جامعةُ الزَّاوية

إدارةُ الدّراساتِ العُليا والتَّدريب

كلّية الآداب

قسم التربية وعلم النفس – شعبة الدراسات التربوية

التأثيرات السلوكية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء أمور تلاميذ الصفوف الأولى من مرحلة التعليم الأساسي بمدينة العجيلات

إعداد الطالبة : نجاح المهدي سويسي الثابت

إشراف الدّكتور : نجاة أحمد الزليطني

الدرجة العلمية: أستاذ

قدمت الرسالة استكمالا لمتطلبات الإجازة العالية (الماجستير) في العلوم التربوية والنفسية

بتاريخ 14/ ربيع الأول/1447هـ الموافق 2025/10/06م

الإهداء

إلى من صنعوا مني إنساناً...

إلى أمي –حفظها الله – منبع الحنان الأول، وشعلة الحب التي لا تنطفئ، التي علمتني أن الصبر جوهر الحياة، وأن في قلب الأم تكمن أعظم الدروس وأجلّ المعاني.

وإلى أبي –حفظه الله – القامة الشامخة والعقل النير، الذي غرس في روحي بذور الطموح، وعلمني أن الرجولة مسؤولية قبل أن تكون كلمة، وأن في كد اليدين شرفاً لا يدانيه شرف.

وإلى زوجي محمد –رفيق الدرب ورفيق الروح، الذي آمن بحلمي قبل أن أؤمن به، وصبر على غيابي في محراب العلم، فكان نعم السند ونعم المعين.

وإلى ولديّ قيس وقصي –فلذتا الكبد وزهرتا الحياة، اللذين سامحاني على ساعات الغياب في سبيل هذا العمل، وكانا حافزي الأكبر للمضي قدماً في طريق المعرفة.

وإلى روح عمي الغالي عبد المعطي –رحمه الله رحمة واسعة – الذي كان يترقب هذا اليوم، ويتمنى أن يشهد لحظة المناقشة بعينيه الكريمتين. لقد رحل عنا في صمت كما عاش، تاركاً في قلوبنا أثراً لا يمحى، وذكرى تفوح عطراً. هذا العمل تحية لروحه الطاهرة، وإكمال لأمنية لم يشأ القدر أن يراها تتحقق بعينيه، لكنها تتحقق بدعواته التي ما زالت تحوطنا برحمة الله.

وإلى إخوتي وأخواتي –رفقاء الطفولة وشركاء الذكريات، الذين تقاسمنا معهم أحلام الصبا، وها نحن نحصد ثمار تلك الأحلام بعد عناء السنين.

وإلى أهل زوجي الكرام –أبيه وأمه وإخوته وأخواته – الذين احتضنوني كواحدة منهم، ودعموني بصدق المحبة وطيب الأصل.

وأخيراً، إلى كل من مد يد العون من الزملاء والأصدقاء –أولئك النبلاء الذين علموني أن الإنسان لا يكبر وحده، وأن وراء كل نجاح أيادي كريمة وقلوب صادقة. فهم شركاء في هذا الإنجاز، وإن لم تحمل أسماؤهم على الغلاف.

إلى هؤلاء جميعاً، أهدي هذا العمل المتواضع... عسى أن يكون خطوة في طريق طويل نحو المعرفة، وثمرة يانعة لشجرة غرسوها بحبهم ورعايتهم.

"إن الحياة لا تُقاس بالسنين، بل بما نتركه من أثر في النفوس، وما نزرعه من خير في القلوب"

الشكر والتقدير

إن الحمد لله الذي وفقني لإتمام هذا العمل، والشكر له أولاً وآخراً على ما أنعم به من توفيق وهداية. وبعد، فإن العرفان بالجميل خلق كريم، والاعتراف بالفضل دين في عنق كل منصف، وما كان لهذا العمل أن يرى النور لولا عون الله، ثم فضل أناس كرام أجزلوا العطاء، وبذلوا الجهد، وأسدوا المعروف.

وعلى رأس هؤلاء الأفاضل الأستاذة الدكتورة **نجاة أحمد الزليطني**، التي تفضلت بالإشراف على هذا البحث، فكانت نعم المرشدة والموجهة. لقد أضاءت لي الطريق بعلمها الغزير وصبرها الجميل، وما بخلت يوماً بالنصح والتوجيه، بل كانت كالنجم الهادي في ليل الحيرة والتردد. فجزاها الله خير الجزاء، وبارك في علمها وعملها.

وأتوجه بالشكر الجزيل إلى أعضاء **لجنة المناقشة** الموقرين، الذين تكرموا بقراءة هذا العمل وتقويمه، وأثروه بملاحظاتهم القيمة وتوجيهاتهم السديدة. فهم أهل الفضل والعلم، وبتوجيهاتهم يسمو البحث ويتقوم.

كما أتقدم بخالص الامتنان إلى **إدارة الدراسات العليا بجامعة الزاوية**، التي هيأت المناخ العلمي المناسب لإنجاز هذا البحث، وسهلت السبل أمام الباحثين. وكذلك إلى **مكتب الدراسات العليا بكلية الآداب**، الذي كان عوناً صادقاً في تذليل العقبات الإدارية.

ولا يفوتني أن أشكر **منسق الدراسات العليا بقسم علم النفس**، الذي حرص على تيسير أمور الدراسة وتنظيمها، فله مني كل التقدير والعرفان.

وأخص بالشكر الدكتور **خالد رمضان الزليطني** على ما قدمه من مساعدة جليلة وعون صادق، فقد كان خير معين في ساعات الحاجة، وما تردد لحظة في تقديم المشورة والمساعدة.

وإن من العدل أن أشكر **أولياء الأمور** الذين شاركوا في هذه الدراسة، فبمشاركتهم الكريمة وصبرهم على أسئلة البحث، أثروا هذا العمل وأعانوا على إتمامه. فلهم مني كل الشكر والتقدير.

كما أتوجه بالامتنان إلى **مراقبة تعليم الجديدة–العجيلات**، التي فتحت أبوابها أمام هذا البحث، وسهلت مهمة الباحث بكل ما أوتيت من إمكانات.

وأشكر **المدارس التي شاركت في الدراسة**، إدارة ومعلمين وطلاباً، فقد كانوا خير عون في جمع البيانات وإنجاز البحث الميداني.

وأخيراً، وليس آخراً، أتوجه بأسمى آيات الشكر والعرفان إلى **معلمي ومعلماتي في جميع مراحل تعليمي**، الذين غرسوا في نفسي حب العلم والمعرفة، ونهلت من معين علمهم، وتربيت على أيديهم الكريمة. فهم الذين أضاءوا لي شعلة العلم، ومهدوا لي طريق المعرفة، فجزاهم الله خير الجزاء، وبارك في أعمالهم وسعيهم.

إن هذا العمل، وإن كان ثمرة جهدي المتواضع، فإنه لم يكن ليؤتي ثماره لولا عون هؤلاء الأفاضل جميعاً. فلهم مني كل الشكر والتقدير، وعسى الله أن يجزيهم عني خير الجزاء، وأن يبارك في علمهم وعملهم، إنه سميع مجيب.

الباحثة

الملخص:

تناولت هذه الدراسة التحليلية استكشاف التأثيرات السلوكية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المرحلة العمرية 6–9 ســـنوات بمدينة العجيلات الليبية من منظور أولياء الأمور، حيث برزت أهمية البحث في ضوء التزايد المضطرد لاستخدام هذه التقنيات وتأثيراتها المحتملة على التطور السلوكي للأطفال في هذه المرحلة الحساسة من نموهم، اعتمدت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي وطُبقت على عينة طبقية عشوائية شملت 335 ولي أمر، حيث تم جمع البيانات عبر استبانة مُحكَّمة وتحليلها إحصائياً باستخدام حزمة SPSS الإصدار السابع والعشرين، أشارت النتائج إلى تنوع في أنماط الاســتخدام مع إقرار المشــاركين بوجود بعض المنافع المعرفية للألعاب، غير أن التركيز الأكبر انصب على التأثيرات السلبية المرصودة والتي تضمنت ارتفاع مستويات العدوانية، الميل للعزلة الاجتماعية، تدهور الأداء الأكاديمي، واضـــطرابات النوم، مع وجود ارتباط إيجابي دال إحصـــائياً بين فترات اللعب الطويلة وتفاقم هذه الظواهر الســـلبية، كما تبين وجود فروقات معنوية في إدراك هذه التأثيرات وفقاً للمســتوى التعليمي لأولياء الأمور، مما يعكس أهمية الخلفية المعرفية في تقييم هذه الظاهرة. تؤكد الدراسة على ضرورة تطوير برامج توعوية متكاملة للأسر والمؤسسات التربوية، مع التأكيد على أهمية وضع ضوابط زمنية منظمة للاستخدام واختيار المحتوى الملائم عمرياً، وتقديم إرشادات عملية للاستفادة الإيجابية من هذه التقنيات مع تجنب مخاطرها المحتملة على التطور السلوكي والأكاديمي للأطفال.

فهرس المحتويات

الموضوع	الصفحة
الإهداء	أ
شكر وتقدير	ج
مستخلص الدراسة	هـ
فهرس المحتويات	و
قائمة الجداول	ح
قائمة الأشكال	ط
قائمة الملاحق	ط
الفصل الأول: الإطار العام للدراسة	
مقدمة الدراسة	2
مشكلة الدراسة	4
مبررات الدراسة	7
أهداف الدراسة	7
أهمية الدراسة	8
المصطلحات الإجرائية للدراسة	9
حدود الدراسة	10
متغيرات الدراسة	11
نموذج الدراسة	12
الفصل الثاني: الإطار النظري	
تمهيد	14
المفهوم والخصائص – الألعاب الإلكترونية	15
نشأة وتطور التاريخي الالعاب	16
تصنيفات الألعاب الإلكترونية	18
الخصائص المميزة للألعاب الالكترونية عن وسائل الترفيه الأخرى	19
الأطفال والألعاب الإلكترونية في المرحلة الأساسية الأولى	21
المتوسطات العالمية والإقليمية لأوقات اللعب الإلكتروني بين الأطفال	25
دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية	24
العوامل المؤثرة في وقت اللعب	26
مخاطر الاستخدام المفرط	27
التأثيرات السلوكية للألعاب الإلكترونية	28
دور الأسرة في مراقبة استخدام الألعاب الإلكترونية	32
اتجاهات وآراء أولياء الأمور حول الألعاب الإلكترونية	33
العوامل المؤثرة على تشكيل آراء أولياء الأمور	35
استراتيجيات الرقابة الأسرية والتوجيه	36
النظريات المفسرة للتأثيرات السلوكية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية	38

الموضوع	الصفحة
ملخص	44
الفصل الثالث: الدراسات السابقة	
تمهيد	47
الدراسات التي تركز على التأثيرات السلوكية للألعاب الإلكترونية	47
الدراسات التي تركز على التأثيرات الأخرى للألعاب الإلكترونية (نفسية – اجتماعية – أكاديمية – إدمان)	52
الدراسات التي تتناول دور الأسرة ووجهة نظر أولياء الأمور (وأصحاب المصلحة الآخرين)	55
الدراسات الأجنبية	58
التعليق على الدراسات السابقة	62
نقاط القوة والضعف في الدراسات السابقة	69
الفجوات البحثية في الدراسات السابقة	71
ملخص الفصل الثالث	71
فرضيات الدراسة	73
الفصل الرابع: منهجية الدراسة والإجراءات التطبيقية	
تمهيد	75
منهج الدراسة	75
مجتمع الدراسة	75
عينة الدراسة	77
أداة الدراسة	85
الأساليب الإحصائية المستخدمة في معالجة البيانات	96
التحقق من الخصائص السيكومترية لأداة الدراسة	96
إستراتيجيات التحليل الإحصائي	96
ملخص الفصل الرابع	98
الفصل الخامس: عرض وتفسير نتائج الدراسة	
تمهيد	100
عرض نتائج الدراسة وتفسيرها	100
المحور الأول: أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية	100
المحور الثاني: التأثيرات السلوكية الإيجابية	103
المحور الثالث: التأثيرات السلوكية السلبية	107
المحور الرابع: العلاقة بين مدة الاستخدام والتأثيرات السلوكية	111
نتائج اختبار فرضيات الدراسة	114
نتائج اختبار الفرضية الأولى	114
نتائج اختبار الفرضية الثانية	116
نتائج اختبار الفرضية الثالثة	118
نتائج اختبار الفرضية الرابعة	121
نتائج اختبار الفرضية الخامسة	126
النتائج الرئيسية للدراسة	132

الموضوع	الصفحة
مناقشة النتائج	133
التوصيات والمقترحات	141
الخاتمة (Conclusion)	142
قائمة المراجع	143
الملاحق	154
Abstract	175

قائمة الجداول

رقم الجدول	اسم الجدول	الصفحة
1	تحليل SWOT للدراسات السابقة	69
2	توزيع العينة الطبقية	78
3	توزيع العينة الفعلية حسب صلة القرابة	79
4	تكرار المستوى التعليمي	81
5	تكرار متوسط الوقت	82
6	تكرار أولياء الأمور حسب النوع	83
7	تكرار أولياء الأمور حسب السنة الدراسية	83
8	ثبات الفا كورنباخ و Guttman's λ2	86
9	أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية	87
10	التأثيرات السلوكية الإيجابية	88
11	التأثيرات السلوكية السلبية	90
12	العلاقة بين مدة الاستخدام والتأثيرات السلوكية	91
13	الصدق التمييزي (Discriminant validity)	92
14	مؤشر الأهمية النسبية RII	93
15	ميزان تقديري وفقاً لمقياس ليكرث الخماسي	94
16	التكرارات والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والأهمية النسبية (بحسب إجابات العينة)	100
17	التكرارات والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والأهمية النسبية (بحسب إجابات العينة)	103
18	التكرارات والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والأهمية النسبية (بحسب إجابات العينة)	107
19	التكرارات والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والأهمية النسبية (بحسب إجابات العينة)	111
20	ميزان تقديري وفق لحجم التأثير كوهين	114
21	نتائج اختبار (T-TEST) لقياس الفروق بين متوسطات تقييم الآباء والأمهات للتأثيرات السلوكية للألعاب الإلكترونية	114
22	تحليل الفروق الإحصائية بين وجهات نظر الآباء والأمهات حول أنماط الاستخدام والتأثيرات السلوكية للألعاب الإلكترونية باستخدام اختبار (T-TEST)	117
23	نتائج اختبار ANOVA ONE WAY للتأثيرات السلوكية	118

رقم الجدول	اسم الجدول	الصفحة
24	نتائج اختبار التباين الأحادي ($\alpha \leq 0.05$)	120
25	نتائج اختبار ANOVA ONE WAY للتأثيرات السلوكية	122
26	نتائج اختبار التباين الأحادي ($\alpha \leq 0.05$)	123
27	نتائج اختبار شيفيه (Scheffe) للمقارنات البعدية	125
28	نتائج اختبار ANOVA ONE WAY للتأثيرات السلوكية	127
29	نتائج اختبار التباين الأحادي ($\alpha \leq 0.05$)	128
30	نتائج اختبار شيفيه (Scheffe) للمقارنات البعدية للتأثيرات السلوكية	130

قائمة الأشكال

رقم الشكل	اسم الشكل	الصفحة
1	يوضح العلاقة بين متغيرات الدراسة وفرضياتها (نموذج الدراسة)	12
2	يوضح التوزيع النسبي لمشاركة أولياء الأمور بالدراسة	80
3	يوضح المستوى التعليمي بين أولياء الأمور المشاركين في الدراسة	81
4	يوضح أنماط استخدام متنوعة للألعاب الإلكترونية بين التلاميذ	82
5	يوضح التوزيع النسبي لنوع التلميذ في عينة الدراسة	83
6	نسب عينة الدراسة عبر الصفوف الثلاثة الأولى من التعليم الأساسي	84

قائمة الملاحق

الملحق	الصفحة
ملحق (1): المستندات والرسائل الرسمية	155
ملحق (2): لجنة التحكيم	158
ملحق (3): الاستبيان في صورته الأولية	159
ملحق (4): الاستبيان في صورته النهائية	168

الفصل الأول–الإطار العام للدراسة

- **المقدمة**
- **مشكلة الدراسة**
- **أهداف البحث**
- **أهمية الدراسة**
- **المصطلحات الإجرائية للدراسة**
- **متغيرات الدراسة**
- **نموذج الدراسة**

المقدمة:

شـهد العقد الأخير تحولات عميقة في أنماط حياة الأطفال وسـلوكياتهم اليومية، لاسـيما فيما يتعلق بأسـاليب الترفيه والتسـلية التي باتت تعتمد بشـكل متزايد على الوسـائط الرقمية والتكنولوجيا الحديثة، فقد حلّت الألعاب الإلكترونية محل الألعاب التقليدية التي كانت تتطلب التفاعل الجسدي والمباشر بين الأطفال، الأمر الذي يعكس تغيراً واسع النطاق في البنية الثقافية والاجتماعية لمرحلة الطفولة، ويعود هذا التحول إلى مجموعة من العوامل المتداخلة، من أبرزها الطفرة التكنولوجية التي يشهدها العالم، وانتشار الأجهزة الذكية مثل الهواتف المحمولة والحواسيب اللوحية، وتطور البرمجيات الموجهة للأطفال، فضلاً عن السياسات التسويقية القوية التي تتبناها شركات صناعة الألعاب الرقمية، كما أن الظروف الاستثنائية التي فرضتها جائحة كوفيد-19، والتي أجبرت الأسر على التزام البيوت لفترات طويلة، عززت بشكل غير مسبوق من الاعتماد على الألعاب الإلكترونية كوسيلة ترفيهية وتعويضية عن الأنشطة المدرسية والاجتماعية.

وبات من الملاحظ اتساع رقعة استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، لاسيما في البيئات الحضرية وشبه الحضرية التي يسهل فيها اقتناء الأجهزة الإلكترونية والوصول إلى الإنترنت. وتُعد ليبيا من الدول التي شهدت خلال السنوات الأخيرة نمواً ملحوظاً في استخدام الأطفال للتقنيات الرقمية، وخاصة في مرحلة التعليم الأساسي. وتُظهر المشاهد اليومية في البيوت والمدارس، وحتى في الأماكن العامة، مدى تغلغل هذه الظاهرة في حياة الأطفال، إذ أصبح من الطبيعي رؤية تلاميذ في الصفوف الأولى من التعليم الأساسي يحملون أجهزة إلكترونية مخصصة للعب، ويمضون ساعات طويلة في التفاعل مع محتوياتها دون رقابة كافية في كثير من الأحيان.

وقد أدى هذا الانتشار المتزايد إلى بروز حالة من القلق والتساؤل لدى الأوساط التربوية والاجتماعية، وخصوصاً أولياء الأمور، الذين بدأوا بملاحظة تغيرات سلوكية مختلفة لدى أبنائهم. وتتراوح هذه التغيرات بين مظاهر سلوكية سلبية مثل الانسحاب الاجتماعي، وتراجع التفاعل الأسري، وظهور سلوكيات عنيفة أو اندفاعية، وبين مظاهر إيجابية تتمثل في تنمية بعض المهارات الإدراكية، كالتفكير المنطقي وسرعة الاستجابة واتخاذ القرار، ومما يزيد من تعقيد

المســـألة أن هذه التأثيرات ليســـت موحدة أو نمطية، بل تختلف باختلاف عدة عوامل مثل نوع الألعاب، ومدى تكرار استخدامها، والسياق الاجتماعي والأسري المحيط بالطفل.

وتُظهر الأدبيات التربوية والنفسية أن مرحلة التعليم الأساسي الأولى من أخطر المراحل العمرية وأكثرها حساسية، إذ تتشكل خلالها أسس البناء النفسي والسلوكي والمعرفي للطفل، ومن هنا، فإن كل ما يتعرض له الطفل في هذه المرحلة، من مؤثرات داخلية وخارجية، ينعكس مباشـــرة على شخصيته المستقبلية، وتكمن خطورة الألعاب الإلكترونية في أنها لا تقدم محتوى واحداً أو موحداً، بل تتنوع بين ألعاب تعليمية وأخرى ترفيهية، بعضـــها يعزز التعاون والتفكير الجماعي، وأخرى تقوم على العنف والانعزال الذاتي، كما أن غياب الضـوابط والرقابة في كثير من البيئات المنزلية يُسهم في اتساع الفجوة بين الاستخدام الأمثل والمفرط لتلك الوسائط.

وفي هذا الإطار، تبرز أهمية استقصاء وجهات نظر أولياء الأمور بوصفهم الشركاء الرئيسيين في العملية التربوية، والجهة الأقدر على ملاحظة التحولات السلوكية لأطفالهم نتيجة تفاعلهم مع الألعاب الإلكترونية. فملاحظات أولياء الأمور تشكل مصدراً أولياً غنياً للمعلومات التقييمية التي يمكن أن تسهم في وضع تصورات أكثر دقة وشمولاً حول الآثار النفسية والسلوكية المرتبطة باستخدام هذه الألعاب. كما أن إشراك أولياء الأمور في فهم هذه الظاهرة لا يقتصر فقط على جانب التوعية، بل يُعد خطوة ضرورية في بناء استراتيجيات وقائية وتوجيهية تعزز من الاستخدام الإيجابي للألعاب الإلكترونية، وتحد من آثارها السلبية المحتملة.

وفي ضوء هذه المعطيات، تهدف هذه الدراسة إلى تسليط الضوء على التأثيرات السلوكية الناجمة عن اســـتخدام الألعاب الإلكترونية من منظور أولياء أمور تلاميذ الصـــفوف الأولى من مرحلة التعليم الأســـاســـي بمدينة العجيلات، وتســـعى إلى الكشـف عن أبعاد هذه الظاهرة ضـمن بيئة اجتماعية وتعليمية محلية، بما يُسهم في إثراء المعرفة التربوية، ويدعم جهود صانعي السياسات التعليمية والتربوية في تبني ممارسـات قائمة على فهم واقعي ومسـتنير لسـلوك الأطفال الرقمي، ومن ثم فإن هذه الدراسة تمثل محاولة علمية لفهم العلاقة المعقدة بين التكنولوجيا الحديثة وسلوك الطفل، انطلاقاً من الواقع الميداني ومروراً بالتحليل التربوي وصـــولاً إلى تقديم توصـــيات قابلة للتطبيق في السياق المحلي.

مشكلة الدراسة:

شـــهدت الســـنوات الأخيرة تحولات ســـريعة في البيئة الرقمية، كان لها بالغ الأثر فى سلوكيات الأطفال وطرق تفاعلهم مع محيطهم، خصوصاً في ما يتعلق بأنماط اللعب، التي تُعد من أبرز المؤشرات السلوكية في مرحلة الطفولة، فقد تراجعت بشكل كبير الألعاب التقليدية التي تعتمد على التفاعل المباشـــر والحركة البدنية، لتحلّ محلها الألعاب الإلكترونية، التي أصـــبحت متاحة في متناول يد الأطفال من مختلف الأعمار، وبصـورة متزايدة تثير تسـاؤلات متعددة حول آثارها النفسية والسلوكية. وقد أشار إبراهيم (2023: 139) إلى أن هذه النقلة النوعية في طبيعة اللعب ترتبط مباشـرة بتغيرات مجتمعية وثقافية فرضـها الواقع التكنولوجي المعاصـر، وأصـبحت الألعاب الإلكترونية ليسـت مجرد وسـيلة ترفيهية، بل مكوناً أسـاسـياً في الحياة اليومية للأطفال، يُمارس في أوقات متعددة ويمتد أحياناً إلى ما بعد ساعات الدراسة وأوقات النوم.

وتتزايد مشـكلة الدراســة في تأثيرات الألعاب الإلكترونية فى الأطفال، حيث يشـير "كليفورد هيل" المشـرف على اللجنة البرلمانية البريطانية المعنية بدراســة مشـكلات الألعاب الإلكترونية إلى أن هذه الألعاب قد أضـــعفت براءة الأطفال، مدعومةً من أولياء أمورهم الذين يســـتخدمون الأموال لشراء هذه الألعاب، كما أضاف أن هذا الوضع يعرض العديد من الأفراد لخطر الإدمان المفرط، مما يؤدي إلى تراجع التحصـيل الدراســي وإهمال الواجبات المدرسـية، بالإضـافة إلى اكتسـاب سـلوكيات غير صـحية وثقافات مشـوهة، فضـلاً عن زيادة مسـتويات الكسـل والعزلة الاجتماعية والتوتر (عبد الحليم وآخرون، 2023: 271)، كما تشير الدراسات إلى ارتفاع نسب الاضطرابات الســلوكية المرتبطة بالألعاب الإلكترونية، والتي بلغت أعلى مســتوياتها (Chacón-Cuberos *et al.*, 2018)، مما يسـتدعي ضـرورة فهم هذه الظاهرة بشـكل أعمق، بالإضـافة إلى ذلك، تشـير التقارير العالمية إلى أن تكلفة علاج إدمان الألعاب الإلكترونية بين الأطفال والمراهقين تتجاوز 29 مليار دولار سنوياً، مما يعكس الحاجة الملحة لتطوير استراتيجيات فعالة للحد من هذه الآثار السلبية (Robert & Mead, 2023)، كما تُظهر الإحصـائيات الدولية اتسـاع رقعة هذه الظاهرة، إذ تشـــير بيانات Singer وآخرون (2017: 103) إلى أن 72% من الأطفال في الفئة العمرية من 6 إلى 12 ســـنة يمارســـون الألعاب الإلكترونية بانتظام، ما يدل على أن الظاهرة ليســـت محصـورة في بيئة محلية أو إقليمية، بل هي عالمية بطبيعتها، وتؤكد دراسة سمر أحمد (2022)

أن متوسط الوقت اليومي الذي يقضيه طفل المرحلة الابتدائية في ممارسة هذه الألعاب يتراوح ما بين 2 إلى 4 ســـاعات، مما يُنذر بخطورة تأثير هذا الســـلوك التكراري والممتد زمنيًا فى النمو النفســي والاجتماعي للأطفال، خاصــة إذا تم خارج إطار الضــبط الأســري أو التوجيه التربوي السليم.

وتكمن خطورة هذه الظاهرة في طبيعتها المتعددة الأبعاد، فهي ليست مجرد مسألة وقت يقضيه الطفل أمام شاشة، بل هي نمط معيشة قد يُعيد تشكيل تصورات الطفل عن العالم، ويؤثر فى نموه الانفعالي والاجتماعي، وتُعد الصفوف الأولى من التعليم الأساسي مرحلة شديدة الحساسية في هذا الســـياق، حيث يبدأ الطفل في بناء أنماط التفكير الأولى، وتتشـــكل لديه الاتجاهات السلوكية والاجتماعية التي ترافقه في مراحل لاحقة. ومن ثم، فإن التعرض المكثف وغير الموجّه للألعاب الإلكترونية في هذه المرحلة العمرية قد يحمل تداعيات خطيرة على قدرته على التفاعل الاجتماعي، وبناء العلاقات مع الأقران، واكتساب مهارات الحوار والتفاوض والتعبير عن الذات.

وقد كشفت دراسات عديدة عن وجود علاقة ارتباطية بين الاستخدام المكثف للألعاب الإلكترونية وظهور سلوكيات غير مرغوبة لدى الأطفال، ومنها، توصلت دراسة حسن وإمام (2017) إلى وجود علاقة دالة بين كثافة اســتخدام الألعاب الإلكترونية وبين الســلوك العدواني لدى الأطفال، موضـــحة أن الألعاب التي تتضـــمن محتوى عنيفاً تؤدي إلى تطبيع ســـلوكيات العنف، وتحفز حالات التوتر والانفعال السريع، وهو ما يُشكل تهديداً مباشراً للاستقرار النفسي والاجتماعي داخل الأسرة والمدرسة على حد سواء.

ومحليًا، لم تكن الظاهرة بمعزل عن السياقات العالمية، بل أسهمت عوامل محلية في تضخيمها، من بينها زيادة اقتناء الأســـر الليبية للأجهزة الإلكترونية، وافتقار كثير من البيئات الأســـرية إلى التوجيه التربوي المتخصـص في مجال الإعلام الرقمي، فضـلاً عن غياب السـياسـات التعليمية التي تعالج الظاهرة من منظور وقائي وتثقيفي، وقد لاحظت دراســـة نادية عبد النبي (2021) انتشـاراً ملحوظاً لاسـتخدام الألعاب الإلكترونية بين الأطفال، خاصـة بعد الطفرة التكنولوجية في استخدام الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية، وارتباط ذلك بظهور تغيرات سلوكية ونفسية تستدعي تدخلات علاجية نفسية وتربوية.

وتشير الملاحظات الميدانية بمدينة العجيلات، من خلال الشكاوى المتكررة التي أبداها المعلمون أولياء الأمور ، إلى رصد تغيرات واضحة في سلوكيات التلاميذ، من بينها الميل إلى العزلة، والانشغال المفرط بالأجهزة الذكية، وضعف التركيز، والانفعال السريع، وهي مظاهر قد تُعزى – وفق تقديرات أولية– إلى كثافة استخدام الألعاب الإلكترونية، وخاصة تلك التي تحمل طابعاً تنافسياً أو عنيفاً، هذه المؤشرات الأولية، رغم أهميتها، لا تكفي لإصدار أحكام قاطعة دون دراسة علمية ممنهجة تنطلق من بيئة محلية وتُعالج الظاهرة ضمن إطار اجتماعي وثقافي محدد.

ورغم تعدد الدراسات العربية والغربية التي تناولت التأثيرات السلوكية للألعاب الإلكترونية، إلا أن الملاحظ وجود نقص واضح في الدراسات الميدانية التي تركّز على فئة الصفوف الأولى من التعليم الأساسي في ليبيا، وهي فئة لا تقل أهمية عن غيرها من الفئات العمرية، بل تمثل القاعدة التكوينية الأولى في البناء النفسي والمعرفي للفرد، كما أن كثيرًا من الدراسات السابقة أغفلت دور أولياء الأمور كمصدر للملاحظة والتقييم، رغم أن حضورهم اليومي في حياة الطفل يجعلهم الأقدر على رصد التغيرات الدقيقة في السلوك، خاصة في المواقف الأسرية والاجتماعية غير الرسمية، والتي غالباً ما تغيب عن نطاق الملاحظة في المدارس.

ومن هذا المنطلق، فإن أهمية هذه الدراسة تتجلى في تركيزها على بيئة محلية محددة (مدينة العجيلات) وعلى فئة عمرية حساسة (تلاميذ الصفوف الأولى)، وفي اعتمادها على وجهة نظر أولياء الأمور بوصفهم مشاركين أساسيين في العملية التربوية، فهي تسعى إلى سد فجوة معرفية قائمة في الأدبيات التربوية والنفسية الليبية، وتوفير قاعدة بيانات أولية يمكن أن تُستخدم في توجيه السياسات التربوية والإعلامية نحو الاستخدام الواعي والمنضبط للألعاب الإلكترونية، وعليه، فإن المشكلة البحثية تتبلور في السؤال الرئيس التالي: **ما التأثيرات السلوكية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الصفوف الأولى من مرحلة التعليم الأساسي من وجهة نظر أولياء أمورهم في مدينة العجيلات؟**

مبررات الدراسة

1- الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية بين الأطفال في المراحل العمرية المبكرة، وما يصاحبه من مظاهر سلوكية مقلقة مثل العزلة وضعف التركيز والاندفاعية.

2- غياب الدراسات الميدانية المحلية التي تعالج الظاهرة في البيئة الليبية، وخاصة بمدينة العجيلات، رغم خطورة المرحلة العمرية (6–9 سنوات).

أهمية الصفوف الأولى من التعليم الأساسي باعتبارها مرحلة حساسة في تشكيل شخصية الطفل واتجاهاته السلوكية والاجتماعية المستقبلية.

4 – قصور الأدبيات العربية والليبية عن تناول التأثيرات السلوكية للألعاب الإلكترونية بشكل مباشر من منظور أولياء الأمور، رغم أنهم الأكثر قربًا وقدرة على ملاحظة التغيرات اليومية لدى أبنائهم.

5- التطور التكنولوجي السريع وانتشار الأجهزة الذكية في البيوت الليبية دون ضوابط تربوية كافية، ما يزيد الحاجة إلى دراسات تسهم في فهم الظاهرة وضبطها.

6- الحاجة إلى بيانات أصيلة تستند إلى واقع محلي يمكن أن تُبنى عليها برامج إرشادية وسياسات تعليمية وتربوية أكثر فاعلية.

7- المساهمة في سد فجوة معرفية وعملية حول تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك، بما يدعم الأسر والمربين وصانعي القرار في تبني استراتيجيات وقائية وتوعوية مناسبة

أهداف الدراسة

1. التعرف على أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الصفوف الأولى.

2. الكشف عن التأثيرات السلوكية الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية.

3. تحديد العلاقة بين مدة استخدام الألعاب الإلكترونية والتأثيرات السلوكية.

4. تقديم توصيات لأولياء الأمور والمربين حول الاستخدام الأمثل للألعاب الإلكترونية.

أهمية الدراسة

أولًا – الأهمية النظرية: تكتسب الأهمية النظرية لهذا البحث بُعداً كبيراً من خلال إثراء المعرفة العلمية في مجال تأثيرات الألعاب الإلكترونية فى الأطفال، حيث يسد الفجوة المعرفية في الدراسات العربية والليبية، ويقدم إطاراً نظرياً متكاملاً يربط بين نظريات التعلم والسلوك وتأثيرات التكنولوجيا الحديثة، كما يسهم في التأصيل المنهجي بتطوير أدوات بحثية مقننة تقيس التأثيرات السلوكية للألعاب في البيئة الليبية، ويؤسس لمنهجية علمية لدراسة الظواهر التربوية من منظور أولياء الأمور، بالإضافة إلى ذلك، يرصد البحث التغيرات السلوكية المرتبطة بالتكنولوجيا في المجتمع الليبي المعاصر ويوثق التحولات في أنماط اللعب لدى الأطفال، مما يمهد الطريق لدراسات مستقبلية في مجال التفاعل بين الطفل والتكنولوجيا.

ثانيًا – الأهمية التطبيقية: تنطوي هذه الدراسة على قيمة تطبيقية متعددة الأبعاد تشمل مختلف القطاعات المجتمعية، فعلى الصعيد الأسري، تزود الدراسة الوالدين بمنهجية علمية موثقة لتتبع التحولات السلوكية عند الأطفال، إضافة إلى تقديم آليات عملية للتصدي لظاهرة الإفراط في ممارسة الألعاب الرقمية ووضع معايير منزلية محددة لاستعمال الأجهزة التقنية، وفي المجال التعليمي، تساند الدراسة المربين في استيعاب الأنماط السلوكية للطلاب المتصلة بالألعاب الإلكترونية، وتوفر أساساً منهجياً لبناء مبادرات التوعية التربوية، مما يفضي إلى إعداد فعاليات تعليمية متوافقة مع التوجهات التكنولوجية المعاصرة، كما تخدم الدراسة المستوى المجتمعي من خلال تمكين المسؤولين من صياغة تشريعات منظمة لاستخدام الألعاب الرقمية، ومساندة المؤسسات التربوية في استحداث برامج وقائية وتوجيهية متخصصة، فضلاً عن طرح منظور علمي لاستثمار الألعاب في عمليات التطوير المجتمعي، وعلى المستوى الاقتصادي، تسهم الدراسة في توجيه رؤوس الأموال نحو إنتاج محتوى ألعاب يتماشى مع مراحل النمو النفسي والمعرفي، وتعزز من دقة تقدير الخسائر الاقتصادية المترتبة على الإفراط في الألعاب، بالإضافة إلى دعم قطاع الألعاب التعليمية الملائمة للبيئات المحلية، لذلك فإن هذه الدراسة تأتي استجابةً لهذه التحديات المتزايدة وتهدف إلى تقديم رؤى علمية تسهم في معالجة القضايا المرتبطة باستخدام الألعاب الإلكترونية.

ثالثاً– الأهمية المجتمعية: تحتل هذه الدراسة مكانة محورية في الاستجابة للتحديات المجتمعية المعاصرة المرتبطة بانتشار الألعاب الإلكترونية في البيئة الليبية. إذ تسهم في رفع مستوى الوعي المجتمعي حول الآثار السلوكية للتكنولوجيا الرقمية على الأطفال، وتقدم معلومات موثقة تمكن المجتمع من اتخاذ قرارات مدروسة بشأن استخدام هذه التقنيات.

كما تدعم الدراسة جهود التماسك الاجتماعي من خلال تعزيز الحوار البناء بين مختلف شرائح المجتمع حول قضايا التربية الرقمية، وتوفر أرضية مشتركة للنقاش المجتمعي المستنير. وتسهم في حماية الطفولة كقيمة مجتمعية أساسية عبر توثيق المخاطر والفوائد المحتملة للألعاب الإلكترونية، مما يساعد في صياغة استراتيجيات مجتمعية شاملة لضمان نمو صحي للأجيال الناشئة.

وعلى صعيد التطوير المجتمعي، تقدم الدراسة رؤية علمية لتوظيف الألعاب الإلكترونية كأداة إيجابية في برامج التنمية الاجتماعية والثقافية، وتساعد في بناء مجتمع رقمي واعٍ قادر على التعامل مع التطورات التكنولوجية بشكل متوازن، كما تعزز من قدرة المجتمع على مواجهة التحديات الرقمية المستقبلية من خلال إرساء قواعد معرفية صلبة حول تأثيرات التكنولوجيا على السلوك الإنساني.

بالإضافة إلى ذلك، تسهم الدراسة في تطوير الهوية المجتمعية الليبية في العصر الرقمي، حيث تساعد في الحفاظ على القيم التربوية التقليدية مع التكيف الإيجابي مع متطلبات العصر التكنولوجي، مما يحقق التوازن المطلوب بين الأصالة والمعاصرة في التربية والتنشئة الاجتماعية

مصطلحات الدراسة

التأثيرات السلوكية

تعرف بأنها السلوكيات الفريدة للفرد ضمن الجماعات الإنسانية، والتي تظهر من خلال العلامات التي تعكس أساليب تشكيل وتوجيه شخصيته نتيجة لتجاربه الحياتية (الأنصاري، 2020: 306).

التعريف الإجرائي: التغيرات الملحوظة في سلوك وتصرفات تلاميذ الصفوف الأولى، والتي يمكن لولي الأمر ملاحظتها وقياسها من خلال أداة الدراسة، سواء كانت هذه التغيرات إيجابية أو سلبية، وتظهر بعد استخدام الألعاب الإلكترونية.

الألعاب الإلكترونية

تعرف على أنها نوعً من الألعاب التي تُعرض على شاشات التلفاز (ألعاب الفيديو) أو على شاشات الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، وتوفر هذه الألعاب تجربة ممتعة من خلال التفاعل بين استخدام اليد والعين (التآزر البصري الحركي)، أو من خلال تحديات تتطلب قدرات عقلية، ويتم ذلك عبر تطوير البرمجيات الإلكترونية (لوشاني وحويذق، 2022: 4).

التعريف الإجرائي: برامج تفاعلية ترفيهية تعمل على الأجهزة الإلكترونية (الهواتف الذكية، الأجهزة اللوحية، أجهزة الألعاب المحمولة، أجهزة الحاسوب) ويمارسها تلاميذ الصفوف الأولى بشكل منتظم، سواء كانت ألعاباً فردية أو جماعية، متصلة بالإنترنت أو غير متصلة.

تلاميذ الصفوف الأولى

التعريف الإجرائي: الأطفال المسجلون رسمياً في الصفوف (الأول، الثاني، الثالث) من مرحلة التعليم الأساسي في مدارس مدينة العجيلات للعام الدراسي 2025/2024، والذين تتراوح أعمارهم بين 6–9 سنوات.

أولياء الأمور

التعريف الإجرائي: الأشخاص المسؤولون قانونياً وتربوياً عن رعاية وتربية التلاميذ (الأب أو الأم أو كليهما) والمقيمون مع التلميذ في نفس المنزل، ويتابعون سلوكياته بشكل يومي.

حدود الدراسة:

الحدود الموضوعية: اقتصرت هذه الدراسة على بحث التأثيرات السلوكية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية، دون التطرق للتأثيرات الأكاديمية أو الصحية، ركزت الدراسة على الألعاب الإلكترونية بمختلف منصاتها، بما في ذلك الهواتف الذكية، والأجهزة اللوحية، والحواسيب، ووحدات الألعاب، كما اقتصرت على دراسة التأثيرات من وجهة نظر أولياء الأمور فقط، مع

تناول التأثيرات السـلوكية المباشـرة وغير المباشـرة التي يمكن ملاحظتها وقياسـها، وتهدف هذه الحدود الموضوعية إلى توفير إطار واضح للدراسة وتركيزها على الجوانب السلوكية فقط.

الحدود البشرية: تتمثل الحدود البشرية للدراسة في استهداف أولياء أمور تلاميذ الصفوف الأولى (الأول، الثاني، والثالث) من مرحلة التعليم الأساسي، حيث تشمل الفئة العمرية 6–9 سنوات، تم التركيز على التلاميذ المسـجلين رسـمياً في المدارس الحكومية فقط، مما يضـمن توافر بيانات موثوقة، كما اقتصرت الدراسة على أولياء الأمور المقيمين بشكل دائم في مدينة العجيلات، وذلك لضمان تجانس العينة واختزال المتغيرات البيئية المحتملة.

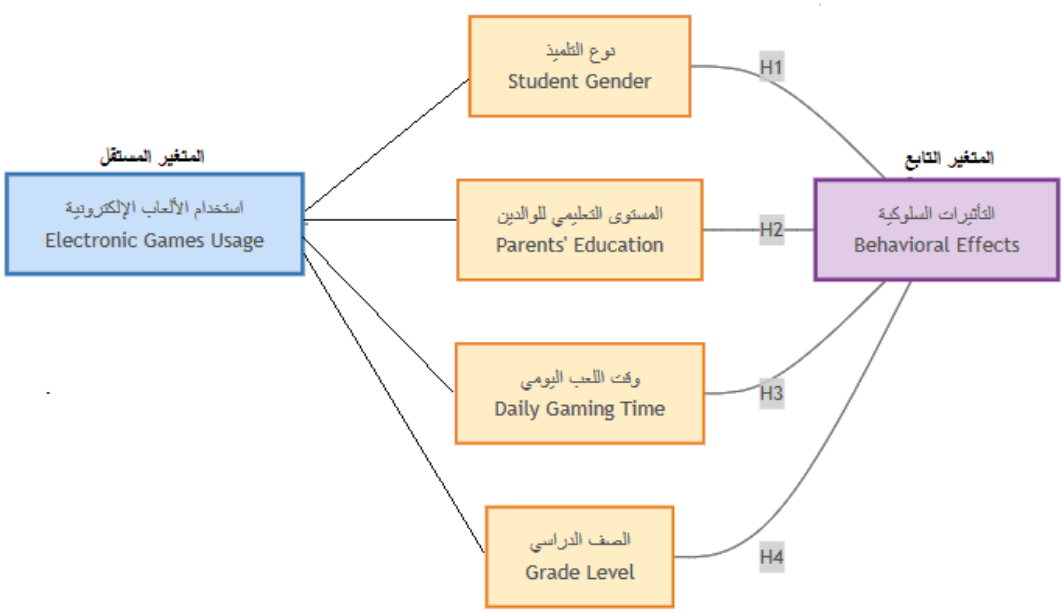
الحدود الزمنية: تتمثل الحدود الزمنية للدراسة في إجراء البحث خلال الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسـي 2025/2024، وتم تنفيذ التطبيق الميداني للدراسـة في شـهري مارس وأبريل 2025، أما بالنسبة لفترة رصد التأثيرات السلوكية، شملت العام الدراسي السابق 2024/2023، مما يتيح تحليل التأثيرات بوضوح من خلال مقارنة البيانات المجمعة.

الحدود المكانية: تتمثل الحدود المكانية للدراسـة في إجراء البحث في مدينة العجيلات، الواقعة في الشمال الغربي من ليبيا، ركزت الدراسة على المدارس الأساسية الحكومية في المدينة، بحيث شملت جميع المناطق الجغرافية الأربع: الشمالية، الجنوبية، الشرقية، والغربية، وهدف هذا التوزيع المكاني إلى ضمان تمثيل شامل لمختلف الفئات السكانية داخل المدينة.

متغيرات الدراسة:

1. **المتغير المسـتقل (Independent Variable): اسـتخدام الألعاب الإلكترونية**، مثل أنماط الاستخدام، ومعدل / المدة الزمنية للاستخدام اليومي.
2. **المتغير التابع (Dependent Variable): التأثيرات السلوكية الناتجة عن استخدام الألعاب** والمتمثلة في التأثيرات السلوكية الإيجابية والتأثيرات السلوكية السلبية
3. **المتغيرات الديموغرافية (Demographic Hypotheses): و**تشـمل نوع التلميذ (ذكر/أنثى)، والمستوى التعليمي للوالدين (أولياء الأمور)، ومتوسط الوقت الذي يقضيه التلميذ في ممارسة الألعاب الإلكترونية، السنة الدراسية للتلميذ (الأول، الثاني، الثالث).

نموذج الدراسة:



شكل (1): يوضح العلاقة بين متغيرات الدراسة وفرضياتها

الفصل الثاني: الإطار النظري

- **تمهيد**
- **الألعاب الإلكترونية – المفهوم والخصائص**
- **الأطفال والألعاب الإلكترونية في المرحلة الأساسية الأولى**
- **التأثيرات السلوكية للألعاب الإلكترونية**
- **دور الأسرة في مراقبة استخدام الألعاب الإلكترونية**
- **النظريات المفسرة للتأثيرات السلوكية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية**
- **ملخص**

تمهيد

يُعد الإطار النظري لأي دراسة علمية مكونًا أساسيًا ومحوريًا، إذ يمثل المرجعية التي يُبنى عليها البحث ويوجه مساره، كما يتيح تفسير الظاهرة محل الدراسة استنادًا إلى أسس علمية راسخة، ويُسهم هذا الإطار في توضيح المفاهيم والمصطلحات الرئيسة المرتبطة بالموضوع، واستعراض ما تطرقت إليه الأدبيات والنظريات ذات الصلة، بما يساعد في بلورة رؤية متكاملة حول المشكلة البحثية، ومن هذا المنطلق، جاء الفصل الثاني من هذه الدراسة ليؤسس خلفية علمية متينة تسند موضوع البحث المتعلق بالتأثيرات السلوكية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء أمور تلاميذ الصفوف الأولى من مرحلة التعليم الأساسي بمدينة العجيلات.

وينطلق هذا الفصل من عرض مفهوم الألعاب الإلكترونية وخصائصها، بما يوضح طبيعتها وأبعادها المختلفة، قبل الانتقال إلى بيان علاقة الأطفال في المرحلة الأساسية الأولى بها، حيث تعد هذه المرحلة العمرية من أكثر المراحل حساسية في التكوين النفسي والاجتماعي للطفل، كما يتناول الفصل التأثيرات السلوكية المتنوعة للألعاب الإلكترونية، الإيجابية منها والسلبية، وما يمكن أن تتركه من آثار على شخصية الطفل وسلوكياته اليومية، كذلك، يبرز دور الأسرة في مراقبة وتوجيه استخدام الأطفال لهذه الألعاب، نظرًا لما للأسرة من تأثير مباشر في تنمية الوعي وضبط السلوك.

