأسر التي لا تتقبل وجود ألعاب إلكترونية لدى أطفالها. ويرجع ذلك إلى أن تطور المجتمع ودخوله عصر التكنولوجيا الحديثة أجبر العديد من الأسر على مواكبة ذلك العصر، فمعظم أولياء الأمور يرون أن الطفل يجب أن يمتلك تلك الألعاب حتى لا يكون أقل من أصدقائه أو يشعر بالنقص، إن هذا الأمر أصبح شيئًا طبيعيًّا في هذا العصر، ويعَدُّ سمة من سماته. وهذه النتيجة تتفق مع دراسة الشيخي والزادي (2022).

3 – للإجابة عن تساؤل الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال وعلاقتهم الأسرية

جدول (9) يبين الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية على الأطفال وعلاقتهم الأسرية

م	الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية على الأطفال وعلاقتهم الأسرية
1	بيئة تعليمية ثرية توفر أنماطًا متنوعة من التفاعل بين الطفل واللاعبين معه.
2	تنمية موهبة البحث والاستكشاف لدى الطفل.
3	تنمية قدرة الطفل على التعامل مع التقنيات الحديثة.
4	تكوين علاقات اجتماعية وصداقات مع الآخرين.
5	تنمية الاعتماد على النفس وتحمل المسؤولية لدى الطفل.
6	تنمية قدرة الطفل على مهارات حل المشكلات التي تعترضه.
7	حل مشكلات بعض الأطفال الذين يواجهون صعوبات في التعلم.
8	تعَدُّ أدوات وأنشطة للتواصل الاجتماعي التفاعلي.
9	تنمية خيال الطفل وقدرته الإبداعية وزيادة فعاليته.

من خلال تحليل المضمون لإجابة المبحوثين عن الأسئلة المفتوحة التي تبين وجهة نظرهم قامت الباحثة بإعادة صياغة الإجابات وعرضها في الجدول بشكل علمي، بحيث يتناسب مع موضوع الدراسة، ويتضح من النتائج المبينة في الجدول رقم (9) بأن عينة الدراسة من أولياء الأمور يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية ينتج عنه الكثير من الآثار الإيجابية لأطفالهم، فالألعاب الإلكترونية من وجهة نظرهم: يمكن النظر إليها كبيئة تعليمية ثرية توفر أنماطًا متنوعة من التفاعل بين الطفل واللاعبين معه، حيث تزيل الحواجز التي تصنعها المسافات والحدود، كما توفر معانيَ جديدةً للتفاعل والتواصل الاجتماعي. كما تسهم في تحسين بعض المهارات الأكاديمية لدى الأطفال مثل: مهارة البحث والكشف عن المعلومات، ومهارة الطباعة، ومهارة الكتابة، ومهارة اكتساب اللغات الأجنبية، ومهارات حل المشكلات، وخاصة مشكلات صعوبات التعلم. وقد تسهم في التقليل من العزلة الاجتماعية لدى بعض الأطفال والمراهقين، وتساعدهم نحو الاستقلالية وتشجيعهم على المشاركة بدور فاعل في اللعب. كما يرى أفراد عينة هذه الدراسة أن الألعاب الإلكترونية تعَدُّ من أهم أدوات وأنشطة التواصل الاجتماعي التفاعلية. فالألعاب الإلكترونية التي تتم ممارستها تتميز عند مقارنتها بألعاب الفيديو التقليدية غير الموصلة بالإنترنت بعدد من الخصائص المميزة، وأهم هذه الخصائص هو وجود ومشاركة عدد كبير من اللاعبين الذين يتواصلون مع بعضهم البعض بشكل فوري ومباشر عبر شبكات الإنترنت المتنوعة والمنتشرة في جميع أنحاء العالم. وتتفق هذه النتيجة مع دراسة الشيخي والزادي (2022)، القحطاني (2023).

جدول (10) يبين الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال وعلاقتهم الأسرية

م	الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال وعلاقتهم الأسرية
1	تعرّض الطفل إلى نمط الوحدة والانعزال والفراغ النفسي عن الأسرة.
2	تنمي لدى الطفل مساحة الانفصال عن الواقع وخاصة الواقع الأسري.
3	تصنع طفلاً أنانياً وعدوانياً وعنيداً.
4	تصنع طفلاً غير اجتماعي منطويًا على نفسه.
5	تؤثر سلباً على صحة الطفل جسدياً ونفسياً وعقلياً.
6	تجعل الطفل أقل تفاعلاً مع أسرته.
7	تدني حصيلة الطفل العلمية والثقافية.
8	إدمان الطفل على الألعاب الإلكترونية يسبب مشكلات أسرية للطفل.
9	تصنع طفلاً بعيداً عن العبادات والطاعات.