ولإحكام الطرح، يستعرض الفصل مجموعة من النظريات التربوية والنفسية المفسرة للتأثيرات السلوكية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية، وذلك بغية توفير إطار تفسيري يساعد في فهم أعمق للمشكلة قيد البحث، ويُختتم الفصل بملخص يوجز أهم ما ورد فيه، تمهيدًا للانتقال إلى بقية فصول الدراسة.

الألعاب الإلكترونية – المفهوم والخصائص

تعريف الألعاب الإلكترونية ومفهومها

في العصـر الرقمي الذي نعيشـه، أصـبحت الألعاب الإلكترونية (Electronic Games) ظاهرة ثقافية واجتماعية واقتصـــادية بالغة التعقيد والأهمية، تتجاوز مجرد وســـيلة للترفيه العابر لتشـــكل فضـــاءً تفاعلياً متعدد الأبعاد، يُعد الفهم الدقيق لماهية الألعاب الإلكترونية ومفهومها الأساسَ الضروري لأي دراسة جادة تتناول تأثيراتها، تطورها، أو مكانتها في المجتمع المعاصر. يسـتلزم هذا الفهم تفكيك التعريف وتتبع التطور التاريخي واسـتخلاص الخصـائص الجوهرية التي تميزها عن غيرها من أشكال اللعب والتسلية.

1. التعريف اللغوي والاصطلاحي:

تُعرَّف لعبة في اللغة بمعنى "ما يُلعب به"، وتشـمل أنشـطة مثل الشـطرنج والنرد، بالإضـافة إلى الدمى التي يسـتخدمها الأطفال، يُسـتخدم المصـطلح أيضًـا للإشـارة إلى نوبة اللعب أو التسـلية، ويُستعمل أحيانًا لوصف شخص أحمق أو ساخر، لغويًا، تُشتق كلمة "لعبة" من الجذر (ل.ع.ب)، الذي يشـــير إلى الحركة الخفيفة واللعب غير الجاد، كما يحمل دلالات على المرح والمهارة (لوشاني وحويذق، 2022: 3).

تشـــير كلمة "إلكترونية" إلى الألعاب التي تعتمد على التقنيات الرقمية، مثل الحواســـيب والرقائق الدقيقة، مما يعكس التحول الملحوظ في طبيعة الألعاب المعاصـــرة، يتضـــمن مفهوم الألعاب الإلكترونية نشـاطًا ترويجيًا ظهر في أواخر السـتينات، حيث يعد نشـاطًا ذهنيًا بامتياز ويشـمل جميع الألعاب ذات الصـيغة الإلكترونية، تُمارَس هذه الألعاب بشـكل مشـابه للأنشـطة التقليدية، ولكنها تتميز بخصـائص فريدة، وتشـمل مجموعة واسـعة من الألعاب على الحواسـيب المحمولة والثابتـة، وألعـاب الهواتف الـذكيـة، والألعـاب على اللوحـات الإلكترونيـة، يمكن أن تُمـارَس هذه الألعاب بشـــكل فردي أو جماعي عبر الإنترنت، مما يتيح تفاعلًا اجتماعيًا متنوعًا بين اللاعبين (عبد النبي، 2021: 112).

اصـــطلاحيًا: تُعرف الألعاب الإلكترونية بأنها أنظمة قائمة على القواعد تقدم تحديات وأهدافًا للاعب، مما يتيح له تفاعلًا فوريًا ضـــمن بيئات افتراضـــية أو رقمية. تتميز هذه الألعاب بتقديم

تغذية راجعة فورية حول تصرفات اللاعبين، مما يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس مثل النقاط والتقدم في المستويات، هذا التفاعل يعزز شعور المشاركة الفاعلة والانخراط. تمتلك الألعاب الإلكترونية، بمختلف تقنياتها، جاذبية فريدة، وقد أصبحت تمثل صناعة مهمه لا يُستهان بها (الحربات، 2017: 294).

نشأة وتطور التاريخي الالعاب:

أدى التطور التكنولوجي السريع إلى تغيير جذري في أساليب اللعب والترفيه، مما أسفر عن ظهور الألعاب الإلكترونية التي حظيت بشعبية كبيرة بين الأطفال وأصبحت تشغل جزءًا كبيرًا من وقتهم، وقد أكد الرئيس والمدير التنفيذي لإتحاد البرمجيات الترفيهية أن صناعة ألعاب الفيديو والحواسيب والإنترنت والأجهزة المحمولة يعد من القطاعات الاقتصادية الرائدة، حيث تُدر على الولايات المتحدة وحدها أكثر من 25 مليار دولار سنويًا (الحربات، 2017: 294)، وقد أثرت هذه الألعاب بشكل ملحوظ فى سلوكيات الأطفال وأخلاقياتهم، حيث شهدت تطورًا تدريجيًا في تصميمها ومحتواها، مما يعكس التقدم التقني المذهل الذي حققته (الأنصاري، 2020: 304)، ولم يكن مفهوم الألعاب الإلكترونية ثابتًا أو مكتملًا منذ البداية، بل تطور جنبًا إلى جنب مع التطورات التكنولوجية والتغيرات الثقافية، مما أدى إلى إعادة تشكيل كيفية تفاعل الأطفال مع هذه الألعاب وفهمهم لها:

الأصول التجريبية (الخمسينيات والستينيات): كانت النماذج الأولى مثل "Tennis for Two" (1958) و"Spacewar" (1962) بسيطة تقنيًا وفكريًا، تُرى غالبًا كتجارب علمية أو تقنية أكثر من كونها "ألعابًا" بالمعنى الثقافي السائد اليوم (Nedjar & Belmabedi, 2020: 10).

عصر الأركيد والمشغلات المنزلية (السبعينيات والثمانينيات): مع ظهور ألعاب مثل "Pong" (1972) ومشغلات "أتاري" و"نينتندو إنترتينمنت سيستم" (NES)، أصبحت الألعاب سلعة تجارية جماهيرية، بدأ المفهوم يتسع ليشمل فكرة "التحدي المنظم مقابل مكافأة" و"التقدم عبر مستويات"، مع التركيز على المهارة اليدوية (اليد–العين) (ذياب، 2023).

عصر النضج والتقنيات ثلاثية الأبعاد (التسعينيات وأوائل الألفية): سمحت التطورات التقنية بخلق عوالم افتراضية أكثر ثراءً وتعقيدًا، أدخلت ألعاب مثل "Doom" و"Final Fantasy VII"

و"The Sims" أبعادًا جديدة: السرد القصصي الغني، بناء العوالم (World-building)، المحاكاة الاجتماعية، واختيارات اللاعب التي تؤثر فى مسار اللعبة، أصبح المفهوم أكثر شمولاً، متضمنًا التجارب السردية والمحاكاة (قويدر، 2018: 34).

عصر الاتصال والانتشار (أواخر الألفية وما بعدها): انتشار الإنترنت السريع، الهواتف الذكية، المنصات الاجتماعية، والحوسبة السحابية أحدث تحولاً جذريًا، لم تعد الألعاب نشاطًا فرديًا أو محليًا فحسب، بل أصبحت عالميا(نصيرات، 2022: 22):

اجتماعية: ألعاب جماعية ضخمة عبر الإنترنت (MMOs)، ألعاب تعاونية وتنافسية.

قابلة للنقل: الهواتف الذكية جعلت الألعاب في متناول اليد دائمًا وأي مكان.

منتجة للمحتوى: منصات تتيح للاعبين إنشاء محتوى خاص (مثل "Roblox" و"Minecraft").

متعددة الأشكال: من الألعاب السريعة (Casual) على الهاتف إلى عوالم الواقع الافتراضي (VR) الغامرة.

منصات ثقافية واقتصادية: ظهور الرياضات الإلكترونية (E-sports)، البث المباشر (Streaming)، والاقتصادات الافتراضية داخل الألعاب.

العناصر الأساسية المكونة لمفهوم الألعاب الإلكترونية:

تُشكل الألعاب الإلكترونية ظاهرة ثقافية معاصرة تتجاوز مفهوم الترفيه التقليدي لتصبح وسيطاً تفاعلياً متعدد الأبعاد يجمع بين التكنولوجيا الرقمية والتجربة الإنسانية المعقدة، تتميز هذه الوسائط بطبيعتها التفاعلية التي تتطلب مشاركة فعّالة من المستخدم عبر واجهات متنوعة، سواء كانت أجهزة تحكم أو لوحات مفاتيح أو شاشات لمسية، مما يخلق حلقة تواصل ديناميكية بين اللاعب والنظام الرقمي، تحكم هذه التجربة مجموعة من القواعد المُبرمجة التي تُحدد إطار اللعب وتضمن العدالة والتوازن، بينما تُقدم أهدافاً وتحديات متدرجة تستدعي تطوير مهارات متنوعة تشمل التخطيط الاستراتيجي والتحليل المنطقي والتآزر الحركي البصري، كما توفر هذه الألعاب تغذية راجعة فورية ومتعددة الحواس تُعزز التعلم وتُوجه السلوك، وتُقدم عوالم افتراضية غنية

بالســـرد والتفاصـــيل البصـــرية التي تتراوح بين محاكاة الواقع والخيال العلمي (إبراهيم، 2023: 145).

وتتجلى أهمية هذه الوســـائط في قدرتها على تجاوز الحدود الجغرافية واللغوية لتُتيح التفاعل الاجتماعي العالمي، بالإضـــافة إلى دورها في تنمية القدرات المعرفية وتطوير مهارات حل المشكلات التي يُمكن تطبيقها في السياقات الحياتية المختلفة، مما يُؤكد على تأثيرها المتنامي في تشكيل أنماط التفكير والسلوك في المجتمعات المعاصرة (بن عزوز، 2022: 12).

تصنيفات الألعاب الإلكترونية:

تصنف الألعاب الإلكترونية وفقاً لمعايير متعددة الأبعاد تهدف إلى فهم طبيعتها وتأثيراتها المختلفة (إبراهيم، 2023: 149):

- وفقاً للمنصـــة التكنولوجية المســـتخدمة: تتنوع هذه المنصـــات بين ألعاب صـــالات الألعاب التجارية، وأجهزة الألعاب المنزلية المخصـــصـــة، وألعاب الحاســـوب الشـــخصـــي، والألعاب المحمولة على الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية، بالإضـــافة إلى الألعاب المعتمدة على متصفحات الإنترنت وتقنيات الواقع الافتراضي والمعزز الناشئة.
- وفقاً لآليات اللعب الأساسية: ويشمل فئات متنوعة مثل ألعاب الحركة والمغامرات وألعاب لعب الأدوار والاســتراتيجية والمحاكاة والألغاز والرياضــة والســباقات وألعاب التجمعات الاجتماعية، مع ملاحظة أن العديد من الألعاب المعاصرة تدمج بين عدة أنواع في تصميمها.
- وفقاً لنمط المشــاركة: يشــمل اللعب الفردي والجماعي التعاوني والجماعي التنافســي والألعاب الجماعية واسعة النطاق عبر الشبكات.
- وفقًا للهدف الأســـاســـي من اللعبة: تتوزع بين الألعاب الترفيهية البحتة والتعليمية التفاعلية والجادة المخصصة للتدريب والعلاج والتوعية، بالإضافة إلى الألعاب الدعائية والفنية التجريبية التي تستكشف حدود الوسيط الرقمي كشكل فني معاصر.

كما تم تصنيف الألعاب الإلكترونية إلى عدة فئات رئيسية (بخاري وشعوة، 2019: 59):

1. ألعاب الحركة: تركز هذه الألعاب على تفاعل اللاعب باستخدام العين واليد، وتعد أقل اعتمادًا على المحتوى السردي، مثل ألعاب المغامرات وألعاب العدوان الخيالي.

2. ألعاب المغامرة: تتضمن هذه الألعاب عناصر حل المشكلات والاستكشاف، مما يُشجع اللاعبين على التفكير النقدي والتفاعل مع بيئات اللعبة.

3. ألعاب لعب الدور: تتميز بمشاركة متعددة اللاعبين، وتعتمد بشكل عام على تطوير الخصائص والمهارات بشكل نوعي.

4. ألعاب الرياضة: تشبه الألعاب الاستراتيجية، ويمكن أن تُلعب من قبل لاعب واحد أو فرق رياضية.

5. ألعاب المحاكاة: تُبتكر في هذه الألعاب مواضيع أو عمليات معينة مع مراعاة تفاصيلها الدقيقة، مما يوفر تجربة واقعية.

6. الألعاب القديمة: تشـــمل هذه الفئة الألعاب التعليمية، والتي تم تحويل معظمها إلى نســـخ محوسبة، مما يُسهل الوصول إليها واستفادة الأجيال الجديدة منها.

الخصائص المميزة للألعاب الالكترونية عن وسائل الترفيه الأخرى:

تشهد صناعة الألعاب الإلكترونية نمواً متسارعاً في العقود الأخيرة، تتميز بسمات أساسية التي تجعل منها وسيطاً فريداً في المشهد الثقافي المعاصر:

1- التفاعلية والوكالة الرقمية

تتميز الألعاب الإلكترونية بالتفاعلية والوكالة الرقمية، حيث تُعرف الوكالة بأنها قدرة المستخدم على التأثير في مجريات الأحداث، تتيح الألعاب للاعبين اتخاذ قرارات استراتيجية تؤثر فى السرد، مما يخلق تجارب متعددة الأبعاد مقارنة بالوسائط التقليدية مثل الأدب والسينما، التي تقدم تجارب خطية مسبقة، هذه الديناميكية تعزز من دور اللاعب كمشارك نشط، مما يزيد من الانغماس والإثارة (المتولي، 2021: 62).

2- الانغماس والحضور الافتراضي

يعد الانغماس والحضور الافتراضي من الخصائص الأساسية للألعاب الإلكترونية، حيث ينشأ الانغماس النفسي نتيجة تفاعل عدة عوامل معرفية وحسية، مثل الاستجابة الفورية للمدخلات والتغذية الراجعة المستمرة، تُفعّل هذه العوامل مراكز الدماغ المسؤولة عن التركيز والانتباه، مما يؤدي إلى الوصول إلى "حالة التدفق"، وهي حالة من الانخراط العميق، بالإضافة إلى ذلك، تُظهر الدراسات أن التفاعل مع الألعاب يحفز إفراز الدوبامين والأدرينالين، مما يعزز الشعور بالمتعة والإثارة، ويسهم في تكوين ذاكرة إيجابية مرتبطة بالتجربة (جناد، 2021: 198).

3- الديناميكية التوليدية والتنوع التجريبي

تعتمد الألعاب الإلكترونية على الديناميكية التوليدية التي تُعزز التنوع التجريبي من خلال خوارزميات التوليد الإجرائي، مما يضمن تجارب فريدة في كل جلسة ويمنع التكرار، تتشكل الديناميكية من تفاعل القواعد المبرمجة مع سلوكيات اللاعبين غير المتوقعة، مما يؤدي إلى ظهور أنماط سلوكية جديدة وحلول مبتكرة للتحديات، مما يعزز تجربة اللعب ويجعلها أكثر جذبًا (بخاري وشعوة، 2019: 57).

4- العناصر الدافعية الأساسية

تستفيد الألعاب الإلكترونية من العناصر الدافعية الأساسية، حيث يعد التنافس من أقوى المحركات النفسية، ويتم توظيفه عبر آليات مثل المقارنة مع الآخرين وتحطيم الأرقام القياسية وتحقيق التقدم في المستويات، كما تُصمم الألعاب الناجحة لتحقيق توازن بين مستوى التحدي ومهارات اللاعب، مما يسهم في خلق حالة من التوتر الإيجابي تحفز الاستمرار في اللعب دون الشعور بالإحباط أو الملل (المغذوي، 2018: 314).

5- الخيال والإبداع الافتراضي

توفر الألعاب الإلكترونية بيئات خيالية تتيح للمستخدمين استكشاف سيناريوهات وأدوار متنوعة دون مواجهة عواقب حقيقية، مما يعزز الإبداع والتجريب، كما تسهم هذه الألعاب في تنمية القدرات الإبداعية من خلال تحفيز التفكير النقدي وحل المشكلات بطرق غير تقليدية، بالإضافة إلى تعزيز الخيال عبر تقديم عوالم وشخصيات متنوعة (الحربات، 2017: 298).

6- الأمان النفسي والتجريب الآمن

تعد الألعاب الإلكترونية مساحة آمنة نفسيًا تتيح للأفراد تجربة مواقف جديدة وارتكاب أخطاء دون مواجهة عواقب اجتماعية أو مادية، ومن خلال هذه البيئة يمكن للمستخدمين تطوير مهاراتهم عبر التجربة والخطأ، مما يعزز الثقة بالنفس ويهيئهم لمواجهة تحديات مماثلة في الحياة الواقعية (السويلمي، 2014: 18).

7- البعد الترفيهي والمتعة التفاعلية

يركز مصممو الألعاب على دمج عناصر متعددة مثل الإنجاز والاستكشاف والسرد والتفاعل الاجتماعي لتحقيق المتعة، مما يجعل الألعاب جذابة لشرائح واسعة من المستخدمين، كما تؤثر الألعاب إيجابياً فى الحالة المزاجية، حيث توفر تجارب ممتعة ومحفزة تساعد في تخفيف التوتر والضغط النفسي، مما يجعلها وسيلة فعالة للترفيه والاسترخاء (قويدر، 2018: 14).

مما سبق، يتضح أن مفهوم الألعاب الإلكترونية ليس كيانًا ثابتًا أو بسيطًا، بل هو بناء ديناميكي ومعقد تطور عبر عقود من الابتكار التكنولوجي والتفاعل الثقافي والاجتماعي، فهو يجمع بين عنصر اللعب البشري الأصيل – القائم على القواعد والتحدي والمتعة الطوعية – وقدرات الوسائط الرقمية الفريدة في خلق عوالم تفاعلية ديناميكية وغامرة، إن تعريفها الأساسي كنظم قائمة على القواعد تقدم تحديات تفاعلية ضمن سياق افتراضي يوفر تغذية راجعة ونتائج قابلة للقياس، يظل حجر الزاوية، ومع ذلك، فإن اتساع تصنيفاتها، وتنوع تجاربها (من الألعاب السريعة على الهاتف إلى العوالم الافتراضية الضخمة)، وخصائصها المميزة مثل الوكالة والانغماس، تشهد على ثراء هذا المفهوم وتعمقه في نسيج الحياة المعاصرة، إن فهم هذا التعريف وتطوره ضروري لأي محاولة جادة لتحليل ظاهرة الألعاب الإلكترونية بجميع أبعادها الثقافية والاقتصادية والنفسية والاجتماعية.

الأطفال والألعاب الإلكترونية في المرحلة الأساسية الأولى

تمثل الألعاب الإلكترونية في الوقت الراهن محوراً أساسياً في البيئة التعليمية والترفيهية للأطفال في المرحلة الأساسية الأولى، حيث تتزامن هذه الظاهرة مع فترة حرجة من التطور

المعرفي والنفسي للطفل تتراوح أعمارهم بين السادسة والتاسعة من العمر، وفي ظل التقدم التكنولوجي المتنامي والانتشار الواسع للأجهزة الذكية، باتت هذه الألعاب تشكل عنصراً مؤثراً في تشكيل الخبرات التعليمية والاجتماعية للأطفال، مما يستدعي دراسة معمقة لفهم تأثيراتها فى النمو الشامل للطفل في هذه المرحلة التكوينية الحساسة التي تتميز بالمرونة العالية في اكتساب المهارات والسلوكيات الجديدة (المتولي، 2021: 60).

أولاً: خصائص النمو للأطفال في سنن(6–9) سنوات (المرحلة الأساسية الأولى)

يمثل عمر(6–9) سنوات، أو ما يعرف بمرحلة الطفولة الوسطى أو سنوات المدرسة الابتدائية المبكرة، مرحلة حيوية تتميز بتحولات جذرية في مختلف جوانب النمو مثل :

النمو المعرفي والعقلي: يتميز النمو البدني والحركي للأطفال في المرحلة الأساسية الأولى بتطورات جوهرية تؤثر بشكل مباشر فى قدرتهم على التفاعل مع الألعاب الإلكترونية، حيث تشهد هذه المرحلة تحسناً ملموساً في المهارات الحركية الدقيقة التي تمكنهم من أداء مهام معقدة كالكتابة والرسم والتحكم في الأجهزة التكنولوجية بدقة أكبر، مما يجعل حركاتهم أكثر تنسيقاً وانسيابية مقارنة بالمراحل السابقة، وتتزامن هذه التطورات مع ارتفاع ملحوظ في مستويات الطاقة والقدرة على التحمل البدني، مما يحفزهم للبحث عن أنشطة متنوعة ومثيرة تلبي احتياجاتهم المتزايدة للحركة والنشاط الديناميكي، كما يستمر تطور الإدراك الحسي خلال هذه المرحلة، وبخاصة التآزر البصري–الحركي الذي يلعب دوراً حاسماً في تمكين الأطفال من التفاعل الفعال مع الواجهات الرقمية والاستجابة السريعة للمثيرات البصرية في البيئات الافتراضية، مما يجعلهم أكثر قدرة على استيعاب التحديات التقنية المتنوعة التي تطرحها الألعاب الإلكترونية (بن عزوز، 2022: 21).

النمو الاجتماعي والعاطفي: يشهد النمو الاجتماعي والعاطفي للأطفال في المرحلة الأساسية الأولى تحولات جذرية تعيد تشكيل بنية علاقاتهم وفهمهم لذواتهم، حيث ينتقل محور عالمهم الاجتماعي تدريجياً من الأسرة كبيئة أساسية إلى الأقران كمجتمع مرجعي أوسع، مما يؤدي إلى تطور صداقات أكثر عمقاً واستقراراً وفهم متزايد لديناميكيات العمل الجماعي والتنافس الصحي. وتتزامن هذه التطورات مع تكوين مفهوم أكثر نضجاً وواقعية عن الذات، حيث يبدأ الأطفال في

تقييم قدراتهم ومهاراتهم من خلال المقارنة مع الآخرين، ويطورون فهماً أعمق للمشاعر الشخصية والتعاطف مع الآخرين، رغم احتفاظهم بحساسية عالية تجاه النقد والإخفاق. كما تبرز خلال هذه المرحلة حاجة ملحة للإنجاز والتميز في مختلف المجالات الأكاديمية والرياضية والترفيهية، إلى جانب السعي للحصول على القبول والتقدير من البالغين والأقران على حد سواء. وفي الوقت نفسه، يستمر نضج الضمير الأخلاقي وتعميق فهم القواعد الأخلاقية، مع تركيز واضح على مبادئ العدالة والمساواة كقيم أساسية توجه سلوكهم وتفاعلهم مع البيئة المحيطة (السويلمي، 2014: 24).

ثانياً: أنماط استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية

يتسم استخدام الأطفال في المرحلة الأساسية الأولى للألعاب الإلكترونية بأنماط مميزة تعكس قدراتهم النمائية واهتماماتهم (بخاري وشعوة، 2019: 58):

تطور التعقيد: يتحول الأطفال تدريجياً من ألعاب بسيطة تعتمد على التكرار والإثارة الحسية المباشرة (مثل ألعاب التجميع أو السباقات البسيطة) إلى ألعاب تتطلب قدراً أكبر من الاستراتيجية، وحل المشكلات، واتباع القواعد المعقدة نسبياً) مثل ألعاب المغامرات البسيطة، وألعاب البناء المتقدمة مثل Minecraft، أو ألعاب الرياضة المحاكية.

اللعب الفردي مقابل الجماعي: بينما يظل اللعب الفردي شائعاً، تزداد شعبية اللعب الجماعي، سواء كان ذلك: تتنوع أنماط اللعب الإلكتروني لدى الأطفال في المرحلة الأساسية الأولى بين اللعب الفردي الذي يحتفظ بشعبيته، واللعب الجماعي المتزايد الذي يأخذ ثلاثة أشكال متدرجة: اللعب المحلي مع الأشقاء والأصدقاء على نفس الجهاز في بيئة منزلية آمنة، واللعب الإلكتروني مع الأقران المعروفين من المدرسة والحي عبر الإنترنت تحت إشراف محدود، وأخيراً اللعب مع الغرباء عبر الشبكة والذي يعد الأقل انتشاراً في هذا العمر ويتطلب مراقبة والدية دقيقة لضمان السلامة الرقمية للطفل (الشمري وجاب الله، 2024: 52).

تفضيل الأنواع (Genres): تظهر تفضيلات واضحة لأنواع معينة غالباً ما ترتبط بجنس الطفل واهتماماته الشخصية: تتبلور تفضيلات الأطفال للأنواع المختلفة من الألعاب الإلكترونية في المرحلة الأساسية الأولى وفقاً لاعتبارات الجنس والاهتمامات الشخصية، حيث يظهر الذكور ميلاً

واضـحاً نحو ألعاب الحركة والمغامرات والرياضـة والقتال والسـباقات، بينما تفضـل الإناث ألعاب المحاكاة كتزيين المنازل وتربية الحيوانات الافتراضـــية، إلى جانب الألغاز والألعاب الإبداعية وألعاب الرقص والغناء، في حين تحظى فئات معينة من الألعاب مثل ألعاب المنصـــات والألغاز المعقدة وألعاب البناء والإبداع كـــ Minecraft و Roblox بشعبية متساوية لدى كلا الجنسين، مما يعكس وجود مناطق تفضـيل مشـتركة تتجاوز الحدود التقليدية للجنس وتركز على عناصـر اللعب الأساسية كالتحدي والإبداع والاستكشاف (القريني، 2023: 411).

التفاعل مع المحتوى: يتطور تفاعل الأطفال مع الألعاب الإلكترونية ليتجاوز اللعب المباشر إلى مشاهدة المحتوى الرقمي عبر منصات البث كـــ YouTube وTwitch لمتابعة اللاعبين المحترفين والمؤثرين، بالإضـــافة إلى التواصـــل الاجتماعي النشـــط حول تجاربهم الرقمية من خلال تبادل النصـائح والاستراتيجيات والإنجازات مع الأصـدقاء في المدرسـة أو عبر مجموعات محدودة على الإنترنت، مما يحول الألعاب من تجربة فردية إلى ظاهرة ثقافية اجتماعية متعددة الأبعاد (الشمري وجاب الله، 2024: 51).

السياق المكاني: يحدث الاستخدام غالباً في البيئة المنزلية (غرفة الطفل، الصـالة) أو في منازل الأصـــدقاء أو الأقارب، اســـتخدام الأجهزة المحمولة (هواتف، تابلت) في الأماكن العامة أو أثناء التنقل شائع أيضاً (عبد النبي، 2021: 109).

ثالثاً: دوافع الأطفال نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية

تتداخل دوافع الأطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية مع حاجاتهم النمائية الأساسية:

المتعة والتسلية (Hedonic Motivation): الدافع الأساسي والأكثر بديهية. تقدم الألعاب تجارب ممتعة، مليئة بالإثارة، التحدي، والتشويق، مما يوفر هروباً مرحاً من الروتين (Gao, 2024).

الإنجاز والكفاءة (Achievement/Competence): تلبي الألعاب حاجة الطفل القوية للإحسـاس بالإنجاز، وتجاوز المراحل، والفوز على الخصـوم، وجمع النقاط، الحصـول على مكافآت، وإتقان المهارات داخل اللعبة يعزز شعورهم بالكفاءة الذاتية (Gao, 2024).

الاستقلالية (Autonomy): توفر الألعاب الإلكترونية للطفل مساحة من التحكم والاختيار قد تكون محدودة في العالم الواقعي. يمكنه اختيار اللعبة، الشخصية، المسار، الاستراتيجية، مما يعزز إحساسه بالاستقلال واتخاذ القرار (Gao, 2024).

الانتماء الاجتماعي (Relatedness): أصبحت الألعاب منصة للتواصل الاجتماعي، واللعب مع الأصدقاء أو الأشقاء (وجهاً لوجه أو أونلاين)، ومشاركة الاهتمامات، والتحدث عن الألعاب يلبي حاجة الطفل العميقة للانتماء والصداقة (Kaya *et al*., 2022).

فضول الاستكشاف (Curiosity/Exploration): تثير الألعاب ذات العوالم المفتوحة أو الغامضة فضول الطفل الطبيعي للاستكشاف، واكتشاف الأسرار، ومعرفة ما سيحدث بعد ذلك (Gao, 2024).

التخلص من الملل: تمثل الألعاب حلاً سريعاً وسهلاً للتخلص من مشاعر الملل عندما لا تتوفر أنشطة أخرى جاذبة أو عند وجود فترات فراغ طويلة

تقليد الأقران والضغط الجماعي (Peer Influence): الرغبة في الاندماج مع مجموعة الأقران والرغبة في المشاركة في الحديث عن الألعاب الشهيرة التي يلعبها الأصدقاء تشكل دافعاً قوياً، خاصة مع ازدياد أهمية الأصدقاء في هذه المرحلة (Kaya *et al*., 2022).

رابعاً: الوقت المستغرق في ممارسة الألعاب الإلكترونية

يمثل الوقت الذي يقضيه الطفل في ممارسة الألعاب الإلكترونية متغيراً حاسماً في فهم تأثيره، ويتأثر بعوامل متعددة:

المتوسطات العالمية والإقليمية لأوقات اللعب الإلكتروني بين الأطفال (6-9 سنوات):

تظهر دراسة Whiting وآخرون (2021) أن أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية بين الأطفال في الفئة العمرية 6–9 سنوات تختلف بشكل كبير تبعًا للبيئة العائلية والاجتماعية والثقافية، خلال أيام الدراسة، ويتراوح وقت اللعب اليومي بين 30 دقيقة وساعتين، بينما يرتفع هذا الوقت إلى ساعتين أو أكثر خلال فترات العطلات، نتيجة لزيادة الفراغ والمحفزات المتاحة.

ووفقًا لدراسة منظمة الصحة العالمية (WHO-COSI) لعام 2020 التي شملت 25 دولة أوروبية، قضى 60.2% من الأطفال أقل من ساعتين يوميًا على الشاشات، بينما تجاوزت النسبة ما بين 25% و41.6% من الأطفال حاجز الساعتين يوميًا، تشير التقارير إلى أن 16.8% إلى 41.6% من الأطفال في هذه الفئة العمرية تجاوزوا هذه الحدود.

كما يشير تحليل شامل (Qi *et al*., 2023) إلى أن نحو 20% من أطفال أوروبا في سن 6–9 سنوات يقضون أكثر من ساعتين يوميًا في استخدام الشاشات، مما يبرز أهمية فهم أنماط اللعب وتأثيرها فى هذه الفئة العمرية.

دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية

تتنوع الدوافع وراء انجذاب الأطفال والمراهقين للألعاب الإلكترونية وفقاً لعوامل متداخلة تشمل الخصائص الشخصية والبيئية والاجتماعية، وتصنف هذه الدوافع إلى عدة محاور أساسية نذكر منها. (نصيرات، 2022: 23):

الدوافع النفسية والسلوكية: تمثل الدوافع النفسية المحرك الأساسي لممارسة الألعاب، حيث يسعى اللاعبون لتحقيق الهروب من المشاكل الواقعية وتنظيم تجاربهم العاطفية، بالإضافة إلى استكشاف هويات متعددة وتجربة جوانب مثالية من شخصياتهم قد لا تجد تعبيراً في الحياة اليومية، كما تلبي الألعاب احتياج الأفراد ذوي القدرات الذهنية العالية للتحديات المعرفية المعقدة التي قد تفتقر إليها بيئاتهم التعليمية أو المهنية.

العوامل الاجتماعية والتفاعلية: تسهم الطبيعة التفاعلية للألعاب الحديثة في تكوين روابط اجتماعية قوية تتجاوز حدود البيئة الافتراضية لتشمل التفاعلات الواقعية، مما يحقق للمراهقين فرصة للتواصل وتبادل الآراء بحرية أكبر من القيود الاجتماعية التقليدية. هذا التفاعل يوفر منصة للتعبير عن الذات والمشاركة في تجارب تعاونية وتنافسية متنوعة.

العوامل الشخصية والنفسية المرضية: ترتبط بعض الدوافع بخصائص شخصية محددة مثل اضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه، وانخفاض مستوى احترام الذات، واستخدام أساليب التأقلم غير التكيفية للتعامل مع ضغوط الحياة، في هذه الحالات، تصبح الألعاب وسيلة تعويضية لتعزيز الشعور بالقوة والاستقلالية والكفاءة الذاتية.

العوامل البيئية والثقافية: تؤثر العوامل البيئية بشـــكل كبير على دوافع الممارســـة، حيث يزداد الإقبال على الألعاب في البيئات التي تفتقر للأنشطة البديلة المثيرة، خاصة في المناطق الريفية، كما تلعب العوامل الأســرية دوراً محورياً، حيث ترتبط جودة العلاقات الأســرية ومســتوى الرقابة الأبوية بأنماط الاستخدام المختلفة.

العوامل التقنية والتصميمية: تسهم الخصائص الهيكلية للألعاب في تعزيز الدوافع للممارسة من خلال التصـــميم اللانهائي، وأنظمة المكافآت المتدرجة، والعناصـــر الســـردية التفاعلية، والجودة الرسومية الواقعية التي تخلق تجربة غامرة تحفز الاستمرارية.

الدوافع الظرفية والخارجية: تبرز بعض الدوافع نتيجة ظروف خارجية مثل الضـغوط الاجتماعية والاقتصـــادية، والإجهاد المرتبط بالأحداث الاســـتثنائية كما حدث خلال جائحة كوفيد-19، بالإضافة إلى تأثير "فرضية الفاكهة المحرمة" حيث تزيد القيود العمرية من جاذبية بعض الألعاب للفئات المستهدفة.

العوامل المؤثرة فى وقت اللعب:

- **ســياســات ومراقبة الوالدين (Parental Mediation):** يُعد هذا العامل الأكثر حســماً، وجود قواعد واضـــحة، تحديد أوقات اللعب، اســتخدام أدوات الرقابة الأبوية، ووجود رقابة فعلية أثناء اللعب يقلل بشكل كبير من وقت اللعب غير المنضبط (عبد المجيد، 2024: 6).
- **توفر البدائل الجذابة:** توفر أنشــطة بدنية، واجتماعية، وإبداعية، أو ثقافية جذابة خارج المنزل وداخله (قراءة، رســم، حرف يدوية) يقلل من الاعتماد فى الألعاب الإلكترونية (جناد، 2021: 199).
- **الالتزامات الأكاديمية والروتينية:** يقل وقت اللعب في أيام الدراسـة بسـبب الواجبات المدرسـية والأنشــطة المنظمة (دروس، رياضـــة)، يزيد في العطلات وفترات الفراغ الطويلة (العفيشـــات *وآخرون*، 2021: 56).
- **نمط الجهاز**: الأجهزة المحمولة (هواتف، تابلت) تســهل الوصـــول للألعاب في أي وقت وأي مكان، مما قد يزيد من إجمالي وقت التعرض مقارنة بالأجهزة الثابتة (كونســـول، كمبيوتر) (جناد، 2021: 101).

- **خصـــائص الطفل:** مســـتوى الاندفاعية، القدرة على التنظيم الذاتي، وميل الطفل للبحث عن التحفيز المستمر يمكن أن تؤثر على قدرته على التحكم في وقت اللعب (عبد الحليم وآخرون، 2023: 274).
- **الوضـع الاجتماعي والاقتصـادي:** قد يؤثر توفر الأجهزة، جودة الاتصـال بالإنترنت، ومسـاحة اللعب المناسبة على أنماط الاستخدام (الشمري وجاب الله، 2024: 49).

مخاطر الاستخدام المفرط:

- **التعريف:** يعد الاسـتخدام "مفرطاً" أو "مشـكلاً" عندما يتعارض بشـكل سـلبي مع الأنشـطة الأساسية للحياة (النوم، الأكل، الدراسة، العلاقات الأسرية، النشاط البدني) أو عندما تظهر أعراض شـبيهة بالإدمان (الانسـحاب، فقدان السـيطرة، الكذب حول وقت اللعب، الاسـتمرار رغم العواقب السلبية)، بينما لا يعد "اضـطراب ألعاب الإنترنت (Gaming Disorder) "شـائعاً في هذه الفئة العمرية المبكرة مقارنة بالمراهقين، إلا أن أنماط الاستخدام غير الصحية قد تبدأ بالتشكل (منظمة الصحة العالمية، 2019).
- **العلامات التحذيرية:** قلة النوم، تراجع الأداء المدرســي، الانعزال عن الأســرة والأصــدقاء الواقعيين، نوبات الغضـب عند منع اللعبة، إهمال الهوايات السـابقة، الشـكاوى الجسـدية (آلام الرقبة، الظهر، العينين).

مما سبق، يتضـح أن الأطفال في المرحلة الأساسية الأولى (6–9 سنوات) يمرون بمرحلة نمو ديناميكية تشكل حجر الأساس لشخصياتهم ومستقبلهم، وتشكل الألعاب الإلكترونية بيئة جاذبة لهم تلبي مجموعة من حاجاتهم النمائية النفسية والاجتماعية، مثل المتعة، الإنجاز، الاستقلالية، والانتماء، يتفاوت اســتخدامهم لهذه الألعاب في النمط والتعقيد والزمن، ويتأثر بشــدة بســياقهم الأســري والاجتماعي، خاصــة دور الرقابة الأبوية الفعالة في تنظيم الوقت واختيار المحتوى، إن فهم هذه الخصـائص النمائية، الأنماط، الدوافع، وعوامل إدارة الوقت هو خطوة ضـرورية لا غنى عنها لتفسـير وتقييم التأثيرات السـلوكية التي قد تنتج عن هذا الاسـتخدام، سـواء كانت إيجابية (كتنمية بعض المهارات المعرفية أو الاجتماعية في ظروف معينة) أو ســلبية (كالإفراط أو التعرض لمحتوى غير مناسب).

التأثيرات السلوكية للألعاب الإلكترونية

1- التأثيرات السلوكية الإيجابية للألعاب الإلكترونية

التأثيرات النفسية والاجتماعية الإيجابية:

تشير الأدبيات العلمية المعاصرة إلى وجود علاقة إيجابية بين ممارسة الألعاب الرقمية والصحة النفسية للمستخدمين، فقد أظهرت دراسة Msetfi وآخرون (2019) أن الاستخدام المعتدل للألعاب يرتبط بتحسن ملحوظ في مؤشرات الرفاهية النفسية، حيث يحقق اللاعبون مستويات أعلى من الرضا الشخصي والإنجاز الذاتي، ومن جانب آخر تلعب الألعاب ذات الطابع التعاوني دوراً محورياً في تعزيز السلوكيات الاجتماعية البناءة، ففي دراسة، وجد Li & Zhang (2022) أن المشاركين الذين انخرطوا في ألعاب تتطلب التعاون والتفاعل الجماعي أظهروا مستويات أعلى من التعاطف والاستعداد لمساعدة الآخرين، بالإضافة إلى انخفاض ملحوظ في السلوكيات العدوانية.

التطوير المعرفي والمهارات الذهنية

تبرز الألعاب الرقمية كأدوات فعالة في تنمية القدرات المعرفية المتنوعة، فقد استعرض Mayer وآخرون (2018) كيف تسهم ألعاب الحركة والاستراتيجية في صقل مهارات حل المشكلات المعقدة وتحسين مستويات التركيز والانتباه، كما أشارت نتائج الدراسة إلى تطور واضح في القدرات البصرية المكانية لدى الممارسين المنتظمين لهذه الألعاب.

التأثير على السلوك الاجتماعي في مرحلة الطفولة

في سياق التطور الاجتماعي للأطفال، أكدت دراسة Wang (2024) على الدور الإيجابي للألعاب المناسبة عمرياً في تشكيل أنماط التفكير والسلوك الاجتماعي. فالتعرض المبكر للألعاب التي تحمل قيماً إيجابية يعزز من قدرة الأطفال على التفاعل الاجتماعي البناء وتطوير مهارات التواصل الفعال.

وكشف بحث أجرته جامعة أمستردام، وجود تأثيرات معرفية إيجابية ملموسة تتجلى في تحسن وظائف الذاكرة العاملة وتطوير قدرات التركيز المستدام وتعزيز سرعة الاستجابة الحركية والذهنية،

مما يســـتدعي نهجاً متوازناً في فهم وإدارة هذه العلاقة التفاعلية المعقدة بين التكنولوجيا الرقمية والتطور المعرفي للطفل (عبد النبي، 2022: 26).

كما تشمل التأثيرات الإيجابية، تطوير القدرات المعرفية والذهنية من خلال تحسين الذاكرة العاملة ومهارات الانتباه وحل المشكلات، وتعزيز التناسق الحسي–الحركي بين العين واليد مما ينعكس إيجابياً على المهارات الحركية في الحياة الواقعية، كما تسهم في بناء الثقة بالنفس والكفاءة الذاتية من خلال نظام المكافآت التدريجية، وتحفز الابتكار والتفكير الإبداعي وحب الاســـتطلاع، بالإضـــافة إلى غرس الســـلوكيات الإيجابية والقيم الأخلاقية كالتعاون والعدالة، وتنمية الوعي الصحي والبيئي، وتسريع عملية التعلم من خلال التفاعل النشط وتوسيع الآفاق المعرفية، شريطة التوظيف المدروس والمنهجي للألعاب التعليمية المناســـبة للفئة العمرية المســـتهدفة (الخالدي، 2023: 579).

وتتجلى القيمة التعليمية والتنموية للألعاب الرقمية المعاصرة في بُعدين أساسيين يشكلان محور التطوير الشـــامل للأطفال والمراهقين، حيث تعمل هذه البيئات التفاعلية على تحفيز القدرات الإبداعية والابتكارية من خلال السيناريوهات المتنوعة والتحديات المعقدة التي تتطلب إيجاد حلول غير تقليدية وتطوير اســـتراتيجيات متطورة للتغلب على العقبات المختلفة، وبالتوازي مع هذا التطوير المعرفي، تفتح الطبيعة التشاركية للألعاب الحديثة، التي تعتمد على الاتصال المستمر بالشبكة العالمية، آفاقاً واسعة أمام تكوين شبكات اجتماعية عابرة للحدود الجغرافية والثقافية، إذ يتيح التفاعل مع لاعبين من خلفيات متنوعة ومن قارات مختلفة فرصاً استثنائية لتوسيع الأفق الثقافي وبناء علاقات إنسانية جديدة تتجاوز القيود التقليدية للمكان والزمان، مما يسهم في إثراء التجربة الاجتماعية للمتعلمين وتعزيز قدراتهم على التواصـــل والتفاعل الإيجابي مع الآخرين في بيئة رقمية آمنة ومحفزة للنمو الشخصي المتوازن (أبوعرجة وخليل، 2020: 1).

التأثيرات السلوكية السلبية

تشير الأدبيات العلمية المعاصرة إلى أن التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية تتجاوز فوائدها المحتملة، حيث تعتمد غالبية الألعاب المتداولة بين الأطفال والمراهقين على مضـــامين عدوانية تعزز السلوكيات العنيفة من خلال آليات التكرار والمحاكاة، مما يؤدي إلى تطبيع العنف

وتنمية مهارات إجرامية عبر التعلم الإجرائي المستمر، بالإضافة إلى احتواء بعضها على محتوى ديني مسيء يهدد الهوية الثقافية والدينية للمستخدمين، كما تسبب الانشغال المفرط بهذه الألعاب في إهمال الممارسات الدينية الأساسية كالصلاة والشعائر التعبدية، وتضعف الروابط الأسرية والاجتماعية من خلال تقليل التفاعل مع الوالدين والأقارب، علاوة على التأثيرات الفسيولوجية الضارة المتمثلة في ضعف البصر نتيجة التعرض المطول للإشعاعات الكهرومغناطيسية قصيرة التردد، وإجهاد العضلات العينية الناجم عن الحركة السريعة للعيون أثناء اللعب مما يؤدي إلى أعراض الجفاف والاحمرار والزغللة والصداع، إضافة إلى اضطرابات الجهاز العضلي الهيكلي المتمثلة في آلام الرقبة والكتفين والظهر نتيجة الجلسات الطويلة والوضعيات الخاطئة، والتي تختلف شدتها وموقعها حسب اليد المهيمنة للمستخدم (الخالدي، 2023: 580).

كما تطرح الألعاب الإلكترونية تحديات صحية ونفسية جدية تثير جدلاً واسعاً في الأوساط الأكاديمية، حيث تشير الدراسات المتخصصة في علم النفس التطوري وعلم الاجتماع التربوي إلى أن التعرض المفرط لهذه الألعاب يؤدي إلى تداعيات متعددة الأبعاد تشمل الضغوط النفسية المزمنة الناتجة عن التنافس المستمر والتحفيز المصطنع، والسمنة المرتبطة بالسلوك الخامل والجلوس المطول، والانعزال الاجتماعي الذي يضعف مهارات التواصل الإنساني المباشر، وإجهاد الجهاز البصري نتيجة التحديق المستمر في الشاشات عالية الإضاءة، بينما تتضح التأثيرات طويلة المدى في تعطيل مسارات النمو النفسي والانفعالي والمعرفي الطبيعية للأطفال، مما يدعم الفرضية الجدلية التي يطرحها الباحثون المعاصرون في العلوم النفسية والاجتماعية والتربوية حول التأثير المزدوج لهذه التقنيات على تشكيل شخصية الطفل وهويته الثقافية من ناحية، وأنماطه السلوكية والاجتماعية العامة من ناحية أخرى، مما يستدعي إعادة تقييم شاملة لدور هذه الوسائط في البيئة التنموية للأطفال (عبد النبي، 2022: 27).

ومن جانبه ذكر ابن الهدلق (2013) أن الألعاب الإلكترونية أصبحت تستهلك جزءًا كبيرًا من وقت فراغ الطلاب في الدول العربية، مما أدى إلى تحول هذه الألعاب إلى ما يشبه آلة لالتهام الوقت، هذا الاستهلاك المفرط لا يقتصر فقط على أوقات الفراغ بل يمتد أيضًا ليشمل أوقات المذاكرة والنوم، مما يؤثر سلبًا فى التحصيل الدراسي للطلاب، تأتي هذه الظاهرة نتيجة لعدة عوامل، منها سهولة الوصول إلى هذه الألعاب وتنوعها، مما يجعلها خيارًا جذابًا للعديد من

الأطفال، وبذلك يجب على الأسـر والمربين توعية الطلاب بأهمية إدارة الوقت وتنظيم أنشـطتهم للحد من تأثير هذه الألعاب فى حياتهم الدراسية.

وذكر ممدوح نصـيرات (2022: 30) أن الاسـتخدام المفرط للألعاب الرقمية يرتبط بعدة مخاطر أساسية تشمل: تطوير السلوكيات العدوانية نتيجة التعرض المستمر للمحتوى العنيف، والتعرض للتنمر الإلكتروني والتحرش عبر منصـــات التفاعل الرقمي، كما تؤكد الدراســـات العربية وجود علاقة إيجابية بين إدمان الألعاب والسلوك العدواني لدى الأطفال، كما تؤدي هذه الممارسات إلى مشاكل في النوم حيث أظهرت أكثر من 90% من الدراسات العالمية ارتباط زيادة وقت الشاشة بتأخر النوم، بالإضـافة إلى تدهور الوظائف المعرفية مثل الذاكرة ومهارات التعلم والانتباه، وعلى الصـــعيد الاجتماعي، تزيد هذه الألعاب من مشـــاعر الوحدة والعزلة الاجتماعية، وقد ترتبط بمســـتويات أعلى من الاكتئاب والأفكار الانتحارية لدى المراهقين الذين يلعبون أكثر من خمس ساعات يومياً، أما المضـاعفات الجسدية فتشـمل السمنة نتيجة قلة النشـاط البدني، وآلام الظهر والرقبة من الجلوس المطول، ومشاكل البصر المرتبطة بالتعرض المفرط للشاشات.

ومن جانب آخر تشير الدراسات إلى أن الإفراط في ممارسة الألعاب الرقمية يرتبط بتراجع الأداء الأكاديمي لدى الطلاب في المراحل التعليمية المختلفة، حيث يؤدي قضـاء سـاعات مطولة أمام الشـــاشـــات خلال فترات المســـاء المتأخرة إلى اختلال أنماط النوم الطبيعية وتأخير مواعيد الاسـتيقاظ، مما ينعكس سـلباً على الانتظام في الحضـور المدرسـي والقدرة على التركيز داخل الفصـول الدراسـية، يواجه هؤلاء الطلاب صـعوبات في الاسـتيعاب والمتابعة الفعالة للشـروحات التعليمية نتيجة الإرهاق الذهني والجسـدي، بل قد يصـل الأمر إلى حد النعاس أثناء الحصـص الدراســية، مما يخل بعملية التعلم ويؤثر فى مســتوى التحصــيل العلمي بشــكل عام (الأســود ولوحيدي، 2019: 53).

مما سـبق، يتضـح أن الألعاب الإلكترونية تمثل ظاهرة تقنية معقدة ذات طبيعة مزدوجة التأثير، حيث تتداخل فيها المنافع المعرفية والاجتماعية مع المخاطر السلوكية والصـحية بشكل يستدعي نهجاً متوازناً في التعامل معها، فبينما تؤكد البحوث المعاصـرة على قدرة هذه الألعاب في تطوير المهارات الذهنية والمعرفية وتعزيز التفاعل الاجتماعي الإيجابي عند الاستخدام المعتدل والموجه، تشـير النتائج البحثية المقابلة إلى أن الإفراط في ممارسـتها يرتبط بتداعيات جدية تشـمل تراجع

الأداء الأكاديمي واضـطرابات النوم والسـلوكيات العدوانية والعزلة الاجتماعية، وتكمن أهمية هذا التحليل في كونه يعكس حاجة ملحة لوضـــع آليات رقابية وتوجيهية فعالة تحقق التوازن بين الاسـتفادة من الإمكانات التعليمية والتنموية لهذه التقنيات وتجنب مخاطرها المحتملة، مما يتطلب تضـافر جهود المؤسـسـات التربوية والأسـرية والمجتمعية لضـمان التوظيف الأمثل لهذه الوسـائط الرقمية في البيئة التنموية للأطفال والمراهقين.

دور الأسرة ووجهات نظر أولياء الأمور في مراقبة الألعاب الإلكترونية وأثرها السلوكي

يشهد العصر الرقمي توسعاً هائلاً في استخدام الألعاب الإلكترونية بين الأطفال، خاصة في مراحل التعليم الأساسي المبكرة، ويُعد هذا الاستخدام سلاحاً ذا حدين؛ فبينما يحمل إمكانات تعليمية وتنموية، فإنه ينطوي أيضاً على مخاطر سلوكية ونفسية محتملة، وتبرز الأسرة، وخاصة أولياء الأمور، كخط الدفاع الأول والوسط الأكثر تأثيراً في تنظيم هذا الاستخدام وتوجيهه

دور الأسرة في مراقبة استخدام الألعاب الإلكترونية

تتحمل الأسـرة مسـؤولية جوهرية في حماية أطفالها من المخاطر الرقمية وتوجيههم نحو الاســـتخدام الآمن والمفيد للألعاب الإلكترونية. يتجاوز هذا الدور مجرد التقييد الزمني ليشـــمل جوانب متعددة مثل:

1-الرقابة المباشرة (المراقبة النشطة): تشمل المشاهدة المشتركة للعب، واللعب مع الطفل لفهم محتوى اللعبة وتفاعلاتها، ومراجعة تاريخ البحث والتنزيل على الأجهزة، تزيد هذه الممارســـة من فرص اكتشاف المحتوى غير المناسب أو السلوكيات الخطرة أثناء حدوثها، أشارت دراسة العوامي والطيرة (2023) إلى أن مشـــاركة الوالدين الفعلية في اللعب مع أطفالهم تُعد من أقوى أشـــكال المراقبة وأكثرها فعالية في فهم التأثيرات المباشرة.

وضـع القواعد والحدود (المراقبة الاسـتباقية): تحديد أوقات محددة للعب (مثل سـاعة بعد إنجاز الواجبات)، وتعيين أماكن للعب (كغرفة المعيشـــة وليس غرفة النوم)، وتحديد فترات راحة إجبارية للحفاظ على الصـــحة البصـرية والجسـدية والنفسـية، دراســة المتولي (2021) أكدت على أهمية وضوح القواعد وثباتها كعامل أساسي في نجاح الحد من الإفراط في الاستخدام.

2-الرقابة الفنية (المراقبة التقنية): استخدام أدوات الرقابة الأبوية المتاحة على الأجهزة والمنصات والراوترات المنزلية، يتضمن ذلك تصفية المحتوى، وحظر المواقع والتطبيقات غير المرغوب فيها، وتحديد أوقات التوقف، ومراقبة نشاط الجهاز، وقد بينت دراسة جيهان إبراهيم (2023) أن "استخدام أدوات الرقابة الأبوية، رغم عدم كفايتها وحدها، يرتبط بشكل إيجابي مع تقليل تعرض الأطفال للمخاطر عبر الإنترنت.

3-اختيار الألعاب المناسبة: مسؤولية الوالدين في البحث عن الألعاب، وقراءة تقييماتها، ومراجعة تصنيفات العمر (مثل نظام PEGI أو ESRB)، واختبار اللعبة مسبقاً لضمان ملاءمتها للعمر والقيم الأسرية، كما وان غياب وعي أولياء الأمور بآليات تصنيف الألعاب يُعد حاجزاً رئيسياً أمام اختيار المحتوى المناسب (عبد النبي، 2021: 108).

4-التواصل المفتوح والحوار: خلق بيئة آمنة يتحدث فيها الطفل عن تجاربه الإلكترونية، بما في ذلك ما قد يزعجه أو يخيفه، ومناقشة المخاطر المحتملة (كالاستغلال، التنمر، الإدمان) بشكل مناسب للعمر، تؤكد دراسة هشام دهيم (2021) على أن جودة التواصل بين الوالدين والطفل حول الأنشطة عبر الإنترنت هي مؤشر أقوى على السلامة من مجرد استخدام أدوات المراقبة.

5-اتجاهات وآراء أولياء الأمور حول الألعاب الإلكترونية

تتنوع آراء أولياء الأمور تجاه الألعاب الإلكترونية بين القبول الحذر والرفض القلق، وتتشكل هذه الآراء بناءً على تجاربهم المباشرة وإدراكهم للمخاطر والفوائد:

الآراء السلبية السائدة

يغلب على العديد من أولياء الأمور القلق الشديد، ويركزون على الجوانب السلبية التالية:

المخاطر السلوكية والنفسية: الخوف من زيادة العنف والعدوانية، والعزلة الاجتماعية، والقلق، والاكتئاب، والتوتر، ووجدت دراسة زينب القريني (2023) أن أبرز مخاوف أولياء الأمور كانت من تأثير الألعاب العنيفة في تعزيز السلوك العدواني لدى الأطفال.

الإدمان الإلكتروني: القلق من فقدان السـيطرة على وقت اللعب، وإهمال الواجبات الدراسـية والأنشطة البدنية والتفاعل الأسري، دراسة Griffiths & Daria (2012) تناقش مفهوم اضطراب ألعاب الإنترنت وتسلط الضوء على مخاوف الآباء من فقدان أطفالهم للسيطرة.

التأثير فى الصحة: مخاوف من السمنة، وآلام الظهر والرقبة، وإجهاد العينين، واضطرابات النوم نتيجة السـهر، أشـارت دراسـة الصـبان وآخرون (2021) إلى أن "76% من أولياء الأمور المشاركين في دراستهم لاحظوا تغيرات سلبية في أنماط نوم أطفالهم بسبب الألعاب.

المخاطر الأخلاقية والاجتماعية: القلق من التعرض لمحتوى غير لائق (جنسـي، عنيف، معادٍ للقيم)، ومن التفاعل مع غرباء، ومن التنمر الإلكتروني.

الآراء الإيجابية أو المتوازنة (القبول الحذر)

يعترف بعض أولياء الأمور بفوائد محتملة، خاصة مع توجيه سليم:

التنمية المعرفية والمهارية: تطوير مهارات حل المشكلات، التفكير الاستراتيجي، التنسيق بين اليد والعين، ردود الفعل السريعة، الإبداع، تعلم لغات جديدة. وتتجلى الفوائد المعرفية والاجتماعية والعاطفية للألعاب عند استخدامها باعتدال (Granic et al., 2014: 69).

الترفيه والتسلية: اعتبارها وسيلة مشروعة للترفيه والاسترخاء ضمن حدود معينه.

التنشـئة الاجتماعية (أحياناً): تسـهم في غرس السـلوكيات الإيجابية مثل العناية الشـخصـية والعادات الصحية السليمة، بالإضافة إلى تنشيط القدرات العقلية وتعزيز الإدراك البصري للألوان والعناصـر المحيطة، كما أنها وسيلة للتواصـل مع الأصـدقاء، خاصـة في ألعاب الفريق متعددة اللاعبين (مع التحفظ على مخاطر التفاعل مع الغرباء) (القريني، 2023: 408).

التعلم: وجود ألعاب تعليمية مصـممة لتعزيز مهارات محددة (رياضـيات، علوم، لغات)، وتذكر شـبكة (2023) في دراسـتها أن نسـبة من أولياء الأمور (32%) يرون في الألعاب الإلكترونية وسيلة داعمة للتعلم إذا تم اختيارها بعناية.

وتفتح هذه الألعاب آفاقاً واسعة أمام الأطفال لاستكشاف عوالم متنوعة من البحار والغابات والحيوانات، مما يمكنهم من التمييز بين الخير والشر والتعرف على أجهزة جسم الإنسان، وبالتالي اكتساب معارف متقدمة في مراحل مبكرة من خلال تجارب تعليمية ممتعة وفعالة.

العوامل المؤثرة في تشكيل آراء أولياء الأمور

لا تتشكل آراء أولياء الأمور من فراغ، بل تتأثر بشبكة معقدة من العوامل:

الخبرة الشخصية والمباشرة: ملاحظة التغيرات السلوكية (إيجابية أو سلبية) على أطفالهم نتيجة اللعب، وتجاربهم مع صعوبات أو سهولة إدارة وقت اللعب والصراعات المرتبطة به، وتُشير دراسة علي (2024) إلى أن التجارب السلبية المباشرة مع سلوكيات الطفل بعد اللعب كانت الدافع الأقوى لتبني مواقف أكثر تشدداً لدى أولياء الأمور.

المستوى التعليمي والثقافي للوالدين: يؤثر فى قدرة الوالدين على فهم التقنيات الحديثة، وتقييم المحتوى بشكل نقدي، والبحث عن معلومات موثوقة حول فوائد ومخاطر الألعاب، وتبني استراتيجيات رقابة أكثر تطوراً، دراسة جيهان إبراهيم (2023) وجدت أن الوالدين ذوي المستوى التعليمي الأعلى يميلون إلى استخدام استراتيجيات رقابة أكثر تنوعاً وتتضمن المزيد من المناقشات النشطة مع أطفالهم.

المعرفة التقنية (الرقمية) للوالدين: يحدد "الفجوة الرقمية" بين الأجيال قدرة الوالدين فى متابعة أنشطة أطفالهم عبر الإنترنت وفهم منصات الألعاب وتطبيقاتها وتحدياتها. عدم المعرفة يولد قلقاً أكبر وقد يدفع إلى رقابة قسرية غير فعالة أو إهمال تام. أوضحت دراسة الناصر (2024) أن "قلق الآباء غالباً ما يكون مرتبطاً بشعورهم بعدم الكفاءة التقنية مقارنة بأطفالهم.

الخصائص الديموغرافية للطفل: عمر الطفل، وجنسه، وترتيبه بين الأشقاء، وطبيعته الشخصية (اجتماعي، انطوائي، عصبي) كلها عوامل تؤثر فى مدى انغماسه في الألعاب ونوع الألعاب المفضلة لديه، وبالتالي على قلق الوالدين وطريقة تعاملهم، وقد لاحظت دراسة راندا شبكة (2024) أن قلق أولياء الأمور يزداد تجاه الأطفال الأصغر سناً والأطفال الذكور بشكل ملحوظ.

السياق الاجتماعي والثقافي: يتشكل السياق الاجتماعي والثقافي لاستخدام الألعاب الإلكترونية من خلال تفاعل عوامل متعددة ومعقدة تؤثر على أنماط الاستهلاك والتقبل المجتمعي. تتضمن

هذه العوامل المنظومة القيمية السائدة التي تحدد مستوى تقبل المجتمع للتقنيات المعاصرة ونظرته للألعاب بين كونها وسيلة ترفيه مشروعة أو مضيعة للوقت، إلى جانب درجة المحافظة أو الانفتاح الثقافي، كما يلعب ضغط الأقران دوراً محورياً في دفع الأطفال لممارسة الألعاب التي يشاركها أصدقاؤهم، مما يضع الوالدين أمام تحدي الموازنة بين رغبات أطفالهم وتحفظاتهم الشخصية، ويؤثر المستوى الاقتصادي للأسرة فى جودة ونوعية الأجهزة والألعاب المتاحة، بينما تسهم التغطية الإعلامية للحوادث المرتبطة بالألعاب الإلكترونية، خاصة في ظل ندرة المصادر العلمية الموثوقة باللغة العربية، في تشكيل الرأي العام وتعميق مخاوف الآباء من هذه التقنيات (إبراهيم، 2023: 155).

استراتيجيات الرقابة الأسرية والتوجيه

بناءً على آرائهم وتقييمهم للمخاطر والفوائد، يتبنى أولياء الأمور مجموعة متنوعة من استراتيجيات الرقابة والتوجيه، والتي يمكن تصنيفها إلى:

الاستراتيجيات التقييدية (Restrictive Mediation):

- تحديد صارم للوقت: وضع جداول زمنية ثابتة للعب، واستخدام مؤقتات.
- تقييد المحتوى: منع أنواع معينة من الألعاب (خاصة العنيفة أو ذات المحتوى غير اللائق)، وحظر الوصول إلى منصات معينة.
- تقييد المكان: السماح باللعب في الأماكن العامة بالمنزل فقط (غرفة المعيشة).
- الرقابة الفنية المكثفة: استخدام برامج المراقبة التي تسجل النشاط، وحظر واسع النطاق.
- مصادرة الأجهزة كعقاب: غالباً ما تستخدم كرد فعل عند مخالفة القواعد (الراعى *وآخرون*، 2024).

الاستراتيجيات التشاركية أو النشطة (Active Mediation):

- اللعب المشترك: مشاركة الطفل في اللعب لفهم عالمه وتقديم التوجيه في السياق.

– الحوار المستمر: مناقشة فوائد ومخاطر الألعاب، وتوضيح قواعد الاستخدام وأسبابها، والحديث عن تجارب الطفل أثناء اللعب.

– التوجيه المباشر أثناء اللعب: تقديم إرشادات حول السلوكيات المناسبة في اللعبة (مثل تجنب الشتائم، احترام الآخرين).

– الاقتراح والاختيار المشترك: البحث مع الطفل عن ألعاب مفيدة ومناسبة وتقييمها سوياً.

– التوعية المستمرة: تعليم الطفل مهارات الأمان الرقمي (كعدم مشاركة المعلومات الشخصية، التعامل مع التنمر).

الاستراتيجيات غير المباشرة أو الرقابة الذاتية (Monitoring):

– المراقبة العرضية: النظر إلى الشاشة أثناء المرور، والسؤال عما يفعله الطفل دون مشاركة مباشرة.

– مراجعة سجل الجهاز: فحص تاريخ التصفح والتنزيل بعد انتهاء الطفل من اللعب.

– الاستفسار عن الأصدقاء الإلكترونيين: معرفة مع من يتواصل الطفل أثناء اللعب.

– استراتيجيات التقليل من الأهمية (Co-Use/Unfocused): مشاركة بسيطة أو وجود جسدي دون تفاعل عميق مع محتوى اللعبة (الدسوقي وآخرون، 2025: 67).

الاستراتيجيات الإيجابية غير المتعلقة بالرقابة:

– توفير بدائل جذابة: تشجيع الأنشطة البدنية، الهوايات الإبداعية، القراءة، والتفاعل الاجتماعي المباشر مع العائلة والأصدقاء لتقليل الاعتماد على الألعاب كمصدر وحيد للترفيه.

– تعزيز المهارات الاجتماعية والنفسية: بناء ثقة الطفل بنفسه، وتنمية مهارات حل المشكلات والتواصل في الواقع، مما يقلل من احتمالية لجوئه للهروب إلى العالم الافتراضي (الشيخي والزوي، 2022: 261).

مما سبق، يتضح أن دور الأسرة ووجهات نظر أولياء الأمور يشكل حجر الزاوية في إدارة استخدام الأطفال، خاصة صغار السن في الصفوف الأولى من التعليم الأساسي، للألعاب

الإلكترونية والتخفيف من آثارها السلوكية السلبية المحتملة، ويتضح أن هذا الدور متعدد الأبعاد، يتراوح بين الرقابة المباشرة والتقنية، والتوجيه النشط والحوار، ووضع القواعد الواضحة، تتنوع آراء أولياء الأمور بشكل كبير، حيث تسود المخاوف من المخاطر السلوكية والنفسية والإدمانية، مع إدراك محدود للفوائد المحتملة عند البعض، وتتشكل هذه الآراء تحت تأثير معقد لعوامل تشمل الخبرة الشخصية، المستوى التعليمي والثقافي والتقني للوالدين، خصائص الطفل، والسياق الاجتماعي والثقافي الأوسع، وتتعدد استراتيجيات الرقابة والتوجيه التي يتبعها الآباء، من التقييد الصارم إلى المشاركة النشطة والحوار، تشير الأدبيات إلى أن الاستراتيجيات التشاركية النشطة التي تجمع بين وضع الحدود الواضحة والحوار المستمر والمشاركة في عالم الطفل، مع توفير البدائل الجذابة، هي الأكثر فعالية على المدى الطويل في تعزيز الاستخدام الآمن والمعتدل للألعاب الإلكترونية، مقارنة بالرقابة القسرية وحدها أو الإهمال.

النظريات المفسرة للتأثيرات السلوكية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية

يُعد فهم التأثيرات السلوكية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال، وخاصة صغار السن في الصفوف الأولى من التعليم الأساسي، مجالًا معقدًا يتطلب الاستناد إلى نظريات راسخة في علم النفس الاجتماعي، وعلوم الاتصال، والتعليم. ويتم استعراض أهم النظريات التي تقدم تفسيرات قابلة للتطبيق لفهم الظاهرة قيد الدراسة في السياق المحلي:

نظرية التعلم الاجتماعي (ألبرت باندورا)

تُعد نظرية التعلم الاجتماعي (Social Learning Theory) لألبرت باندورا (1977) من أكثر النظريات تأثيرًا في تفسير اكتساب السلوكيات، خاصة العدوانية منها، من خلال الوسائط الإعلامية بما فيها الألعاب الإلكترونية، تفترض النظرية أن الأفراد يتعلمون السلوكيات ليس فقط من خلال التجربة المباشرة والتعزيز (كما في النظريات السلوكية الكلاسيكية)، ولكن بشكل أساسي من خلال الملاحظة والنمذجة.

يتعرض الطفل أثناء لعبه الإلكتروني لنماذج بشرية (شخصيات اللعبة) أو افتراضية تؤدي سلوكيات محددة (كالعدوان، التعاون، حل المشكلات، العنف)، إذا تم تعزيز هذه السلوكيات داخل اللعبة (مثل الفوز، الحصول على نقاط، التقدم للمستوى التالي)، أو إذا رأى الطفل أن النموذج

يتمتع بمكانة عالية أو قوة، فإن احتمالية تقليد الطفل لهذه السـلوكيات في الواقع الحقيقي تزداد (Bandura, 1977: 22–25)، وتُعرف هذه العملية بـ التعلم بالملاحظة، وتتضمن أربع عمليات فرعية: الانتباه (للسـلوك النموذج)، الاحتفاظ (تذكر السـلوك)، إعادة الإنتاج (القدرة على أداء السلوك)، والدافع (وجود حافز لتقليد السلوك).

وفي سياق الأطفال في الفئة العمرية 6–9، قد يلاحظ أولياء الأمور سلوكيات لدى أطفالهم تشبه تلك الموجودة في الألعاب المفضـلة لديهم، على سـبيل المثال قد يذكر ولي أمر: "لاحظت أن ابني يقلد حركات القتال والصـراخ بعد لعبه لعبة حرب لسـاعات"، أو قد يقلد الطفل أسـلوب حل خلاف مع زملائه باسـتخدام العنف الافتراضـي الذي شـاهده، ومن ناحية أخرى، يمكن أن تُظهر الألعاب الإلكترونية نماذج إيجابية للتعاون أو المساعدة، مما قد يعزز هذه السلوكيات أيضًا، وإن كان التركيز غالبًا على الجانب السـلبي، حيث يؤكد باندورا على أن التقليد ليس تلقائيًا؛ فالعوامل الشـخصـية (مثل مزاج الطفل، قيمه الأولية) والعوامل البيئية (مثل رد فعل الأسرة والمدرسـة على السلوك المقلد) تلعب دورًا حاسمًا في تحديد ما إذا كان السلوك الملاحظ سيتم تبنيّه وتنفيذه أم لا (Bandura, 1986: 51)، وهذا يجعل دور الأسـرة في (الرقابة، التوجيه، الحوار) محوريًا في تعديل تأثير التعلم بالملاحظة.

نظرية الاستخدامات والإشباعات (Uses and Gratifications)

تؤسس نظرية الاسـتخدامات والإشـباعات لفهم متقدم لعلاقة المتلقي بالوسـائط الإعلامية من خلال تبني منظور يضـع المسـتخدم في موقع الفاعل الأسـاسـي بدلاً من كونه مجرد متلقٍ سلبي للمحتوى، حيث تقوم على افتراض جوهري مفاده أن الأفراد يمارسون خيارات واعية أو شبه واعية في انتقاء وسـائل الإعلام المختلفة اسـتجابة لدوافع نفسـية واجتماعية محددة يسـعون إلى إشـباعها (Katz, Blumler, & Gurevitch, 1973)، وتسـتند هذه النظرية إلى مجموعة من المبادئ الأساسية التي تشكل إطارها المفاهيمي، أولها أن الجمهور يتسم بالنشاط والقصدية في تعامله مع المحتوى الإعلامي، مدفوعاً بحاجات وأهداف شـخصـية تقوده نحو تفضـيل وسـائل أو مصـادر معلوماتية معينة دون غيرها، كما تؤكد النظرية على الطبيعة الانتقائية للاسـتهلاك الإعلامي، حيث يقوم المتلقون بعمليات غربلة واختيار مدروسـة تتماشـى مع توقعاتهم حول قدرة الوسـيلة على تلبية احتياجاتهم المتنوعة. وتبرز أهمية العوامل النفسـية والاجتماعية كمحددات

أساسية لأنماط الاستخدام الإعلامي، حيث تؤثر الخصائص الشخصية والسياق الاجتماعي للفرد في تشكيل تفضيلاته واختياراته الإعلامية. وتقر النظرية بأن التأثيرات الإعلامية ليست موحدة، بل تتفاوت عبر المجتمعات والثقافات المختلفة وفقاً للمرجعيات السائدة والخلفيات الثقافية المتباينة، مما يخلق ديناميكية معقدة في عملية التأثير والتأثر. وأخيراً، تسلط النظرية الضوء على البعد التنافسي بين الوسائل الإعلامية المختلفة، حيث تتنافس كل وسيلة لجذب انتباه المستخدمين من خلال خصائصها الفريدة وقدرتها على تحقيق الإشباع المطلوب، وهو تنافس يمتد ليشمل مصادر أخرى غير إعلامية كالتفاعل المباشر والمؤسسات التعليمية والاجتماعية التي قد تحقق ذات الإشباعات المرجوة (رايس، 2016: 207).

حيث يسعى الأطفال (وأي مستخدم) إلى الألعاب الإلكترونية بحثًا عن إشباع حاجات نفسية واجتماعية متنوعة، مثل (رجب، 2023: 638):

الترفيه والهروب: الهروب من الملل، الضغوط اليومية، أو الواقع (مثل المشاكل الأسرية أو المدرسية).

العلاقات الاجتماعية: التفاعل مع الأصدقاء عبر اللعب الجماعي، الانتماء لمجتمع اللاعبين.

الهوية الشخصية: استكشاف أدوار وسمات شخصية مختلفة (كالبطولة، القيادة)، تعزيز الثقة بالنفس من خلال الإنجاز داخل اللعبة.

الإحاطة بالمعلومات: تعلم مهارات جديدة، استكشاف عوالم افتراضية، حل ألغاز.

الإثارة والتحدي: البحث عن التجارب المثيرة، اختبار المهارات، التغلب على الصعوبات.

وتشكل الإشباعات شبه الاجتماعية محوراً أساسياً في فهم سلوكيات التفاعل مع المحتوى الرقمي، حيث تتجسد هذه الإشباعات من خلال عمليات التوحد النفسي مع الشخصيات الإعلامية، وتزداد فعاليتها بصورة عكسية مع قوة الروابط الاجتماعية الحقيقية للفرد ومستوى إحساسه بالانتماء المجتمعي، ويتجلى ذلك من خلال وضع المستخدم في موقع الفاعل النشط الذي يختار الوسائط التي تلبي احتياجاته المتنوعة سواء المعرفية أو الوجدانية أو الاجتماعية، ويتجنب تلك التي تفتقر لتحقيق إشباعاته المطلوبة، وعند تطبيق هذا المنظور على الألعاب الإلكترونية، نجد أن انجذاب

الأطفال المكثف لألعاب محددة يمكن تفسيره من خلال طبيعة الإشباعات المحققة، فقد يستخدم الطفل اللعب كآلية للهروب من الضغوط الأكاديمية، أو كوسيلة للتواصل شبه الاجتماعي مع الأقران في بيئة افتراضية تعوض غياب التفاعل المباشر، أو كمجال لتحقيق الذات والشعور بالإنجاز من خلال التقدم في مستويات اللعب وكسب الجوائز الافتراضية. إن فهم الدوافع الكامنة وراء سلوكيات اللعب يسهم في تفسير شدة التعلق وطبيعة التأثيرات السلوكية المترتبة، حيث تؤكد النظرية أن التأثيرات تتباين وفقاً لاختلاف الحاجات والدوافع الفردية، فاللعبة ذاتها قد تمثل مصدراً للإدمان السلوكي لدى طفل يسعى للهروب من واقعه، بينما تشكل أداة تحفيزية إيجابية لطفل آخر يبحث عن التحدي والتطوير المعرفي (أحمد، 2023: 219).

نظرية التأثير الإعلامي (Media Effects Theories)

لا تشكل "نظرية التأثير الإعلامي" نظرية واحدة موحدة، بل هي مجموعة من المنظورات التي تحاول فهم كيف تؤثر الوسائط الإعلامية (ومنها الألعاب) على الجمهور، في سياق الألعاب الإلكترونية، هناك عدة مفاهيم رئيسية ضمن هذا الإطار (الحاج، 2020: 147):

1. نظرية تحريض/تحفيز العدوان (Catharsis vs. Stimulation): تزعم الفكرة التقليدية (التي تدعمها غالبية الأدلة التجريبية) أن التعرض لمحتوى عنيف (كالألعاب القتالية) يزيد من العدوانية والسلوك العنيف لدى المشاهد/اللاعب فى المدى القصير والطويل، من خلال:

- زيادة الإثارة الفسيولوجية.
- تعلم سلوكيات عدوانية جديدة (ربطًا بنظرية باندورا).
- تخفيف الحساسية تجاه العنف (Desensitization)، حيث يصبح العنف أقل إثارة للاشمئزاز أو الصدمة مع التعرض المتكرر.
- تشكيل تصورات خاطئة عن العالم كونه مكانًا أكثر عدائية مما هو عليه.

في المقابل، تفترض فكرة "التنفيس" (Catharsis) القديمة أن ممارسة العنف افتراضيًا تُفرغ الشحنة العدوانية وتقلل من العنف الواقعي، لكن معظم الأدلة العلمية لا تدعم هذا الادعاء فيما يتعلق بالألعاب العنيفة (Anderson *et al*., 2010: 155).

2. التأثيرات فى المهارات المعرفية والاجتماعية:

تشير بعض الدراسات إلى أن أنواعًا معينة من الألعاب (كالألغاز، الإستراتيجية، بعض الألعاب التعليمية) قد تعزز مهارات مثل: التنسيق بين اليد والعين، المعالجة البصرية المكانية، حل المشكلات، اتخاذ القرارات السريعة، وحتى التعاون عند اللعب الجماعي (Granic *et al.*, 2014: 68-70).

إلا أن اعتماد الأسر المتزايد على الألعاب الإلكترونية كوسيلة لإشغال الأطفال، خاصة في ظل انشغال الوالدين بالالتزامات المهنية والحياتية المتعددة، حيث تبدو هذه الألعاب حلاً عملياً لضمان هدوء الأطفال لفترات طويلة دون الحاجة لإشراف مستمر، إلا أن هذا التوجه يثير جدلاً واسعاً حول مدى ملاءمة هذه الممارسة وتأثيراتها فى النمو الشامل للطفل، كما أن الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية، بصرف النظر عن طبيعة محتواها، قد يفضي إلى تداعيات متعددة الأبعاد تشمل اضطرابات في القدرة على التركيز المستدام اللازم للمهام الأكاديمية، والميل نحو الانعزال الاجتماعي مع تفضيل التفاعلات الافتراضية على الحقيقية، بالإضافة إلى تراجع مستويات الأداء الدراسي نتيجة إعادة توزيع الوقت المخصص للتعلم أو الإرهاق الناجم عن السهر. ويمكن لأولياء الأمور ملاحظة طيف واسع من التأثيرات السلوكية والنفسية التي تتراوح بين السلبية والإيجابية، فقد تظهر زيادة في السلوكيات العدوانية اللفظية والجسدية وفقاً لنظرية التعلم الاجتماعي، مع تطور حالة من التبلد العاطفي تجاه مشاهد العنف الواقعي، في حين قد تتحسن بعض القدرات المعرفية كسرعة الاستجابة ومهارات حل المشكلات التقنية، غير أن هذه المكاسب المحدودة غالباً ما تطغى عليها التحديات المرتبطة بضعف الأداء الأكاديمي والانسحاب من الأنشطة الاجتماعية، مع ظهور علامات الاعتماد النفسي التي تتجلى في صورة تقلبات مزاجية حادة عند تقييد الوصول للألعاب (صبح، 2022: 784).

النظريات السلوكية (Behavioral Theories)

تركز النظريات السلوكية (المستندة إلى أعمال بافلوف، سكينر، وثورندايك) على العلاقة القابلة للملاحظة بين المثيرات في البيئة والاستجابات السلوكية، مع التركيز على دور التعزيز والعقاب في تشكيل وتعديل السلوك.

فالألعاب مصممة لتقديم مكافآت فورية ومتكررة (نقاط، تقدم مستويات، أصوات ممتعة، إشادات لفظية، فتح محتوى جديد، إحساس بالإنجاز) تعزز السلوك المرتبط بها (الاستمرار في اللعب، تكرار الإجراءات الناجحة)، هذا التعزيز المتقطع ذو الجدول المتغير (Variable Ratio Schedule) – حيث تأتي المكافأة بعد عدد غير متوقع من الاستجابات – هو الأقوى في إحداث الإدمان السلوكي (Skinner, 1953: 99–102)، على سبيل المثال نجد أن الضغط المتكرر على زر معين (استجابة) يؤدي بشكل غير متوقع إلى هزيمة خصم صعب وفوز كبير (مكافأة قوية).

بالمقابل، عندما يؤدي السلوك (اللعب) إلى إزالة أو تجنب حالة غير مرغوبة (الملل، الشعور بالقلق، مشاكل أسرية)، إزالة هذا المثير السلبي تعزز بدورها سلوك اللعب.

وقد يحدث يؤدي سلوك معين داخل اللعبة إلى خسارة أو عقاب (مثل خسارة حياة، خسارة نقاط)، مما قد يقلل من تكرار ذلك السلوك داخل اللعبة، لكنه لا يقلل بالضرورة من سلوك اللعب العام.

وعند التطبيق على الأطفال، يصف أولياء الأمور سلوك أطفالهم تجاه الألعاب بكلمات مثل "إدمان" أو "عدم القدرة على التوقف"، تفسر النظريات السلوكية هذا من خلال نظام المكافآت القوي جدًا داخل الألعاب، وقد يقول ولي أمر: "ابني مستعد لفعل أي شيء فقط ليسمح له باللعب نصف ساعة إضافية" – مما يشير إلى قوة التعزيز الذي تقدمه اللعبة مقارنة بالتعزيزات الأخرى في البيئة، كما قد يلاحظون "تحسنًا مؤقتًا في سلوكه عند وعدنا له بوقت لعب إضافي إذا أنهى واجباته" – وهو تطبيق عملي لمبدأ التعزيز الإيجابي من قبل الوالدين.

النظريات المعرفية (Cognitive Theories)

تكمل النظريات المعرفية (مثل نظرية معالجة المعلومات، نظرية بياجيه للنمو المعرفي) النظريات السلوكية والاجتماعية بالتركيز على العمليات العقلية الداخلية (التفكير، الذاكرة، الإدراك، حل المشكلات، تشكيل المعتقدات) التي تحدث بين تعرض الفرد لمثير (لعبة إلكترونية) وقيامه باستجابة سلوكية.

وتتمثل آلية العمل والتأثير في تشكيل المخططات المعرفية (Schemas)، حيث تتعرض أدمغة الأطفال الصغار، التي لا تزال في مراحل نمو حرجة، لمحتوى الألعاب (عنف، قيم، أدوار

جندرية، حلول للمشـكلات) بشـكل متكرر، وهذا يمكن أن يسـهم في بناء أو تعزيز "مخططات" عقلية – أي أطر معرفية تنظم المعرفة وتوجه تفسـير الأحداث الجديدة، مثلاً قد تعزز الألعاب العنيفة بشكل متكرر مخططًا يربط حل النزاعات باستخدام القوة (نصيرات، 2021: 21).

الانتباه والذاكرة: تصـميم الألعاب (الألوان، الأصـوات، الحركة السـريعة، التحديثات المسـتمرة) يجذب الانتباه بشدة ويسهل نقل المعلومات إلى الذاكرة طويلة المدى، خاصة إذا ارتبطت بمشاعر قوية (إثارة، فوز)، هذا يجعل المحتوى (سواء كان تعليميًا أو عنيفًا) أكثر رسوخًا.

تطوير المهارات التنفيذية (Executive Functions): تتطلب بعض الألعاب التخطيط، التحكم في الاندفاع، المرونة الذهنية، وإدارة المهام المتعددة، ويمكن أن توفر تدريبًا لهذه المهارات التنفيذية الأسـاسـية للنجاح الأكاديمي والاجتماعي (Best, 2012: 335)، ومع ذلك، قد تعيق الألعاب السـريعة التي تقدم تعزيزًا فوريًا بشـكل مفرط تطوير مهارات التحكم في الاندفاع والصـبر اللازمة للمهام الأكاديمية الأقل إثارة.

التفكير الناقد وإدراك الواقع: الأطفال في الصفوف الأولى قد يجدون صعوبة في التمييز الواضح بين الخيال (عالم اللعبة) والواقع، أو في نقد القيم والرسـائل الضـمنية التي تنقلها الألعاب (مثل الربط بين القوة والعدوان، أو تبسيط حل المشكلات المعقدة).

مما سـبق، يمكن القول إن الأطر النظرية المتعددة التي تفسـر التأثيرات السـلوكية الناجمة عن اسـتخدام الألعاب الإلكترونية تكشـف عن تعقيد الظاهرة وتداخل العوامل المؤثرة فيها، خاصـة عندما يتعلق الأمر بالأطفال في المراحل التعليمية المبكرة، وتُظهر هذه النظريات أن التأثير لا يحدث في فراغ، بل يتشـكل من خلال تفاعل معقد بين آليات التعلم بالملاحظة والنمذجة، ودوافع الاسـتخدام النفسـية والاجتماعية، وأنظمة التعزيز السـلوكي المتطورة، والعمليات المعرفية لمعالجة المعلومات وتشـكيل المخططات الذهنية، وما يجعل هذا التفاعل أكثر تعقيداً هو أن تأثيرات الألعاب الإلكترونية تتراوح بين الإيجابية والسـلبية، حيث يمكن أن تسـهم في تطوير مهارات معرفية وحل المشكلات من جهة، وتؤدي إلى سلوكيات عدوانية أو انسحاب اجتماعي من جهة أخرى، مما يسـتدعي ضـرورة فهم السـياق الثقافي والاجتماعي المحلي الذي يتم فيه الاسـتخدام، ويؤكد على الدور المحوري للأسـرة والمدرسـة في توجيه وتعديل هذه التأثيرات لضـمان الاسـتفادة

القصـــوى من الإمكانات الإيجابية للتكنولوجيا مع تقليل المخاطر المحتملة على النمو الســـلوكي والأكاديمي للطفل.

ملخص:

قدم هذا الفصـــــل إطـارًا نظريًا متكـاملًا لتحليل الظـاهرة المعقدة للألعـاب الإلكترونيـة وتأثيراتها السلوكية على الأطفال في المرحلة الأساسية الأولى، منطلقًا من تعريف الألعاب كنظم تفاعلية قائمة على قواعد ومحكومة بأهداف وتحديات ضـمن بيئات افتراضـية، تتميز بخصـائص جوهرية كالوكالة الرقمية، والانغماس النفسي، والديناميكية التوليدية التي تميزها عن وسائل الترفيه التقليدية، ويتجلى تأثير هذه الظاهرة بشـكل خاص لدى أطفال المرحلة الأسـاسـية الأولى (6–9 سـنوات)، وهي فترة نمو حرجة معرفيًا واجتماعيًا وعاطفيًا، حيث ينجذبون لهذه الألعاب مدفوعين بحاجات نفسية أساسية كالمتعة، والإنجاز، والاستقلالية، والانتماء الاجتماعي، مما يشكل أنماط اسـتخدام متنوعة تتأثر بعوامل متعددة أبرزها الرقابة الأسـرية وتوفر البدائل الجذابة. وينبثق عن هذا التفاعل تأثيرات ســـلوكية مزدوجة؛ فمن جهة، قد تســـهم الألعاب المختارة بعناية في تنمية مهارات معرفية كحل المشـــكلات، والتفكير الاســـتراتيجي، والتآزر الحركي–البصـــري، وتعزيز الســـلوك الاجتماعي الإيجابي عبر اللعب التعاوني، إلا أن الاســـتخدام المفرط أو غير الموجه، خاصـة للمحتوى العنيف، يرتبط من جهة أخرى بتداعيات سلبية خطيرة تشمل تعزيز السلوكيات العدوانية، والعزلة الاجتماعية، وتراجع الأداء الأكاديمي، واضـــطرابات النوم، بالإضـــافة إلى مخاطر صـحية مرتبطة بالخمول البدني. وفي هذا السـياق، تبرز الأسـرة كمتغير وسـيط حاسـم، حيث يقع على عاتق أولياء الأمور دور محوري يتجاوز التقييد الزمني ليشـــمل اســـتراتيجيات المراقبة النشـــطة (كالمشـــاركة في اللعب)، والرقابة التقنية، والتوجيه الحواري، واختيار المحتوى المناســـب، وتتشـــكل وجهات نظرهم وممارســـاتهم الرقابية بناءً على شـــبكة معقدة من العوامل كخبراتهم الشخصية، ومستواهم التعليمي والثقافي، ومعرفتهم الرقمية، وخصائص الطفل، والسياق الاجتماعي السائد، ويستند هذا التحليل المتكامل إلى أطر نظرية راسخة تفسر هذه الديناميكيات؛ فنظرية التعلم الاجتماعي (باندورا) توضـح آلية اكتسـاب السـلوكيات (العدوانية أو التعاونية) عبر الملاحظة والنمذجة، بينما تكشـف نظرية الاسـتخدامات والإشـباعات عن الدوافع النفسـية التي تجعل الألعاب جذابة، وتفسـر النظريات السـلوكية كيف تعمل أنظمة المكافآت والتعزيز المتقطع

على ترســـيخ أنماط اللعب التي قد تصـــل إلى حد الإدمان، في حين تســـلط النظريات المعرفية الضـــــوء على كيفية تأثير الألعاب في تشـــكيل المخططات الذهنية وتطوير أو إعاقة الوظائف التنفيذية، مما يؤكد أن فهم التأثيرات السلوكية يتطلب مقاربة شمولية تدمج بين خصائص الوسيط الرقمي، والسمات النمائية للمستخدم، والدور الحاسم للسياق الأسري والاجتماعي.

الفصل الثالث: الدراسات السابقة

- **تمهيد**
- **دراسات تركز على التأثيرات السلوكية للألعاب الإلكترونية:**
- **دراسات تركز على التأثيرات الأخرى للألعاب الإلكترونية (نفسية، اجتماعية، أكاديمية، إدمان)**
- **دراسات التي تتناول دور الأسرة ووجهة نظر أولياء الأمور (وأصحاب المصلحة الآخرين)**
- **الدراسات الأجنبية**
- **ملخص**

تمهيد

يُعد الفصل الثالث من هذه الدراسة بمثابة حجر الزاوية الذي يُبنى عليه الإطار النظري والمنهجي للدراسة الحالي، حيث يتناول استعراضاً منهجياً للدراسات السابقة التي تناولت تأثيرات الألعاب الإلكترونية فى الأطفال، إن الهدف الأساسي من هذا الاستعراض هو فهم المشهد البحثي الحالي حول هذه الظاهرة المتزايدة التعقيد، وتحديد أبرز النتائج والتوصيات التي توصلت إليها البحوث السابقة في مجالات السلوك، والنفسية، والاجتماعية، والأكاديمية.

وتكتسب مراجعة الدراسات السابقة أهمية بالغة في سياق الدراسة الحالي لعدة أسباب؛ فهي تسهم في وضع مشكلة الدراسة ضمن إطارها العلمي الصحيح، وتحديد الفجوات المعرفية التي لم يتم تناولها بالقدر الكافي، مما يبرر الحاجة لإجراء الدراسة الراهنة، كما توفر هذه المراجعة نماذج للأدوات والمنهجيات البحثية المستخدمة في دراسات مشابهة، مما يساعد في تصميم الدراسة الحالية بشكل فعال، كما إن تحليل نتائج الدراسات السابقة، وخاصة تلك التي تعتمد على وجهات نظر أولياء الأمور، يمثل مصدراً غنياً للمعلومات الأولية حول كيفية إدراك الأهل لهذه التأثيرات، وكيفية ملاحظتهم للتغيرات السلوكية لدى أطفالهم.

يتناول هذا الفصل عرضاً موجزاً لمجموعة من الدراسات العربية والأجنبية ذات الصلة، مقسمة حسب محاور التركيز الرئيسية لتأثيرات الألعاب الإلكترونية، يلي ذلك تحليل نقدي لأهم نتائج هذه الدراسات، مع تسليط الضوء على التقاطعات والاختلافات بينها، وتحديد مدى ملاءمتها وسياقها مقارنة بالدراسة الحالية، تمهيداً للانطلاق في الخطوات اللاحقة من البحث بناءً على فهم عميق ومستنير للأدبيات المتوفرة.

الدراسات التي تناولت التأثيرات السلوكية للألعاب الإلكترونية

يضم هذا المحور الدراسات التي تتناول بشكل مباشر التغيرات السلوكية لدى الأطفال نتيجة استخدام الألعاب الإلكترونية، مثل العدوانية، العزلة، التفاعل الاجتماعي، السلوكيات المرتبطة بالإدمان (في بعض جوانبها السلوكية)، وغيرها.

1. دراسة (أنور، 2024): "استخدام الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى الأطفال". هدفت الدراسة إلى تحليل العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية وممارسة

الأطفال للسلوك العدواني، مع التركيز على دور أولياء الأمور في مدينة المنصورة، استخدمت المنهج الوصفي، وتمثل مجتمع الدراسة في أولياء الأمور، وتكونت العينة من 163 مشاركاً، استخدمت الأدوات استبانات، ولتحليل البيانات تم استخدام الأساليب الإحصائية المناسبة، توصلت الدراسة إلى وجود تأثير مرتفع للألعاب الإلكترونية في تشكيل السلوك العدواني لدى الأطفال، مع وعي واضح من أولياء الأمور بمساوئ هذه الألعاب، وأوصت الدراسة بضرورة معرفة الأهل لأنواع الألعاب التي يمارسها أطفالهم وضبط توقيت اللعب، تكمن أهمية الدراسة في أنها توضح العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني، مما يساعد في توجيه تدخلات الأسرة والمجتمع.

2. دراسة (الشربيني وإبراهيم، 2024): "التأثيرات السلوكية الناتجة من ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال الحظر لجائحة كورونا: دراسة ميدانية مطبقة على أولياء الأمور العمانيين". هدفت الدراسة إلى التعرف على التأثيرات السلوكية الناتجة عن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال فترات الحظر بسبب جائحة فيروس كورونا لدى الأطفال في عمان، استخدمت المنهج الوصفي، وتمثل مجتمع الدراسة في أولياء الأمور، وتكونت العينة من 783 مشاركًا تم اختيارهم بطريقة عمدية، استخدمت الأدوات استبانة لقياس التأثيرات السلوكية، وتم تحليل البيانات باستخدام برنامج SPSS، توصلت الدراسة إلى أن فترات الحظر أسهمت في زيادة ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، مما أدى إلى تأثيرات سلوكية سلبية مثل العزلة، والخمول، وسرعة الاستثارة، والعنف، وأوصت الدراسة بضرورة توعية الأسر بمخاطر الألعاب الإلكترونية وتنظيم استخدامها، تكمن أهمية الدراسة في أنها تقدم بيانات حديثة حول تأثيرات الألعاب الإلكترونية خلال فترات الأزمات، مما يساعد في فهم أعمق للسلوكيات الناتجة عنها.