يوضح الجدول أعلاه أن هناك آثارًا سلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال وعلاقتهم الأسرية، فمن خلال تحليل المضمون والإجابة عن تساؤلات الدراسة الخاصة بهذا الأمر اتضح أن الألعاب الإلكترونية لها آثار كبيرة على صحة الطفل فهي تصنع طفلاً يعاني من عدة أمراض نفسية وجسدية وعقلية مثل أن يصبح منعزلًا ومنطويًا على نفسه، أو يصبح طفلاً عنيداً متقلبَ المزاج وانفعاليًّا، فيكون من الصعب على الأسرة التعامل معه بسهولة، كما أن لهذه الألعاب آثارًا سلبية على سلوك الطفل حيث يصبح بسببها شخصاً عدوانياً عنيفاً نحو أسرته أو الآخرين. إن الطفل بسبب إدمانه على تلك الألعاب يصبح طفلاً غيرَ اجتماعي يحب الوحدة والانطواء واللعب بمفرده دون مشاركة أفراد أسرته، الأمر الذي يجعله يقع في مشكلات أسرية وصعوبة في التعامل والتفاعل مع الآخرين، حيث أكد (قويدر، 2012) على أن الألعاب الإلكترونية للطفل تسبب مشكلات أسرية، حيث يكون التفاعل بين الطفل وأسرته أقل من الطفل العادي. كما أن لاستخدام برمجيات الألعاب آثارًا اجتماعية تكمن في تدني مستوى القدرة على ممارسة الأنشطة الاجتماعية، وتدني القدرة على أداء الواجبات، والانصراف عن ممارسة الرياضة البدنية، وتؤدي إلى إهمال الطفل لتطوير صداقاته وعلاقاته الاجتماعية نتيجة إفراطه في استخدامها لوقت طويل (داود، 2015). إن الطفل عندما يقضي معظم وقته في اللعب ولساعات طويلة له آثاره السلبية على التحصيل الدراسي لديه، ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي، ويسبب اضطرابات في التعلم، كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي، مما قد يجعلهم غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة.

وتؤثر الألعاب الإلكترونية سلباً على قيم وأخلاق الطفل الدينية، وتجعله يبتعد عن ممارسة العبادات والطاعات، لأنها تجعله يحتكّ مع أصدقاء من مجتمعات مختلفة عربية وغربية من جميع الديانات والأطياف ويقضي معهم أوقاتًا طويلة بعيداً عن مراقبة الأسرة وتوجيهها، وقد يؤثر ذلك على القيم الدينية لبعض الأطفال، وتجعلهم يبتعدون عن الالتزام بأداء العبادات والطاعات. وتتفق هذه النتيجة مع دراسة القادري والرابحي (2022)، ودراسة القحطاني (2023).

2 – للإجابة عن تساؤل الدوافع التي جعلت الأطفال يقضون معظم أوقاتهم في الألعاب الإلكترونية بعيداً عن أفراد الأسرة

جدول (11) يبين الدوافع التي جعلت الأطفال

يقضون معظم أوقاتهم في الألعاب الإلكترونية بعيداً عن أفراد الأسرة

م	الدوافع التي جعلت الأطفال يقضون معظم أوقاتهم في الألعاب الإلكترونية بعيداً عن أفراد الأسرة
1	انفصال الوالدين وتفكك الأسرة.
2	عدم وجود وسائل أو أماكن أخرى للترفيه مثل النوادي والحدائق وغيرها.
3	تقليد الأصدقاء وحب الاستطلاع.
4	حرية الطفل في التعبير عن آرائه مع الآخرين.
5	انشغال الوالدين عن الطفل بسبب ضغوط العمل والحياة.
6	أوقات الفراغ لدى الطفل.
7	قدرة الأسرة على توفير الوسائل الحديثة لترفيه الطفل.
8	تصميم الألعاب الجاذبة لانتباه الطفل.