3. دراسة (العليان، 2024): "تأثير الألعاب الإلكترونية في الصحة النفسية للأطفال". تناولت الدراسة التأثيرات المحتملة لاستخدام الألعاب الإلكترونية من قبل الأطفال على صحتهم النفسية. استخدمت المنهج التحليلي الاستقرائي من خلال مراجعة 26 دراسة مرجعية موجهة للأطفال في الفئة العمرية من 3 إلى 13 عامًا، أظهرت النتائج أن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية ذات المحتوى العنيف يؤدي إلى آثار سلبية مثل العزلة والانطواء والقلق والاكتئاب والشعور بالوحدة النفسية، بالإضافة إلى اضطرابات نفسية وحالات إدمان قد تصل إلى ارتكاب الجرائم، في المقابل، أظهرت الألعاب التعليمية تأثيرًا إيجابيًا على الصحة النفسية

للأطفال عند استخدامها وفق ضوابط محددة. أوصت الدراسة بضرورة توعية أولياء الأمور والمعلمين بمخاطر الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية وتشجيع استخدام الألعاب التعليمية، تكمن أهمية الدراسة في أنها تسلط الضوء على العلاقة بين نوعية الألعاب الإلكترونية والصحة النفسية للأطفال، مما يساعد في تطوير استراتيجيات تعليمية وتربوية فعالة.

4. دراسة (العمراوي وتمرابط، 2021): "تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة الكوفيد 19 في المجتمع الجزائري". هدفت الدراسة إلى الكشف عن الانعكاسات السلوكية لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال فترة الحجر الصحي في الجزائر، استخدمت المنهج الوصفي، وتمثل مجتمع الدراسة في الأطفال، وتكونت العينة من 240 مفردة تم اختيارهم بطريقة عرضية، استخدمت الأدوات أستبانة لقياس السلوكيات، وتم تحليل البيانات باستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة، توصلت الدراسة إلى أن إلغاء النشاطات والممارسات المجتمعية أسهم في زيادة معدل ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، مما أدى إلى آثار سلبية مثل العنف، والخمول، والميل إلى العزلة، وأوصت الدراسة بضرورة توعية الأسر بمخاطر الألعاب الإلكترونية وتنظيم استخدامها، تكمن أهمية في أنها تقدم رؤية من سياق مجتمعي مشابه، مما يساعد في فهم أعمق للتأثيرات السلوكية.

5. دراسة (جناد، 2021): "ظاهرة الألعاب الإلكترونية وآثارها على مرتاديها من الأطفال". استعرضت الدراسة الآثار النفسية والاجتماعية التي يتعرض لها الأطفال نتيجة إدمانهم للألعاب الإلكترونية، استخدمت المنهج الوصفي التحليلي من خلال تحليل محتوى الكتب والبحوث المتعلقة بموضوع إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية، أظهرت النتائج أن إدمان الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى سيطرة الأفكار السلبية على الطفل، والتوحد مع شخصيات اللعبة، والعزلة الاجتماعية، وظهور العنف والسلوك العدواني، بالإضافة إلى مخاطر التنمر الإلكتروني، أوصت الدراسة بضرورة توعية الأطفال وأولياء الأمور بمخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية وتشجيع الأنشطة البديلة، تكمن أهمية الدراسة في أنها تقدم فهمًا عميقًا للآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية على الأطفال، مما يساعد في تطوير استراتيجيات وقائية وتربوية فعالة.

6. دراسة (أبوعرجة وخليل، 2020): "تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة (9–11) عاماً في الأردن". تناولت الدراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على

سـلوكيات الأطفال، واسـتخدمت المنهج الوصـفي التحليلي، حيث تمثل مجتمع الدراسـة في طلبة المدارس الحكومية والخاصـــة في محافظة العاصـــمة، تكونت العينة من 120 طالباً وطالبة، وتم استبعاد اثنين من الاستبانات لعدم توافقهما مع شروط البحث، استخدمت الدراسة أدوات مثل الاسـتبانة التي تضـمنت مجموعة من الأسـئلة المتعلقة بأهداف الدراسـة لجمع المعلومات، ولتحليل البيانات، تم استخدام الوسائل الإحصائية المناسبة، توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج، أبرزها تغيير الصورة النمطية التي تتعلق بتأثير الألعاب الإلكترونية فى الأطفال، حيث أظهرت الفروق في التأثيرات السـلبية لصـالح الإناث مقارنة بالذكور، وذلك لأن الفتيات يفضـلن اللعب في المنزل، مما يؤدي إلى عزلتهن عن الأقران، كما أظهرت الدراسـة إيجابيات عديدة ناتجة عن ممارسـة الألعاب الإلكترونية، حيث أفاد الأطفال أنفسـهم بأن هذه الألعاب تعزز من قدراتهم الذهنية وتوسع مداركهم الفكرية، تتمثل الأهمية في تسليط الضـوء على الفوائد والمخاطر المرتبطة باسـتخدام هذه الألعاب، مما يسـاعد أولياء الأمور والمربين في فهم تأثير هذه الظاهرة فى سـلوكيات الأطفال وتوجيههم نحو الاسـتخدام المثالي لهذه الألعاب، بالإضافة إلى ذلك، أوصت الدراسة بضرورة وضع استراتيجيات توعوية للأهل والمربين حول كيفية توجيه الأطفال في اسـتخدام الألعاب الإلكترونية بما يعود عليهم بالنفع، ويعزز من قدراتهم الاجتماعية والفكرية.

7. دراســـة (قدي، 2018): "الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوســـط المدرسي". هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والتنمر المدرســـي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، اســـتخدمت الدراســـة المنهج الوصـــفي الارتباطي، وتمثل مجتمع الدراســـة في طلاب المرحلة الابتدائية، وتكونت العينة من 45 تلميذًا، اســـتخدمت الأدوات مقياســـين: أحدهما لقياس مســـتوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية، والآخر لقياس سلوكيات التنمر المدرسي، ولتحليل البيانات تم استخدام الأساليب الإحصـائية المناسـبة، توصـلت الدراسـة إلى وجود علاقة إيجابية دالة إحصـائيًا بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والتنمر المدرســـي، حيث وأن التلاميذ الذين يعانون من إدمان الألعاب الإلكترونية يظهرون سلوكيات تنمر أكثر من غيرهم، ووجود فروق دالة احصائيا في الإدمان على الألعاب الإلكترونية تبعا لمتغير الجنس، ولصـــالح الذكور، أوصـــت الدراســـة بضـــرورة توعية الطلاب وأولياء الأمور بمخاطر الإدمان على الألعاب الإلكترونية وتأثيره على الســـلوكيات الاجتماعية، والعمل على تطوير برامج تدخل للحد من هذه الظاهرة، تكمن

أهمية الدراسة في أنها توضح العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوكيات العدوانية، مما يساعد في فهم أعمق للتأثيرات السلوكية المحتملة.

8. دراسة (المغذوي، 2018): "معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية". هدفت الدراسة إلى تحديد معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية، واستخدمت المنهج الوصفي التحليلي. تمثل مجتمع الدراسة في معلمي ومعلمات المرحلة الابتدائية في مصر، وتكونت العينة من 200 معلم ومعلمة تم اختيارهم بطريقة عشوائية، استخدمت الأدوات استبانات لقياس مدى توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية القيم، ولتحليل البيانات تم استخدام الأساليب الإحصائية المناسبة، توصلت الدراسة إلى أن هناك معايير محددة يجب اتباعها عند توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية القيم لدى الأطفال، مثل اختيار الألعاب المناسبة وتحديد وقت اللعب، أوصت الدراسة بضرورة توعية المعلمين وأولياء الأمور بهذه المعايير لضمان تحقيق الفائدة المرجوة من استخدام الألعاب الإلكترونية، تكمن أهمية الدراسة في أنها تقدم إطارًا عمليًا لتوظيف الألعاب الإلكترونية بشكل إيجابي في تنمية القيم لدى الأطفال.

9. دراسة (السويلمي، 2014): "إدمان استخدام الأجهزة الإلكترونية الحديثة وعلاقته بالتفاعل الاجتماعي لدى الأطفال". هدفت الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين إدمان استخدام الأجهزة الإلكترونية الحديثة والتفاعل الاجتماعي لدى الأطفال، واستخدمت المنهج الوصفي التحليلي، تمثل مجتمع الدراسة في الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 8 و12 سنة في محافظة القاهرة، وتكونت العينة من 461 طفلًا وطفلة، بالإضافة إلى أولياء أمورهم، استخدمت الأدوات استبانات لقياس درجة الإدمان والتفاعل الاجتماعي، ولتحليل البيانات تم استخدام الأساليب الإحصائية المناسبة، توصلت الدراسة إلى أن هناك علاقة سلبية بين إدمان استخدام الأجهزة الإلكترونية والتفاعل الاجتماعي لدى الأطفال، حيث أن الأطفال المدمنين على استخدام هذه الأجهزة يعانون من ضعف في التفاعل الاجتماعي، أوصت الدراسة بضرورة توعية الآباء والأمهات بمخاطر الإدمان على الأجهزة الإلكترونية وتشجيع الأطفال على التفاعل الاجتماعي، تكمن أهمية الدراسة في أنها توضح تأثير الإدمان فى الأجهزة الإلكترونية فى التفاعل الاجتماعي للأطفال، مما يساعد في تطوير استراتيجيات للحد من هذه الظاهرة.

الدراسات التي تركز على التأثيرات الأخرى للألعاب الإلكترونية (نفسية، اجتماعية، أكاديمية، إدمان):

يتناول هذا المحور الدراســـات التي تبحث في جوانب تأثير الألعاب الإلكترونية الأخرى بخلاف السلوك الظاهر بشكل مباشر، مثل الصحة النفسية، العلاقات الاجتماعية (بشكل أوسع)، التحصيل الدراسي، وإدمان الألعاب كظاهرة مستقلة أو مرتبطة بتأثيرات أخرى.

1. دراسة (فتح الباب، 2023): "استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية يعرضهم لمخاطر الأمن السيبراني". تناولت الدراسة أنماط استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها، مع التركيز على المخاطر السيبرانية المحتملة ودور الأسرة في ضبط هذا الاستخدام، استخدمت المنهج الاستطلاعي الكشفي، وتمثل مجتمع الدراسة في الأطفال المستخدمين للألعاب الإلكترونية، وتكونت العينة من مجموعة من الأطفال وأولياء أمورهم، اســـتخدمت الأدوات اســـتبانات ومقابلات، ولتحليل البيانات تم استخدام الأساليب الإحصائية الوصفية، توصلت الدراسة إلى أن الاســـتخدام المكثف للألعاب الإلكترونية يعرض الأطفال لمخاطر ســـيبرانية ويؤثر على مشــاعرهم وعلاقاتهم الاجتماعية، وأوصــت الدراســة بضــرورة ســن قوانين لتنظيم الألعاب الإلكترونية ونشـر الوعي بأضـرارها، مع التأكيد على دور الوالدين في حماية الأطفال، تكمن أهمية في أنها تسـلط الضـوء على المخاطر السـيبرانية وتدعو إلى تدخل الأسـرة والمجتمع لحماية الأطفال

2. دراســة (بن عزوز، 2022): "أثر الألعاب الإلكترونية على التحصــيل الدراســي". تناولت الدراســة تأثير اســتخدام الألعاب الإلكترونية فى التحصــيل الدراســي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. اسـتخدمت المنهج الوصـفي التحليلي، وتمثل مجتمع الدراسـة في تلاميذ المرحلة الابتدائية، وتكونت العينة من مجموعة من التلاميذ تم اختيارهم بطريقة مناسـبة، اسـتخدمت الأدوات استبانات لقياس مستوى التحصيل الدراسي، وتم تحليل البيانات باستخدام الأساليب الإحصـائية المناسبة، توصـلت الدراسـة إلى أن الاسـتخدام المفرط للألعاب الإلكترونية يؤدي إلى انخفاض في التحصيل الدراسي، نتيجة لتقليل الوقت المخصص للدراسة وزيادة التشتت الذهني، وأوصـت الدراسـة بضـرورة تنظيم وقت استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية وتوعية أولياء الأمور بمخاطر الإفراط في اسـتخدامها، تكمن أهمية الدراسـة في أنها تسـلط الضـوء

على العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي، مما يساعد في تطوير استراتيجيات تعليمية فعالة.

3. دراسة (الديب، 2022): "التأثيرات النفسية والاجتماعية المترتبة على استخدام الأطفال وإدمانهم للألعاب الإلكترونية". استهدفت الدراسة التعرف على التأثيرات النفسية والاجتماعية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الآباء والأمهات، استخدمت المنهج الوصفي المسحي، وتمثل مجتمع الدراسة في أولياء الأمور، وتكونت العينة من 100 مشارك، استخدمت الأدوات استبانات، ولتحليل البيانات تم استخدام الأساليب الإحصائية المناسبة، توصلت الدراسة إلى أن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية يؤدي إلى مشاكل صحية ونفسية واجتماعية لدى الأطفال، مثل زيادة الوزن والعزلة الاجتماعية، وأوصت الدراسة بضرورة الرقابة الأبوية على استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، تكمن أهمية الدراسة في أنها تقدم رؤية شاملة لتأثيرات الألعاب الإلكترونية، مما يساعد في تطوير استراتيجيات وقائية.

4. دراسة (نصيرات، 2022): "دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها النفسية والاجتماعية على الأطفال". هدفت الدراسة إلى التعرف على دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها النفسية والاجتماعية فى الأطفال، استخدمت المنهج الوصفي التحليلي، وتمثل مجتمع الدراسة في 244 من طلاب المدارس الثانوية في مدينة الطيبة، وتكونت العينة من مجموعة من الطلاب تم اختيارهم بطريقة مناسبة، استخدمت الأدوات استبانات لقياس دوافع الاستخدام والتأثيرات النفسية والاجتماعية، وتم تحليل البيانات باستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة، توصلت الدراسة إلى أن الدوافع الرئيسية لاستخدام الألعاب الإلكترونية تشمل التسلية والهروب من الواقع، وأن الاستخدام المفرط يؤدي إلى آثار نفسية سلبية مثل القلق والاكتئاب، وآثار اجتماعية مثل العزلة والانطواء، أوصت الدراسة بضرورة توعية الطلاب وأولياء الأمور بمخاطر الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية وتشجيع الأنشطة البديلة، تكمن أهمية الدراسة في أنها تقدم فهمًا لدوافع الاستخدام والآثار النفسية والاجتماعية المرتبطة به، مما يساعد في تطوير برامج توعية وتدخلات تربوية مناسبة.

5. دراسة (الأسود ولوحيدي، 2019): "تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ". هدفت هذه الدراسة إلى استكشاف تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ في المدارس الجزائرية، استخدمت الدراسة المنهج التحليلي، وتمثل مجتمع الدراسة

في مراجعة منهجية لدراسات وبحوث سابقة. استخدمت الأدوات استقصاء مدى استخدام الألعاب الإلكترونية ومستوى التحصيل الدراسي، وتم تحليل البيانات باستخدام التحليل الموضوعي للبحوث والدراسات السابقة، توصلت الدراسة إلى أن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية يؤدي إلى تراجع في التحصيل الدراسي للتلاميذ، أوصت الدراسة بضرورة توعية أولياء الأمور والمعلمين بمخاطر الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية وتشجيع الأطفال على تنظيم وقتهم بين اللعب والدراسة، تكمن أهمية الدراسة في أنها تقدم رؤى حول تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي، مما يساعد في تطوير برامج توعية وتدخلات تربوية مناسبة.

6. دراسة (عليوات، 2018): "الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على تلاميذ التعليم الابتدائي". تناولت الدراسة الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على تلاميذ التعليم الابتدائي، مع التركيز على الجوانب النفسية والاجتماعية والدراسية، استخدمت المنهج الوصفي، وتمثل مجتمع الدراسة في تلاميذ التعليم الابتدائي، وتكونت العينة من مجموعة من التلاميذ تم اختيارهم بطريقة مناسبة، استخدمت الأدوات استبانات ومقابلات، وتم تحليل البيانات باستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة، توصلت الدراسة إلى أن التعلق بالألعاب الإلكترونية يؤدي إلى آثار سلبية مثل الانتحار الناتج عن الألعاب الخطرة، والعزلة، والعنف، والتأثير على التحصيل الدراسي. وأوصت الدراسة بضرورة الرقابة الأبوية فى استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، تكمن أهمية الدراسة في أنها تسلط الضوء على المخاطر الشديدة للألعاب الإلكترونية، مما يساعد في تطوير استراتيجيات وقائية.

7. دراسة (عبد الونيس، 2018): "الألعاب الإلكترونية عبر الوسائل الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الليبي". ناقشت الدراسة تأثير الألعاب الإلكترونية فى الأطفال في ليبيا، مع التركيز على الجوانب النفسية والسلوكية، استخدمت المنهج الاجتماعي المسحي، وتمثل مجتمع الدراسة في الأطفال الليبيين في المرحلة الابتدائية، وتكونت العينة من طلاب تتراوح أعمارهم بين 6 و12 سنة، استخدمت الأدوات استبانات، ولتحليل البيانات تم استخدام الأساليب الإحصائية المناسبة، توصلت الدراسة إلى أن الألعاب الإلكترونية لها تأثيرات إيجابية وسلبية فى الأطفال، مع ضرورة توجيه استخدامهم لهذه الألعاب بشكل مناسب، وأوصت الدراسة بضرورة توعية الأسر بمخاطر الألعاب الإلكترونية وتنظيم استخدامها،

تكمن أهمية الدراسة في أنها تقدم بيانات محلية تساعد في فهم تأثيرات الألعاب الإلكترونية في السياق الليبي.

الدراسات التي تتناول دور الأسرة ووجهة نظر أولياء الأمور (وأصحاب المصلحة الآخرين)

يركز هذا المحور على الدراسات التي تستهدف منظور أولياء الأمور أو المعلمين أو المؤسسات الاجتماعية حول استخدام الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها، أو دورهم في تنظيم هذا الاستخدام والتوعية بمخاطره، وهو الأكثر قرباً لمتغير "كما يراها أولياء الأمور" في عنوان البحث المقترح.

1. دراسة (عبد المجيد، 2024): "دور مؤسسات التنشئة الاجتماعية في الحد من التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية على الأطفال". هدفت الدراسة إلى التعرف على دور مؤسسات التنشئة الاجتماعية في الحد من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال، واستخدمت المنهج الوصفي التحليلي، تمثل مجتمع الدراسة في البحوث السابقة، استخدمت التحليل الموضوعي لتقييم دور هذه المؤسسات في توعية الأطفال وأولياء الأمور بمخاطر الألعاب الإلكترونية، توصلت الدراسة إلى أن مؤسسات التنشئة الاجتماعية تلعب دورًا مهمًا في التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية، ولكن هناك حاجة لتعزيز هذا الدور من خلال برامج توعوية وتثقيفية مستمرة. أوصت الدراسة بتطوير برامج تدريبية للعاملين في هذه المؤسسات لتمكينهم من التعامل مع هذه الظاهرة بفعالية، تكمن أهمية الدراسة في أنها توضح أهمية دور المؤسسات الاجتماعية في التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية وتأثيرها فى سلوك الأطفال.

2. دراسة (القريني، 2023): "أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى أطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة نظر الأمهات". هدفت الدراسة إلى الكشف عن تأثير الألعاب الإلكترونية فى السلوك العدواني لدى أطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة نظر الأمهات، استخدمت المنهج الوصفي التحليلي، وتمثل مجتمع الدراسة في أمهات الأطفال في الصف الثالث الابتدائي، وتكونت العينة من 20 من الأمهات تم اختيارهن بطريقة مناسبة. استخدمت الأدوات استبانات لقياس وجهات نظر الأمهات، وتم تحليل البيانات باستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة، توصلت الدراسة إلى أن الألعاب الإلكترونية ذات المحتوى العنيف تسهم في زيادة السلوك العدواني لدى الأطفال، مع وجود فروق ذات دلالة إحصائية

تعزى إلى جنس الطفل، حيث كان الذكور أكثر عدوانية من الإناث، أوصت الدراسة بضرورة توعية الأمهات بمخاطر الألعاب الإلكترونية العنيفة ومراقبة محتوى الألعاب التي يستخدمها الأطفال، تكمن أهمية الدراسة في أنها تقدم رؤى من أولياء الأمور حول تأثير الألعاب الإلكترونية فى السلوك العدواني للأطفال، مما يساعد في تطوير برامج توعية وتدخلات تربوية مناسبة.

3. دراسة (الخالدي، 2023): "الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة". هدفت الدراسة إلى استكشاف العلاقة بين استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي من وجهة نظر معلمات الروضة، استخدمت المنهج الوصفي التحليلي، وتمثل مجتمع الدراسة في معلمات رياض الأطفال، وتكونت العينة من 85 معلمة تم اختيارهن بطريقة مناسبة، استخدمت الأدوات استبانات لقياس وجهات نظر المعلمات، وتم تحليل البيانات باستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة، توصلت الدراسة إلى أن هناك تأثيرًا سلبيًا لاستخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للأطفال، حيث لاحظت المعلمات تراجعًا في الأداء الأكاديمي للأطفال الذين يقضون وقتًا طويلاً في اللعب، وأوصت الدراسة بضرورة توعية أولياء الأمور والمعلمين بمخاطر الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية، تكمن أهمية الدراسة في أنها تقدم رؤى من المعلمين حول تأثير الألعاب الإلكترونية فى الأداء الأكاديمي للأطفال.

4. دراسة (العفيشات وآخرون، 2021): "أثر الألعاب الإلكترونية على زيادة التسرب المدرسي بين طلاب المرحلة الأساسية في الأردن من وجهة نظر معلميهم". هدفت الدراسة إلى تحديد تأثير الألعاب الإلكترونية على زيادة معدل التسرب المدرسي بين طلاب المرحلة الأساسية في الأردن من وجهة نظر المعلمين، استخدمت الدراسة المنهج الوصفي المسحي، وتمثل مجتمع الدراسة في معلمي ومعلمات المرحلة الأساسية في المدارس الحكومية والخاصة في عمان وإربد والزرقاء، وتكونت العينة من معلمين تم اختيارهم بطريقة مناسبة، استخدمت الأدوات استبانة إلكترونيًا لقياس تأثير الألعاب الإلكترونية فى التسرب المدرسي، وتم تحليل البيانات باستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة، توصلت الدراسة إلى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر بشكل كبير على زيادة معدل التسرب المدرسي، مع وجود فروق ذات دلالة إحصائية تعزى لمتغيرات الجنس والقطاع المدرسي والتخصص، وأوصت الدراسة بضرورة فرض رقابة أكثر صرامة من قبل وزارة التربية والتعليم على استخدام الألعاب الإلكترونية بين

الطلاب، تكمن أهمية الدراســـة في أنها تقدم رؤية من منظور المعلمين حول تأثير الألعاب الإلكترونية فى الالتزام المدرسي، مما يساعد في تطوير سياسات تعليمية مناسبة.

5. دراسة (عبد النبي، 2021): "ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بتغير السلوك الاجتماعي للطفل: دراســة ميدانية من وجهة نظر الأمهات بمدينة ســبها". تناولت الدراســة العلاقة بين ممارســة الأطفال للألعاب الإلكترونية وتغير الســلوك الاجتماعي لديهم، واســتخدمت المنهج الوصــفي التحليلي. تمثل مجتمع الدراســة في الأمهات بمدينة ســبها، وتكونت العينة من 80 أمًا تم اختيارهن بطريقة عشــوائية، اســتخدمت الأدوات أســتبانة مكونًا من عدة محاور لقياس مدى اســـتخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية وتأثيرها على ســـلوكهم الاجتماعي، ولتحليل البيانات تم استخدام الأساليب الإحصائية المناسبة مثل النسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، توصــلت الدراســة إلى أن نســبة كبيرة من الأطفال يقضــون أكثر من ثلاث ســاعات يوميًا في ممارســة الألعاب الإلكترونية، وأن هناك علاقة ارتباطية موجبة بين عدد ســاعات اللعب وتغير الســلوك الاجتماعي للأطفال، حيث لوحظ زيادة في الســلوكيات العدوانية والانطوائية. أوصــت الدراسة بضــرورة توعية الأمهات بمخاطر الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية وتشـــجيع الأطفال على ممارســـة الأنشـــطة الاجتماعية والتفاعل مع الآخرين، تكمن أهمية الدراســة في أنها تســلط الضــوء على تأثير الألعاب الإلكترونية على الســلوك الاجتماعي للأطفال من وجهة نظر الأمهات، مما يســاعد في تطوير اســتراتيجيات للحد من هذه الظاهرة.

6. دراســـة (الحربات، 2017): "اتجاهات الأكاديميين والأمهات نحو تأثير الألعاب الالكترونية في تنمية ثقافة الطفل". تناولت الدراســـة رأي الأمهات في الأردن حول تأثير الألعاب الإلكترونية على ثقافة الأطفال، واستخدمت المنهج الوصفي التحليلي، تمثل مجتمع الدراسة في الأمهات الأردنيات، وتكونت العينة من 200 أم تم اختيارهن بطريقة عشوائية، استخدمت الأدوات أســـتبانة مكونًا من 30 فقرة لقياس آراء الأمهات، ولتحليل البيانات تم اســـتخدام الأساليب الإحصائية المناسبة مثل المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، توصلت الدراســة إلى أن الأمهات يرين أن الألعاب الإلكترونية تؤثر بشــكل كبير فى ثقافة الأطفال، خاصة في ما يتعلق بالقيم والسلوكيات الاجتماعية، أوصت الدراسة بضرورة توعية الأمهات بكيفية توجيه اســـتخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية بما يعزز من ثقافتهم الإيجابية، تكمن

أهمية الدراسة في أنها تسلط الضوء على دور الأمهات في مراقبة وتوجيه استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، مما يساعد في تقليل التأثيرات السلبية وتعزيز السلوكيات الإيجابية.

الدراسات الأجنبية

1. دراسة (Mazman & Özer, 2025): "إدمان الألعاب الرقمية لدى طلاب المرحلة الابتدائية: تأثير الثقافة الرقمية، أنماط التربية، والمتغيرات الخلفية". تناولت هذه الدراسة العلاقة بين إدمان الألعاب الرقمية ومستوى الثقافة الرقمية وأنماط التربية والمتغيرات الخلفية لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي في تركيا، استخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، وتمثل مجتمع الدراسة في طلاب الصف الرابع الابتدائي، وتكونت العينة من 530 طالبًا من أربع مدارس ابتدائية، استخدمت الأدوات مقياس إدمان الألعاب الرقمية للأطفال، ومقياس الثقافة الرقمية لطلاب المرحلة الابتدائية، ومقياس أنماط التربية، ولتحليل البيانات تم استخدام تحليل الانحدار الهرمي، توصلت الدراسة إلى أن الجنس، ومدة استخدام الشاشة، ونشاط الشاشة كانت منبئات مهمة لإدمان الألعاب الرقمية، بينما لم يكن لقاعدة استخدام التكنولوجيا تأثير كبير، كما أن المعرفة بالخصوصية والأمان كانت منبئًا مهمًا لإدمان الألعاب الرقمية، وأن أنماط التربية، خاصة "القبول/المشاركة" و"الاستقلالية النفسية"، كان لها تأثير كبير فى إدمان الألعاب الرقمية، أوصت الدراسة بضرورة تعزيز الثقافة الرقمية لدى الأطفال وتوجيه أنماط التربية نحو دعم الاستقلالية النفسية والمشاركة الإيجابية، تكمن أهمية الدراسة في أنها تسلط الضوء على العوامل المؤثرة في إدمان الألعاب الرقمية، مما يساعد في تطوير استراتيجيات تربوية فعالة.

2. دراسة (Khasawneh, 2024): "أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية على تنمية التفكير الإنتاجي لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة". هدفت الدراسة إلى تحديد تأثير ممارسة الألعاب التعليمية الإلكترونية على قدرة الأطفال على التفكير الإنتاجي باستخدام منهج تجريبي، تمثل مجتمع الدراسة في طلاب مرحلة الطفولة المبكرة، وتكونت العينة من 70 طالبًا تم تقسيمهم إلى مجموعتين تجريبيتين، كل منها تضم 35 طالبًا، استخدمت الأدوات مقياسًا للتفكير الإنتاجي وبرنامجًا تعليميًا باستخدام الألعاب الإلكترونية، وتم تحليل البيانات باستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة. توصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدي لمقياس التفكير الإنتاجي لصالح المجموعة التجريبية. وأوصت الدراسة باستخدام الألعاب التعليمية

الإلكترونية كوسيلة فعالة لتنمية مهارات التفكير الإنتاجي لدى الأطفال. تكمن أهمية الدراسة في أنها تسلط الضوء على الجوانب الإيجابية المحتملة للألعاب الإلكترونية عند استخدامها بشكل تعليمي، مما يساعد في توجيه استخدام هذه الألعاب نحو تحقيق أهداف تربوية.

3. دراسة (Hursen *et al.*, 2023): "تحديد مستوى إدمان الإنترنت والألعاب الرقمية لدى الطلاب وفقًا لآراء أولياء الأمور والمعلمين والطلاب". هدفت هذه الدراسة إلى تحديد مستويات إدمان الإنترنت والألعاب الرقمية لدى الطلاب من وجهة نظر أولياء الأمور والمعلمين والطلاب أنفسهم، استخدمت الدراسة المنهج المختلط، وتمثل مجتمع الدراسة في الطلاب وأولياء أمورهم ومعلميهم، وتكونت العينة من 978 طالبًا، و207 معلمين، و66 ولي أمر، استخدمت الأدوات استبانات لقياس مستوى الإدمان على الإنترنت والألعاب الرقمية، وتم تحليل البيانات باستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة. توصلت الدراسة إلى أن غالبية الطلاب يقضون أكثر من 3 ساعات يوميًا في استخدام الإنترنت والألعاب الرقمية، وأن هناك تباينًا في تقييم مستوى الإدمان بين الطلاب وأولياء الأمور والمعلمين، أوصت الدراسة بضرورة توعية الطلاب وأولياء الأمور والمعلمين بمخاطر الإدمان على الإنترنت والألعاب الرقمية، وتطوير برامج تدخل للحد من هذه الظاهرة، تكمن أهمية الدراسة في أنها تقدم رؤى متعددة من مختلف الأطراف المعنية، مما يساعد في تطوير استراتيجيات شاملة للتعامل مع هذه المشكلة.

4. دراسة (Rehim *et al.*, 2023): "تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للطلبة في دولة الإمارات العربية المتحدة من وجهة نظر الوالدين ". هدفت الدراسة إلى فحص تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الأكاديمي للطلاب في الإمارات العربية المتحدة من وجهة نظر أولياء الأمور، استخدمت المنهج الوصفي، وتمثل مجتمع الدراسة في أولياء الأمور في مدينة العين، وتكونت العينة من 76 مشاركاً، استخدمت الأدوات استبانات، ولتحليل البيانات تم استخدام الأساليب الإحصائية المناسبة، توصلت الدراسة إلى أن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية يؤثر سلباً على التحصيل الأكاديمي للطلاب، مع توصية بزيادة الوعي بين الأسر حول مخاطر هذه الألعاب، تكمن أهمية الدراسة في أنها تقدم منظوراً دولياً يمكن مقارنته بالسياق المحلي لفهم أعمق للتأثيرات.

5. دراسة (Musick *et al.*, 2021): "اللعب المشترك للألعاب الرقمية في علاقات الوالدين والأطفال الحديثة". تناولت هذه الدراسة الدور الذي يلعبه اللعب المشترك للألعاب الرقمية في

تعزيز العلاقات بين الوالدين والأطفال، واســـتخدمت المنهج النوعي القائم على المقابلات المتعمقة، تمثل مجتمع الدراســة في البالغين الذين لديهم تجارب إيجابية في اللعب المشــترك للألعاب الرقمية مع أطفالهم، وتكونت العينة من 20 مشـاركًا تم اختيارهم بناءً على تجاربهم. اســـتخدمت الأدوات مقابلات متعمقة لجمع البيانات، ولتحليل البيانات تم اســـتخدام التحليل الموضـوعي، توصـلت الدراسـة إلى أن اللعب المشـترك للألعاب الرقمية يعزز من التواصـل والتفاعل الإيجابي بين الوالدين والأطفال، ويســـهم في بناء علاقات أســـرية قوية، أوصـــت الدراســـة بتشـــجيع الآباء على المشـــاركة في الألعاب الرقمية مع أطفالهم لتعزيز الروابط الأسرية، تكمن أهمية الدراسة في أنها تسلط الضوء على الفوائد المحتملة للعب المشترك في تعزيز العلاقات الأسرية وتقليل التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية.

6. دراسـة (Ibrahim *et al*., 2020): "تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال وتحقيقهم الأكاديمي في مدارس مدينة الموصـل". هدفت الدراسـة إلى دراسـة تأثير الألعاب الإلكترونية فى سلوك الأطفال وتحقيقهم الأكاديمي في مدارس مدينة الموصل، استخدمت الدراسة المنهج الوصـفي التحليلي، وتمثل مجتمع الدراسـة في الأطفال في المدارس، وتكونت العينة من 60 طفلًا تم اختيارهم بطريقة غير احتمالية، وتم استخدام أستبانة شبه موجهه لجمع البيانات، تم تحليل البيانات باستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة، توصلت الدراسة إلى أن الاستخدام اليومي أو المتقطع للألعاب الإلكترونية يؤثر على ســـلوك الأطفال وتحقيقهم الأكاديمي، مع وجود فروق بين الذكور والإناث في اســـتخدام الألعاب، وأوصـــت الدراســـة بتطوير برنامج تعليمي للآباء حول الألعاب الإلكترونية وأضرارها على الأطفال، تكمن أهمية الدراسة في أنها تقدم بيانات ميدانية حول تأثير الألعاب الإلكترونية فى السلوك والتحصيل الدراسي.

7. دراســة (Weis & Cerankosky, 2010): "تأثير ملكية ألعاب الفيديو على الأداء الأكاديمي والوظيفي السلوكي لدى الأولاد الصـغار: دراسـة عشـوائية مضـبوطة". تناولت الدراسـة بعمق الآثار الســـببية المترتبة على ملكية واســـتخدام أجهزة ألعاب الفيديو على الأداء الأكاديمي والسلوك لدى الأولاد الصغار خلال فترة زمنية محددة، واستخدمت المنهج التجريبي العشوائي المضـبوط، حيث تم تجنيد مجموعة من الأولاد الصـغار الذين لم يكونوا يمتلكون ألعاب فيديو بالفعل، ووُعدوا بالحصـــول على نظام ألعاب وألعاب مناســـبة لأعمارهم مقابل المشـــاركة في الدراســـة، وتمثل مجتمع الدراســـة النظري في فئة الأولاد الصـــغار بشـــكل عام، بينما تكونت العينة من أطفال تم تقييمهم أولاً عند خط الأســـاس لقياس مســـتوى تحصـــيلهم الأكاديمي

وسلوكهم كما يبلغ عنه الوالدان والمعلمون، وقسمت العينة عشوائيًا إلى مجموعتين: مجموعة التجربة التي تلقت نظام ألعاب الفيديو فورًا، ومجموعة الضـــبط التي وعدت بتلقيه بعد 4 أشـهر، وهي الفترة التي تم بعدها إجراء تقييم المتابعة لكلا المجموعتين. واسـتخدمت الأدوات البحثية تقييمات موحدة لقياس الأداء الأكاديمي، بالإضافة إلى استبانات وتقارير من الوالدين والمعلمين لتقييم السـلوك والمشـكلات الأكاديمية، ولتحليل البيانات، تم اسـتخدام أسـاليب إحصـائية متقدمة لفهم الفروقات بين المجموعتين، وتوصـلت الدراسـة إلى نتائج حاسـمة؛ فقد تبين أن الأولاد في مجموعة التجربة (الذين حصـــلوا على الألعاب فورًا) قضـــوا وقتًا أطول بكثير في لعب ألعاب الفيديو ووقتًا أقل في الأنشـطة الأكاديمية المدرسـية بعد الدوام مقارنة بأقرانهم في المجموعة الضـابطة، وقد أظهر الأطفال درجات أدنى في القراءة والكتابة، وأبلغ المعلمون عن مشـــكلات أكـاديميـة أكبر لـديهم عنـد تقييم المتـابعـة، كمـا أظهر التحليـل الإحصـائي أن مقدار الوقت الذي يقضـيه الأطفال في لعب ألعاب الفيديو كان وسـيطًا مهماً في العلاقة بين ملكية الألعاب والنتائج الأكاديمية السـلبية، وقدمت أدلة قوية تشـير إلى أن ألعاب الفيديو قد تزاحم بشكل كبير الأنشطة التي تحمل قيمة تعليمية وتؤثر سلبًا على تطور المهارات الأكاديمية الأساسية لدى بعض الأطفال، وتكمن أهمية الدراسة في أنها توفر دليلاً تجريبيًا مباشـرًا على أن ملكية واسـتخدام ألعاب الفيديو، حتى لفترة قصـيرة نسـبيًا، يمكن أن يؤديا إلى تغييرات ملموسة في السلوك والأداء الأكاديمي للأطفال الصغار.

التعليق على الدراسات السابقة:

1- من حيث أهداف الدراسات السابقة

يمثل تزايد انتشـار الألعاب الإلكترونية بين الأطفال محور اهتمام بحثي متزايد، لا سـيما فيما يتعلق بتأثيراتها المتعددة على جوانب نموهم المختلفة، وتسلط الدراسات السابقة الضوء على هذه الظاهرة من زوايا متنوعة، متناولةً الآثار السـلوكية والنفسـية والاجتماعية والأكاديمية، مع تركيز ملحوظ على دور الأسـرة ووجهة نظر أولياء الأمور كشـهود مباشـرين على هذه التأثيرات، ويُظهر اسـتعراض هذه الدراسـات إجماعاً نسـبياً على وجود ارتباط بين اسـتخدام الألعاب الإلكترونية، خصـوصـاً المفرط أو ذي المحتوى العنيف، وتغيرات سـلوكية لدى الأطفال، فالعديد من الأبحاث تشـير إلى تفاقم سـلوكيات مثل العدوانية كما في دراسـات (أنور، 2024 والقريني، 2023)، والعزلة الاجتماعية والانطواء (الشـربيني وإبراهيم، 2024؛ العمراوي وتمرابط، 2021؛ العليان، 2024؛ السـويلمي، 2014)، والخمول (الشـربيني وإبراهيم، 2024؛ العمراوي وتمرابط، 2021)، وسرعة الاستثارة والعنف (الشربيني وإبراهيم، 2024)، هذه التغيرات السلوكية هي غالباً ما تكون واضـحة لأولياء الأمور، الذين يتفاعلون بشـكل يومي مع أطفالهم ويلاحظون هذه التحولات في تفاعلاتهم وسـلوكياتهم اليومية، كما تبرز الدراسـات أهمية منظور أولياء الأمور في فهم هذه التأثيرات، فبعض الدراسات ركزت بشكل مباشر على جمع البيانات من الآباء والأمهات لقياس مدى وعيهم بالتأثيرات السـلبية وملاحظاتهم المباشـرة على سـلوك أطفالهم، على سـبيل المثال، هدفت دراسـة (القريني، 2023) إلى الكشـف عن تأثير الألعاب الإلكترونية على السـلوك العدواني لدى أطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة نظر الأمهات، وسعت دراسة (عبد النبي، 2021) إلى تناول العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وتغير السلوك الاجتماعي لدى الطفل من وجهة نظر الأمهات، وهدفت دراسـة (Hursen *et al*., 2023) إلى تحديد مسـتوى إدمان الإنترنت والألعاب الرقمية لدى الطلاب وفقاً لآراء أولياء الأمور والمعلمين والطلاب، مما يؤكد على أهمية جمع وجهات نظر متعددة، بما فيها وجهة نظر الأهل، لفهم ظاهرة الإدمان السـلوكي المتعلق بالألعاب، ولم تقتصر الدراسات على الجوانب السلوكية السلبية المباشرة، بل تتعداها إلى التأثيرات النفسـية والاجتماعية الأوسـع التي يلاحظها الأهل، فقد هدفت دراسـة (الديب، 2022) على وجه التحديد إلى التعرف على التأثيرات النفسية والاجتماعية المترتبة على استخدام الأطفال

وإدمانهم للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الآباء والأمهات، وتوصلت إلى ملاحظة الأهل لمشاكل صحية ونفسية واجتماعية مثل زيادة الوزن والعزلة. وفي سياق آخر، تناولت دراسة (Musick *et al.*, 2021) من الدراسات الأجنبية دور اللعب المشترك للألعاب الرقمية في علاقات الوالدين والأطفال، وهدفت إلى استكشاف كيفية مأسهمة هذا النوع من التفاعل في تعزيز العلاقات الأسرية، مما يقدم زاوية مختلفة تسلط الضوء على الإمكانات الإيجابية للتفاعل الأسري المرتبط بالألعاب، وإن كان الموضوع الرئيسي يتعلق بالعلاقات وليس السلوكيات السلبية بمعزل عن الأسرة، وتؤكد غالبية الدراسات، سواء التي استهدفت أولياء الأمور مباشرة أو غيرهم، على الدور المحوري للأسرة في توعية الأطفال بمخاطر الألعاب وتنظيم استخدامها ومراقبة المحتوى، تتكرر التوصيات بضرورة زيادة وعي الأهل بمخاطر الإفراط في الاستخدام وتأثيره على السلوكيات المختلفة، ووضع ضوابط لتوقيت اللعب وأنواعه، هذا التركيز على دور الأسرة يتماشى مع حقيقة أن الأهل هم خط الدفاع الأول ومصدر التوجيه الأساسي للأطفال، وأن ملاحظاتهم وتصوراتهم لهذه التأثيرات تشكل بيانات قيمة لفهم أعمق للظاهرة ووضع استراتيجيات وقائية وتدخلية فعالة، وبالتالي تقدم الدراسات السابقة رؤية شاملة حول التأثيرات السلوكية للألعاب الإلكترونية من منظور يتقاطع بشكل كبير مع وجهة نظر أولياء الأمور، وتشير النتائج عموماً إلى وجود آثار سلبية محتملة، خاصة فيما يتعلق بالعدوانية والعزلة والإدمان وتغيرات السلوك الاجتماعي، وتؤكد على حيوية دور الأسرة في مواجهة هذه التحديات.

2- من حيث أهم نتائج الدراسات السابقة ودلالاتها

يمثل استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية ظاهرة واسعة الانتشار، وتكتسب الدراسات التي تتناول تأثيراتها السلوكية أهمية خاصة، لاسيما تلك التي تستكشف وجهات نظر أولياء الأمور بوصفهم الأكثر قربًا من الأطفال وملاحظةً لتغيرات سلوكهم اليومي، وإن استعراض الدراسات السابقة يسلط الضوء على مجموعة من النتائج المهمه التي تعكس قلقًا وتأثيرًا ملموسًا للألعاب الإلكترونية فى سلوك الأطفال كما يراه الأهل، ومن أبرز النتائج المتكررة في هذه الدراسات الارتباط بين الاستخدام المكثف للألعاب الإلكترونية وزيادة السلوكيات العدوانية والعنيفة لدى الأطفال، فدراسة (أنور، 2024)، على سبيل المثال، توصلت إلى وجود تأثير مرتفع للألعاب الإلكترونية في تشكيل السلوك العدواني لدى الأطفال، وقد لوحظ هذا التأثير بوعي

واضــح من أولياء الأمور الذين شـكلوا عينة الدراســة، وتكمن دلالة ذلك في أنها تشـير إلى أن المحتوى العنيف في بعض الألعاب لا يبقى حبيس الشـاشــة، بل يمتد تأثيره ليظهر في تفاعلات الطفل وسلوكياته الواقعية، وهو أمر يدركه الأهل ويشكل مصدر قلق حقيقي لهم، كما تبرز نتائج العديد من الدراســـات التأثير الســـلبي للألعاب الإلكترونية فى التفاعل الاجتماعي والميل نحو العزلة، فقد أشـارت دراسـة (الشـربيني وإبراهيم، 2024)، التي ركزت على فترة الحظر الصـحي، إلى أن زيادة ممارسـة الألعاب الإلكترونية أدت إلى تأثيرات سـلوكية سـلبية منها العزلة والخمول، كما هدفت دراسـة (الديب، 2022) إلى التعرف على التأثيرات النفسية والاجتماعية المترتبة على الاستخدام من وجهة نظر الآباء والأمهات، وخلصت إلى أن الاستخدام المفرط يؤدي إلى مشاكل نفسـية واجتماعية مثل العزلة الاجتماعية، دلالة هذه النتائج تكمن في أنها تؤكد ملاحظات الأهل المباشرة لتراجع اهتمام أطفالهم بالأنشطة الاجتماعية الواقعية وتفضيلهم قضاء الوقت بمفردهم مع الألعاب، مما قد يؤثر فى تطور مهاراتهم الاجتماعية وقدرتهم على التفاعل مع الآخرين، ولا يمكن إغفال ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية كأحد التأثيرات الســـلوكية الخطيرة التي تلاحظها الأسـر، فقد تناولت دراسـة (Hursen *et al*., 2023) مسـتويات إدمان الإنترنت والألعاب الرقمية من وجهات نظر متعددة شــملت أولياء الأمور، وكشــفت عن أن غالبية الطلاب يقضــون وقتاً طويلاً في اللعب، وتشـير نتائج أخرى في دراسـات مختلفة (مثل جناد، 2021) إلى أن الإدمان يؤدي إلى سيطرة الأفكار السلبية وظهور سلوكيات غير مرغوبة، ودلالة ذلك بالنسبة للأهل هي أن الإفراط في اللعب قد يتحول من مجرد نشاط ترفيهي إلى سلوك قهري يصعب التحكم فيه، مما يؤثر فى جوانب حياة الطفل الأخرى كالدراسة والنوم والتفاعل الأسري، وفي منظور دولي، قدمت دراســة (Weis & Cerankosky, 2010) دليلاً تجريبيًا مباشــرًا على أن ملكية واســتخدام ألعاب الفيديو يؤدي إلى قضاء وقت أقل في الأنشطة الأكاديمية وتأثير سلبي على الأداء، معتمدة على تقارير من أولياء الأمور والمعلمين، ورغم أن هذه الدراســة تركز أيضــاً على الجانب الأكاديمي، إلا أن "قضــاء وقت أقل في الأنشــطة الأكاديمية" هو تغيير ســلوكي يلاحظه الأهل والمعلمون، وتكمن دلالتها في أنها تبرز كيف أن تغيراً في الســلوك (تخصــيص الوقت) بســبب الألعاب له تداعيات مباشــرة على مجالات حيوية أخرى في حياة الطفل، عمومًا تشــير نتائج الدراســات، خصوصاً تلك التي استقت بياناتها من أولياء الأمور، إلى أن التأثيرات السلوكية السلبية للألعاب الإلكترونية كزيادة العدوانية، الميل للعزلة، والإدمان، هي ملاحظات واقعية ومقلقة بالنسبة للأسر،

تكمن دلالة هذه النتائج المشتركة في أنها تؤكد ضرورة رفع مستوى الوعي لدى الأهل بمخاطر الاستخدام غير المنظم للألعاب، وتعزز الدعوات المتكررة في التوصيات البحثية إلى تفعيل دور الأسرة في المراقبة، التوجيه، ووضع الضوابط لضمان استخدام آمن ومتوازن لهذه التقنية بما يحمي سلوك الأطفال ويحقق مصلحتهم.