من خلال الجدول رقم (11) يتضح لنا أن إجابات عينة البحث تعددت واختلفت في الدوافع التي جعلت الأطفال يقضون معظم أوقاتهم في الألعاب الإلكترونية بعيداً عن أفراد الأسرة فمنهم من أكد على أن الطفل بعد انفصال الوالدين وتفكك الأسرة أو انشغال الوالدين بالعمل يُشعره بفراغ عاطفي ونفسي شديد يجعله يقضي معظمَ وقته في تلك الألعاب هروباً من مشكلات الأسرة وإحساسه بانشغال والديه عنه بشكل مستمر، إضافة إلى أن بعض أولياء الأمور أكدوا على أن الطفل بسبب عدم وجود وسيلة ترفيه أخرى وتوفير الألعاب الإلكترونية من قبل الأسرة، وجاذبية تلك الألعاب سواء بالتصميم أو نوعية اللعبة، إضافة إلى شعوره بأنها تسمح له بالتعبير عن آرائه بكل حرية دون أن ينتقده أحد جعله يفضلها ويمارسها في كل وقت وبشكل دائم ومستمر دون أن يشعر بأثرها السلبي عليه وعلى علاقته بأسرته، وهي نتيجة تتفق مع دراسة القادري والرابحي.

4 – للإجابة عن سؤال المقترحات والحلول للقضاء على الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية للأطفال وعلاقتهم الأسرية:

من خلال إجابة أفراد العينة وتحليل المضمون اتضح أنه يمكن وضع بعض المقترحات والحلول للقضاء على الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية للأطفال تتمثل بالآتي:

1 – توعية الأبناء بمخاطر الألعاب الإلكترونية وسلبياتها التي تؤثر على أخلاقهم وقيمهم وسلوكهم.

2 – على الأهل محاورة أطفالهم منذ الصغر ومعرفة اهتماماتهم؛ لتنميتها بشكل سليم وصحي نفسياً وجسدياً، وتدريب الأطفال على الإفصاح والحوار والمحادثة حتى لا تكون الألعاب العنيفة متنفساً لهم.

3 – يجب على الأسرة تحديد أوقات معينة لأطفالهم من أجل ممارسة اللعب فيها.

4 – مراقبة الأسرة لأطفالها أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية إذا كانت مفيدة أم لا، ومراقبة اهتمامات الطفل وتوجهاته، وأن يطَّلع الأب والأم على نوع الألعاب التي يلعبها والأشخاص الذين يلعب معهم، وأن يتدخل بالمنع والحزم حين يتجاوز الطفل أو الابن التعليمات والأوامر التي أمره بها والداه حفاظاً على صحته وخُلقه ودينه وحياته.

5 – على الأسرة دائماً مشاركة أطفالهم باهتماماتهم، لأن ذلك ينمي عند الطفل حبَّ المشاركة والابتعاد عن الفردية، وإشغال أكبر قدر ممكن من أوقاتهم بالنافع المفيد بالجلوس معهم ومبادلتهم الحديث ومشاركتهم في بعض الألعاب المفيدة.

6 – إرشاد الطفل وتوجيهه دائماً لخطورة أثر بعض الألعاب الإلكترونية التي تنمي لديهم العنفَ والعدوانَ نحو الآخرين.

* استنتاجات الدراسة

1 – إن نسبة تمثيل الإناث أكبر من الذكور؛ وذلك راجع إلى توزيع الاستمارة بشكل قصدي على الأمهات.

2 – الأطفال ينتمون إلى محيط أسري متعلم.

3 – أغلبية أفراد العينة المدروسة موظفون ويعملون في جهات متعددة من أجل توفير احتياجات الأسرة ورفاهيتها.

4 – معظم أسر الأطفال لديهم أبناء من الذكور والإناث معاً.

5 – أغلبية أطفال أفراد العينة يفضلون الألعاب المتعلقة بالحرب والقتال لأنها أكثر إمتاعاً وجذباً لهم.

6 – تطور المجتمع ودخوله عصر التكنولوجيا الحديثة أجبر العديدَ من الأسر على مواكبة ذلك العصر، فمعظم أولياء الأمور يرون أن الطفل يجب أن يمتلك تلك الألعابَ حتى لا يكون أقلَّ من أصدقائه أو يشعر بالنقص.

7 – ممارسة الألعاب الإلكترونية ينتج عنه الكثيرُ من الآثار الإيجابية، فالألعاب الإلكترونية من وجهة نظرٍ تعليمية يُنظَر إليها كبيئة تعليمية ثرية توفر أنماطًا متنوعة من التفاعل بين الطفل واللاعبين معه.

8 – ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية تساعدهم في تنمية ذكائهم وقدراتهم ومهاراتهم، وتساعد بعضَ الأطفال في علاج مشكلات صعوبة التعلم.

9 – هناك آثار سلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال وعلاقتهم الأسرية يمكن تحديدها على النحو التالي:

أ- **الآثار الصحية والنفسية**: اتضح أن الألعاب الإلكترونية لها آثار كبيرة على صحة الطفل فهي تصنع طفلاً يعاني من عدة أمراض نفسية وجسدية وعقلية مثل أن يصاب بالتوحد ويصبح منعزلًا ومنطويًا على نفسه لذلك لا تستطيع الأسرة التعاملَ معه بسهولة.