3- من حيث التقاطعات بين الدراسات

تكشف الدراسات عن تقاطعات مهمة في النتائج والتوصيات، مؤكدة على أن الاستخدام المفرط وغير المنظم لهذه الألعاب له تبعات سلوكية ونفسية واجتماعية تستدعي اهتمام الأسر والمجتمع، حيث تتقاطع العديد من الدراسات في إبراز التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية، لا سيما ذات المحتوى العنيف، على السلوك العدواني لدى الأطفال، على سبيل المثال أشارت دراسة أنور (2024) إلى وجود تأثير مرتفع للألعاب الإلكترونية في تشكيل السلوك العدواني، وهو ما ينسجم مع نتائج دراسة القريني (2023) التي رصدت زيادة في السلوك العدواني من وجهة نظر الأمهات، مؤكدة أن الألعاب ذات المحتوى العنيف تسهم في ذلك، كما وجدت دراسة عبد النبي (2021) علاقة ارتباطية موجبة بين عدد ساعات اللعب وتغير السلوك الاجتماعي نحو العدوانية والانطواء، وذلك من منظور الأمهات أيضاً، هذه النتائج تتقاطع مع ما توصلت إليه دراسات أجنبية مثل دراسة (Weis & Cerankosky, 2010) التي ربطت بين امتلاك أجهزة ألعاب الفيديو وتغييرات سلوكية سلبية وتقارير من المعلمين عن مشكلات أكاديمية وسلوكية، إضافة إلى العدوانية، تظهر العزلة والانطواء كأحد أبرز التأثيرات السلوكية السلبية التي تتقاطع عليها الدراسات. دراسة الشربيني وإبراهيم (2024) لاحظت ظهور العزلة كأحد التأثيرات السلوكية السلبية الناتجة عن زيادة اللعب خلال فترة الحظر، وهو ما يتوافق مع ما ذكرته دراسة العمراوي وتمرابط (2021) حول الميل إلى العزلة، كما أكدت دراسة العليان (2024) في مراجعتها أن الاستخدام المفرط يؤدي إلى العزلة والانطواء، من الجانب الأجنبي وإن لم تركز بشكل مباشر على منظور الأهل في هذا السياق، فإن دراسة مزمن وأوزر (Mazman & Özer, 2025) التي تناولت إدمان الألعاب لدى الطلاب تشير إلى الحاجة لدعم الاستقلالية النفسية والمشاركة الإيجابية، مما يعني ضمنياً أن غيابها يرتبط بمشكلات مثل العزلة، ومن اللافت للنظر أن عدداً كبيراً من الدراسات، سواء العربية أو الأجنبية، تتقاطع في التوصية بزيادة وعي أولياء الأمور

وتفعيل دورهم في مراقبة وتنظيم اســـتخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية. فقد أوصـــت غالبية الدراســات العربية التي تناولت التأثيرات الســلوكية والنفســية والاجتماعية مثل (أنور، الشــربيني وإبراهيم، العمراوي وتمرابط، القريني، عبد النبي، الحربات) بضرورة توعية الأسر بمخاطر الإفراط والتنظيم، هذا التوجه يتفق تماماً مع توصيات دراسات أجنبية مثل (Hursen *et al*., 2023) التي أكدت على ضـــرورة توعية الطلاب وأولياء الأمور والمعلمين بمخاطر الإدمان وتطوير برامج التدخل، ودراسة (Rehim *et al*., 2023) التي دعت إلى زيادة الوعي الأسري بمخاطر الألعاب على التحصيل الأكاديمي. هذه التقاطعات القوية في التوصيات تعكس الإدراك المشترك للأهمية المحورية لدور الأسرة في مواجهة التحديات التي تفرضـها الألعاب الإلكترونية، مما سبق نلاحظ أن هذه الدراسات تشير إلى رؤية مشتركة، مدعومة بمنظور أولياء الأمور في العديد منها، بأن الألعاب الإلكترونية، رغم فوائد محتملة لبعض أنواعها، تحمل مخاطر ســـلوكية جدية أبرزها العدوانية والعزلة، وأن التوعية الأسرية والتنظيم الفعال هما سبيل أساسي للحد من هذه التأثيرات السلبية.

4- من حيث الاختلافات بين الدراسات

على الرغم من وجود تقاطعات واضحة بين الدراسات السابقة في إقرارها بوجود تأثيرات سلوكية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، لا سيما من منظور أولياء الأمور، إلا أن هناك تبايناً ملحوظاً في النتائج والتأكيد على جوانب معينة، بالإضافة إلى اختلاف الأسباب المحتملة لهذه التباينات، وهذا التنوع في النتائج يعكس تعقيد الظاهرة وتأثرها بالســـياق والمنهجية المتبعة، وأحد أبرز جوانب الاختلاف يكمن في تحديد نوعية التأثيرات الســلوكية ومدى شــدتها من وجهة نظر الأهل. ففي حين تركز بعض الدراسات بشكل أساسي على السلوك العدواني كأثر بارز، كما في دراسة أنور (2024) والقريني (2023) التي أكدت على دور المحتوى العنيف في زيادة العدوانية لدى الأطفال من وجهة نظر الأمهات، نجد دراسات أخرى توسع نطاق التأثيرات لتشمل العزلة والانطواء والخمول كآثار ســلبية رئيســية، مثل دراســة الشــربيني وإبراهيم (2024) التي رصــدت هذه التأثيرات خلال فترة الحظر الصــحي بناءً على إفادات أولياء الأمور، دراســة عبد النبي (2021) التي استقصت رأي الأمهات أيضاً، أشارت إلى تغيرات في السلوك الاجتماعي تشمل العدوانية والانطوائية معاً، هذا التباين قد يعزى إلى اختلاف الأدوات المستخدمة في جمع

البيانات (نوعية الأســـئلة في الاســـتبانات الموجهة للأهل)، أو إلى اختلاف الســـياق الثقافي والاجتماعي للعينة المدروسة، أو حتى الفئات العمرية المحددة للأطفال، حيث قد تظهر سلوكيات معينة بوضـــوح أكبر في مراحل عمرية دون غيرها، مما يؤثر على ملاحظات أولياء الأمور، وهناك اختلاف آخر يظهر في المدى الذي تتطرق فيه الدراســـات للجوانب الإيجابية المحتملة للألعاب الإلكترونية إلى جانب الســلبية، فغالبية الدراســات التي تركز على الآثار الســلوكية من منظور الأهل تميل إلى التركيز على الجوانب الســـلبية ومخاطر الإفراط، في حين أن بعض الدراسات الأجنبية، وإن كانت قد لا تركز تحديداً على الآثار السلوكية بمعناها الضيق، قد تسلط الضــوء على جوانب إيجابية مرتبطة باســتخدام الألعاب من منظور الأهل. على ســبيل المثال، دراســة موسـيك وآخرون (Musick *et al*., 2021) تتناول اللعب المشـترك وتأثيره الإيجابي على العلاقات الأسـرية من وجهة نظر الآباء، مما يقدم منظوراً مختلفاً تماماً عن الدراسـات التي تركز على العزلة والانطواء كآثار ســـلبية، هذا الاختلاف الجذري قد يعكس تبايناً في أهداف الدراســـة ومنهجيتها (نوعية مقابلات في Musick وآخرون مقابل اسـتبانات كمية في الدراسـات العربية)، أو ربما فروقات ثقافية في كيفية إدراك الأهل للتفاعل مع أطفالهم عبر الألعاب، تختلف الدراسات أيضًـــا في تحديد الأســباب المؤدية لهذه التأثيرات من وجهة نظر الأهل، فبعضـــها يربط التأثير السلبي مباشرة بعدد ساعات اللعب (عبد النبي، 2021) أو بنوعية المحتوى (القريني، 2023)، بينما تشير دراسات أخرى إلى عوامل أعمق مثل أنماط التربية ودورها في إدمان الألعاب الرقمية، كما يتضح في دراسة مزمن وأوزر (Mazman & Özer, 2025)، والتي تدرس العلاقة بين أنماط التربية وإدمان الطلاب للألعاب، وهو ما قد يؤثر بدوره على السلوكيات المرصودة من قبل الأهل، هذا التباين في تحديد الأسباب قد يعكس الفرضيات الأساسية التي انطلقت منها كل دراسة، أو تعقيد الظاهرة نفســـها التي تتأثر بعوامل متداخلة يصـــعب على الأهل وحدهم تحديدها بدقة، وبالتالي تُظهر الدراسات تبايناً في تحديد طبيعة التأثيرات السلوكية الأكثر بروزاً من منظور أولياء الأمور، وفي مدى شـمولية تناولها للجوانب الإيجابية مقابل السـلبية، بالإضـافة إلى اختلاف في تفسير الأسباب المحتملة لهذه التأثيرات، هذه الاختلافات ليست ضـعفاً، بل تعكس تنوع التجارب والسـياقات التي يعيشـها الأطفال والأسـر، وتؤكد على الحاجة لمزيد من الدراسـات المعمقة التي تأخذ في الاعتبار هذه التباينات عند اسـتقصـاء وجهة نظر أولياء الأمور حول تأثيرات الألعاب الإلكترونية على سلوك أطفالهم.

5- من حيث أهمية الدراسات السابقة للدراسة الحالية

تكتسب الدراسات السابقة أهمية محورية للدراسة الحالية، فهي تشكل الأساس النظري والمنهجي الذي تُبنى عليه دراستنا، وتوفر إطاراً مرجعياً لفهم أبعاد الظاهرة التي نسعى لاستقصائها من منظور محدد وفئة عمرية ومكان جغرافي معينة.

أولاً، تسلط الدراسات، الضوء على أن استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال هو ظاهرة ذات تأثير سلوكي يستحق البحث والتقصي، إن تأكيد عدد كبير من هذه الدراسات (مثل دراسات أنور، الشربيني وإبراهيم، العمراوي وتمرابط، العليان، جناد، قدي، عليوات، عبد الونيس من الدراسات العربية، وWeis & Cerankosky) على وجود ارتباطات بين الألعاب الإلكترونية وتغيرات سلوكية مختلفة كالعدوانية، العزلة، والانطواء، والخمول، يمثل تأسيساً قوياً لمشكلة دراستنا ويبرز أهمية التحقق من هذه التأثيرات في سياقنا الخاص.

ثانياً، تُعد الدراسات التي تبنت منظور أولياء الأمور بشكل صريح (مثل القريني، عبد النبي، الحربات) أو ضمتهم ضمن عينات الدراسة (مثل أنور، الشربيني وإبراهيم، العمراوي وتمرابط، الديب، نصيرات، السويلمي، بن عزوز) ذات أهمية خاصة، فهي تؤكد على أن أولياء الأمور هم مصدرا رئيس وموثوقً للمعلومات حول سلوكيات أطفالهم، خاصة في الفئات العمرية المبكرة، وتوفر نماذج لكيفية استقصاء هذه الرؤى من خلال أدوات بحثية مثل الاستبانات والمقابلات. هذا يتوافق تماماً مع منهجية دراستنا التي تعتمد على إدراك أولياء الأمور كمرجع أساسي لتقييم التأثيرات السلوكية.

ثالثاً، على الرغم من أن القليل من الدراسات تناولت عينات من ليبيا (مثل عبد الونيس)، إلا أن معظم الدراسات العربية تناولت عينات من دول عربية ذات سياقات ثقافية واجتماعية قريبة نسبياً، مما يوفر سياقاً مقارناً محتملاً لنتائج دراستنا في العجيلات، كما أن الدراسات الأجنبية، على اختلاف سياقاتها، تقدم رؤى أوسع حول الظاهرة عالمياً ومنهجيات متنوعة قد تلهم تصميم دراستنا.

رابعاً، ساعدت هذه المراجعة في تحديد المتغيرات السلوكية المحتملة التي يمكن التركيز عليها في دراستنا، فقد أشارت الدراسات إلى سلوكيات محددة مثل العدوان اللفظي أو الجسدي، الميل

للانعزال عن الأقران، الخمول وقلة النشاط البدني، سرعة الاستثارة والعنف، والتأثير فى التفاعل الاجتماعي العام، هذه الجوانب توفر قائمة مبدئية للسلوكيات التي يمكن لدراستنا أن تستقصي ملاحظات أولياء الأمور حولها لدى تلاميذ الصفوف الأولية.

خامسًا، تُبرز التوصيات المشتركة في العديد من الدراسات بضرورة توعية الأسر وتفعيل دورهم في مراقبة وتنظيم استخدام الألعاب الإلكترونية (كما في دراسات أنور، الشربيني وإبراهيم، العمراوي وتمرابط، القريني، عبد النبي، الحربات، بالإضافة إلى هيرسن وآخرون وريحيم وآخرون من الأجنبية) أهمية الدور المنشود لأولياء الأمور، وهو ما يتماشى مع تركيز دراستنا على وجهة نظرهم كخطوة أولية لتحديد هذه التأثيرات تمهيداً لتقديم توصيات موجهة للأسر والمؤسسات المعنية.

في المحصلة، توفر الدراسات السابقة الأساس النظري والتأكيدات التجريبية الأولية اللازمة لتبرير دراستنا، وتحدد المتغيرات والمنهجيات ذات الصلة، وتؤكد على أهمية منظور أولياء الأمور، بينما تضيف دراستنا قيمة مضافة من خلال التركيز على فئة عمرية ومكان جغرافي محددين لم يتم تناولهما بنفس العمق في الدراسات السابقة، خاصة في السياق الليبي.

نقاط القوة والضعف في الدراسات السابقة

جدول (1): تحليل SWOT للدراسات السابقة

نقاط القوة (Strengths)	نقاط الضعف (Weaknesses)
توفر أساساً نظرياً ومنهجياً قوياً، حيث تؤكد العديد من الدراسات على وجود تأثيرات سلوكية للألعاب الإلكترونية، مما يبرر أهمية دراستنا.	قلة الدراسات التي تركز بشكل خاص ومحدد على تلاميذ الصفوف الأولية (مرحلة التعليم الأساسي المبكرة) من منظور أولياء الأمور.
وجود دراسات سابقة اعتمدت على منظور أولياء الأمور كمصدر للبيانات، مما يؤكد صلاحية وواقعية هذا المنظور كمنهج لدراستنا المقترحة (مثل القريني، عبد النبي، الحربات).	نقص الدراسات المباشرة التي تتناول السياق الجغرافي المحدد لدراستنا (مدينة العجيلات بليبيا)، حيث تقتصر الدراسات الليبية على مناطق أخرى أو مواضيع أوسع.
إتاحة مجموعة متنوعة من الأدوات والمنهجيات البحثية (استبانات، مقابلات، منهج وصفي تحليلي) التي يمكن الاستفادة منها في تصميم دراستنا.	تباين تعريف وتصنيف "التأثيرات السلوكية" بين الدراسات، مما قد يتطلب جهداً إضافياً في تحديد السلوكيات محل الاستقصاء في دراستنا.

تحديد الدراسات السابقة لسلوكيات محددة يمكن التركيز عليها (مثل العدوانية، العزلة، الانطواء، الخمول، سرعة الاستثارة)، مما يوفر إطاراً لمحتوى الاستبانات.	اعتماد بعض الدراسات بشكل رئيسي على التقارير الذاتية أو تقارير طرف واحد (الأهل أو المعلمون)، مما قد يدخل تحيزاً في النتائج ويتطلب الحذر في تفسير البيانات.
توفير دراسات حديثة (2020–2024) تعكس واقع استخدام الألعاب الإلكترونية الحالي والتحديات المرتبطة به.	قلة الدراسات التي تقارن التأثيرات السلوكية بين أنواع مختلفة من الألعاب (تعليمية، ترفيهية، عنيفة) من منظور الأهل في الفئات العمرية المستهدفة.
الفرص (Opportunities)	التهديدات (Threats)
وجود فجوة بحثية واضحة في تناول التأثيرات السلوكية من منظور أولياء أمور تلاميذ الصفوف الأولية في منطقة العجيلات بليبيا، مما يتيح لدراستنا تقديم مأسهمة علمية أصيلة.	صعوبة تعميم نتائج الدراسات السابقة المطبقة في سياقات جغرافية وثقافية مختلفة تماماً على السياق الليبي دون دراسة ميدانية مباشرة.
إمكانية الاستفادة من توصيات الدراسات السابقة المتعلقة بضرورة توعية الأسر وتنظيم استخدام الألعاب لوضع توصيات عملية وموجهة لدراستنا المقترحة.	احتمالية محدودية الأدبيات المتاحة التي تتناول الظاهرة بشكل خاص في المدن الليبية الصغيرة أو المناطق غير المركزية مثل العجيلات.
الاستفادة من الأدوات والاستبانات المستخدمة في الدراسات السابقة وتكييفها لتناسب الفئة العمرية والسياق الثقافي لدراستنا.	الحاجة إلى تكييف أدوات القياس المستخدمة في الدراسات السابقة لتكون مفهومة ومناسبة لأولياء أمور تلاميذ الصفوف الأولية، مع مراعاة مستوى تعليمهم وخلفياتهم.
مقارنة نتائج دراستنا مع نتائج دراسات مشابهة في دول عربية أخرى أو حتى بعض الدراسات الأجنبية (إذا كانت الفئة العمرية متقاربة) لتحديد أوجه التشابه والاختلاف.	وجود عوامل مجتمعية أو ثقافية خاصة بمدينة العجيلات قد تؤثر فى نمط استخدام الألعاب وتأثيراتها السلوكية، مما يتطلب دراسة معمقة للسياق المحلي.
تزايد الاهتمام المجتمعي والإعلامي بظاهرة الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها، مما قد يسهل عملية جمع البيانات ويزيد من الاهتمام بنتائج الدراسة.	سرعة تطور الألعاب الإلكترونية وأنماط استخدامها، مما قد يجعل بعض نتائج الدراسات الأقدم أقل انطباقاً على الواقع الحالي بشكل كامل.

يُظهر تحليل (SWOT) أن الدراسات السابقة توفر قاعدة معرفية قوية لدراستنا المقترحة، خاصة فيما يتعلق بتأكيد وجود التأثيرات السلوكية وأهمية منظور أولياء الأمور، ومع ذلك، فإنها تبرز أيضاً فجوات واضحة تتعلق بالفئة العمرية والسياق الجغرافي، وهو ما يمثل فرصاً حقيقية لدراستنا لملء هذه الفجوات وتقديم نتائج ذات خصوصية مكانية وزمانية تسهم في فهم أعمق للظاهرة في سياقها الليبي المحدد. كما أن التحديات المنهجية المتعلقة بتكييف الأدوات وضمان تمثيلية العينة تتطلب تخطيطاً دقيقاً لضمان مصداقية النتائج.

الفجوات البحثية في الدراسات السابقة

بناءً على تحليل الدراســات الســابقة، تبرز العديد من الفجوات البحثية المتعلقة بموضــوع "التأثيرات الســلوكية الناتجة عن اســتخدام الألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء أمور تلاميذ الصفوف الاولي من مرحله التعليم الأساسي"

1. النقص الشـديد في الدراسـات التي تتناول السـياق الجغرافي المحدد (مدينة العجيلات بليبيا)، كما أن الدراسات التي تناولت مثل هذه الدراسات في ليبيا قليلة وتقتصر على مناطق أخرى.
2. قلة الدراســات التي تركز تحديداً على تلاميذ الصــفوف الأولية (مرحلة التعليم الأســاســي المبكرة) وقلة في الدراسات التي تركز بشكل خاص ومحدد على هذه الفئة العمرية من منظور أولياء الأمور.
3. الحاجة إلى دراسـة تجمع بين المنظور المحدد (أولياء الأمور) والفئة العمرية المحددة (تلاميذ الصفوف الأولى) في السياق الجغرافي الليبي، وهو ما يمثل فرصة للدراسة الحالية لملء هذه الفجوة.
4. التباين في تعريف وتصــنيف التأثيرات الســلوكية، فالدراســات الســابقة تختلف في تحديد وتصنيف "التأثيرات السلوكية" مما يستلزم في الدراسة الحالية تحديداً دقيقاً للسلوكيات التي يتم استقصاؤها من وجهة نظر أولياء الأمور.

هذه الفجوات مجتمعة تؤكد على الحاجة الملحة لدراسـة تركز على وجهة نظر أولياء أمور تلاميذ الصــفوف الأولية حول التأثيرات الســلوكية للألعاب الإلكترونية في ســياق محلي، لتقديم بيانات ومعارف أكثر تخصصاً وملاءمة لهذا السياق والفئة المستهدفة.

ملخص الفصل الثالث

قدم الفصل الثالث مراجعة شاملة للدراسات السابقة المتعلقة بتأثيرات الألعاب الإلكترونية في الأطفال، مع تركيز خاص على الجوانب الســلوكية ووجهة نظر أولياء الأمور، وهدف استعراض الدراسات السابقة إلى بناء أساس نظري ومنهجي للدراسة الحالية وتحديد مكانتها ضمن

الأدبيات المتوفرة، وقد تم تقسيم الدراسات المستعرضة إلى محاور رئيسية تتناول التأثيرات السلوكية المباشرة، والتأثيرات الأخرى (نفسية، اجتماعية، أكاديمية، إدمان)، ودور الأسرة ومنظور أولياء الأمور.

أظهرت المراجعة إجماعاً نسبياً بين الدراسات على وجود ارتباط بين استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، خاصةً المفرط أو ذي المحتوى العنيف، وظهور تغيرات سلوكية لديهم. تمثلت أبرز هذه التغيرات في زيادة الميل نحو السلوكيات العدوانية والعنيفة، كما أشارت دراسات (أنور، 2024) و(القريني، 2023)، بالإضافة إلى الانعزال الاجتماعي، والخمول، وسرعة الاستثارة، وتراجع التفاعل الاجتماعي بشكل عام، وهو ما أكدته دراسات مثل (الشربيني وإبراهيم، 2024)، و(العمراوي وتمرابط، 2021)، و(الديب، 2022)، كما برزت ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية كتأثير سلبي مهم يلاحظه الأهل وترتبط بزيادة الوقت المخصص للعب وتأثيرها على جوانب أخرى من حياة الطفل كالدراسة والنوم.

أكدت العديد من الدراسات على أهمية منظور أولياء الأمور كمرجع رئيسي لفهم هذه التأثيرات، لكونهم الأكثر قرباً وملاحظة للتغيرات التي تطرأ على سلوكيات أطفالهم اليومية، فقد استهدفت بعض الدراسات الآباء والأمهات بشكل مباشر لقياس مدى وعيهم بهذه التأثيرات وملاحظاتهم حول سلوك أطفالهم، مما يؤكد صلاحية هذا المنظور كمنهج لجمع البيانات في هذا السياق.

تتقاطع توصيات الدراسات المستعرضة بشكل كبير على ضرورة توعية الأسر بمخاطر الإفراط في استخدام الألعاب وتنظيم وقت اللعب واختيار الألعاب المناسبة، مع التأكيد على أهمية دور المؤسسات التربوية والاجتماعية في دعم هذا الجهد، هذه التوصيات تعكس الإدراك المشترك لأهمية الدور المحوري للأسرة في مواجهة تحديات استخدام الألعاب الإلكترونية.

وعلى الرغم من القيمة الكبيرة لهذه الدراسات في توفير أساس نظري وتأكيد وجود الظاهرة وأهمية منظور أولياء الأمور، فقد لاحظت المراجعة وجود فجوة بحثية تتعلق بالتركيز بشكل خاص على الفئة العمرية المستهدفة في الدراسة الحالية (تلاميذ الصفوف الأولية) ضمن السياق الجغرافي المحدد (مدينة العجيلات بليبيا)، خاصةً من منظور أولياء الأمور بشكل مباشر وعميق. معظم الدراسات العربية تناولت عينات من دول ومدن أخرى، والقليل منها فقط تناول السياق الليبي، لكن ليس بالتركيز المطلوب على هذه الفئة العمرية والمكان المحدد من وجهة نظر الأهل.

وبناءً على ذلك، توفر الدراسات السابقة قاعدة معرفية قوية تؤكد على أهمية موضوع الدراسة الحالية وضرورة استقصائه، وتبرز في الوقت نفسه الفرصة الحقيقية التي تتيحها الدراسة لملء فجوة بحثية واضحة تتعلق بفهم تأثيرات الألعاب الإلكترونية السلوكية على تلاميذ الصفوف الأولية في العجيلات بليبيا كما يلاحظها أولياء أمورهم، مستفيدة من المنهجيات والأدوات المستخدمة في الدراسات السابقة مع تكييفها لتناسب السياق المحلي.

فرضيات الدراسة

الفرضية الرئيسية: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية (0.05) تبين التأثيرات السلوكية الناتجة عن الألعاب الالكترونية من وجهة نظر أولياء الأمور.

الفرضيات الفرعية:

HO1: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية (0.05) في التأثيرات السلوكية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أولياء الأمور تُعزى لمتغير نوع التلميذ (ذكر/أنثى).

HO2: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية (0.05) في التأثيرات السلوكية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أولياء الأمور تُعزى لمتغير المستوى التعليمي للوالدين.

HO3: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية (0.05) في التأثيرات السلوكية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أولياء الأمور تُعزى لمتغير متوسط الوقت الذي يقضيه التلميذ في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

HO4: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية (0.05) في التأثيرات السلوكية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أولياء الأمور تُعزى لمتغير السنة الدراسية للتلميذ (الأول، الثاني، الثالث).

الفصل الرابع: إجراءات الدراسة

- تمهيد
- منهج الدراسة
- مجتمع الدراسة
- عينة الدراسة
- أداة الدراسة
- الأساليب الإحصائية المستخدمة في معالجة البيانات
- ملخص

تمهيد

يتناول هذا الفصل الجانب التطبيقي للدراسة بالتفصيل، مقدماً للقارئ صورة واضحة ومنظمة عن الخطوات الإجرائية التي اتبعت لتحقيق أهداف البحث. ويبدأ بعرض التصميم البحثي الذي تم اختياره، مع تبرير ملائمته لطبيعة الدراسة وتساؤلاتها.

ثم ينتقل الفصل إلى وصف مجتمع الدراسة المستهدف بدقة، وتوضيح منهجية اختيار العينة الممثلة له، مع استعراض للإجراءات المتبعة لضمان تمثيل مختلف الشرائح لزيادة إمكانية تعميم النتائج.

كما يوضح الفصل أدوات جمع البيانات التي تم تطويرها أو تكييفها للبحث الحالي، مبيناً إجراءات التحقق من خصائصها السيكومترية، مثل الصدق والثبات، لضمان موثوقية البيانات المجمعة، وأخيراً، يستعرض الأساليب الإحصائية المختلفة التي استخدمت لمعالجة البيانات وتحليلها، تمهيداً لعرض النتائج وتفسيرها في الفصول اللاحقة، بما يرسخ الأسس العلمية للبحث.

أولاً: منهج الدراسة

اعتمدت الدراسة الحالية على المنهج الوصفي التحليلي بأسلوبه المسحي، والذي يُعتبر الأنسب لتحقيق أهداف البحث والإجابة على التساؤل الرئيس والتحقق من فرضياته، يتميز هذا المنهج بقدرته على استكشاف الظواهر وتحليلها كما هي في الواقع، إضافة إلى كشف العلاقات المتبادلة بين المتغيرات المدروسة دون تدخل الباحث في مجرى الأحداث الطبيعية.

ثانياً: مجتمع الدراسة

تحديد مجتمع البحث

يُعرّف مجتمع الدراسة الحالية بأنه أولياء أمور التلاميذ الملتحقين بالسنوات الثلاث الأولى من التعليم الأساسي في مدينة العجيلات الليبية، ويأتي هذا التحديد انطلاقاً من كون هؤلاء الأولياء هم الأقدر على رصد التغيرات السلوكية لدى أطفالهم وتقييم مدى تأثر سلوكياتهم بالألعاب الإلكترونية.

الخصائص الجغرافية والديموغرافية

تقتصر الدراسة جغرافياً على مدينة العجيلات، حيث يبلغ إجمالي التلاميذ في الصفوف الثلاثة الأولى من التعليم الأساسي (2179) تلميذ وتلميذة موزعين على (44) مدرسة حكومية ببلدية الجديده وقد اعتُمدت هذه الأرقام كأساس لتحديد حجم العينة المطلوبة من أولياء الأمور، نظراً لصعوبة الحصول على إحصائيات دقيقة لأعداد الأولياء بشكل مباشر، وبهذا فإن كل تلميذ يعكس ولي أمر واحد (الأب أو الأم) (ملحق)

معايير الاختيار والتركيز

انصب التركيز على المرحلة العمرية من 6–9 سنوات لاعتبارات علمية مهمة، أبرزها:

- تُمثل هذه المرحلة فترة حرجة في تكوين الأنماط السلوكية الأساسية لدى الأطفال
- تشهد نمواً متزايداً في تعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية مقارنة بالمراحل السابقة
- يتمتع أولياء الأمور في هذه المرحلة بقدرة أكبر على ملاحظة التغيرات السلوكية ورصدها بدقة

الإطار المؤسسي

تم اختيار خمس مدارس من المجموع الكلي البالغ 44 مدرسة، وذلك وفق معيارين أساسيين:

أولاً: كثافة التلاميذ المرتفعة، مما يضمن تنوعاً أكبر في الخلفيات الاجتماعية والاقتصادية لأولياء الأمور.

ثانياً: اكتمال الصفوف الدراسية للمراحل المستهدفة، مما يتيح إجراء مقارنات موثوقة عبر المستويات التعليمية المختلفة.

مبررات التركيز على أولياء الأمور

يستند اعتماد أولياء الأمور كمجتمع للدراسة إلى عدة اعتبارات منهجية:

- قدرتهم على تقديم ملاحظات طويلة المدى حول سلوكيات أطفالهم

- إمكانية حصولهم على معلومات شاملة حول أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية في البيئة المنزلية
- موضوعيتهم النسبية مقارنة بالأطفال أنفسهم في تقييم التغيرات السلوكية

وبهذا، فإن مجتمع الدراسة المحدد يوفر بياناً موثوقاً وشاملاً حول تأثيرات الألعاب الإلكترونية فى السلوك في هذه المرحلة العمرية الحساسة.

ثالثاً: عينة الدراسة

1- منهجية اختيار العينة

تم انتقاء عينة الدراسة وفقاً لأسلوب العينة العشوائية الطبقية (Stratified Random Sampling)، والذي يُعد من أكثر أساليب المعاينة دقة في ضمان التمثيل الشامل والمتوازن لجميع شرائح المجتمع المدروس.

تقوم فلسفة هذا الأسلوب على تقسيم المجتمع الأصلي إلى طبقات متجانسة نسبياً من حيث الخصائص الأساسية، وفي هذه الدراسة تم التصنيف وفقاً للمستوى الدراسي. بعد ذلك، تم سحب عينات عشوائية من كل طبقة بنسب تتناسب مع حجم الطبقة في المجتمع الكلي، مما يضمن تمثيلاً عادلاً ودقيقاً لجميع الفئات.

يتميز هذا المنهج بقدرته على تقليل التحيز في الاختيار وتقليص التباين داخل العينة، مما يعزز من الثقة في النتائج ويزيد من إمكانية تعميمها على المجتمع الأصلي.

2- تحديد حجم العينة

تم حساب حجم العينة المناسب باستخدام المعادلة الإحصائية المعتمدة للمجتمعات المحدودة، مع تطبيق هامش خطأ قدره (0.05) وهو المعيار المقبول علمياً في البحوث الاجتماعية والتربوية.

المعادلة المستخدمة:

$$n = \frac{N}{1 + N \cdot e^2}$$

حيث:

- n = حجم العينة المطلوب
- N = حجم المجتمع الكلي = 2179

- e = هامش الخطأ = 0.05

التطبيق:

$$n = \frac{2179}{1 + 2179 \cdot (0.05)^2}$$

$$n = \frac{2179}{1 + 2179 \cdot 0.0025}$$

$$n = \frac{2179}{1 + 5.4475} = \frac{2179}{6.4475} \approx 338$$

وعليه، فإن حجم العينة المناسب للدراسة هو (338) طالباً وطالبة.

3- توزيع العينة على الطبقات

تم توزيع أفراد العينة على الصفوف الدراسية الثلاثة وفقاً للتوزيع النسبي في المجتمع الأصلي كما يلي:

- **توزيع المجتمع الأصلي:**
  - الصف الأول: 654 ولي أمر (30.0%).
  - الصف الثاني: 676 ولي أمر (31.0%).
  - الصف الثالث: 849 ولي أمر (39.0%).
  - الإجمالي: 2179 ولي أمر.
- **توزيع العينة المختارة:**
  - الصف الأول: 338 × 0.30 = 101 ولي أمر.
  - الصف الثاني: 338 × 0.31 = 105 ولي أمر.
  - الصف الثالث: 338 × 0.39 = 132 ولي أمر.
  - إجمالي العينة: 338 ولي أمر.

هذا التوزيع النسبي يضمن أن العينة تعكس بدقة التركيبة الأصلية للمجتمع المدروس، مما يعزز من قوة التمثيل وصلاحية النتائج للتعميم.

جدول (2): يوضح توزيع العينة الطبقية

السنة الدراسية	عدد أولياء الأمور في المجتمع	عدد أولياء الأمور في العينة	نسبة من العدد الكلي
السنة الأولى	654	101	30%
السنة الثانية	676	105	31%
السنة الثالثة	849	132	39%
المجموع	2179	338	

يُظهر الجدول (2) التوزيع المنتظم للعينة الطبقية عبر السنوات الدراسية الثلاث، حيث تعكس النسب المختارة التمثيل الحقيقي للمجتمع الأصلي بدقة ملحوظة، تشير البيانات إلى تزايد أعداد التلاميذ تدريجياً من السنة الأولى إلى الثالثة، مما يعكس الطبيعة التراكمية للنظام التعليمي والاستمرارية في الالتحاق، هذا التوزيع المتوازن يضمن تمثيلاً عادلاً لجميع المستويات الدراسية، مما يعزز من صلاحية النتائج وإمكانية تعميمها على المجتمع المدروس، كما يؤكد الالتزام بالمعايير الإحصائية الصارمة في اختيار العينة، مما يقلل من احتمالية التحيز ويضمن موثوقية البيانات المجمعة لاحقاً.

جدول (3): يوضح توزيع العينة الفعلية حسب صلة القرابة

صلة القرابة	العدد (التكرار)	النسبة المئوية
الأب	107	46%
الأم	128	54%
المجموع	**235**	**100%**

تكشف البيانات الواردة في الجدول عن توزيع متوازن نسبياً في مشاركة أولياء الأمور بالدراسة، حيث بلغت نسبة مشاركة الأمهات 54% مقابل 46% للآباء. هذا التوزيع يعكس الواقع الاجتماعي المعاصر في المجتمع الليبي، إذ تُظهر الأمهات اهتماماً أكبر بالمشاركة في الدراسات التربوية المتعلقة بأطفالهن، مما يتماشى مع دورهن التقليدي في متابعة الشؤون التعليمية والسلوكية للأطفال، وتشير هذه النتيجة إلى أن آراء الأمهات قد تكون أكثر تمثيلاً للواقع السلوكي للأطفال في البيئة المنزلية، نظراً لقضائهن وقتاً أطول مع الأطفال ومراقبة سلوكياتهم اليومية بشكل مباشر، مما يضفي مصداقية إضافية على نتائج الدراسة المتعلقة بتأثيرات الألعاب الإلكترونية.

التفسير المنهجي للفجوة بين العينة المستهدفة والفعلية: يُلاحظ وجود فجوة قدرها 103 استمارة بين العينة المستهدفة (338) والعينة الفعلية (235)، وهو ما يُعرف في الأدبيات البحثية بـ "عدم الاستجابة (Non-response) "ويمكن تفسير هذه الفجوة من خلال عدة عوامل منهجية:

- **عدم الاستجابة الكاملة (Unit Non-response)**

يشير هذا المصطلح إلى عدم التمكن من الوصول إلى جزء من أفراد العينة المستهدفة، والذي قد يُعزى إلى:

- صعوبات في التواصل مع بعض أولياء الأمور
- عدم توفر معلومات اتصال محدثة
- رفض بعض الأفراد المشاركة في الدراسة

- **عدم الاستجابة الجزئية (Item Non-response)**

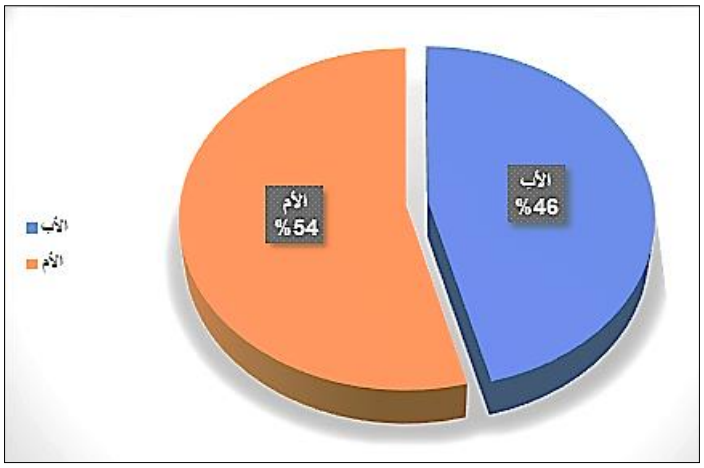
تمثلت في الاستمارات غير المكتملة أو التي تحتوي على بيانات ناقصة، مما استدعى استبعادها من التحليل لضمان دقة النتائج.

- **معدل الاستجابة الفعلي**

بلغ معدل الاستجابة الفعلي 69.5% (338/235)، وهو معدل مقبول وفقاً للمعايير البحثية في العلوم الاجتماعية، حيث تعد معدلات الاستجابة التي تزيد عن 60% مقبولة للدراسات الميدانية.

- **الأثر فى تمثيلية العينة**

رغم انخفاض حجم العينة الفعلية، إلا أن العدد المحقق (235) لا يزال يحقق الحد الأدنى المطلوب للتحليل الإحصائي المعتمد في هذا النوع من الدراسات، مما يحافظ على صلاحية النتائج للتعميم مع مراعاة هامش الخطأ المحتمل.



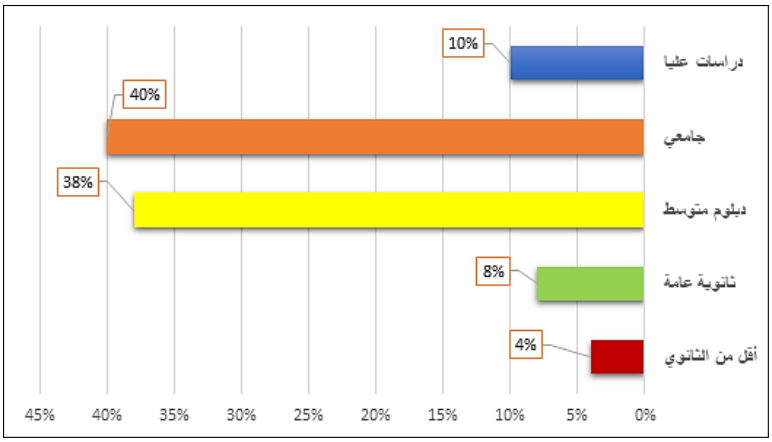
شكل (2): يوضح التوزيع النسبي لمشاركة أولياء الأمور بالدراسة

جدول (4): يوضح تكرار المستوى التعليمي

المستوى التعليمي	التكرار	النسبة المئوية
أقل من الثانوي	9	4%
ثانوية عامة	19	8%
دبلوم متوسط	90	38%
جامعي	93	40%
دراسات عليا	24	10%
المجموع	235	100%

تُظهر نتائج الجدول توزيعاً تعليمياً متقدماً بين أولياء الأمور المشاركين في الدراسة، حيث يشكل حملة المؤهلات الجامعية والعليا 50% من إجمالي العينة، فيما يمثل حملة الدبلوم المتوسط 38%، مقابل نسبة محدودة 12% لمن هم دون المستوى الجامعي. هذا التوزيع يعكس مستوى وعي تعليمي مرتفع لدى عينة الدراسة، مما يعزز من موثوقية استجاباتهم حول التأثيرات السلوكية للألعاب الإلكترونية فى أطفالهم، كما تشير هذه النتائج إلى أن أولياء الأمور المتعلمين أكثر إدراكاً لأهمية المشاركة في البحوث التربوية، وأن آراءهم تستند إلى فهم أعمق للمخاطر والفوائد المحتملة

للتكنولوجيا الرقمية، مما يضفي بُعداً نوعياً على تقييماتهم للسلوكيات الناشئة عن استخدام الألعاب الإلكترونية.

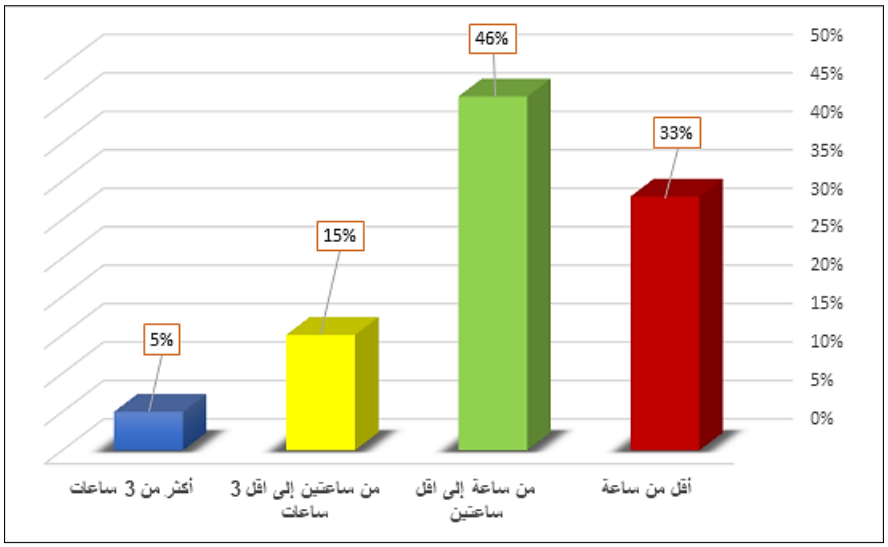


شكل (3): يوضح المستوى التعليمي بين أولياء الأمور المشاركين في الدراسة

جدول (5): يوضح تكرار متوسط الوقت

متوسط الوقت	التكرار	النسبة المئوية
أقل من ساعة	78	33%
من ساعة إلى اقل من ساعتين	109	46%
من ساعتين إلى اقل 3 ساعات	36	15%
أكثر من 3 ساعات	12	5%
المجموع	235	100%

تكشف البيانات الواردة في الجدول عن أنماط استخدام متنوعة للألعاب الإلكترونية بين تلاميذ الصفوف الأولى، حيث يقضي 46% من الأطفال فترة تتراوح بين ساعة إلى أقل من ساعتين يومياً، بينما يستخدم 33% الألعاب لأقل من ساعة واحدة، هذا التوزيع يشير إلى وجود ضبط نسبي لأوقات اللعب من قِبل أولياء الأمور، إذ أن 79% من الأطفال يقضون أقل من ساعتين يومياً، وهو ما يتماشى مع التوصيات التربوية للفئة العمرية المبكرة، ومع ذلك فإن وجود 20% من الأطفال يقضون أكثر من ساعتين يومياً يستدعي الانتباه، خاصة أن 5% يتجاوزون ثلاث ساعات، مما قد يؤثر سلبياً فى تطورهم الاجتماعي والأكاديمي ويتطلب تدخلاً توجيهياً من الأسرة والمدرسة.

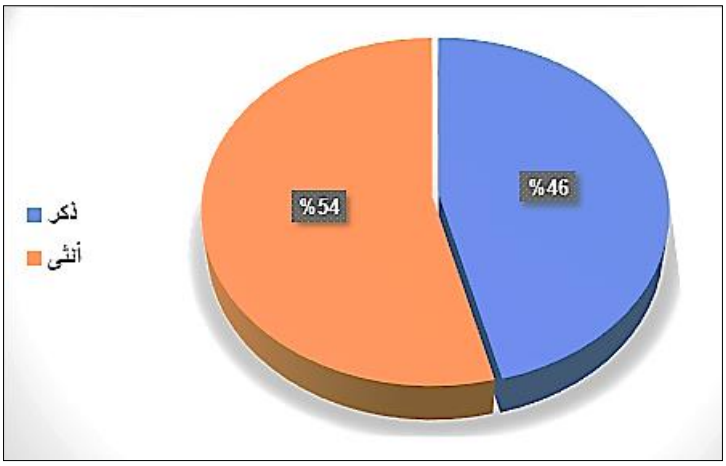


شكل (4): يوضح أنماط استخدام متنوعة للألعاب الإلكترونية بين التلاميذ

جدول (6): يوضح تكرار أولياء الأمور حسب النوع

النوع	التكرار	النسبة المئوية
ذكر	**108**	**46%**
أنثى	**127**	**54%**
المجموع	**235**	**100%**

تُظهر البيانات الواردة في الجدول توزيعاً متوازناً تقريباً بين النوعين في عينة الدراسة، حيث تمثل الإناث 54% مقابل 46% للذكور، هذا التوزيع يعكس تمثيلاً عادلاً للنوعين في مجتمع الدراسة ويعزز من صلاحية النتائج لتعميمها، كما يتيح هذا التوزيع المتوازن إمكانية إجراء مقارنات دقيقة بين الجنسين فيما يتعلق بالتأثيرات السلوكية للألعاب الإلكترونية، ويشير هذا التمثيل المتوازن إلى اهتمام أولياء الأمور بكلا النوعين بشكل متساوٍ حول تأثيرات التكنولوجيا الرقمية، مما يؤكد الطبيعة الشمولية للاهتمام المجتمعي بهذه القضية التربوية المعاصرة.

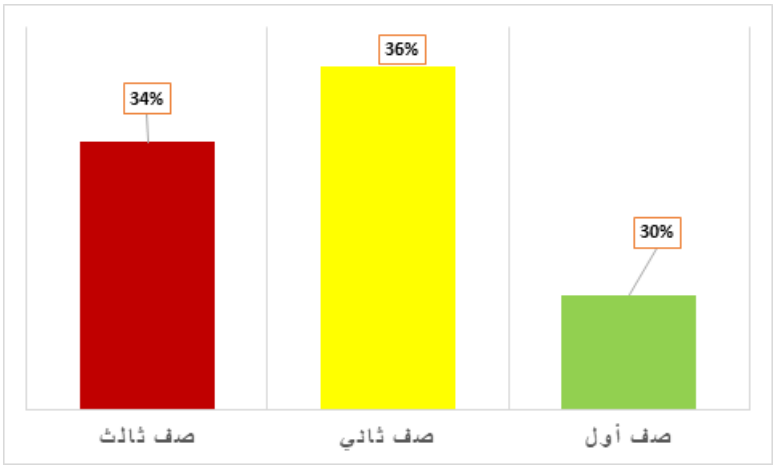


شكل (5): يوضح التوزيع النسبي لنوع التلميذ في عينة الدراسة

جدول (7): يوضح تكرار أولياء حسب السنة الدراسية

السنة الدراسية	التكرار	النسبة المئوية
صف أول	71	30%
صف ثاني	84	36%
صف ثالث	80	34%
المجموع	235	100%

تُظهر البيانات الواردة في الجدول توزيعاً متوازناً ومتجانساً عبر الصفوف الثلاثة الأولى من التعليم الأساسي، حيث يمثل الصف الثاني أعلى نسبة مشاركة بـ 36%، يليه الصف الثالث بـ 34%، ثم الصف الأول بـ 30%، هذا التوزيع المتوازن يعكس تمثيلاً شاملاً للمرحلة التعليمية المستهدفة ويعزز من قوة النتائج وقابليتها للتعميم على مجتمع الدراسة الأوسع، كما يتيح هذا التجانس في التوزيع إمكانية إجراء مقارنات دقيقة بين المستويات الدراسية المختلفة لفهم تطور التأثيرات السلوكية للألعاب الإلكترونية مع تقدم الطفل في المرحلة العمرية والتعليمية، ويشير التوزيع المتوازن إلى اهتمام منتظم من قِبل أولياء الأمور عبر جميع الصفوف الأولى، مما يؤكد الطبيعة المستمرة للقلق التربوي حول استخدام التكنولوجيا الرقمية في هذه المرحلة الحساسة من النمو.



شكل (6): نسب عينة الدراسة عبر الصفوف الثلاثة الأولى من التعليم الأساسي

رابعاً: أداة الدراسة

تم الاستناد في بناء أداة الدراسة على ما ورد في الأدبيات التربوية والدراسات السابقة ذات الصلة بتأثيرات استخدام الألعاب الإلكترونية، حيث جرى تحديد محاور الاستبيان بالاعتماد على ما توصلت إليه بحوث علمية محكّمة تناولت أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية (Bringula *et al.*, 2020؛ Sánchez-García & Usán, 2025)، والتأثيرات السلوكية الإيجابية المرتبطة بها مثل تنمية المهارات المعرفية والاجتماعية والتحفيزية (APA, 2013؛ Chiappe et al., 2013؛ Greitemeyer & Osswald, 2010)، وكذلك التأثيرات السلوكية السلبية المتمثلة في السلوك العدواني وضعف التحصيل الأكاديمي والمشكلات الصحية والنفسية (PMC, 2021؛ Sciencedirect, 2023)، كما تمت مراعاة ما أشارت إليه الدراسات التي تناولت العلاقة بين مدة الاستخدام وشدة التأثيرات السلوكية سواء الإيجابية أو السلبية (NIH, 2022؛ Nature, 2024). وبناءً على ذلك، صيغت بنود الاستبيان ضمن أربعة محاور رئيسة هي: أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية، التأثيرات السلوكية الإيجابية، التأثيرات السلوكية السلبية، والعلاقة بين مدة الاستخدام والتأثيرات السلوكية، بحيث تغطي بصورة شاملة الأبعاد المستهدفة وتنسجم مع أهداف الدراسة.

1. التحقق من صدق الأداة

يُقصد بصدق المقياس قدرته على قياس الخاصية أو الظاهرة التي صُمم من أجلها بدقة وموضوعية، وقد تم التأكد من صدق الأداة المستخدمة من خلال عدة إجراءات منهجية تضمن جودتها العلمية.

أ- صدق المحتوى (صدق المحكمين)

تم عرض الاستبانة في نسختها الأولية على لجنة من الخبراء المتخصصين، تضم أعضاء هيئة تدريس من الجامعات الليبية وخبراء عاملين في المؤسسات التربوية ذات العلاقة (ملحق 2)، وقد قام هؤلاء المحكمون بتقييم الأداة من عدة جوانب أساسية:

- **مناسبة المحتوى:** فحص مدى ملاءمة فقرات الاستبانة لأهداف الدراسة
- **الانتماء المنطقي:** تقييم درجة ارتباط كل فقرة بالمحور الذي تنتمي إليه
- **الوضوح اللغوي:** مراجعة دقة الصياغة ووضوح المعنى المقصود

وفي ضوء التوجيهات والملاحظات المقدمة من المحكمين، تم إجراء التعديلات اللازمة على الأداة، حيث استُبعدت بعض الفقرات التي لم تحقق الشروط المطلوبة، وأُعيدت صياغة فقرات أخرى لتحسين وضوحها وفعاليتها.

ب-ثبات الأداة

شكلت العينة الاستطلاعية المكونة من ثلاثين مشاركاً نواة منهجية أساسية لاستكشاف المتغيرات ذات الصلة بموضوع الدراسة، حيث تم انتقاؤها وفق معايير علمية دقيقة تضمن تمثيليتها للمجتمع المستهدف وقابلية تعميم نتائجها، اعتمدت عملية التحقق من الخصائص السيكومترية للأداة البحثية على منهجية شاملة تضمنت فحص الصدق عبر محاور متعددة شملت الصدق الظاهري من خلال تحكيم الخبراء المختصين، والصدق المحكي لقياس الترابط مع المتغيرات المعنية، إضافة إلى الصدق البنائي باستخدام التحليل العاملي لاستكشاف البنية الداخلية للمقياس، كما خضعت الأداة لاختبارات ثبات صارمة باستخدام معامل ألفا كرونباخ ومعامل التجزئة النصفية لضمان استقرار النتائج عبر التطبيقات المتكررة، أظهرت النتائج الأولية مؤشرات إيجابية تؤكد سلامة الأداة البحثية وجاهزيتها للتطبيق الميداني، مما يوفر أساساً متيناً لجمع بيانات موثوقة تعكس الواقع الفعلي للظاهرة المدروسة وتمكن من استخلاص استنتاجات علمية دقيقة تسهم في إثراء المعرفة النظرية والتطبيقية في هذا المجال البحثي.

جدول (8): يوضح ثبات الفا كورنباخ Cronbach's α و Guttman's λ2 التجزئة النصفية

المحاور	عدد البنود	الفا كورنباخ Cronbach's α	التجزئة النصفية Guttman's λ2
المحور الأول: أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية	**20**	**0.851**	**0.814**
المحور الثاني: التأثيرات السلوكية الإيجابية	**20**	**0.906**	**0.914**
المحور الثالث: التأثيرات السلوكية السلبية	**20**	**0.973**	**0.975**
المحور الرابع: العلاقة بين مدة الاستخدام والتأثيرات السلوكية	**20**	**0.928**	**0.941**
الاستبانة ككل	**80**	**0.953**	**0.966**

تُظهر مؤشرات الثبات الواردة في الجدول مستويات استثنائية من الاتساق الداخلي عبر جميع محاور الدراسة، حيث تراوحت قيم معامل ألفا كرونباخ بين 0.851 و0.973، بينما بلغت قيمة الثبات الكلية للاستبانة 0.953، وهي مؤشرات تتجاوز المعايير الإحصائية المقبولة دولياً بشكل ملحوظ. تكشف هذه النتائج عن قدرة الأداة العالية على قياس التأثيرات السلوكية للألعاب الإلكترونية بموثوقية ودقة، مما يضفي مصداقية علمية على البيانات المجمعة من أولياء الأمور في مدينة العجيلات.

يُلاحظ أن المحور الثالث المتعلق بالتأثيرات السلبية حقق أعلى معاملات ثبات (0.973)، مما يشير إلى تجانس واضح في تقييمات أولياء الأمور لهذه التأثيرات، ويعكس ربما وضوح هذه المظاهر السلوكية السلبية في البيئة المنزلية، كما يشير المحور الثاني للتأثيرات الإيجابية إلى ثبات مرتفع (0.906)، مما يدل على إدراك متوازن لدى المشاركين لكلا جانبي تأثير الألعاب الإلكترونية.

إن التطابق الملحوظ بين نتائج معامل ألفا كرونباخ والتجزئة النصفية يؤكد استقرار البنية الداخلية للمقياس واتساق استجابات المشاركين، مما يعزز الثقة في قدرة الأداة على إنتاج نتائج قابلة للتكرار والتعميم، هذا المستوى العالي من الثبات يضع أساساً متيناً لتفسير النتائج الميدانية واستخلاص استنتاجات علمية دقيقة حول التأثيرات السلوكية المختلفة للألعاب الإلكترونية على تلاميذ المرحلة الأساسية.

جدول (9): يوضح أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية

م	الفقرة	معامل الارتباط	الدلالة
س1	يفضل طفلي ممارسة الألعاب على الهاتف المحمول أكثر من الأجهزة الأخرى	0.525*	0.017
س2	يمارس طفلي الألعاب الإلكترونية بشكل يومي منتظم	0.625**	0.003
س3	يفضل طفلي الألعاب التي تتطلب التفاعل مع لاعبين آخرين عبر الإنترنت	0.528*	0.017
س4	يلتزم طفلي بالوقت المحدد له لممارسة الألعاب الإلكترونية	−0.013	0.956
س5	يمارس طفلي الألعاب الإلكترونية في أوقات محددة من اليوم	0.134	0.574
س6	أراقب محتوى الألعاب التي يمارسها طفلي بشكل مستمر	0.038	0.874
س7	يفضل طفلي ألعاب المغامرات والأكشن	0.235	0.318
س8	يمارس طفلي الألعاب التعليمية الإلكترونية	−0.074	0.755
س9	يستخدم طفلي أكثر من جهاز لممارسة الألعاب الإلكترونية	0.445*	0.049
س10	يفضل طفلي اللعب منفرداً على اللعب مع الآخرين	0.442	0.051
س11	يفضل طفلي شراء عملات أو مميزات إضافية في الألعاب	0.800**	<0.001
س12	يتابع طفلي قنوات يوتيوب متخصصة في الألعاب الإلكترونية	0.757**	<0.001
س13	يمارس طفلي الألعاب الإلكترونية أثناء تناول الوجبات	0.478*	0.033
س14	يفضل طفلي الألعاب التي تتطلب التفكير وحل الألغاز	0.118	0.619
س15	يتحدث طفلي عن الألعاب الإلكترونية مع أصدقائه بشكل مستمر	0.816**	<0.001
س16	يقضي طفلي وقتاً أطول في اللعب خلال العطل والإجازات	0.639**	0.002
س17	يمارس طفلي الألعاب الإلكترونية قبل النوم مباشرة	0.584**	0.007
س18	يحرص طفلي على تحديث ألعابه الإلكترونية باستمرار	0.930**	<0.001
س19	يفضل طفلي الألعاب التي تحتوي على شخصيات كرتونية	0.574**	0.008
س20	يستجيب طفلي بسرعة عندما أطلب منه التوقف عن اللعب	0.412	0.071

** مستوى دلالة عند 0.01 > * مستوى دلالة 0.05

تكشف نتائج صدق الاتساق الداخلي لمحور أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية عن وجود ارتباطات دالة إحصائياً في خمسة عشر فقرة من أصل عشرين، مما يشير إلى قوة المقياس في رصد السلوكيات الفعلية لاستخدام الألعاب، تُظهر الفقرات ذات الارتباط العالي والدال عند مستوى 0.01 مثل "يحرص طفلي على تحديث ألعابه" (0.930) و"يتحدث عن الألعاب مع أصدقائه" (0.816) و"يفضل شراء المميزات الإضافية" (0.800) أنماطاً سلوكية تعكس درجة

عالية من الانخراط والتعلق بالألعاب الإلكترونية. كما تشير الفقرات المرتبطة بالاستخدام اليومي المنتظم (0.625) والممارسة قبل النوم (0.584) إلى تكوين عادات يومية ثابتة قد تؤثر على الروتين الطبيعي للطفل. وجود خمس فقرات غير دالة إحصائياً يعكس تبايناً في أنماط الاستخدام بين الأطفال، خاصة فيما يتعلق بالالتزام بالأوقات المحددة والمراقبة الأبوية، مما يستدعي إعادة النظر في صياغة هذه الفقرات أو استبعادها لتعزيز قوة المقياس، هذه النتائج تؤكد أن المقياس قادر على التمييز بين الأطفال ذوي الاستخدام المختلف للألعاب الإلكترونية وتحديد الأنماط السلوكية المميزة لكل فئة.

جدول (10): يوضح التأثيرات السلوكية الإيجابية

م	الفقرة	معامل الارتباط	الدلالة
س1	تحسنت قدرة طفلي على حل المشكلات البسيطة	0.775**	<0.001
س2	تطورت مهارات طفلي في استخدام التكنولوجيا	0.636**	0.003
س3	أصبح طفلي أكثر قدرة على التركيز لفترات أطول	0.646**	0.002
س4	تحسنت مهارات طفلي في اللغة الإنجليزية	0.568**	0.009
س5	أصبح طفلي أكثر قدرة على اتخاذ القرارات السريعة	0.301	0.197
س6	تطورت مهارات طفلي في التفكير المنطقي	0.656**	0.002
س7	أصبح طفلي أكثر قدرة على التخطيط المسبق لتحقيق أهدافه	0.429	0.059
س8	تحسنت مهارات طفلي في التنسيق بين العين واليد	0.529*	0.016
س9	أصبح طفلي أكثر قدرة على العمل ضمن فريق	0.590**	0.006
س10	تطورت مهارات طفلي في حل الألغاز الرياضية	0.635**	0.003
س11	أصبح طفلي أكثر ثقة بنفسه عند مواجهة تحديات جديدة	0.746**	<0.001
س12	تحسنت قدرة طفلي على إدارة الوقت	0.604**	0.005
س13	أصبح طفلي أكثر إبداعاً في حل المشكلات	0.792**	<0.001
س14	تطورت مهارات طفلي في البحث عن المعلومات	0.641**	0.002
س15	أصبح طفلي أكثر قدرة على التعامل مع التقنيات الحديثة	0.638**	0.002
س16	تحسنت مهارات طفلي في التواصل مع الآخرين عبر الإنترنت	0.408	0.074
س17	أصبح طفلي أكثر قدرة على المثابرة لتحقيق أهدافه	0.759**	<0.001
س18	تطورت مهارات طفلي في التعلم الذاتي	0.452*	0.045
س19	أصبح طفلي أكثر قدرة على تنظيم أفكاره	0.665**	0.001
س20	تحسنت مهارات طفلي في التعبير عن رأيه	0.748**	<0.001

** مستوى دلالة عند 0.01 > * مستوى دلالة 0.05

تُظهر نتائج صـدق الاتسـاق الداخلي لمحور التأثيرات السـلوكية الإيجابية مؤشـرات قوية تؤكد فعالية المقياس في رصـد الجوانب الإيجابية لاسـتخدام الألعاب الإلكترونية، حيث حققت سـبع عشرة فقره من أصل عشرين دلالة إحصائية واضحة، تبرز الفقرات ذات الارتباط العالي والدال عند مستوى 0.01 مثل "أصبح أكثر إبداعاً في حل المشكلات" (0.792) و"تحسنت قدرة حل المشكلات البسيطة" (0.775) و"أصبح أكثر قدرة على المثابرة" (0.759) كمؤشرات على تطور القدرات المعرفية والشـخصـية للأطفال، كما تكشـف النتائج عن تأثيرات إيجابية متنوعة تشـمل التطور التكنولوجي (0.636)، وتحسـن التركيز (0.646)، وتطور التفكير المنطقي (0.656)، مما يعكس الطبيعة متعددة الأبعاد للفوائد المحتملة للألعاب الإلكترونية.

ويُلاحظ أن المهارات المعرفية والتقنية حققت ارتباطات أقوى من المهارات الاجتماعية، حيث لم تحقق فقرات "التواصل عبر الإنترنت" و"اتخاذ القرارات السريعة" دلالة إحصائية، مما يشير إلى تباين في تقييمات أولياء الأمور لهذه الجوانب، هذا التباين قد يعكس اختلاف أنواع الألعاب التي يمارسها الأطفال أو تفاوت قدرة الأولياء على ملاحظة التغيرات في هذه المهارات المحددة.
النتائج الإجمالية تؤكد أن أولياء الأمور في مدينة العجيلات يدركون وجود تأثيرات إيجابية ملموسة للألعاب الإلكترونية على تطور أطفالهم المعرفي والشخصي، مما يسهم في تقديم رؤية متوازنة حول هذه التقنية التعليمية.

جدول (11): يوضح التأثيرات السلوكية السلبية

م	الفقرة	معامل الارتباط	الدلالة
س1	يظهر طفلي علامات التوتر عند منعه من اللعب	0.517*	0.020
س2	أصبح طفلي أقل اهتماماً بالأنشطة الاجتماعية التقليدية	0.719**	<0.001
س3	يهمل طفلي واجباته المدرسية بسبب الانشغال باللعب	0.842**	<0.001
س4	يظهر طفلي سلوكيات عدوانية بعد ممارسة بعض الألعاب	0.830**	<0.001
س5	يعاني طفلي من صعوبة في النوم بسبب الألعاب الإلكترونية	0.755**	<0.001
س6	انخفض مستوى التحصيل الدراسي لطفلي	0.819**	<0.001
س7	يقلد طفلي السلوكيات العنيفة التي يراها في الألعاب	0.857**	<0.001
س8	يشكو طفلي من آلام في الرقبة والظهر	0.918**	<0.001
س9	أصبح طفلي أقل طاعة للوالدين	0.901**	<0.001
س10	يظهر طفلي علامات الإرهاق البصري	0.872**	<0.001
س11	أصبح طفلي أكثر عزلة عن محيطه الأسري	0.906**	<0.001

م	الفقرة	معامل الارتباط	الدلالة
س12	يستخدم طفلي ألفاظاً غير لائقة تعلمها من الألعاب	0.835**	<0.001
س13	يعاني طفلي من نوبات غضب عند مقاطعته أثناء اللعب	0.828**	<0.001
س14	أصبح طفلي أقل نشاطاً بدنياً	0.890**	<0.001
س15	يتجاهل طفلي النظام الغذائي المنتظم بسبب الانشغال باللعب	0.899**	<0.001
س16	يعاني طفلي من صعوبة في التركيز أثناء الدراسة	0.770**	<0.001
س17	أصبح طفلي أكثر عصبية في التعامل مع إخوته	0.825**	<0.001
س18	يشكو طفلي من صداع متكرر	0.788**	<0.001
س19	انخفض اهتمام طفلي بالقراءة والمطالعة	0.703**	0.001
س20	يرفض طفلي المشاركة في الأنشطة العائلية	0.906**	<0.001

** مستوى دلالة عند 0.01 > * مستوى دلالة 0.05

تكشف نتائج صدق الاتساق الداخلي لمحور التأثيرات السلوكية السلبية عن اتساق استثنائي بين جميع الفقرات العشرين، حيث حققت كافة الفقرات دلالة إحصائية قوية مع تسع عشره فقره دالة عند مستوى 0.01 وفقرة واحدة عند مستوى 0.05، تُظهر الفقرات ذات الارتباط الأعلى مثل "يشكو من آلام الرقبة والظهر" (0.918) و"أصبح أكثر عزلة عن محيطه الأسري" (0.906) و"رفض المشاركة في الأنشطة العائلية" (0.906) تأثيرات جسدية واجتماعية خطيرة يدركها أولياء الأمور بوضوح، كما تبرز التأثيرات السلوكية والنفسية من خلال معاملات ارتباط عالية في فقرات "أصبح أقل طاعة للوالدين" (0.901) و"تجاهل النظام الغذائي" (0.899) و"أقل نشاطاً بدنياً" (0.890)، مما يعكس تأثيراً شاملاً على جوانب متعددة من حياة الطفل.

ويُلاحظ أن التأثيرات المرتبطة بالعنف والعدوانية حققت ارتباطات قوية مثل "تقليد السلوكيات العنيفة" (0.857) و"السلوكيات العدوانية" (0.830)، مما يشير إلى قلق حقيقي لدى الأولياء حول المحتوى المعروض في الألعاب وتأثيره فى سلوك أطفالهم، هذا الاتساق العالي في جميع الفقرات يؤكد أن التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية ظاهرة واضحة ومتعددة الأبعاد في مجتمع الدراسة، وأن أولياء الأمور يواجهون تحديات حقيقية في إدارة استخدام أطفالهم لهذه التقنيات، مما يستدعي تدخلات تربوية وتوعوية شاملة.

جدول (12): يوضح العلاقة بين مدة الاستخدام والتأثيرات السلوكية

م	الفقرة	معامل الارتباط	الدلالة
س1	يزداد توتر طفلي كلما زاد وقت اللعب	0.817**	<0.001
س2	تظهر التأثيرات السلوكية السلبية بعد تجاوز ساعتين من اللعب	0.737**	<0.001
س3	يتحسن تركيز طفلي في الأيام التي يقل فيها وقت اللعب	0.309	0.185
س4	تزداد العدوانية لدى طفلي مع زيادة ساعات اللعب	0.816**	<0.001
س5	يتأثر نوم طفلي سلباً كلما زاد وقت اللعب قبل النوم	0.465*	0.039
س6	تتحسن علاقات طفلي الاجتماعية في أيام تقليل اللعب	0.438	0.053
س7	يزداد إهمال طفلي لواجباته مع زيادة وقت اللعب	0.810**	<0.001
س8	تظهر المشكلات الصحية لدى طفلي بعد جلسات اللعب الطويلة	0.791**	<0.001
س9	تتأثر شهية طفلي للطعام سلباً مع زيادة وقت اللعب	0.690**	0.001
س10	يزداد تحصيل طفلي الدراسي في فترات تقليل اللعب	0.321	0.168
س11	تزداد مشكلات النظر لدى طفلي مع طول فترات اللعب	0.754**	<0.001
س12	يتحسن مزاج طفلي في الأيام التي يلتزم فيها بوقت محدد للعب	0.301	0.198
س13	تزداد المشكلات السلوكية خلال العطل بسبب زيادة وقت اللعب	0.731**	<0.001
س14	يقل تواصل طفلي مع الأسرة كلما زاد انشغاله باللعب	0.580**	0.007
س15	تظهر آلام الظهر والرقبة بعد جلسات اللعب الطويلة	0.738**	<0.001
س16	يزداد استخدام طفلي للألفاظ غير اللائقة مع زيادة وقت اللعب	0.867**	<0.001
س17	تتحسن مشاركة طفلي في الأنشطة العائلية عند تقليل وقت اللعب	0.356	0.123
س18	يزداد رفض طفلي للتوجيهات مع زيادة ساعات اللعب	0.873**	<0.001
س19	تتأثر قدرة طفلي على التركيز سلباً بعد فترات اللعب الطويلة	0.881**	<0.001
س20	يتحسن التزام طفلي بالنظام اليومي في أيام تقليل اللعب	0.380	0.098

** مستوى دلالة عند 0.01 > * مستوى دلالة 0.05

تُظهر نتائج صدق الاتساق الداخلي لمحور العلاقة بين مدة الاستخدام والتأثيرات السلوكية علاقة ارتباطية قوية ومتسقة بين طول فترة اللعب وظهور التأثيرات السلبية، حيث حققت خمس عشره فقره من أصل عشرين دلالة إحصائية واضحة، تبرز الفقرات ذات الارتباط الأقوى مثل "تتأثر قدرة التركيز سلباً بعد فترات اللعب الطويلة" (0.881) و"يزداد رفض التوجيهات مع زيادة ساعات اللعب" (0.873) و"يزداد استخدام الألفاظ غير اللائقة" (0.867) علاقة طردية واضحة بين الاستخدام المفرط والمشكلات السلوكية. كما تكشف النتائج عن تأثيرات تراكمية متعددة الأبعاد تشمل الجانب الصحي من خلال "تظهر المشكلات الصحية بعد جلسات اللعب الطويلة"

(0.791) و"تزداد مشـكلات النظر" (0.754)، والجانب الأكاديمي عبر "يزداد إهمال الواجبات" (0.810) و"تزداد المشكلات السلوكية خلال العطل" (0.731).

ومن اللافت أن الفقرات الخمس غير الدالة إحصائياً تركزت حول التأثيرات الإيجابية لتقليل وقت اللعب مثل تحسن التركيز والعلاقات الاجتماعية والتحصيل الدراسي، مما يشير إلى صعوبة في ملاحظة التحسن الفوري أو عدم وضوح هذه التغيرات من منظور أولياء الأمور، هذه النتائج تؤكد وجود علاقة سببية واضحة بين الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية والتأثيرات السلبية، مما يدعم الحاجة إلى وضع ضوابط زمنية صارمة لاستخدام الأطفال لهذه التقنيات في مرحلة التعليم الأساسي.

جدول (13): يوضح الصدق التميزي Discriminant validity

البعد	المجموعة	ن N	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية DF	قيمة T- TEST	قيمة الدلالة Sig	الدلالة
أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية	الدنيا	10	55.60	3.44	18	−6.191	< 0.01	دال (p < 0.01)
	العليا	10	72.10	7.69				
التأثيرات السلوكية الإيجابية	الدنيا	10	65.60	5.36	18	−5.572	< 0.01	دال (p < 0.01)
	العليا	10	82.10	7.68				
التأثيرات السلوكية السلبية	الدنيا	10	34.10	6.14	18	−5.309	< 0.01	دال (p < 0.01)
	العليا	10	66.30	18.17				
العلاقة بين مدة الاستخدام والتأثيرات السلوكية	الدنيا	10	52.30	6.20	18	−4.998	< 0.01	دال (p < 0.01)
	العليا	10	73.70	12.04				
الاستبانة ككل	الدنيا	10	224.20	11.11	18	−3.864	< 0.01	دال (p < 0.01)
	العليا	10	277.60	42.27				

تكشف نتائج الصدق التمييزي عن قدرة عالية للمقياس على التمييز بين المجموعات المتطرفة في جميع أبعاد الدراسـة، حيث أظهرت قيم اختبار "ت" دلالة إحصـائية واضـحة عند مسـتوى 0.01 لكـافـة المحـاور، يُلاحظ أن أكبر فجوة تمييزيـة ظهرت في محور "أنمـاط اســـتخـدام الألعـاب الإلكترونية" بقيمة ت (−6.191)، حيث بلغ الفرق بين المتوســـطين 16.5 درجة، مما يعكس تبايناً واضـــحاً في ســلوكيات الاســتخدام بين الأطفال ذوي الاســتخدام المنخفض والمرتفع. كما

يُلاحظ في محور "التأثيرات السلوكية السلبية" وجود فجوة كبيرة بلغت 32.2 درجة بين المجموعتين، مما يؤكد أن المقياس قادر على رصد الاختلافات الجوهرية في شدة التأثيرات السلبية المُدركة من قِبل أولياء الأمور.

وتشير النتائج الإجمالية للأستبانة إلى فرق معنوي قدره 53.4 درجة بين المجموعتين المتطرفتين، مما يؤكد الصدق التمييزي الشامل للأداة، يُلاحظ أيضاً أن الانحرافات المعيارية للمجموعة العليا أكبر من المجموعة الدنيا في جميع المحاور، مما يشير إلى تنوع أكبر في الاستجابات لدى الأطفال ذوي الاستخدام المكثف للألعاب الإلكترونية. هذه النتائج تؤكد أن المقياس يتمتع بقدرة تمييزية ممتازة تمكنه من التفريق بين مستويات الاستخدام المختلفة وتأثيراتها السلوكية، مما يعزز من صلاحيته للتطبيق في البحوث المستقبلية والممارسات التطبيقية في مجال التربية الرقمية.

جدول (14): يوضح مؤشر الأهمية النسبية (RII) المستخدم في تحليل استجابات أولياء الأمور

الفئة	مدى RII	مدى النسبة المئوية
مرتفع جدًا	≥ 0.85	≥ 85 %
مرتفع	0.75 – 0.84	75 % – 84 %
متوسط	0.65 – 0.74	65 % – 74 %
منخفض	< 0.65	< 65 %

يُمثل الجدول (14) إطاراً منهجياً دقيقاً لتصنيف وتفسير نتائج مؤشر الأهمية النسبية (RII) المستخدم في تحليل استجابات أولياء الأمور حول التأثيرات السلوكية للألعاب الإلكترونية، حيث يوفر معايير واضحة ومحددة لتقييم شدة هذه التأثيرات وفقاً لأربع فئات متدرجة، تتيح هذه التصنيفات إمكانية تحديد مستوى إدراك أولياء الأمور للتأثيرات المختلفة بطريقة علمية موثوقة، فالفئة "مرتفع جداً" (≥ 0.85) تشير إلى تأثيرات واضحة ومؤثرة بشكل كبير في سلوك الأطفال، بينما تعكس الفئة "المنخفضة" (< 0.65) تأثيرات محدودة أو غير ملموسة من وجهة نظر الأولياء. هذا التدرج المنهجي يساعد في تحليل البيانات الكمية وتحويلها إلى تفسيرات نوعية ذات

معنى، مما يسهل عملية فهم النتائج ومقارنتها مع الدراسات السابقة في هذا المجال، كما أن اعتماد هذه المعايير يضفي موضوعية على عملية تفسير النتائج ويقلل من التحيز الشخصي للباحث، مما يعزز من مصداقية الدراسة وقابليتها للتطبيق في سياقات بحثية أخرى مشابهة.

جدول (15): يوضح ميزان تقديري وفقاً لمقياس ليكرت الخماسي

الاستجابة	المتوسط المرجح	طول الفترة	المستوى
لا أوافق بشدة	من 1 الي 1.79	0.79	ضعيف جدا
لا أوافق	من 1.80 الي 2.59	079.	ضعيف
محايد	من 2.60 الي 3.39	0.79	متوسطة
أوافق	من 3.40 الي 4.19	0.79	كبيرة
أوافق بشدة	4.20 الي 5.00	0.80	كبيرة جدا

يشير الجدول (15) إلى استخدام الميزان التقديري وفقاً لمقياس ليكرت الخماسي في قياس آراء أولياء الأمور حول التأثيرات السلوكية للألعاب الإلكترونية على تلاميذ الصفوف الأولى، حيث تم تقسيم المتوسطات المرجحة إلى خمسة مستويات متدرجة تبدأ من "ضعيف جداً" للمتوسطات التي تتراوح بين 1–1.79، وتنتهي بمستوى "كبيرة جداً" للمتوسطات من 4.20–5.00. تكشف هذه التقسيمات عن محاولة الباحث إضفاء الدقة العلمية على تفسير البيانات من خلال توزيع الاستجابات على فترات متساوية تقريباً بطول 0.79–0.80، مما يوفر إطاراً مرجعياً واضحاً لتصنيف مستوى التأثيرات السلوكية كما يدركها أولياء الأمور، إن اعتماد هذا المقياس يعكس التوجه المنهجي نحو الحصول على قياسات كمية قابلة للمقارنة والتحليل الإحصائي، كما يشير إلى إدراك الباحث لأهمية التدرج في الآراء والمواقف، خاصة عند التعامل مع موضوع حساس كتأثير التكنولوجيا على الأطفال في المراحل التعليمية المبكرة، حيث تتباين وجهات نظر الأولياء بين القلق الشديد والقبول المتدرج لهذه التقنيات الحديثة.

خامساً: الأساليب الإحصائية المستخدمة في معالجة البيانات

اعتمدت الدراسة الحالية على حزمة البرامج الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) الإصدار الثامن والعشرين في معالجة وتحليل البيانات المجمعة من الاستبانة المطبقة. وقد تم اختيار مجموعة متنوعة من الأساليب الإحصائية بناءً على طبيعة أسئلة الدراسة وفرضياتها، مما يضمن تحقيق الأهداف المرجوة بدقة علمية عالية.

سادساً: التحقق من الخصائص السيكومترية لأداة الدراسة

1- صدق الأداة

يمثل الصدق أحد الركائز الأساسية في تقييم جودة أدوات القياس العلمي، حيث يشير إلى قدرة الأداة على قياس الظاهرة المستهدفة بدقة، وقد تم التأكد من صدق الاستبانة المستخدمة من خلال عدة طرق منهجية مناسبة لطبيعة الدراسة وأهدافها.

2- ثبات الأداة

يعبر مفهوم الثبات عن مدى اتساق النتائج التي تحققها الأداة عند تطبيقها في ظروف متماثلة. وقد تم قياس ثبات الاستبانة باستخدام معادلة ألفا كرونباخ (Cronbach's Alpha)، والتي تعد من أكثر المؤشرات الإحصائية استخداماً لتقدير الاتساق الداخلي بين فقرات المقياس.

تم حساب معامل ألفا كرونباخ لكل محور من محاور الاستبانة بشكل منفصل، وكذلك للدرجة الكلية للمقياس، وقد أشارت النتائج إلى تحقق مستويات ثبات مرتفعة، مما يؤكد موثوقية الأداة وإمكانية الاعتماد على البيانات المجمعة من خلالها في التحليلات اللاحقة.

يُذكر أن هناك طرقاً أخرى لقياس الثبات مثل طريقة الإعادة (Test-Retest)، والتي تعتمد على تطبيق الأداة على نفس المجموعة في فترتين زمنيتين منفصلتين، غير أن الدراسة الحالية اكتفت بتطبيق معامل ألفا كرونباخ نظراً لمناسبته لطبيعة البحث.

ثامناً: استراتيجيات التحليل الإحصائي

1- الإحصاء الوصفي

تم استخدام مجموعة من الأساليب الوصفية لتلخيص البيانات وعرضها بصورة واضحة ومفهومة:

التكرارات والنسب المئوية: لتوضيح توزيع استجابات المشاركين على مختلف البنود والفئات، مما يساعد في فهم الأنماط العامة للبيانات.

المتوسط الحسابي: لتحديد متوسط استجابات أفراد العينة لكل فقرة ومحور، مما يكشف عن الاتجاه العام للآراء.

الانحراف المعياري: لقياس درجة التشتت في الاستجابات حول المتوسط الحسابي، حيث تشير القيم المنخفضة إلى تجانس أكبر في وجهات النظر.

2- الإحصاء الاستنتاجي

تم تطبيق مجموعة من الاختبارات الإحصائية الاستنتاجية لفحص الفرضيات:

اختبار (ت) للعينات المستقلة: لاستكشاف الفروق بين متوسطات مجموعتين مستقلتين من المشاركين وفقاً لمتغيرات ديموغرافية محددة مثل النوع الاجتماعي، وتم تفسير النتائج بناءً على مستوى الدلالة الإحصائية المحدد مسبقاً ($\alpha = 0.05$).

تحليل التباين الأحادي: لفحص الفروق بين ثلاث مجموعات أو أكثر، مما يساعد في تحديد ما إذا كانت هناك اختلافات ذات معنى إحصائي بين المجموعات المدروسة، وفي حالة وجود فروق دالة، يمكن استخدام اختبارات المقارنات البعدية (Post Hoc Tests) لتحديد مصدر هذه الفروق بدقة.

3- الصدق التمييزي

يهدف هذا النوع من الصدق إلى التأكد من قدرة الأداة على التمييز بين مجموعات مختلفة من الأفراد بناءً على خصائصهم أو سماتهم المحددة، مما يعزز من قوة الأداة التشخيصية.

سابعاً: معايير اختيار الأساليب الإحصائية

تم تحديد الأساليب الإحصائية المناسبة بناءً على عدة اعتبارات منهجية:

- **طبيعة المتغيرات:** تنوع البيانات بين الكمية والنوعية
- **هيكل البحث:** وجود متغير تابع رئيسي ومتغيرات مستقلة متعددة
- **نوعية الفرضيات:** تنوعها بين الوصفية والمقارنة والارتباطية
- **توزيع البيانات:** افتراض التوزيع الطبيعي للبيانات، مما يبرر استخدام الأساليب المعلمية

هذا التصميم المنهجي المتكامل يضمن تحقيق أهداف الدراسة بشكل علمي دقيق، ويوفر أساساً متيناً للتوصل إلى نتائج موثوقة قابلة للتعميم.

ملخص الفصل الرابع:

يُعدّ هذا الفصل بمثابة المخطط الإجرائي للدراسة، حيث يستعرض بوضوح ودقة المنهجية المتبعة في جانبها التطبيقي لتحقيق أهداف البحث والإجابة عن تساؤلاته، بدأ الفصل بتحديد المنهج الوصفي التحليلي كأسلوب أنسب لاستكشاف الظاهرة قيد الدراسة وعلاقاتها كما هي في الواقع، ثم انتقل إلى وصف مجتمع الدراسة المستهدف بدقة، والذي شمل جميع طلاب وطالبات الصفوف الثلاثة الأولى بالتعليم الأساسي في المدينة المختارة، مبيناً حجمه الإجمالي، بعد ذلك فصّل منهجية اختيار العينة الممثلة للمجتمع الأصلي، حيث تم الاعتماد على أسلوب العينة العشوائية الطبقية لضمان تمثيل متوازن لجميع المستويات الدراسية، مع شرح لكيفية حساب حجم العينة المناسب إحصائياً (338 طالباً وطالبة) وتوزيعه النسبي على الطبقات. كما قدم الفصل عرضاً لأداة جمع البيانات المستخدمة، وهي الاستبانة، موضحاً خطوات تطويرها بناءً على الأدبيات والخبرات البحثية، ثم استعرض الإجراءات الدقيقة التي اتبعت للتحقق من خصائصها السيكومترية؛ فشرح عملية التحقق من صدق المحتوى عبر تحكيم مجموعة من الخبراء، وبيّن النتائج الإيجابية لقياس الثبات الداخلي للأداة ومحاورها باستخدام معامل ألفا كرونباخ والتجزئة النصفية، التي أظهرت موثوقية عالية للاستبانة، وأخيراً، حدد الفصل الأساليب الإحصائية المختلفة (الوصفية والاستنتاجية) التي سيتم استخدامها في معالجة وتحليل البيانات المجمعة، مثل التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات والانحرافات المعيارية، بالإضافة إلى اختبارات (T-test) وتحليل التباين الأحادي (ANOVA) لفحص الفرضيات، مؤكداً على اختيار هذه الأساليب بناءً على طبيعة البيانات ومتغيرات الدراسة، بما يضمن دقة النتائج وقابليتها للتعميم.

الفصل الخامس: عرض وتفسير نتائج الدراسة

- تمهيد
- عرض ومناقشة نتائج الدراسة وفقاً لأسئلتها وفروضها
- النتائج الرئيسية للدراسة
- مناقشة النتائج
- التوصيات والمقترحات
- الخاتمة (Conclusion)
- قائمة المراجع
- الملاحق
- Abstract

تمهيد:

بعد استعراض المنهجية المتبعة وإجراءات جمع البيانات والتحقق من أدوات الدراسة في الفصل السابق، ينتقل هذا الفصل لتقديم الجزء الجوهري من البحث والمتمثل في عرض وتحليل وتفسير النتائج الميدانية التي تم التوصل إليها، سيتم في البداية تقديم عرض منظم وممنهج للبيانات التي تم جمعها من خلال الاستبانة، وذلك باستخدام الجداول والأشكال التوضيحية المناسبة، مع التركيز على الإحصاءات الوصفية التي تلخص خصائص العينة والمتغيرات الرئيسية للدراسة، تالياً، سيتم الانتقال إلى مرحلة تفسير هذه النتائج، حيث سيتم ربطها مباشرة بأسئلة الدراسة وفرضياتها، ومناقشة دلالاتها في ضوء الإطار النظري والدراسات السابقة ذات الصلة، يهدف هذا التفسير إلى استخلاص المعاني الكامنة وراء الأرقام، وتحديد الاتجاهات الرئيسية، والخروج باستنتاجات علمية مدعومة بالبيانات، مما يمهد الطريق للإجابة النهائية عن مشكلة البحث ومناقشة هذه الإجابات بشكل معمق في الفصل اللاحق.

عرض وتفسير نتائج الدراسة

المحور الأول: يوضح أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية

جدول (16): التكرارات المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والأهمية النسبية بحسب إجابات افراد العينة الأنماط السائدة في استخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء أمور تلاميذ الصفوف الأولى من مرحلة التعليم الأساسي بمدينة العجيلات.

م	البنود	التكرارات	لا أوافق بشدة	لا أوافق	غير متأكد	أوافق	أوافق بشدة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الأهمية النسبية للذكاء	القرار	الرتبة
1	يفضل طفلي ممارسة الألعاب على الهاتف المحمول أكثر من الأجهزة الأخرى	ت	29	74	19	75	38	3.08	1.33	62%	متوسطة	8
		%	12%	31%	8%	32%	16%					
2	يمارس طفلي الألعاب الإلكترونية بشكل يومي منتظم	ت	14	85	42	85	9	2.96	1.05	59%	متوسطة	11
		%	6%	36%	18%	36%	4%					

3	يفضل طفلي الألعاب التي تتطلب التفاعل مع لاعبين آخرين عبر الإنترنت	**ت**	38	96	43	36	22	2.61	1.19	52%	متوسطة	17
		%	16%	41%	18%	15%	9%					
4	يلتزم طفلي بالوقت المحدد له لممارسة الألعاب الإلكترونية	**ت**	19	53	37	104	22	3.24	1.14	65%	متوسطة	5
		%	8%	23%	16%	44%	9%					
5	يمارس طفلي الألعاب الإلكترونية في أوقات محددة من اليوم	**ت**	21	42	40	105	27	3.32	1.16	66%	متوسطة	4
		%	9%	18%	17%	45%	11%					
6	أراقب محتوى الألعاب التي يمارسها طفلي بشكل مستمر	**ت**	10	19	19	110	77	3.96	1.05	79%	كبيرة	1
		%	4%	8%	8%	47%	33%					
7	يفضل طفلي ألعاب المغامرات والأكشن	**ت**	24	68	46	73	24	3.02	1.19	60%	متوسطة	10
		%	10%	29%	20%	31%	10%					
8	يمارس طفلي الألعاب التعليمية الإلكترونية	**ت**	9	46	25	120	35	3.54	1.08	71%	كبيرة	2
		%	4%	20%	11%	51%	15%					
9	يستخدم طفلي أكثر من جهاز لممارسة الألعاب الإلكترونية	**ت**	36	110	29	46	14	2.54	1.14	51%	ضعيف	18
		%	15%	47%	12%	20%	6%					
10	يفضل طفلي اللعب منفرداً على اللعب مع الآخرين	**ت**	18	121	36	50	10	2.63	1.03	53%	متوسطة	16
		%	8%	51%	15%	21%	4%					
11	يطلب طفلي شراء عملات أو مميزات إضافية في الألعاب	**ت**	31	105	26	64	9	2.64	1.12	53%	متوسطة	15
		%	13%	45%	11%	27%	4%					
12	يتابع طفلي قنوات يوتيوب متخصصة في الألعاب الإلكترونية	**ت**	40	60	40	70	25	2.91	1.28	58%	متوسطة	12
		%	17%	26%	17%	30%	11%					
13	يمارس طفلي الألعاب الإلكترونية أثناء تناول الوجبات	**ت**	81	112	7	26	9	2.02	1.08	40%	ضعيف	20
		%	34%	48%	3%	11%	4%					
14		**ت**	16	71	38	77	33	3.17	1.2	63%	متوسطة	6

	يفضل طفلي الألعاب التي تتطلب التفكير وحل الألغاز	%	7%	30%	16%	33%	14%				
15	يتحدث طفلي عن الألعاب الإلكترونية مع أصدقائه بشكل مستمر	ت	25	95	55	47	13	2.69	1.07	54%	متوسطة	14
		%	11%	40%	23%	20%	6%					
16	يقضي طفلي وقتاً أطول في اللعب خلال العطل والإجازات	ت	23	64	50	72	26	3.06	1.19	61%	متوسطة	9
		%	10%	27%	21%	31%	11%					
17	يمارس طفلي الألعاب الإلكترونية قبل النوم مباشرة	ت	58	102	25	28	22	2.38	1.23	48%	ضعيف	19
		%	25%	43%	11%	12%	9%					
18	يحرص طفلي على تحديث ألعابه الإلكترونية باستمرار	ت	30	86	47	63	9	2.72	1.10	54%	متوسطة	13
		%	13%	37%	20%	27%	4%					
19	يفضل طفلي الألعاب التي تحتوي على شخصيات كرتونية	ت	15	49	79	75	17	3.13	1.03	63%	متوسطة	7
		%	6%	21%	34%	32%	7%					
20	يستجيب طفلي بسرعة عندما أطلب منه التوقف عن اللعب	ت	16	54	35	86	44	3.37	1.21	67%	متوسطة	3
		%	7%	23%	15%	37%	19%					
	المتوسط الحسابي والانحراف المعياري المرجح							2.95	0.59			

يكشـــف الجدول (16) عن أنماط اســـتخدام متنوعة ومعقدة للألعاب الإلكترونية بين أطفال الصـفوف الأولى من وجهة نظر أولياء أمورهم في مدينة العجيلات، حيث تراوحت المتوسـطات الحسابية بين 2.02 و3.96، مما يشير إلى تباين واضـح في السلوكيات والممارسات المختلفة، تصـــدرت مراقبة أولياء الأمور لمحتوى الألعاب المرتبة الأولى بمتوســـط 3.96 وأهمية نســـبية 79%، مما يعكس وعياً متنامياً بأهمية الإشـــراف الأبوي على المحتوى الرقمي، تليها ممارســـة الألعاب التعليمية بمتوسط 3.54 وأهمية نسبية 71%، الأمر الذي يشير إلى توجه إيجابي نحو استغلال التكنولوجيا لأغراض تعليمية. في المقابل، سجلت ممارسة الألعاب أثناء تناول الوجبات أدنى المتوسطات بـ2.02 وأهمية نسبية 40%، مما يدل على رفض غالبية الأولياء لهذا السلوك،

بينما أظهرت البيانات أن استخدام أجهزة متعددة للألعاب حصل على متوسط منخفض 2.54، مما قد يشير إلى محدودية الموارد أو الرقابة الأبوية الفعالة، يلاحظ أن المتوسط المرجح العام البالغ 2.95 بانحراف معياري 0.59 يقع ضمن المستوى المتوسط، مما يعكس توازناً نسبياً في أنماط الاستخدام دون إفراط أو تفريط واضح، كما تشير قيم الانحراف المعياري المتفاوتة بين البنود إلى وجود تباين في آراء أولياء الأمور حول مختلف الممارسات، الأمر الذي يستدعي مزيداً من الدراسة المتعمقة لفهم العوامل المؤثرة في تشكيل هذه الأنماط السلوكية وتداعياتها على التطور النمائي للأطفال في هذه المرحلة الحرجة من التعليم الأساسي.