ب – **الآثار الاجتماعية**: تتمثل في أن الطفل بسبب إدمانه على تلك الألعاب يصبح طفلاً غيرَ اجتماعي يحب الوحدة والانطواء.

ج- **الآثار التعليمية:** إن الطفل عندما يقضي معظمَ وقته في اللعب ولساعات طويلة له آثاره السلبية على التحصيل الدراسي لديه ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة.

د- **الآثار الدينية** : تؤثر الألعاب الإلكترونية سلباً على قيم وأخلاق الطفل الدينية وتجعله يبتعد عن ممارسة العبادات والطاعات.

10 – وضّحت الدراسة أن دوافع الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية ترجع إلى أن الطفل بعد انفصال الوالدين وتفكك الأسرة أو انشغال الوالدين بالعمل يُشعره بفراغ عاطفي ونفسي شديد يجعله يقضي معظمَ وقته في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

11 – أكدت الدراسة على أنه يجب على الأسرة تحديد أوقات معيّنة لأطفالهم من أجل ممارسة اللعب فيها. ومراقبة الأسرة لأطفالها أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية إذا كانت مفيدة أم لا، ومشاركتهم في اللعب واختيار الألعاب المناسبة والهادفة، وإرشاد الأطفال وتوجيههم لخطورة ممارسة هذه الألعاب بعيداً عن أفراد الأسرة؛ كمقترح للقضاء على الآثار السلبية لتلك الألعاب على الأطفال وعلاقتهم الأسرية.

توصيات الدراسة:

1 – وضع برنامج إرشادي للأسرة لتفعيل دورها في تثقيف الأبناء وتوجيههم وتربيتهم بشكل صحيح.

2 – تقنين برمجة الألعاب الإلكترونية من طرف أصحابها، ومعاقبة من يخالف قوانين تصميم هذه الألعاب بما يتنافى وعمر ومرحلة النمو للأطفال.

3 – مرافقة الأطفال خاصة المتعلمين منهم أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية من قبل الأسرة.

4 – مشاركة أفراد الأسرة باستمرار في اللعب واختيار نوع اللعبة التي يمارسها الأطفال.

5 – تحديد وقت محدد للعب الأطفال بالألعاب الإلكترونية مع مراقبة الأهل لنوع اللعبة التي يمارسها الطفل.

6 – تفعيل مبدأ الحوار والمناقشة في محيط الأسرة وجعل الطفل يعبّر عن آرائه بحريّة.

7 – ضرورة نشر الوعي بين أولياء الأمور والأطفال والشباب بمخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية وآثارها السلبية عليهم.

8 – على الأسرة عدم ترك طفلها يلعب بعيداً عنها لساعات طويلة، وتخصيص وقت للاهتمام به، وربط علاقة تفاعلية معه حتى لا يشعر بالوحدة.

9 – إنشاء مركز وطني/ قومي على مستوى الوطن العربي لإجراء بحوث ذات صلة بالألعاب الإلكترونية، والعمل على إنتاجها بما يتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.

المراجع

أولاً: المراجع العربية:

ابن منظور، محمد بن مكرم (2016). لسان العرب . الجزء 11. بيروت: دار صادر.

أبو العينين، علاء (2010). حياة أفضل بلا «بلايستيشن» رسالة الإسلام ومستجدات العصر. المجلة الإسلامية. 27 ذو القعدة 1425هـ.

أبو جراح (1425هـ). طفلك والألعاب الإلكترونية – مزايا وأخطار (1). المتميزة: العدد الثالث والعشرون ـ ذو القعدة 1425هـ.

الأنباري، باسم (2010). نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية. تم استعراضه بتاريخ 25/ 1/ 1433هـ. على الرابط http: / /alexmedia.forumsmotions.com /t150-topic.

بو صعلة، كلثوم، ومسعودي، يمنية (2021). علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوكيات العنيفة داخل المؤسسة التربوية– دراسة ميدانية على تلاميذ ابتدائية الانتفاضة–ادرار. رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة أحمد دراية. ادرار. الجزائر.

الجارودي، حسين (2011). أضرار ألعاب الكمبيوتر على الأطفال. تم استعراضه بتاريخ 19/ 10/ 1432هـ على الرابط http: / /waelarabic.in-goo.com /t596-topic.

الحشاش، دلال عبد العزيز (2000). أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت. رسالة ماجستير في التربية. تخصص الإرشاد النفسي والتربوي. كلية الدراسات التربوية العليا. جامعة عمان العربية.