المحور الثاني: التأثيرات السلوكية الايجابية

جدول (17): يوضح التكرارات المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والأهمية النسبية بحسب إجابات افراد العينة الأنماط السائدة في استخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء أمور تلاميذ الصفوف الأولى من مرحلة التعليم الأساسي بمدينة العجيلات.

م	البنود	التكرارات	لا أوافق بشدة	لا أوافق	غير متأكد	أوافق	أوافق بشدة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الأهمية النسبية للذكاء	القرار	الرتبة
1	تحسنت قدرة طفلي على حل المشكلات البسيطة	ت	6	39	42	120	28	3.53	0.99	71%	كبيرة	5
		%	3%	17%	18%	51%	12%					
2	تطورت مهارات طفلي في استخدام التكنولوجيا	ت	7	39	32	128	29	3.57	1.00	71%	كبيرة	1
		%	3%	17%	14%	55%	12%					
3	أصبح طفلي أكثر قدرة على التركيز لفترات أطول	ت	3	81	28	93	30	3.28	1.11	66%	متوسطة	15
		%	1%	34%	12%	40%	13%					

4	تحسنت مهارات طفلي في اللغة الإنجليزية	**ت**	8	54	40	93	40	3.44	1.12	69%	كبيرة	7
		%	3%	23%	17%	40%	17%					
5	أصبح طفلي أكثر قدرة على اتخاذ القرارات السريعة	**ت**	12	67	61	60	35	3.17	1.15	63%	متوسطة	19
		%	5%	28%	26%	26%	15%					
6	تطورت مهارات طفلي في التفكير المنطقي	**ت**	14	45	41	116	19	3.34	1.06	67%	كبيرة	8
		%	6%	19%	17%	49%	8%					
7	أصبح طفلي أكثر قدرة على التخطيط المسبق لتحقيق أهدافه	**ت**	10	74	36	82	33	3.23	1.16	65%	متوسطة	16
		%	4%	32%	15%	35%	14%					
8	تحسنت مهارات طفلي في التنسيق بين العين واليد	**ت**	14	42	48	111	20	3.34	1.06	67%	كبيرة	9
		%	6%	18%	20%	47%	8%					
9	أصبح طفلي أكثر قدرة على العمل ضمن فريق	**ت**	12	52	40	107	24	3.34	1.09	67%	كبيرة	10
		%	5%	22%	17%	45%	10%					
10	تطورت مهارات طفلي في حل الألغاز الرياضية	**ت**	18	50	45	96	26	3.26	1.14	65%	متوسطة	13
		%	8%	21%	19%	41%	11%					
11	أصبح طفلي أكثر ثقة	**ت**	10	42	51	95	37	3.46	1.09	69%	كبيرة	6
		%	4%	18%	22%	40%	16%					

	بنفسه عند مواجهة تحديات جديدة										
12	تحسنت قدرة طفلي على إدارة الوقت	**ت**	22	47	58	88	20	3.16	1.13	63%	متوسطة	18
		%	9%	20%	25%	37%	8%					
13	أصبح طفلي أكثر إبداعاً في حل المشكلات	**ت**	12	68	51	81	23	3.15	1.10	63%	متوسطة	17
		%	5%	29%	22%	34%	10%					
14	تطورت مهارات طفلي في البحث عن المعلومات	**ت**	16	58	36	100	25	3.26	1.15	65%	متوسطة	14
		%	7%	25%	15%	43%	11%					
15 19	أصبح طفلي أكثر قدرة على التعامل مع التقنيات الحديثة	**ت**	6	53	22	115	39	3.54	1.09	71%	كبيرة	4
		%	3%	23%	9%	49%	17%					
16	تحسنت مهارات طفلي في التواصل مع الآخرين عبر الإنترنت	**ت**	18	68	37	81	31	3.17	1.20	63%	متوسطة	20
		%	8%	29%	16%	34%	13%					
17	أصبح طفلي أكثر قدرة على المثابرة لتحقيق أهدافه	**ت**	14	51	48	86	36	3.34	1.15	67%	كبيرة	11
		%	6%	22%	20%	37%	15%					
18	تطورت مهارات طفلي في التعلم الذاتي	**ت**	6	38	42	113	36	3.57	1.02	71%	كبيرة	2
		%	3%	16%	18%	48%	15%					
19		**ت**	8	50	58	83	36	3.38	1.09	68%	كبيرة	3

	أصبح طفلي أكثر قدرة على تنظيم أفكاره	%	3%	21%	25%	35%	15%				
20	تحسنت مهارات طفلي في التعبير عن رأيه	ت	13	43	34	90	55	3.56	1.19	71%	كبيرة	12
		%	5%	18%	14%	38%	23%					
	المتوسط الحسابي والانحراف المعياري المرجح							3.35	0.84		كبيرة	

يعكس الجدول (17) تصـــورات إيجابية لدى أولياء الأمور حول التأثيرات المعرفية والتطويرية للألعاب الإلكترونية في أطفال الصفوف الأولى في مدينة العجيلات، حيث بلغ المتوسط المرجح العام 3.35 بانحراف معياري 0.84، مما يشـير إلى درجة كبيرة من الموافقة على وجود تأثيرات إيجابية متنوعة، وتصدرت تطوير مهارات التكنولوجيا المرتبة الأولى بمتوسط 3.57 وأهمية نسبية 71%، تليها مباشـرة مهارات التعلم الذاتي بنفس الأهمية النسـبية ومتوسـط مماثل، مما يعكس إدراك الأولياء لدور الألعاب في إكساب الأطفال قدرات تقنية ومعرفية أساسية في العصر الرقمي، كما حظيت المهارات المعرفية العليا مثل تنظيم الأفكار وحل المشـــكلات ومواجهة التحديات بمتوسـطات مرتفعة تراوحت بين 3.38–3.53، مما يشـير إلى اعتقاد راسـخ بقدرة هذه الألعاب على تنمية القدرات الذهنية والتحليلية للأطفال، وفي المقابل سجلت المهارات الإدارية والاجتماعية مثل إدارة الوقت والتواصـل عبر الإنترنت أدنى المتوسـطات ضـمن المسـتوى المتوسـط، مما قد يعكس تحفظاً نسبياً حول هذه الجوانب أو عدم وضوح تأثيرها بالقدر الكافي، تشير قيم الانحرافات المعيارية المتقاربة نســـبياً (0.99–1.20) إلى وجود اتفاق معقول بين أولياء الأمور حول هذه التأثيرات، رغم التباين الطبيعي في الآراء، الأمر الذي يدعم موثوقية النتائج ويعزز من إمكانية تعميمها، كما يلفت النظر إلى ضـرورة الموازنة بين استثمار هذه الفوائد المدركة وتجنب المخاطر المحتملة من خلال الاســـتخدام المنظم والمراقب للألعاب الإلكترونية في هذه المرحلة التكوينية المهمة.

المحور الثالث: التأثيرات السلوكية السلبية

جدول (18): يوضح التكرارات المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والأهمية النسبية بحسب إجابات افراد العينة الأنماط السائدة في استخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء أمور تلاميذ الصفوف الأولى من مرحلة التعليم الأساسي بمدينة العجيلات.

م	البنود	التكرارات	لا أوافق بشدة	لا أوافق	غير متأكد	أوافق	أوافق بشدة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الأهمية النسبية للذكاء	القرار	الرتبة
1	يظهر طفلي علامات التوتر عند منعه من اللعب	ت	19	43	21	103	49	3.51	1.24	70%	كبيرة	1
		%	8%	18%	9%	44%	21%					
2	أصبح طفلي أقل اهتماماً بالأنشطة الاجتماعية التقليدية	ت	16	89	36	63	31	3.02	1.21	60%	متوسطة	3
		%	7%	38%	15%	27%	13%					
3	يهمل طفلي واجباته المدرسية بسبب الانشغال باللعب	ت	42	86	31	55	21	2.69	1.26	54%	متوسطة	17
		%	18%	37%	13%	23%	9%					
4	يظهر طفلي سلوكيات عدوانية بعد ممارسة بعض الألعاب	ت	44	95	23	55	18	2.61	1.24	52%	متوسطة	18
		%	19%	40%	10%	23%	8%					
5	يعاني طفلي من صعوبة في النوم بسبب الألعاب الإلكترونية	ت	51	81	39	45	19	2.57	1.25	51%	متوسطة	19
		%	22%	34%	17%	19%	8%					
6	انخفض مستوى التحصيل الدراسي لطفلي	ت	45	74	24	70	22	2.79	1.31	56%	متوسطة	14
		%	19%	32%	10%	30%	9%					
7	يقلد طفلي السلوكيات	ت	45	74	32	59	25	2.77	1.31	55%	متوسطة	12
		%	19%	32%	14%	25%	11%					

	العنيفة التي يراها في الألعاب										
8	يشكو طفلي من آلام في الرقبة والظهر	ت	34	74	44	64	19	2.83	1.21	57%	متوسطة	7
		%	14%	32%	19%	27%	8%					
9	أصبح طفلي أقل طاعة للوالدين	ت	67	58	51	37	22	2.53	1.31	51%	متوسطة	20
		%	28%	25%	22%	16%	9%					
10	يظهر طفلي علامات الإرهاق البصري	ت	35	74	51	46	29	2.83	1.26	57%	متوسطة	8
		%	15%	31%	22%	20%	12%					
11	أصبح طفلي أكثر عزلة عن محيطه الأسري	ت	39	79	37	50	30	2.8	1.30	56%	متوسطة	9
		%	17%	34%	16%	21%	13%					
12	يستخدم طفلي ألفاظاً غير لائقة تعلمها من الألعاب	ت	57	69	33	54	22	2.64	1.32	53%	متوسطة	15
		%	24%	29%	14%	23%	9%					
13	يعاني طفلي من نوبات غضب عند مقاطعته أثناء اللعب	ت	43	57	31	81	23	2.93	1.31	59%	متوسطة	5
		%	18%	24%	13%	34%	10%					
14	أصبح طفلي أقل نشاطاً بدنياً	ت	32	77	35	66	25	2.89	1.26	58%	متوسطة	6
		%	14%	33%	15%	28%	11%					
15	يتجاهل طفلي النظام الغذائي المنتظم بسبب الانشغال باللعب	ت	33	83	40	53	26	2.81	1.25	56%	متوسطة	11
		%	14%	35%	17%	23%	11%					
16	يعاني طفلي من صعوبة في التركيز أثناء الدراسة	ت	40	61	32	78	24	2.94	1.30	59%	متوسطة	4
		%	17%	26%	14%	33%	10%					
17	أصبح طفلي أكثر عصبية في التعامل مع إخوته	ت	33	59	46	61	36	3.03	1.30	61%	متوسطة	2
		%	14%	25%	20%	26%	15%					
18	يشكو طفلي من صداع متكرر	ت	37	78	56	51	13	2.68	1.14	54%	متوسطة	16
		%	16%	33%	24%	22%	6%					

19	انخفض اهتمام طفلي بالقراءة والمطالعة	**ت**	38	66	51	64	16	2.8	1.20	56%	متوسطة	10
		%	16%	28%	22%	27%	7%					
20	يرفض طفلي المشاركة في الأنشطة العائلية	**ت**	37	74	53	51	20	2.76	1.20	55%	متوسطة	13
		%	16%	31%	23%	22%	8%					
	المتوسط الحسابي والانحراف المعياري المرجح							2.82	1.01			

يكشف الجدول (18) عن تصورات متباينة لدى أولياء الأمور في مدينة العجيلات حول التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على أطفال الصفوف الأولى، حيث بلغ المتوسط المرجح العام 2.82 بانحراف معياري 1.01، مما يشير إلى مستوى متوسط من القلق حول هذه التأثيرات مع وجود تباين واضح في الآراء. تصدرت علامات التوتر عند المنع من اللعب قائمة المخاوف بمتوسط 3.51 وأهمية نسبية 70%، مما يعكس إدراكاً واضحاً لظاهرة الاعتماد النفسي على الألعاب، تليها زيادة العصبية في التعامل مع الإخوة وتراجع الاهتمام بالأنشطة الاجتماعية التقليدية، الأمر الذي يشير إلى قلق حقيقي حول التأثيرات الاجتماعية والأسرية. وفي المقابل، سجلت التأثيرات الجسدية والصحية مثل آلام الرقبة والظهر والإرهاق البصري متوسطات معتدلة تراوحت بين 2.68–2.83، مما يدل على وعي محدود بهذه المخاطر أو عدم ملاحظتها بوضوح في هذه المرحلة العمرية المبكرة، كما يلاحظ أن السلوكيات العدوانية وتقليد العنف حصلت على متوسطات منخفضة نسبياً (2.61–2.77)، مما قد يعكس اختيار الأولياء لألعاب أقل عنفاً أو عدم ملاحظة هذه السلوكيات بوضوح، تشير قيم الانحرافات المعيارية المرتفعة (1.14–1.32) إلى وجود تباين كبير في آراء أولياء الأمور حول مختلف التأثيرات السلبية، مما يعكس اختلاف الخبرات الفردية والبيئات الأسرية، ويستدعي الحاجة إلى مزيد من الدراسات النوعية لفهم العوامل المؤثرة في هذا التباين، خاصة وأن هذه النتائج تؤكد ضرورة تطوير استراتيجيات متوازنة للاستفادة من الإيجابيات المحتملة للألعاب الإلكترونية مع تقليل مخاطرها على النمو الاجتماعي والنفسي للأطفال.

المحور الرابع: العلاقة بين مدة الاستخدام والتأثيرات السلوكية

جدول (19): يوضــح التكرارات المتوســطات الحســابية والانحرافات المعيارية والأهمية النســبية بحســب إجابات افراد العينة الأنماط الســائدة في اســتخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء أمور تلاميذ الصفوف الأولى من مرحلة التعليم الأساسي بمدينة العجيلات.

م	البنود	التكرارات	لا أوافق بشدة	لا أوافق	غير متأكد	أوافق	أوافق بشدة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الأهمية النسبية للذكاء	القرار	الرتبة
1	يزداد توتر طفلي كلما زاد وقت اللعب	ت	20	88	40	57	30	2.95	1.21	59%	متوسطة	18
		%	8%	37%	17%	24%	13%					
2	تظهر التأثيرات السلوكية السلبية بعد تجاوز ساعتين من اللعب	ت	21	71	55	59	29	3.02	1.19	60%	متوسطة	16
		%	9%	30%	23%	25%	12%					
3	يتحسن تركيز طفلي في الأيام التي يقل فيها وقت اللعب	ت	23	22	33	116	41	3.55	1.17	71%	كبيرة	5
		%	10%	9%	14%	49%	17%					
4	تزداد العدوانية لدى طفلي مع زيادة ساعات اللعب	ت	28	54	43	90	20	3.09	1.20	62%	متوسطة	14
		%	12%	23%	18%	38%	8%					
5	يتأثر نوم طفلي سلباً كلما زاد وقت اللعب قبل النوم	ت	34	59	45	75	22	2.97	1.24	59%	متوسطة	17
		%	15%	25%	19%	32%	9%					
6	تتحسن علاقات طفلي الاجتماعية في أيام تقليل اللعب	ت	12	42	25	108	48	3.59	1.15	72%	كبيرة	4
		%	5%	18%	11%	46%	20%					
7	يزداد إهمال طفلي لواجباته مع زيادة وقت اللعب	ت	26	54	23	103	29	3.23	1.25	65%	متوسطة	10
		%	11%	23%	10%	44%	12%					
8	تظهر المشكلات الصحية لدى طفلي بعد جلسات اللعب الطويلة	ت	20	75	48	68	24	3	1.17	60%	متوسطة	19
		%	8%	32%	20%	29%	10%					
9		ت	23	69	47	61	35	3.07	1.24	61%	متوسطة	15

	تتأثر شهية طفلي للطعام سلباً مع زيادة وقت اللعب	%	10%	29%	20%	26%	15%					
10	يزداد تحصيل طفلي الدراسي في فترات تقليل اللعب	ت	17	29	38	113	38	3.54	1.12	71%	كبيرة	6
		%	7%	12%	16%	48%	16%					
11	تزداد مشكلات النظر لدى طفلي مع طول فترات اللعب	ت	20	49	43	85	38	3.31	1.21	66%	متوسطة	8
		%	8%	21%	18%	36%	16%					
12	يتحسن مزاج طفلي في الأيام التي يلتزم فيها بوقت محدد للعب	ت	12	33	26	115	49	3.66	1.11	73%	كبيرة	3
		%	5%	14%	11%	49%	21%					
13	تزداد المشكلات السلوكية خلال العطل بسبب زيادة وقت اللعب	ت	26	47	45	84	33	3.22	1.23	64%	متوسطة	11
		%	11%	20%	19%	36%	14%					
14	يقل تواصل طفلي مع الأسرة كلما زاد انشغاله باللعب	ت	21	41	48	73	52	3.4	1.26	68%	كبيرة	7
		%	9%	17%	20%	31%	22%					
15	تظهر آلام الظهر والرقبة بعد جلسات اللعب الطويلة	ت	21	55	34	83	42	3.3	1.26	66%	متوسطة	9
		%	9%	23%	15%	35%	18%					
16	يزداد استخدام طفلي للألفاظ غير اللائقة مع زيادة وقت اللعب	ت	41	82	40	49	23	2.71	1.25	54%	متوسطة	20
		%	17%	35%	17%	21%	10%					
17	تتحسن مشاركة طفلي في الأنشطة العائلية عند تقليل وقت اللعب	ت	13	26	18	128	50	3.75	1.08	75%	كبيرة	2
		%	6%	11%	8%	55%	21%					
18	يزداد رفض طفلي للتوجيهات مع زيادة ساعات اللعب	ت	18	55	54	76	32	3.21	1.17	64%	متوسطة	13
		%	8%	23%	23%	32%	14%					
19	تتأثر قدرة طفلي على التركيز سلباً بعد فترات اللعب الطويلة	ت	19	49	55	88	24	3.21	1.13	64%	متوسطة	12
		%	8%	21%	23%	37%	10%					
20		ت	11	20	24	141	39	3.75	0.99	75%	كبيرة	1

	يتحسن التزام طفلي بالنظام اليومي في أيام تقليل اللعب	%	5%	8%	10%	60%	17%					
	المتوسط الحسابي والانحراف المعياري المرجح					3.28	0.85					

يكشـــف الجدول المعروض عن وعي عميق لدى أولياء الأمور في مدينة العجيلات بالعلاقة الطردية بين مدة اللعب والتأثيرات السـلوكية على أطفال الصـفوف الأولى، حيث بلغ المتوسـط المرجح العام 3.28 بانحراف معياري 0.85، مما يشير إلى درجة كبيرة من الإدراك لهذه العلاقة مع اتفاق نسـبي في الآراء، تصـدرت قائمة الملاحظات تحسـن الالتزام بالنظام اليومي عند تقليل اللعب بمتوسط 3.75 وأهمية نسبية 75%، تليها تحسن المشاركة في الأنشطة العائلية وتحسن المزاج عند الالتزام بوقت محدد، مما يعكس إدراكاً واضـــحاً لأهمية التنظيم الزمني في تحقيق التوازن السلوكي، كما أظهرت النتائج ارتباطاً واضحاً بين تقليل اللعب وتحسن التحصيل الدراسي والتركيز والعلاقات الاجتماعية، بمتوســـطات تراوحت بين 3.54–3.59، مما يؤكد الطبيعة التنافســـية بين وقت اللعب والأنشـــطة التعليمية والاجتماعية الأخرى. وفي المقابل، ســـجلت السلوكيات السلبية المباشرة مثل استخدام الألفاظ غير اللائقة أدنى المتوسطات (2.71)، مما قد يشـير إلى محدودية هذه المشـكلة أو عدم وضـوحها في هذه المرحلة العمرية. تشـير الانحرافات المعيارية المتوســـطة (0.99–1.26) إلى وجود اتفاق معقول بين أولياء الأمور حول هذه الملاحظات، مع احتفاظ كل أسرة بخصـوصـيتها في التجربة، الأمر الذي يعزز من موثوقية هذه النتائج ويؤكد على أهمية وضـع حدود زمنية واضـحة لاسـتخدام الألعاب الإلكترونية، كما يلفت النظر إلى ضـرورة تطوير اسـتراتيجيات أسـرية فعالة لإدارة وقت الشـاشـة بما يحقق الاسـتفادة من الإيجابيات المحتملة دون الإفراط الذي قد يضـر بالتطور الشـامل للطفل في هذه المرحلة الحرجة من نموه.

جدول (20): يوضح ميزان تقديري وفق لحجم التأثير كوهين

- **ESTIMATED SCALE ACCORDING TO COHEN'S EFFECT SIZE D**

حجم الأثر	صغيرة	متوسطة	كبيرة
COHEN'S D	**0.20 < 0.50**	**0.50 < 0.80**	**≥ 0.80**

يمثل الجدول المعروض معياراً علمياً مقنناً لتفســـير حجم التأثير وفقاً لمقياس كوهين، والذي يُعد من أهم المعـايير المســـتخدمـة في البحوث الكميـة والتجريبيـة لتحـديـد الـدلالـة العمليـة للنتـائج

الإحصائية، يصنف هذا المقياس حجم التأثير إلى ثلاث فئات رئيسة، حيث يُعتبر التأثير صغيراً عندما تتراوح قيمة d بين 0.20–0.50، ومتوسطاً عند تراوحها بين 0.50–0.80، وكبيراً عندما تبلغ 0.80 أو أكثر، إن اعتماد هذا المعيار في سياق دراسة التأثيرات السلوكية للألعاب الإلكترونية على أطفال الصفوف الأولى يعكس التزاماً منهجياً بالمعايير العلمية الدولية، ويوفر إطاراً مرجعياً موضوعياً لتقييم مدى أهمية النتائج المحصلة من الناحية العملية وليس الإحصائية فحسب.

نتائج اختبار فرضيات الدراسة

نتائج اختبار الفرضية الأولى

HO_1: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية ($\alpha \leq 0.05$) تبين التأثيرات السلوكية الناتجة عن الألعاب الالكترونية من وجهة نظر أولياء الأمور (اب – ام).

جدول (21): يوضح نتائج اختبار (T-TEST) لقياس الفروق بين متوسطات تقييم الآباء والأمهات للتأثيرات السلوكية للألعاب الإلكترونية

المتغير	النوع	العينة (N)	المتوسط	الانحراف المعياري	الدلالة (Sig.)	قيمة (t)	الفرق بين المتوسطات	حجم التأثير(Cohen, s d)	التفسير
أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية	اب	107	2.93	0.55	0.595	−0.532	−0.04165	−0.07	لا يوجد فرق ذي دلالة إحصائية بين وجهات نظر الآباء والأمهات، وحجم التأثير ضعيف جدًا
	ام	128	2.97	0.63					
	اب	107	3.32	0.78	0.628	−0.486	−0.05336	−0.064	

التأثيرات السلوكية الإيجابية	ام	128	3.38	0.89					لا يوجد فرق ذي دلالة إحصائية، وحجم التأثير ضعيف جدًا
التأثيرات السلوكية السلبية	اب	107	2.88	0.98	0.395	0.853	0.1124	0.112	لا يوجد فرق ذي دلالة إحصائية، وحجم التأثير ضعيف
	ام	128	2.77	1.02					
العلاقة بين مدة الاستخدام والتأثيرات السلوكية	اب	107	3.28	0.82	0.946	0.068	0.00764	0.009	لا يوجد فرق ذي دلالة إحصائية، وحجم التأثير ضعيف جدًا
	ام	128	3.27	0.88					
الأستبانة ككل	اب	107	3.10	0.42	0.897	0.13	0.00626	0.017	لا يوجد فرق ذي دلالة إحصائية، وحجم التأثير ضعيف جدًا
	ام								

يعرض الجدول نتائج مهمة حول اختبار الفرضـــية الأولى المتعلقة بالفروق بين وجهات نظر الآباء والأمهات حول التأثيرات الســلوكية للألعاب الإلكترونية على أطفال الصــفوف الأولى في مدينة العجيلات، حيث تشــير النتائج إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصـــائية عند مســتوى معنوية 0.05 في جميع المحاور المدروســة، ســجلت قيم الدلالة الإحصــائية (Sig.) مســتويات تراوحت بين 0.395–0.946، وجميعها أكبر من القيمة الحرجة 0.05، مما يؤدي إلى قبول الفرضــية الصــفرية والاســتنتاج بأن الآباء والأمهات يتفقون إلى حد كبير في تقييمهم للتأثيرات الســـلوكية المختلفة. كما تؤكد قيم حجم التأثير وفقاً لمعيار كوهين (Cohen's d) على ضـــعف الفروق بين المجموعتين، حيث تراوحت بين −0.07 و0.112، وجميعها أقل من الحد الأدنى للتأثير الصـــغير (0.20)، مما يشـــير إلى تجانس كبير في الآراء بغض النظر عن جنس ولي الأمر. تتفق هذه النتائج مع الطبيعة المشتركة للتربية في الأسر الليبية والخبرة المتشابهة للوالدين في ملاحظة ســـلوكيات أطفالهم، كما تعكس وحدة الإطار الثقافي والاجتماعي الذي يحكم تقييم

تأثيرات التكنولوجيا على الأطفال، إن هذا التوافق في الآراء يعزز من مصداقية النتائج ويقلل من تأثير التحيز المرتبط بجنس المجيب، مما يوفر أساساً متيناً لتعميم النتائج وتطوير استراتيجيات تدخل موحدة تأخذ في الاعتبار وجهات النظر المتفقة للوالدين في إدارة استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية.

نتائج اختبار الفرضية الثانية

HO_2: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية ($\alpha \geq 0.05$) في التأثيرات السلوكية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أولياء الأمور تُعزى لمتغير نوع التلميذ (ذكر/أنثى).

جدول (22): يوضح تحليل الفروق الإحصائية بين وجهات نظر الآباء والأمهات حول أنماط الاستخدام والتأثيرات السلوكية للألعاب الإلكترونية باستخدام اختبار (T-Test)

المتغير	النوع	العينة (N)	المتوسط	الانحراف المعياري	الدلالة (Sig.)	قيمة (t)	الفرق بين المتوسطات	حجم التأثير (Cohen's d)	التفسير
أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية	ذكر	108	2.89	0.57	0.15	−1.435	−0.1118	−0.188	تأثير صغير غير دال إحصائيًا
	أنثى	127	3.00	0.62					
التأثيرات السلوكية الإيجابية	ذكر	108	3.16	0.81	<0.001	−3.306	−0.3549	−0.433	تأثير متوسط دال إحصائيًا
	أنثى	127	3.52	0.83					
التأثيرات السلوكية السلبية	ذكر	108	3.10	0.96	<0.001	4.113	0.5239	0.538	تأثير متوسط إلى كبير دال إحصائيًا
	أنثى	127	2.58	0.99					

العلاقة بين مدة الاستخدام والتأثيرات السلوكية	ذكر	108	3.47	0.69	<0.001	3.301	0.3601	0.432	تأثير متوسط دال إحصائيًا
	أنثى	127	3.11	0.94					
الأستبانة ككل	ذكر	108	3.16	0.34	0.03	2.187	0.1043	0.286	تأثير صغير دال إحصائيًا
	أنثى	127	3.05	0.39					

تكشــف نتائج اختبار (T-test) في الجدول (22) عن وجود فروق جوهرية ذات دلالة إحصــائية بين الذكور والإناث في معظم أبعاد التأثيرات السلوكية للألعاب الإلكترونية، مما يؤدي إلى رفض الفرضية الصفرية الثانية جزئياً، فبينما لم تظهر فروق دالة إحصائياً في أنماط الاستخدام (Sig. = 0.15)، تبيّن وجود تباينات معنوية في التأثيرات الســلوكية الإيجابية لصــالح الإناث (M = 3.52 مقابل M = 3.16 للذكور، $p < 0.001$) بحجم تأثير متوســط ($d = -0.433$)، في حين سجل الذكور درجات أعلى في التأثيرات السلوكية السلبية (M = 3.10 مقابل M = 2.58 للإناث، $p < 0.001$) بحجم تأثير متوســط إلى كبير ($d = 0.538$)، كما أظهرت النتائج أن الذكور يُدركون علاقة أقوى بين مدة الاستخدام والتأثيرات السلوكية مقارنة بالإناث (M = 3.47 مقابل M = 3.11، $p < 0.001$)، بحجم تأثير متوســط ($d = 0.432$)، هذه النتائج تعكس اختلافات نوعية في إدراكات أولياء الأمور حول تأثير الألعاب الإلكترونية على أطفالهم وفقاً لجنس التلميذ، حيث يميل أولياء أمور الذكور إلى تسليط الضوء على الجوانب السلبية والمخاطر المحتملة، بينما يركز أولياء أمور الإناث على الفوائد والتأثيرات الإيجابية، مما يشــير إلى وجود تحيزات جندرية في التقييم قد تكون مرتبطة بالتوقعات الاجتماعية والثقافية الســائدة في المجتمع الليبي.

نتائج اختبار الفرضية الثالثة

HO_3: لا توجد فروق ذات دلالة إحصــائية عند مســتوى معنوية ($\alpha \geq 0.05$) في التأثيرات الســلوكية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أولياء الأمور تُعزى لمتغير المستوى التعليمي للوالدين.

للإجابة على هذه الفرضية استخدم الفروق في المتوسطات نظراً لتعدد المتغيرات المستقلة حيث استخدم اختبار (ONE WAY ANOVA).

جدول (23): يوضـح اختبار (ONE WAY ANOVA) لتوضـيح الفروق بين متوسـطات درجات في التأثيرات السـلوكية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أولياء الأمور تُعزى لمتغير المستوى التعليمي للوالدين.

البعد	المستوى التعليمي للوالدين	العدد N	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية	**اقل من الثانوي**	9	2.78	0.63
	ثانوية عامة	19	2.86	0.55
	دبلوم متوسط	90	2.87	0.65
	بكالوريوس	93	2.98	0.55
	دراسات عليا	24	3.26	0.51
	المجموع	235	2.95	0.60
التأثيرات السلوكية الإيجابية	**اقل من الثانوي**	9	2.92	0.81
	ثانوية عامة	19	3.36	0.97
	دبلوم متوسط	90	3.18	0.85
	بكالوريوس	93	3.53	0.79
	دراسات عليا	24	3.50	0.71
	المجموع	235	3.35	0.84
التأثيرات السلوكية السلبية	**اقل من الثانوي**	9	3.08	0.82
	ثانوية عامة	19	2.69	1.06
	دبلوم متوسط	90	3.13	1.03
	بكالوريوس	93	2.51	0.97
	دراسات عليا	24	2.88	0.72
	المجموع	235	2.82	1.01
العلاقة بين مدة الاستخدام والتأثيرات السلوكية	**اقل من الثانوي**	9	3.36	0.67
	ثانوية عامة	19	3.26	0.89
	دبلوم متوسط	90	3.47	0.81

	بكالوريوس	93	3.02	0.87
	دراسات عليا	24	3.54	0.72
	المجموع	235	3.28	0.85

تشـــير نتائج تحليل التباين الأحادي (ANOVA one way) في الجدول (23) إلى وجود تباينات ملحوظة في إدراكات أولياء الأمور للتأثيرات الســـلوكية للألعاب الإلكترونية عبر المســـتويات التعليمية المختلفة، مما يتطلب إجراء اختبارات المقارنات البعدية لتحديد الدلالة الإحصائية الدقيقة لهذه الفروق، يلاحظ من البيانات وجود نمط تصاعدي في أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية مع ارتفاع المستوى التعليمي، حيث سجلت مجموعة الدراسات العليا أعلى متوسط (M = 3.26) مقارنة بمجموعة أقل من الثانوي (M = 2.78)، بينما أظهرت التأثيرات السلوكية الإيجابية تفاوتاً واضـحاً حيث حقق حملة البكالوريوس والدراسات العليا متوسطات أعلى (M = 3.53, M = 3.50 على التوالي) مقارنة بالمســـتويات التعليمية الأدنى. وفي المقابل، تبيّن أن التأثيرات الســـلوكية الســـلبية تتراجع مع ارتفاع المســـتوى التعليمي، حيث ســـجل حملة البكالوريوس أدنى متوسط (M = 2.51) بينما حققت مجموعة الدبلوم المتوسط أعلى متوسط (M = 3.13)، كما أظهرت العلاقة بين مدة الاســـتخدام والتأثيرات الســـلوكية تبايناً غير منتظم عبر المســـتويات التعليمية، حيث ســـجلت مجموعة الدراســـات العليا أعلى إدراك لهذه العلاقة (M = 3.54) بينما حققت مجموعة البكالوريوس أدنى متوسـط (M = 3.02)، هذه النتائج تشـير إلى أن المسـتوى التعليمي للوالدين قد يؤثر فى قدرتهم على تمييز الجوانب الإيجابية والسـلبية للألعاب الإلكترونية، حيث يميل الوالدان ذوو التعليم العالي إلى تبني نظرة أكثر توازناً وتفهماً للتقنيات الحديثة، بينما قد يظهر الوالدان ذوو المستويات التعليمية الأدنى مخاوف أكبر تجاه التأثيرات السلبية المحتملة.

جدول (24): يوضـــح نتائج اختبار التباين الأحادي؛ لفحص دلالة الفروق الدلالة في ($\alpha \geq$ 0.05) في التأثيرات الســـلوكية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أولياء الأمور تُعزى لمتغير المستوى التعليمي للوالدين.

البعد	المجموعات	درجة الحرية (df)	متوسط المربعات (Mean Square)	قيمة F	الدلالة Sig	مستوى الدلالة	Eta-squared η^2	مستوى الأثر ايتا
أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية	بين المجموعات	4	0.840	2.415	0.050	غير دال	0.040	ضعيف
	داخل المجموعات	230	0.348					
التأثيرات السلوكية الإيجابية	بين المجموعات	4	1.971	2.902	0.023	دال	0.048	ضعيف إلى متوسط
	داخل المجموعات	230	0.679					
التأثيرات السلوكية السلبية	بين المجموعات	4	4.525	4.761	0.001	دال	0.076	متوسط
	داخل المجموعات	230	0.950					
العلاقة بين مدة الاستخدام والتأثيرات السلوكية	بين المجموعات	4	2.742	3.979	0.004	دال	0.065	متوسط
	داخل المجموعات	230	0.689					

تكشف نتائج اختبار التباين الأحادي عن رفض جزئي للفرضية الصفرية الثالثة، حيث أظهرت ثلاثة من أصل أربعة أبعاد فروقاً ذات دلالة إحصائية تُعزى لمتغير المستوى التعليمي للوالدين. فبينما لم تحقق أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية مستوى الدلالة المطلوب ($F = 2.415, p = 0.050$) بحجم أثر ضعيف ($\eta^2 = 0.040$)، أظهرت التأثيرات السلوكية الإيجابية فروقاً دالة إحصائياً ($F = 2.902, p = 0.023$) بحجم أثر ضعيف إلى متوسط ($\eta^2 = 0.048$)، وبشكل أكثر وضوحاً، سجلت التأثيرات السلوكية السلبية أعلى قيمة دلالة ($F = 4.761, p = 0.001$) بحجم أثر متوسط ($\eta^2 = 0.076$)، تليها العلاقة بين مدة الاستخدام والتأثيرات السلوكية ($F = 3.979, p = 0.004$) بحجم أثر متوسط أيضاً ($\eta^2 = 0.065$)، هذه النتائج تشير إلى أن المستوى التعليمي للوالدين يؤثر بشكل معنوي فى إدراكهم للتأثيرات السلوكية للألعاب الإلكترونية، خاصة فيما يتعلق بالجوانب السلبية والعلاقة بين مدة الاستخدام وتأثيراتها، مما يعكس تبايناً في الوعي والفهم النقدي للتقنيات الرقمية عبر المستويات التعليمية المختلفة، تؤكد هذه النتائج أهمية التعليم في تشكيل نظرة أولياء الأمور نحو الألعاب الإلكترونية، حيث يبدو أن الخلفية التعليمية

تلعب دوراً محورياً في تحديد مستوى الحذر أو التقبل لهذه التقنيات، مما يستدعي ضرورة تطوير برامج توعوية مختلفة تراعي المستويات التعليمية المتنوعة لأولياء الأمور.

نتائج اختبار الفرضية الرابعة

HO_4: لا توجد فروق ذات دلالة إحصـــائية عند مســـتوى معنوية ($\alpha \geq 0.05$) في التأثيرات الســـلوكية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أولياء الأمور تُعزى لمتغير متوسط الوقت الذي يقضيه التلميذ في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

للإجابة على هذه الفرضـية اسـتخدم الفروق في المتوسـطات نظراً لتعدد المتغيرات المسـتقلة حيث استخدم اختبار (ONE WAY ANOVA).

جدول (25): يوضح اختبار (ONE WAY ANOVA) لتوضيح الفروق بين متوسطات في التأثيرات الســـلوكية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أولياء الأمور تُعزى لمتغير متوســـط الوقت الذي يقضيه التلميذ في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

البعد	سنوات الخبرة	العدد N	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية	اقل من ساعة	78	2.68	0.55
	من ساعة الي ساعتين	109	3.07	0.62
	من ساعين الي 3 ساعات	36	3.08	0.45
	أكثر من 3 ساعات	12	3.25	0.39
	المجموع	235	2.95	0.60
التأثيرات السلوكية الإيجابية	اقل من ساعة	78	3.17	0.91
	من ساعة الي ساعتين	109	3.43	0.84
	من ساعين الي 3 ساعة	36	3.51	0.71
	أكثر من 3 ساعات	12	3.40	0.57
	المجموع	235	3.35	0.84
التأثيرات السلوكية السلبية	اقل من ساعة	78	2.73	1.12
	من ساعة الي ساعتين	109	2.81	0.97
	من ساعين الي 3 ساعات	36	3.06	0.88

	أكثر من 3 ساعات	12	2.80	0.89
	المجموع	235	2.82	1.01
العلاقة بين مدة الاستخدام والتأثيرات السلوكية	اقل من ساعة	78	3.27	0.95
	من ساعة الي ساعتين	109	3.18	0.87
	من ساعين الي 3 ساعات	36	3.44	0.56
	أكثر من 3 ساعات	12	3.64	0.60
	المجموع	235	3.28	0.85

تظهر النتائج الوصفية لاختبار التباين الأحادي وجود تباينات واضحة في إدراكات أولياء الأمور للتأثيرات السلوكية للألعاب الإلكترونية وفقاً لمتوسط الوقت الذي يقضيه التلاميذ في ممارسة هذه الألعاب، مما يشير إلى احتمالية رفض الفرضية الصفرية الرابعة، يلاحظ من البيانات وجود نمط تصاعدي واضح في أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية مع زيادة مدة الاستخدام، حيث ارتفع المتوسط الحسابي من 2.68 لدى مجموعة "أقل من ساعة" إلى 3.25 لدى مجموعة "أكثر من 3 ساعات"، مما يعكس إدراكاً متزايداً لشدة الاستخدام مع طول المدة. وبالنسبة للتأثيرات السلوكية الإيجابية، أظهرت المجموعات ذات الاستخدام المتوسط (من ساعتين إلى 3 ساعات) أعلى متوسط (M = 3.51)، تليها مجموعة من ساعة إلى ساعتين (M = 3.43)، بينما سجلت مجموعة الاستخدام الأقل أدنى متوسط (M = 3.17)، وفيما يتعلق بالتأثيرات السلوكية السلبية، تبيّن أن مجموعة الاستخدام المتوسط (من ساعتين إلى 3 ساعات) حققت أعلى متوسط (M = 3.06)، مما يشير إلى إدراك أولياء الأمور لتزايد المخاطر في هذه الفئة تحديداً، أما العلاقة بين مدة الاستخدام والتأثيرات السلوكية، فقد أظهرت نمطاً متدرجاً حيث ازداد الإدراك لقوة هذه العلاقة مع زيادة مدة الاستخدام، وصولاً إلى أعلى متوسط (M = 3.64) لدى مجموعة "أكثر من 3 ساعات"، هذه النتائج تشير إلى أن مدة استخدام الألعاب الإلكترونية تشكل عاملاً مؤثراً في تشكيل آراء أولياء الأمور، حيث يبدو أن الخبرة المباشرة مع سلوكيات أطفالهم خلال فترات الاستخدام المختلفة تؤثر في تقييمهم للتأثيرات الإيجابية والسلبية، مما يعكس علاقة معقدة بين كمية الاستخدام وطبيعة التأثيرات المدركة.

جدول (26): يوضـــح نتائج اختبار التباين الأحادي؛ لفحص دلالة الفروق الدلالة في ($\alpha \geq 0.05$) في التأثيرات الســـلوكية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أولياء الأمور تُعزى لمتغير متوسط الوقت الذي يقضيه التلميذ في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

البعد	المجموعات	درجة الحرية (df)	متوسط المربعات (Mean Square)	قيمة F	الدلالة Sig	مستوى الدلالة	Eta-squared η^2	مستوى الأثر ايتا
أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية	بين المجموعات	3	3.024	9.402	<0.001	دال	0.109	متوسط إلى قوي
	داخل المجموعات	231	0.322					
التأثيرات السلوكية الإيجابية	بين المجموعات	3	1.404	2.029	.111	غير دال	0.026	ضعيف
	داخل المجموعات	231	0.692					
التأثيرات السلوكية السلبية	بين المجموعات	3	0.885	0.874	.455	غير دال	0.011	ضعيف جدًا
	داخل المجموعات	231	1.013					
العلاقة بين مدة الاستخدام والتأثيرات السلوكية	بين المجموعات	3	1.132	1.575	.196	غير دال	0.020	ضعيف
	داخل المجموعات	231	0.719					

تكشـف نتائج اختبار التباين الأحادي عن رفض جزئي محدود للفرضـية الصـفرية الرابعة، حيث أظهر بُعد واحد فقط من أصل أربعة أبعاد فروقاً ذات دلالة إحصائية تُعزى لمتغير متوسط الوقت الذي يقضـــيه التلميذ في ممارســـة الألعاب الإلكترونية. فقد حقق بُعد "أنماط اســـتخدام الألعاب الإلكترونية" دلالة إحصائية قوية ($F = 9.402, p < 0.001$) بحجم أثر متوسط إلى قوي ($\eta^2 = 0.109$)، مما يشـير إلى أن أولياء الأمور يدركون بوضـوح الاختلافات في أنماط اسـتخدام أطفالهم للألعاب الإلكترونية بناءً على المدة الزمنية المخصـصـــة لهذا النشـاط، وفي المقابل لم تظهر الأبعاد الثلاثة الأخرى أي فروق دالة إحصائياً، حيث سجلت "التأثيرات السلوكية الإيجابية" قيمة ($F = 2.029, p = 0.111$) بحجم أثر ضـعيف ($\eta^2 = 0.026$)، بينما حققت "التأثيرات

السلوكية السلبية" أدنى قيمة دلالة ($F = 0.874, p = 0.455$) بحجم أثر ضعيف جداً ($\eta^2 = 0.011$)، وسجلت "العلاقة بين مدة الاستخدام والتأثيرات السلوكية" قيمة متوسطة ($F = 1.575, p = 0.196$) بحجم أثر ضعيف ($\eta^2 = 0.020$)، هذه النتائج تشير إلى أن مدة الاستخدام تؤثر بشكل واضح فى إدراك أولياء الأمور لأنماط استخدام أطفالهم للألعاب الإلكترونية، إلا أنها لا تؤثر بشكل معنوي فى تقييمهم للتأثيرات السلوكية الإيجابية أو السلبية، مما يعكس تعقيد العلاقة بين كمية الاستخدام وطبيعة التأثيرات المدركة، ويشير إلى أن العوامل الأخرى مثل نوع الألعاب وسياق الاستخدام قد تكون أكثر تأثيراً في تشكيل آراء أولياء الأمور حول التأثيرات السلوكية من مجرد المدة الزمنية للاستخدام.

جدول (27): يوضح نتائج اختبار المقارنات البعدية شيفيه (Scheffe) في التأثيرات السلوكية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أولياء الأمور تُعزى لمتغير متوسط الوقت الذي يقضيه التلميذ في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

المتغير	متوسط الوقت	متوسط الوقت	الفرق بين المتوسطات	الانحراف المعياري Std. Error	الدلالة (Sig.)	التفسير
أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية	أقل من ساعة	من ساعة إلى ساعتين	**-0.39005***	**0.08411**	**<0.001**	**من ساعة إلى ساعتين**
	أقل من ساعة	من ساعتين إلى 3 ساعات	**-0.40780***	**0.11427**	**0.006**	**من ساعتين إلى 3 ساعات**
	أقل من ساعة	أكثر من 3 ساعات	**-0.57724***	**0.17586**	**0.014**	**أكثر من 3 ساعات**
	أكثر من 3 ساعات	أقل من ساعة	**0.57724***	**0.17586**	**0.014**	**أكثر من 3 ساعات**
التأثيرات السلوكية الإيجابية	–	–	–	–	–	**لا فروق داله**

التأثيرات السلوكية السلبية	–	–	–	–	–	**لا فروق داله**
العلاقة بين مدة الاستخدام والتأثيرات السلوكية	–	–	–	–	–	**لا فروق داله**

تؤكد نتائج اختبار المقارنات البعدية شيفيه (Scheffe) الاستنتاجات المستخلصة من تحليل التباين الأحادي، حيث تظهر فروقاً دالة إحصائياً في بُعد "أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية" فقط، بينما تؤكد عدم وجود فروق معنوية في الأبعاد الثلاثة الأخرى، وتكشف المقارنات البعدية أن مجموعة "أقل من ساعة" تختلف بشكل دال إحصائياً عن جميع المجموعات الأخرى، حيث سجلت فروقاً سلبية معنوية مع مجموعة "من ساعة إلى ساعتين" ($-0.39005, 0.001 > p$)، ومجموعة "من ساعتين إلى 3 ساعات" ($-0.40780, 0.006 = p$)، ومجموعة "أكثر من 3 ساعات" ($-0.57724, 0.014 = p$)، هذه النتائج تشير إلى أن أولياء الأمور الذين يقضي أطفالهم أقل من ساعة في ممارسة الألعاب الإلكترونية يدركون أنماط استخدام مختلفة كماً وكيفاً مقارنة بالمجموعات الأخرى، حيث يزداد إدراكهم لشدة وتعقد أنماط الاستخدام بشكل تدريجي مع زيادة المدة الزمنية، وصولاً إلى أكبر فرق مع مجموعة "أكثر من 3 ساعات"، أما عدم وجود فروق دالة في التأثيرات السلوكية الإيجابية والسلبية والعلاقة بين مدة الاستخدام والتأثيرات السلوكية، فيعكس تجانساً نسبياً في إدراكات أولياء الأمور لهذه الجوانب عبر فئات الاستخدام المختلفة، مما يؤكد أن مدة الاستخدام وحدها ليست العامل الحاسم في تشكيل آراء أولياء الأمور حول التأثيرات السلوكية، وأن عوامل أخرى مثل محتوى الألعاب وسياق الاستخدام وخصائص الطفل الفردية قد تلعب دوراً أكثر أهمية في تحديد طبيعة هذه التأثيرات.