الحضيف، يوسف (2010). هناك حياة افتراضية رائعة. جريدة الرياض. العدد 15226، الثلاثاء 16 ربيع أول 1431هـ – 2 مارس 2010م.

حمدان، سارة، الحيلة، محمد (2016). إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم. رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة الشرق الأوسط، الأردن.

الخفاف، إيمان عباس (2010). اللعب استراتيجيات تعليم حديثة، عمان: دار المناهج.

الخليفة، هند (2009) الحياة الافتراضية تساعد على عمليات التعليم والتدريب والتواصل مع الغير. جريدة الرياض. العدد 14917. الاثنين 2 جمادى الأولى 1430هـ – 27 إبريل 2009م.

داود، سالم (2015). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى الأطفال الرياض. مجلة البحوث التربوية والنفسية العدد47.

الزيودي، ماجد (2015). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. مجلة التربوية. م 10 العدد1. 15–31.

السعد، نورة (2005). الخطر في ألعاب الفيديو للأطفال. جريدة الرياض. العدد 13406. الثلاثاء 27 محرم 1426هـ - 8 مارس 2005.

الشحروري، مها حسني (2007). أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن. رسالة دكتوراه منشورة. جامعة عمان العربية. الأردن.

الصاعدي، منال بنت سليم بن رويفد (2020). الألعاب الإلكترونية وأحكامها الشرعية، دراسة فقهية. مجلة الجمعية الفقهية السعودية. العدد(49). كلية الشريعة والدراسات الإسلامية. جامعة أم القرى. ص10 - 12. السعودية.

طبشوش، نسيمة (2011). القنوات الفضائية وأثرها على القيم الأسرية لدى الشباب الجزائري. الجزائر: مؤسسة كنوز الحكمة للنشر والتوزيع.

عدس، محمد، (2001). دور الأسرة في تعليم التفكير. عمان، الأردن: دار الفكر.

عقيب، بسمة، ولراري، فريدة (2019). أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين: دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية الكندي –جيجل. رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة محمد الصديق بن يحيى –جيجل.

غيث، محمد عاطف (1992). قاموس علم الاجتماع، الإسكندرية: دار المعرفة الجامعية.

فهمي، خالد (2012). النظام القانوني لحماية الطفل ومسئوليته الجنائية والمدنية. الإسكندرية: دار الفكر الجامعي.

قادري، جمعة، رابحي، زهرة (2022). الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على التنشئة الأسرية للطفل- دراسة ميدانية على عينة من الأولياء بقصر أولاد الحاج مأمون-بلدية تمنطيط ولاية ادرار. رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة أحمد دراية. ادرار. الجزائر.

القحطاني، شمس بنت خليفة سليمان (2023). أثر الألعاب الإلكترونية على التنمر لدى الأطفال من وجهة نظر الأمهات. المجلة الدولية لنشر البحوث والدراسات. مجلد(4). العدد(40). ص259-286.

قويدر، مريم (2012). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال: دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة. رسالة ماجستير غير منشورة. كلية العلوم السياسية والإعلام. جامعة الجزائر.

كريب، إيان، ترجمة محمد حسين الغول (1999). النظرية الاجتماعية من بارسونز إلى هاربر ماس. كتاب عالم المعرفة. العدد244. المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب: دولة الكويت.

محمد، أدهم (2017). مناهج وعينات وأدوات البحث العلمي. مجلة الحكمة للدراسات التربوية والنفسية. العدد9. موسوعة لونجمان.

نصيرات، حسن حسان (2022). دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها النفسية والاجتماعية على طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث). رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة النجاح الوطنية. نابلس. فلسطين.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. The American psychologist, 69(1), 66-78.

Jackson, L. A. (2008). Adolescents and the Internet. In D. Romer & P. Jamieson (Eds.) ، The changing portrayal of american youth in popular media (pp. 377–410).

Lal, K. (2020). Video Games Make you smarter: Backed up by Research. [online] Healthy Gamer, Available.

Paulus, F. W. Sinzid, J., Mayer, H., Weber, M. & Von Gontard, A. (2018). Computer gaming disorder and ADHD in young children -a population-based study . Int J Mental Health Addiction. 16:1193-207. 10. 1006/ s11469-017-9841-0.

Salen، K.، & Zimmerman، E. (2004). Rules of play: Game design fundamentals. Cambridge، MA: MIT Press.

Zorbaz, S.D. Ulas ,O. & Kizildag ,S. (2015). Relation between video game addiction and interfamily relationships on primary school students Educational Sciences : theory & practice , 15, 489-497.doi: 10. 12738/ estp. 2015. 2. 2090