نتائج اختبار الفرضية الخامسة

HO_5: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية ($\alpha \leq 0.05$) في التأثيرات السلوكية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أولياء الأمور تُعزى لمتغير السنة الدراسية للتلميذ (الأول، الثاني، الثالث).

للإجابة على هذه الفرضية استخدم الفروق في المتوسطات نظراً لتعدد المتغيرات المستقلة حيث استخدم اختبار (ONE WAY ANOVA).

جدول (28): يوضح اختبار (ONE WAY ANOVA) لتوضيح الفروق بين متوسطات في التأثيرات السلوكية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أولياء الأمور تُعزى لمتغير السنة الدراسية للتلميذ (الأول، الثاني، الثالث).

البعد	سنوات الخبرة	العدد N	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية	**الصف الأول**	71	2.62	0.63
	الصف الثاني	84	3.19	0.55
	الصف الثالث	80	2.99	0.48
	المجموع	235	2.95	0.60
التأثيرات السلوكية الإيجابية	**الصف الأول**	71	2.88	0.97
	الصف الثاني	84	3.53	0.74
	الصف الثالث	80	3.60	0.61
	المجموع	235	3.35	0.84
التأثيرات السلوكية السلبية	**الصف الأول**	71	3.16	1.11
	الصف الثاني	84	2.65	0.96
	الصف الثالث	80	2.70	0.89
	المجموع	235	2.82	1.01
العلاقة بين مدة الاستخدام والتأثيرات السلوكية	**الصف الأول**	71	3.59	0.88
	الصف الثاني	84	3.00	0.86
	الصف الثالث	80	3.29	0.72
	المجموع	235	3.28	0.85

تكشف النتائج الوصفية لاختبار التباين الأحادي عن وجود تباينات واضحة ومنتظمة في إدراكات أولياء الأمور للتأثيرات السلوكية للألعاب الإلكترونية عبر المراحل الدراسية المختلفة، مما يشير بقوة إلى احتمالية رفض الفرضية الصفرية الخامسة، يظهر بُعد "أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية" نمطاً مثيراً للاهتمام، حيث سجل الصف الثاني أعلى متوسط (M = 3.19) مقارنة بالصف الأول (M = 2.62) والصف الثالث (M = 2.99)، مما يشير إلى إدراك أولياء الأمور لذروة في شدة الاستخدام خلال السنة الدراسية الثانية. وبشكل أكثر وضوحاً، تظهر التأثيرات السلوكية الإيجابية نمطاً تصاعدياً مستمراً عبر المراحل الدراسية، حيث ارتفع المتوسط من 2.88 في الصف الأول إلى 3.53 في الصف الثاني، ووصل إلى 3.60 في الصف الثالث، مما يعكس تزايد إدراك أولياء الأمور للفوائد التعليمية والتنموية للألعاب الإلكترونية مع نضج أطفالهم. وفي المقابل، تُظهر التأثيرات السلوكية السلبية نمطاً عكسياً، حيث انخفض المتوسط من 3.16 في الصف الأول إلى 2.65 في الصف الثاني و2.70 في الصف الثالث، مما يشير إلى تراجع المخاوف السلبية مع تقدم العمر والنضج. كما تُظهر العلاقة بين مدة الاستخدام والتأثيرات السلوكية نمطاً متموجاً، حيث سجل الصف الأول أعلى متوسط (M = 3.59)، انخفض في الصف الثاني (M = 3.00)، ثم ارتفع جزئياً في الصف الثالث (M = 3.29)، هذه الأنماط المتباينة تشير إلى أن المرحلة الدراسية للتلميذ تؤثر بشكل معقد على تصورات أولياء الأمور، حيث يبدو أن النضج التدريجي للطفل يؤثر على قدرة الوالدين على تمييز الفوائد التعليمية مقابل المخاطر السلوكية، مما يعكس تطور الفهم الوالدي لدور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل عبر المراحل التعليمية المبكرة.

جدول (29): يوضح نتائج اختبار التباين الأحادي؛ لفحص دلالة الفروق الدلالة في ($\alpha \leq$ 0.05) في التأثيرات السلوكية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أولياء الأمور تُعزى لمتغير السنة الدراسية للتلميذ (الأول، الثاني، الثالث).

البعد	المجموعات	درجة الحرية (df)	متوسط المربعات (Mean Square)	قيمة F	الدلالة Sig	مستوى الدلالة	Eta-squared η^2	مستوى الأثر ايتا
أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية	بين المجموعات	2	6.268	20.532	<0.001	دال	0.150	متوسط إلى قوي
	داخل المجموعات	232	0.305					
التأثيرات السلوكية الإيجابية	بين المجموعات	2	11.750	19.393	<0.001	دال	0.143	متوسط إلى قوي
	داخل المجموعات	232	0.606					
التأثيرات السلوكية السلبية	بين المجموعات	2	5.864	6.047	.003	دال	0.050	ضعيف إلى متوسط
	داخل المجموعات	232	0.970					
العلاقة بين مدة الاستخدام والتأثيرات السلوكية	بين المجموعات	2	6.617	9.826	<0.001	دال	0.078	متوسط
	داخل المجموعات	232	0.673					

تكشف نتائج اختبار التباين الأحادي عن رفض كامل للفرضية الصفرية الخامسة، حيث أظهرت جميع الأبعاد الأربعة فروقاً ذات دلالة إحصائية قوية تُعزى لمتغير السنة الدراسية للتلميذ، مما يجعل هذا المتغير الأكثر تأثيراً بين جميع المتغيرات المدروسة، حيث سجل بُعد "أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية" أعلى قيمة دلالة ($F = 20.532,\ p < 0.001$) بحجم أثر متوسط إلى قوي ($\eta^2 = 0.150$)، تلاه بُعد "التأثيرات السلوكية الإيجابية" بقيمة مماثلة تقريباً ($F = 19.393,\ p < 0.001$) وحجم أثر متوسط إلى قوي أيضاً ($\eta^2 = 0.143$)، مما يؤكد التأثير القوي للمرحلة الدراسية على هذين الجانبين، كما حقق بُعد "العلاقة بين مدة الاستخدام والتأثيرات السلوكية" دلالة إحصائية عالية ($F = 9.826,\ p < 0.001$) بحجم أثر متوسط ($\eta^2 = 0.078$)، بينما سجل بُعد "التأثيرات السلوكية السلبية" أقل قيمة دلالة رغم كونها معنوية ($F = 6.047,\ p = 0.003$) بحجم أثر ضعيف إلى متوسط ($\eta^2 = 0.050$)، هذه النتائج تشير إلى أن المرحلة الدراسية للتلميذ تمثل عاملاً محورياً في تشكيل تصورات أولياء الأمور حول الألعاب

الإلكترونية، حيث تعكس التغيرات النمائية والمعرفية للطفل عبر السنوات الدراسية المبكرة تأثيراً مباشراً على كيفية إدراك الوالدين لأنماط الاستخدام وتأثيراتها. تؤكد هذه النتائج أهمية مراعاة المرحلة العمرية والدراسية عند تطوير إرشادات وتوجيهات لأولياء الأمور حول الاستخدام المناسب للألعاب الإلكترونية، كما تسلط الضوء على ضرورة تكييف استراتيجيات التوعية والتدخل وفقاً للخصائص النمائية المميزة لكل مرحلة دراسية، مما يعزز من فعالية البرامج الإرشادية والتربوية في هذا المجال.

جدول (30): يوضح نتائج اختبار المقارنات البعدية شيفيه (Scheffe) في التأثيرات السلوكية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أولياء الأمور تُعزى لمتغير السنة الدراسية للتلميذ (الأول، الثاني، الثالث).

المتغير	السنة الدراسية (I)	السنة الدراسية (J)	الفرق بين المتوسطات (I−J)	الانحراف المعياري	الدلالة (Sig.)	التفسير
أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية	الصف الأول	الصف الثاني	−0.56529*	0.08908	<0.001	الصف الثاني
	الصف الأول	الصف الثالث	−0.37395*	0.09009	<0.001	الصف الثالث
	الصف الثاني	الصف الأول	0.56529*	0.08908	<0.001	الصف الثاني
	الصف الثالث	الصف الأول	0.37395*	0.09009	<0.001	الصف الثالث
التأثيرات السلوكية الإيجابية	الصف الأول	الصف الثاني	−0.65084*	0.12549	<0.001	الصف الثاني
	الصف الأول	الصف الثالث	−0.72215*	0.12691	<0.001	الصف الثالث

	الصف الثاني	الصف الأول	0.65084*	0.12549	<0.001	الصف الثاني
	الصف الثالث	الصف الأول	0.72215*	0.12691	<0.001	الصف الثالث
التأثيرات السلوكية السلبية	الصف الأول	الصف الثاني	0.50629*	0.15876	0.007	الصف الأول
	الصف الأول	الصف الثالث	0.46236*	0.16056	0.017	الصف الأول
	الصف الثاني	الصف الأول	-0.50629*	0.15876	0.007	الصف الثاني
	الصف الثالث	الصف الأول	-0.46236*	0.16056	0.017	الصف الثالث
العلاقة بين مدة الاستخدام والتأثيرات السلوكية	الصف الأول	الصف الثاني	0.58592*	0.13229	<0.001	الصف الأول
	الصف الثاني	الصف الأول	-0.58592*	0.13229	<0.001	الصف الثاني

تؤكد نتائج اختبار المقارنات البعدية شـــيفيه (Scheffe) الطبيعة المعقدة والمتنوعة للفروق بين المراحل الدراســـية المختلفة، حيث تكشـــف عن أنماط تفاعل مميزة لكل بُعد من أبعاد التأثيرات السلوكية للألعاب الإلكترونية، في بُعد "أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية"، تظهر الفروق الأكثر وضوحاً بين الصف الأول والثاني (−0.56529, $p < 0.001$)، تليها الفروق بين الصف الأول والثالث (−0.37395, $p < 0.001$)، مما يشـــير إلى أن أولياء أمور تلاميذ الصـــف الأول يدركون أنماط استخدام أقل شدة مقارنة بالصفين الآخرين، وبالنسبة للتأثيرات السلوكية الإيجابية، تبرز فروق متدرجة ومنتظمة حيث يختلف الصـــف الأول عن الثاني (−0.65084, $p <$

0.001) وعن الثالث (−0.72215, 0.001 > p) بشكل دال، مما يعكس تزايداً مستمراً في إدراك الفوائد الإيجابية مع تقدم المرحلة الدراسية، وفي المقابل تُظهر التأثيرات السلوكية السلبية نمطاً عكسياً، حيث يسجل الصف الأول فروقاً إيجابية دالة مع الصف الثاني (0.50629, p 0.007 =) والثالث (0.46236, 0.017 = p)، مما يؤكد أن أولياء أمور تلاميذ الصف الأول أكثر قلقاً بشأن التأثيرات السلبية، أما العلاقة بين مدة الاستخدام والتأثيرات السلوكية، فتُظهر فرقاً دالاً فقط بين الصف الأول والثاني (0.58592, 0.001 > p)، مما يشير إلى أن أولياء أمور تلاميذ الصف الأول يدركون علاقة أقوى بين مدة الاستخدام وتأثيراتها السلوكية، هذه الأنماط المتباينة تعكس تطور تصورات أولياء الأمور عبر المراحل الدراسية، حيث يبدو أن القلق الأولي حول المخاطر في الصف الأول يتحول تدريجياً إلى تقدير أكبر للفوائد التعليمية والتنموية في الصفين الثاني والثالث، مما يشير إلى تأثير النضج المعرفي والاجتماعي للطفل على تقييم الوالدين لدور الألعاب الإلكترونية في حياة أطفالهم.

النتائج الرئيسية للدراسة

1- أظهرت الدراسة توازناً عاماً في أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية (متوسط مرجح 2.95) مع تباين فردي واضح، ويركز أولياء الأمور على الإشراف على المحتوى واستخدام الألعاب التعليمية، بينما يرفضون اللعب أثناء الوجبات ويلاحظون قلة استخدام الأجهزة المتعددة.

2- أظهرت الدراسة أن أولياء الأمور يعترفون بوضوح بالتأثيرات الإيجابية (متوسط مرجح 3.35)، خاصة في تطوير المهارات التكنولوجية والتعلم الذاتي والقدرات المعرفية كحل المشكلات وتنظيم الأفكار، وسجلت المهارات الإدارية والاجتماعية متوسطات أقل.

3- رغم إدراك أولياء الأمور للتأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية إلا أن القلق العام بقي متوسطاً (متوسط مرجح 2.82)، وماتن أبرز المخاوف: التوتر عند منع اللعب، والعصبية مع الأشقاء، وتراجع الأنشطة الاجتماعية، وسجلت التأثيرات الجسدية والسلوكيات العدوانية درجات أقل.

4- أظهرت الدراسة أن أولياء الأمور يدركون بوضوح العلاقة الطردية بين مدة اللعب والتأثيرات السلبية (متوسط مرجح 3.28)، ويلاحظون تحسن النظام اليومي والمشاركة العائلية والمزاج والأداء الأكاديمي عند تقليل وقت اللعب.

5- أظهرت الدراســـة عدم وجود فروق دالة بين آراء الآباء والأمهات، لكن جنس الطفل مؤثر: أولياء أمور الإناث يرون تأثيرات إيجابية أكبر، بينما أولياء أمور الذكور يلاحظون تأثيرات سلبية أكثر.

6- أظهرت الدراســـة أن الوالدان ذوا التعليم العالي يدركون فوائد أكبر ومخاوف أقل، والســـنة الدراسية الأكثر تأثيراً: أنماط الاستخدام تبلغ ذروتها في الصف الثاني، وإدراك الفوائد يزداد مع تقدم المرحلة، بينما يقل القلق من التأثيرات السلبية.

7- أظهرت الدراسة أن متوسط وقت اللعب يؤثر فقط فى أنماط الاستخدام دون التأثير فى إدراك الفوائد أو المخاوف، مما يشير لأهمية العوامل النوعية كالمحتوى وخصائص الطفل أكثر من الكمية الزمنية.

مناقشة النتائج:

1- بناءً على النتيجة التي تُظهر توازناً عاماً في أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الصـــفوف الأولية من وجهة نظر أولياء الأمور بمدينة العجيلات، مع وجود تباين فردي، وتركيز الأهل على الإشـراف على المحتوى والألعاب التعليمية ورفض اللعب أثناء الوجبات، يمكن تفسير هذا من خلال عدة نظريات، نظرية الاستخدامات والإشباعات تُساعد في فهم التباين الفردي؛ فالأطفال المختلفون قد يســعون إلى إشــباعات مختلفة من الألعاب (ترفيه، تعلم، تواصل)، مما يؤدي إلى أنماط استخدام متفاوتة، حتى وإن كان المتوسط يميل للتوازن العام، أما تركيز أولياء الأمور على الإشراف واختيار الألعاب التعليمية ووضع قيود مثل منع اللعب أثناء الوجبات، فيمكن تفسيره من منظور النظريات السلوكية ونظرية التعلم الاجتماعي ونظريات التأثير الإعلامي؛ حيث يدرك الأهل (ربما متأثرين بتصـــورات عن التأثيرات الإعلامية) أهمية توجيه سلوك أطفالهم (السلوكية)، ويعملون كنماذج وسلطة تضع القواعد وتشـــجع الســـلوكيات المرغوبة (مثل اســـتخدام الألعاب التعليمية التي تُعدّ إيجابية)، وتُقيّد الســـلوكيات غير المرغوبة (مثل اللعب أثناء الوجبات)، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج العديد من الدراسات السابقة التي أشارت إلى الاستخدام المفرط وظهور تأثيرات سلوكية سلبية واضحة، مثل دراسات الشربيني وإبراهيم (2024) والعمراوي وتمرابط (2021) اللتين ركزتا على فترة الحظر وزيادة الاستخدام السلبي، وكذلك دراسة جناد (2021) التي تناولت ظاهرة الإدمان وتأثيرها السلبي، كما تتفق النتيجة مع الدراسات التي تؤكد على أهمية دور الأسرة

في الإشراف والتوجيه، مثل توصيات دراسات أنور (2024) والقريني (2023) وعبد النبي (2021) والحربات (2017) والعديد من الدراسات الأجنبية مثل Hursen وآخرون (2023) وRehim وآخرون (2023) التي شددت على ضرورة توعية الأهل، وتتفق أيضًا مع الدراسات التي أشارت إلى الجوانب الإيجابية للألعاب التعليمية ودور الأهل في التركيز عليها، مثل دراسة العليان (2024) ودراسة Khasaneh (2024)، ووجود التباين الفردي في الاستخدام يتفق أيضاً مع الدراسات التي تشير إلى أن التأثيرات تختلف باختلاف مدة الاستخدام ونوع المحتوى مثل Weis & Cerankosky (2010)، مما يعني أن "التوازن العام" لا ينفي وجود أفراد ضمن العينة يواجهون مشاكل بسبب الاستخدام المفرط أو غير الموجه، وهو ما يتطلب المزيد من التحقق، في حين تختلف عن دراسة Hursen وآخرون (2023) التي وجدت أن غالبية الطلاب يقضون وقتاً طويلاً نسبياً في اللعب (>3 ساعات)، ويمكن ترجيح سبب هذا الاختلاف إلى أن نتيجة الدراسة الحالية تعتمد على وجهة نظر أولياء الأمور في فئة عمرية محددة وصغيرة (الصفوف الأولية)، وفي سياق جغرافي معين (مدينة العجيلات)، حيث قد يكون الوعي الأبوي والرقابة أكثر صرامة أو أن عادات اللعب مختلفة مقارنة بعينات أو سياقات أخرى.

2- يُفسر اعتراف أولياء الأمور بوضوح بالتأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية على المهارات التكنولوجية والمعرفية، مع متوسطات أقل للمهارات الإدارية والاجتماعية، من خلال عدة نظريات، نظرية الاستخدامات والإشباعات تشير إلى أن الأطفال يختارون الألعاب التي تلبي حاجاتهم، وقد يكون اكتساب مهارات حل المشكلات والتفكير المعرفي من الإشباعات التي توفرها بعض الألعاب، مما يلاحظه الأهل، نظرية التعلم الاجتماعي تدعم هذا أيضاً حيث يتعلم الأطفال مهارات جديدة من خلال مراقبة وتطبيق استراتيجيات اللعب، النظريات السلوكية تفسر اكتساب هذه المهارات من خلال التعزيز الإيجابي عند النجاح في تحديات اللعبة، كما أن بعض نظريات التأثير الإعلامي لا تقتصر على السلبيات، بل تقر بإمكانية وجود تأثيرات إيجابية مثل تطوير القدرات الذهنية، تتفق هذه النتيجة جزئياً مع دراسات تشير إلى جوانب إيجابية محتملة للألعاب، مثل دراسة العليان (2024) التي ذكرت التأثير الإيجابي للألعاب التعليمية، ودراسة أبو عرجة وخليل (2020) التي أفادت بأن الأطفال يرون أن الألعاب تعزز قدراتهم الذهنية، ودراسة Khasaneh (2024) التي وجدت أن الألعاب التعليمية تنمي التفكير الإنتاجي، وهذا يؤكد على أن التأثيرات ليست أحادية الجانب،

وأن منظور أولياء الأمور في سياق محدد يمكن أن يسلط الضوء على الجوانب الإيجابية التي قد تغفلها دراسات أخرى تركز فقط على المخاطر، ومن جانب آخر تتناقض هذه النتيجة بشكل كبير مع تركيز العديد من الدراسات السابقة التي أبرزت الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية، خاصة على السلوكيات العدوانية (مثل أنور، 2024؛ القريني، 2023)، أو العزلة والانطواء والتدهور الأكاديمي (مثل الشربيني وإبراهيم، 2024؛ جناد، 2021؛ السويلمي، 2014؛ عليوات، 2018؛ Weis & Cerankosky, 2010)، يمكن ترجيح سبب هذا الاختلاف إلى أن النتيجة المُقدمة تعتمد على إدراك أولياء الأمور لتلاميذ الصفوف الأولية في سياق محلي معين، ربما يميلون إلى ملاحظة التطورات الإيجابية الظاهرة (مثل استخدام الجهاز ببراعة أو حل لغز بسيط) أكثر من ملاحظة التدهور في مهارات اجتماعية قد تكون أقل بروزاً في هذه المرحلة العمرية المبكرة، أو أن نوعية الألعاب المنتشرة في هذا السياق تتضمن محتوى تعليمياً أو معرفياً أكثر من ألعاب أخرى.

3- تفسيرًا للنتيجة التي تشير إلى أن أولياء الأمور في العجيلات–ليبيا، على الرغم من إدراكهم للتأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية، عبروا عن قلق متوسط إجمالاً، مع تركيز أكبر على التوتر عند منع اللعب وتراجع الأنشطة الاجتماعية بدلاً من العدوانية الجسدية أو السلوكيات العدوانية بشكل عام، يمكن ربط ذلك بعدة نظريات ودراسات سابقة. تشير نظرية الاستخدامات والإشباعات (Uses and Gratifications) إلى أن الأطفال يستخدمون الألعاب لسد احتياجات معينة مثل الترفيه أو الهروب من الواقع، وحرمانهم من هذا المصدر للإشباع يمكن أن يؤدي إلى التوتر والعصبية، كما لوحظ في النتيجة، وهذا يتفق مع تفسير سلوكي بحت حيث أن إيقاف مصدر تعزيز (اللعب) يؤدي إلى سلوكيات غير مرغوبة (التوتر)، أما تراجع الأنشطة الاجتماعية، فيمكن تفسيره من خلال نظرية التأثير الإعلامي الأوسع ونظريات السلوك؛ حيث أن الوقت المخصص للألعاب يزاحم الأنشطة الأخرى (Behavioral Theories)، مما يؤدي إلى العزلة وضعف التفاعل الاجتماعي، وهذا يتوافق مع ما ذكرته دراسات مثل الشربيني وإبراهيم (2024)، العمراوي وتمرابط (2021)، والسويلمي (2014) التي أشارت إلى العزلة كأحد الآثار السلبية. في المقابل، بينما تتنبأ نظرية التعلم الاجتماعي (ألبرت باندورا) بأن التعرض للمحتوى العنيف في الألعاب يمكن أن يؤدي إلى تعلم السلوك العدواني وتقليده، فإن كون القلق بشأن السلوكيات العدوانية والجسدية أقل بروزاً في هذه النتيجة مقارنةً بالتوتر والعزلة قد يعكس عدة عوامل؛ فقد يكون الأطفال في هذه العينة

العمرية (الصـف الأول الابتدائي) أو في هذا السـياق الجغرافي المحدد لا يتعرضـون بالقدر الكافي للألعاب العنيفة التي تثير القلق العدواني، أو أن أولياء الأمور يلاحظون السـلوكيات الانطوائية والانسـحابية والتوتر بشـكل مباشـر وأكثر تكراراً في سـياق المنزل من السـلوكيات العدوانية الظاهرة، تتفق هذه النتيجة جزئياً مع دراسـات مثل العليان (2024) التي أشـارت إلى القلق والعزلة، وتختلف في درجة التركيز على العدوانية مقارنة بدراسـات مثل أنور (2024) والقريني (2023) اللتين أبرزتا التأثير المرتفع للألعاب على السـلوك العدواني من وجهة نظر الأمهات، وقد يعود سبب هذا الاختلاف على الأرجح إلى تباين السياقات البحثية كالفئة العمرية المسـتهدفة والمكان الجغرافي ونوعية الألعاب التي يفضـلها الأطفال في هذه العينة تحديداً، مما يؤثر على أنواع التأثيرات السلوكية التي يلاحظها الأهل في المقام الأول.

4- تكشـف النتيجة التي أظهرت إدراك أولياء الأمور الواضـح للعلاقة الطردية بين مدة اسـتخدام الألعاب الإلكترونية والتأثيرات السلبية، وملاحظتهم لتحسن النظام اليومي والمشاركة العائلية والمزاج والأداء الأكاديمي عند تقليل وقت اللعب، عن الدور المحوري لـ "إزاحة الوقت" (Time Displacement) كنتيجة أسـاسـية للاسـتخدام المفرط، وهو ما يمكن تفسـيره بشـكل مباشر عبر النظريات السلوكية (Behavioral Theories) التي ترى أن تخصيص وقت طويل لنشاط واحد (اللعب) يزاحم الأنشطة الأخرى الضرورية للنمو المتوازن والمهام اليومية كالتعلم والتفاعل الأسـري، ودعمًا لذلك، تشـير نظرية التأثير الإعلامي (Media Effects Theories) إلى أن الاستخدام المفرط لوسائل الإعلام له عواقب سلبية على جوانب الحياة المختلفة، فيما توضـح نظرية الاسـتخدامات والإشـباعات (Uses and Gratifications) أن سـعي الأطفال لإشـباع حاجاتهم من اللعب قد يدفعهم لتخصـيص وقت كبير على حسـاب التزامهم بالروتين اليومي أو تفاعلهم مع الأسـرة بحثًا عن إشـباعات أكثر فورية من اللعب. تتسـق هذه النتيجة بشكل كبير مع نتائج العديد من الدراسات التي ركزت على الآثار المباشرة لاستخدام الألعاب على حساب الأنشطة الأخرى الضرورية؛ فدراسة Weis & Cerankosky (2010) الأجنبية قدمت دليلاً تجريبياً على أن ملكية واسـتخدام ألعاب الفيديو يؤدي لقضـاء وقت أقل في الأنشـطة الأكاديمية، ودراسـة Rehim وآخرون (2023) توصـلت إلى أن الاسـتخدام المفرط يؤثر سـلباً على التحصـيل، كما ربطت دراسـات عربية مثل (الشـربيني وإبراهيم، 2024) و(العمراوي وتمرابط، 2021) زيادة اللعب خلال الأزمات بتراجع التفاعل الاجتماعي والميل للعزلة، وهو ما يتماشـى مع ملاحظات أولياء الأمور في هذه النتيجة، في المقابل قد تبدو

هذه النتيجة أقل تركيزاً على السلوكيات العدوانية مقارنةً بدراسات مثل (أنور، 2024) و(القريني، 2023) اللتين أبرزتا هذا الجانب من وجهة نظر الأمهات متأثرة بمحتوى الألعاب العنيف، وسبب هذا الاختلاف قد يعود إلى أن أولياء الأمور في العينة المستهدفة بمدينة العجيلات يلاحظون آثار إزاحة الوقت على النظام اليومي والتفاعل الأسرى والمزاج بشكل أكثر وضوحاً وتكراراً في هذه الفئة العمرية المبكرة (الصف الأول الابتدائي) مقارنةً بالمظاهر العدوانية الصريحة، أو أن نوعية الألعاب المستخدمة أقل عنفاً، مما يجعل آثار الإزاحة (Displacement Effects) أكثر بروزاً في ملاحظاتهم المباشرة من آثار التعلم الاجتماعي للسلوك العنيف (Social Learning of Aggressive Behavior).

5- تفسيرًا للنتيجة التي تشير إلى عدم وجود فروق دالة بين آراء الآباء والأمهات في مدينة العجيلات–ليبيا حول تأثيرات الألعاب الإلكترونية، ولكن وجود فروق دالة تعزى لجنس الطفل حيث يرى أولياء أمور الإناث تأثيرات إيجابية أكبر بينما يلاحظ أولياء أمور الذكور تأثيرات سلبية أكثر، يمكن ربط ذلك بتفاعل بين سلوكيات الأطفال المتباينة حسب الجنس وأنواع الألعاب التي يميلون إليها، كما تفسرها نظرية التعلم الاجتماعي (Social Learning Theory) والنظريات السلوكية (Behavioral Theories)، قد يميل الأولاد بشكل عام متأثرين بالمعايير الاجتماعية والتسويق، إلى ألعاب تتضمن محتوى عنيفاً أو تنافسياً يتطلب ردود أفعال سريعة وقد يؤدي إلى الإثارة والعصبية، مما يعزز ملاحظة أولياء الأمور للتأثيرات السلبية كزيادة التوتر أو السلوك العدواني (وفقاً لباندورا، التعرض للنماذج العدوانية يمكن أن يعزز السلوك المماثل)، في المقابل قد تميل الفتيات إلى ألعاب أقل عنفاً أو أكثر تركيزاً على حل الألغاز أو التفاعل الاجتماعي داخل اللعبة (وفقاً لنظرية الاستخدامات والإشباعات، يختلف الأفراد في دوافع استخدام الإعلام والإشباعات التي يسعون إليها)، مما قد يؤدي إلى ملاحظة أولياء الأمور لتأثيرات أقل سلبية أو حتى بعض التأثيرات الإيجابية المتعلقة بالتعلم أو الهدوء النسبي مقارنة بالذكور. أما عدم وجود فرق بين آراء الآباء والأمهات فقد يشير إلى أن التأثيرات السلوكية التي يلاحظونها تتعلق بمظاهر عامة في سلوك الطفل اليومي يمكن لأي من الوالدين ملاحظتها بنفس الدرجة. تتوافق هذه النتيجة جزئياً مع دراسة (قدي، 2018) التي وجدت أن الذكور أكثر إدماناً على الألعاب من الإناث، مما يمكن أن يفسر ملاحظة أولياء أمور الذكور لتأثيرات سلبية أكثر، كما تتفق مع دراسة (القريني، 2023) التي وجدت أن الأولاد كانوا أكثر عدوانية من الإناث من وجهة نظر الأمهات، ومع ذلك تتعارض هذه

النتيجة تحديداً مع دراســـة (أبو عرجة وخليل، 2020) التي توصـــلت إلى أن الفروق في التأثيرات السـلبية كانت "لصـالح الإناث مقارنة بالذكور"، معللين ذلك بميل الفتيات للعب في المنزل مما يؤدي لعزلتهن، وقد يعود ســبب هذا الاختلاف المباشــر على الأرجح إلى تباين الفئة العمرية المسـتهدفة (دراسـة أبو عرجة وخليل تناولت 9–11 عاماً بينما الدراسـة الحالية الصـــفوف الأولى)؛ فقد تختلف طبيعة التأثيرات الســـلبية البارزة (عزلة في عمر أكبر، توتر وعصـــبية في عمر أصـــغر) وكيفية ملاحظتها من قبل الأهل حســـب مرحلة نمو الطفل، بالإضـــافة إلى الاختلافات في الســـياق الجغرافي والثقافي وأنواع الألعاب الشـــائعة في كل منطقة.

6- في ضـوء نظرية الاسـتخدامات والإشـباعات، يمكن تفسـير إدراك الوالدين ذوي التعليم العالي لفوائد أكبر ومخاوف أقل بأنهم ربما يمتلكون وعياً أكبر بأنواع الألعاب الإلكترونية المختلفة وقدرتها على تقديم إشـــباعات معرفية أو تعليمية محددة (مثل تنمية المهارات الذهنية أو اللغوية)، مما يدفعهم لاختيار الألعاب التي يرونها مفيدة بشـــكل اســـتباقي (الاســـتخدامات والإشـباعات)، قد يكون لديهم أيضـاً معرفة أفضـل بكيفية إدارة اسـتخدام الأجهزة والتفاعل مع المحتوى الرقمي بأمان، مما يقلل من قلقهم بشـــأن المخاطر المحتملة، وهو ما يرتبط بشـــكل غير مباشـــر بنظريات التأثير الإعلامي من حيث القدرة على التعامل مع المحتوى. أما ذروة أنماط الاســـتخدام في الصـــف الثاني، وتزايد إدراك الفوائد وقلة القلق مع تقدم المرحلة، فقد تفســـر جزئياً بالنظريات الســـلوكية ونظريات التأثير الإعلامي؛ ففي الصـــف الثاني قد يكون الأطفال في مرحلة عمرية يكون فيها عامل المكافأة في الألعاب جذاباً بشكل خاص (النظرية السـلوكية)، ومع تقدمهم في المرحلة الابتدائية، قد يطور الأطفال مهارات أفضـل في التنظيم الذاتي، وقد يتعرضـــون لأنواع مختلفة من الألعاب تتضـــمن تحديات أكثر تعقيداً تتطلب مهارات يدركها الأهل كفوائد (الاسـتخدامات والإشـباعات)، أو قد يتكيف الأهل مع الظاهرة ويصـــبحون أقل قلقاً مع مرور الوقت (تأثيرات الوســـائط – تكيف الجمهور)، وبمقارنة هذه النتيجة مع الدراسـات السـابقة، نجد أنها تتعارض إلى حد كبير مع التوجه العام في الأدبيات السابقة التي تميل إلى التركيز على المخاوف والتأثيرات السلبية وتوصـي بزيادة الوعي والقلق لدى الأســـر بدلاً من تراجعه، على ســـبيل المثال دراســـات مثل (القريني، 2023)، و(عبد النبي، 2021)، و(الديب، 2022)، و(الســـويلمي، 2014)، و(Weis & Cerankosky, 2010)، و(Rehim *et al*., 2023) جميعها تسـلط الضـوء على وجود تأثيرات سـلبية (مثل

العدوانية، العزلة، الانطواء، التأثير الأكاديمي السلبي) وتؤكد على ضرورة زيادة وعي الأهل وقلقهم بشأن مخاطر الاستخدام، لا سيما الاستخدام المفرط، وتوصي بضرورة المراقبة والتنظيم والتدخل، مما يتناقض مع فكرة تراجع القلق لدى الأهل مع تقدم المرحلة العمرية، ومن ناحية أخرى بعض الدراسات أشارت إلى جوانب إيجابية محتملة عند استخدام الألعاب بشكل صحيح مثل دراسة (Khasaneh, 2024) حول الألعاب التعليمية أو دراسة Musick وآخرون (2021) حول اللعب المشترك، وهذه تتوافق مع الجزء الذي يشير إلى إدراك الفوائد، لكنها لا تتناول تراجع القلق من التأثيرات السلبية كاتجاه عام مع تقدم العمر في المرحلة الابتدائية.

7- في ضوء النظريات المفسرة، يمكن تفسير نتيجة أن متوسط وقت اللعب يؤثر فى أنماط الاستخدام دون التأثير على إدراك الفوائد أو المخاوف بأن النظريات السلوكية قد تساعد في فهم كيف يؤثر قضاء الوقت في اللعب على ترسيخ أنماط معينة من السلوكيات المرتبطة بالاستخدام (النظريات السلوكية)، مثل التحول بين الألعاب أو تطوير عادات لعب محددة، لأن التكرار يعزز هذه الأنماط. في المقابل، قد لا يكون مجرد الكم الزمني كافياً لتشكيل إدراك الوالدين للفوائد أو المخاوف بشكل مباشر مقارنة بعوامل أخرى، نظرية (الاستخدامات والإشباعات) تشير إلى أن المستخدمين يختارون الوسائل الإعلامية بناءً على ما يشبع احتياجاتهم؛ وبالتالي، فإن إدراك الفوائد قد يكون مرتبطاً بنوع الإشباع الذي توفره اللعبة (مثل التعلم، الترفيه، التفاعل الاجتماعي) أكثر من مجرد مدة اللعب. أما إدراك المخاوف، فقد يكون متأثراً بشكل أكبر بمحتوى اللعبة تحديداً (نظرية التأثير الإعلامي)، وخاصة نظرية التعلم الاجتماعي، فيما يتعلق بالمحتوى العنيف أو السلوكيات التي يقلدها الطفل) أو خصائص الطفل الفردية، وليس بالضرورة بكمية الوقت، وهذا يعني أن الآباء قد يلاحظون سلوكيات أو نتائج معينة مرتبطة بمحتوى اللعبة (عدوانية من ألعاب قتالية) أو غياب سلوكيات أخرى (عزلة بسبب قلة التفاعل الاجتماعي التي يسببها اللعب)، ويكون تأثير ذلك فى إدراكهم أكبر من مجرد ملاحظة عدد ساعات اللعب، تتوافق هذه النتيجة جزئياً مع الدراسات التي تؤكد على أهمية المحتوى، مثل دراسة (أنور، 2024) و(القريني، 2023) اللتان ربطتا المحتوى العنيف بزيادة السلوك العدواني الذي يدركه الأهل، في حين تتعارض هذه النتيجة إلى حد كبير مع التوجه العام للعديد من الدراسات السابقة في الملف المرفق التي تربط بشكل مباشر بين الاستخدام المفرط أو قضاء وقت طويل في اللعب الإلكتروني

وبين ظهور وتفاقم التأثيرات السلبية التي يلاحظها الأهل أو المعلمون، على سبيل المثال دراسة (عبد النبي، 2021) وجدت علاقة ارتباطية موجبة بين عدد ساعات اللعب وتغير السلوك الاجتماعي (زيادة العدوانية والانطوائية) من وجهة نظر الأمهات، كذلك دراسة Weis & Cerankosky (2010) التجريبية قدمت دليلاً قوياً على أن ملكية واستخدام ألعاب الفيديو يؤدي إلى قضاء وقت أقل في الأنشطة الأكاديمية وتأثير سلبي على الأداء والسلوك، وهي ملاحظات يبلغ عنها المعلمون والوالدون، دراسة Hursen وآخرون (2023) أشارت إلى أن غالبية الطلاب يقضون أكثر من 3 ساعات يوميًا في الألعاب الرقمية وتحدثت عن تباين في تقييم مستوى الإدمان الذي يرتبط عادة بالكم الزمني للاستخدام، ويمكن ترجيح سبب هذا الاختلاف إلى طبيعة العينة المستهدفة (أولياء أمور تلاميذ الصفوف الأولية تحديداً)، والسياق المحلي الخاص بمدينة العجيلات، أو ربما الاختلاف في الأدوات المستخدمة لقياس "إدراك الفوائد" و"إدراك المخاوف" وكيفية تعريف وقياس "متوسط وقت اللعب". قد يكون الوالدون في هذه العينة يركزون بشكل أكبر على نوعية التغييرات السلوكية المرتبطة بالمحتوى أو السياق الاجتماعي للعب (يلعب مع من، كيف يتصرف أثناء اللعب) أكثر من مجرد حساب عدد الساعات كسبب وحيد للقلق أو الفائدة، ويمكن ترجيح سبب هذا الاختلاف إلى خصوصية السياق الجغرافي والثقافي لمدينة العجيلات في ليبيا، أو إلى اختلاف الأدوات المستخدمة في جمع البيانات وكيفية صياغة الأسئلة المتعلقة بإدراك الفوائد والمخاوف مقارنة بالدراسات الأخرى، كما أن الفروق في عينات الدراسة وتحديد الفئة العمرية المستهدفة قد تلعب دوراً في هذا التباين.

مما سبق يتضح أن هذه الدراسة قدمت استكشافًا لوجهات نظر أولياء أمور تلاميذ الصفوف الأولية بمدينة العجيلات حول تأثيرات الألعاب الإلكترونية، وقد أظهرت النتائج نمط استخدام متوازن إجمالاً مع تباين فردي ملحوظ، يتسم بتركيز أبوي على الإشراف على المحتوى والألعاب التعليمية وتقييد اللعب أثناء الوجبات، ويعترف الآباء بوضوح بالتأثيرات الإيجابية، أبرزها تطوير المهارات التكنولوجية والمعرفية كحل المشكلات، ورغم إدراك التأثيرات السلبية، بقي القلق العام متوسطًا، مرتكزًا أكثر على التوتر عند منع اللعب وتراجع الأنشطة الاجتماعية منه على السلوكيات العدوانية الصريحة، وتبرز العلاقة الطردية التي يدركها الأهل بين زيادة مدة اللعب وظهور التأثيرات السلبية، حيث يلاحظون تحسنًا في النظام اليومي والمزاج عند تقليل الوقت، وتكشف الدراسة عن تأثير جنس الطفل؛ فأولياء أمور الإناث يرون فوائد أكبر، بينما يلاحظ

أولياء أمور الذكور تأثيرات سلبية أكثر، كما يرتبط التعليم العالي للأهل بإدراك فوائد أكبر ومخاوف أقل، وتظهر أنماط الاستخدام ذروتها في الصف الثاني، فيما يزداد إدراك الفوائد ويقل القلق مع تقدم المرحلة الدراسية، مما يشير إلى تفاعل معقد بين عوامل الاستخدام والخصائص الديموغرافية في تشكيل إدراك الأهل لهذه الظاهرة.

التوصيات والمقترحات

التوصيات:

1- تطوير برامج توعية مركزة لأولياء الأمور تهدف إلى تعزيز الاستخدام المتوازن للألعاب الإلكترونية، مع تعليمهم الإشراف النوعي على المحتوى وتزويدهم بالاستراتيجيات العملية لوضع حدود زمنية واضحة ومراقبة تأثير اللعب فى الروتين اليومي والمزاج.

2- تقديم إرشادات مخصصة لأولياء الأمور تراعي الفروقات بين الذكور والإناث، مع التركيز على مساعدة أولياء أمور الذكور في التعامل مع التأثيرات السلبية الأكبر لديهم مثل التوتر وقلة الأنشطة الاجتماعية، وتوجيههم نحو ألعاب أقل إثارة للسلوكيات غير المرغوبة.

3- دعم وتعزيز توفر الألعاب الإلكترونية ذات المحتوى التعليمي والمعرفي عالي الجودة والمناسب للمرحلة العمرية، وتشجيع استخدامها كأداة مساعدة في التعلم وتنمية المهارات، مع توفير مصادر موثوقة لتقييم واختيار هذه الألعاب.

4- توعية الأهل والمربين بأن التركيز يجب ألا ينصب فقط على عدد ساعات اللعب، بل أيضاً على نوعية المحتوى وكيفية تفاعل الطفل مع اللعبة، وما إذا كانت تزاحم أنشطة أخرى ضرورية للنمو، مع التركيز على ملاحظة التغييرات السلوكية والمزاجية.

5- تكثيف جهود التوعية الموجهة نحو أولياء الأمور من جميع المستويات التعليمية، مع تصميم مواد توعوية متنوعة وسهلة الوصول تتناسب مع خلفياتهم المختلفة، بهدف رفع مستوى إدراكهم للفوائد المحتملة للألعاب التعليمية والتعامل الفعّال مع المخاطر.

المقترحات للدراسات المستقبلية:

1- إجراء دراسات مستقبلية تتضمن وجهات نظر الأطفال أنفسهم والمعلمين بالإضافة لأولياء الأمور، للحصول على صورة أكثر شمولاً ودقة حول تأثيرات الألعاب الإلكترونية على الأطفال.

2- إجراء تحليل مفصّل للمحتوى الأكثر شيوعاً للألعاب الإلكترونية في الفئة العمرية المستهدفة وتصنيفها، لدراسة العلاقة بين أنواع المحتوى المحددة والتأثيرات الملحوظة.

3- إجراء دراسة طولية تتبع نفس مجموعة الأطفال وأولياء أمورهم على مدار عدة سنوات، لفهم كيفية تطور أنماط الاستخدام وتغير إدراك الأهل لتأثيرات الألعاب على المدى الطويل.

4- دراسة نوعية التدخلات والممارسات الأبوية التي يقوم بها الآباء المتعلمون وكيف ترتبط بإدراكهم للفوائد والمخاوف، لتحديد الاستراتيجيات الأبوية الفعالة التي يمكن التوصية بها على نطاق أوسع.

5- يُنصح بزيادة حجم العينة المستهدفة بنسبة 20-30% لتعويض معدل عدم الاستجابة المتوقع، بالإضافة إلى تنويع طرق جمع البيانات لضمان الوصول إلى أكبر عدد ممكن من المشاركين.

الخاتمة (Conclusion):

بناءً على تحليل النتائج المستقاة من أولياء أمور تلاميذ الصفوف الأول من مرحلة التعليم الأساسي بمدينة العجيلات، تبرز هذه الدراسة بوضوح التأثيرات السلوكية المتنوعة للألعاب الإلكترونية على هذه الفئة العمرية الهامة، لقد أكدت النتائج الميدانية أن هذه الألعاب، رغم إدراك بعض أولياء الأمور لوجود جوانب إيجابية محتملة تتعلق بتنمية بعض المهارات المعرفية مثل سرعة التفكير والقدرة على حل المشكلات، وحتى جوانب اجتماعية مثل التعاون، إلا أن القلق كان أكبر والملاحظات كانت أكثر تركيزاً على التأثيرات السلبية الواضحة.

تجلت أبرز هذه التأثيرات السلبية في ظهور سلوكيات غير مرغوبة كزيادة العدوانية والعزلة الاجتماعية، بالإضافة إلى تأثير هذه الألعاب على الأداء الأكاديمي للأطفال وأنماط نومهم، حيث أظهرت النتائج قلقاً متزايداً بين أولياء الأمور من ظاهرة إدمان الألعاب، التي ارتبطت بشكل وثيق بزيادة مدة اللعب اليومي، هذا الارتباط الوثيق بين وقت اللعب المخصص للألعاب الإلكترونية وظهور التأثيرات السلبية يؤكد على أهمية وضع حدود واضحة ومنظمة لاستخدامها.

كما أكدت الدراسة على الدور المحوري للأسرة في مواجهة هذه التحديات، حيث يُنظر إلى الرقابة والمتابعة المستمرة من قبل الوالدين كعامل أساسي للتخفيف من التأثيرات السلبية، وقد أظهرت النتائج أن مستوى التعليم لدى أولياء الأمور يؤثر في كيفية إدراكهم لهذه التأثيرات، مما يشير إلى أهمية التوعية والدعم الموجه لأولياء الأمور لتمكينهم من التعامل بفعالية مع استخدام أطفالهم للألعاب الإلكترونية.

بشكل عام، تشير النتائج بقوة إلى أن التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على أطفال الصف الأول في مدينة العجيلات هي محل قلق حقيقي من قبل أولياء أمورهم، وأن هذه التأثيرات تتجاوز مجرد التسلية لتصل إلى جوانب سلوكية ونفسية واجتماعية وأكاديمية عميقة، هذه النتيجة تدق ناقوس الخطر وتستدعي تضافر الجهود من قبل جميع الأطراف المعنية – الأسرة والمدرسة والمجتمع ومقدمي خدمات الألعاب – لوضع استراتيجيات وسياسات فعالة تضمن استخداماً آمناً ومفيداً للألعاب الإلكترونية، مع التركيز على التوعية بمخاطر الاستخدام المفرط وغير المنظم، لحماية أطفال هذه المرحلة الحساسة وضمان نموهم وتطورهم بشكل سليم ومتوازن.

المصادر والمراجع

المراجع العربية

أولاً: الكتب

الحاج، كمال (2020). نظريات الاعلام والاتصال. من منشورات الجامعة الافتراضية السورية، الجمهورية العربية السورية.

الخالدي، قاسم مطر (2023). منهجية البحث العلمي. منشورات كلية الادارة والاقتصاد، القرنة، جامعة البصرة– العراق.

ثانياً: الرسائل العلمية

بن عزوز، يونس (2022). أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي دراسة ميدانية تلاميذ الطور النهائي للتعليم الثانوي في بلدية ورقلة. رسالة ماجستير، كلية العلوم الاجتماعية والعلوم الإنسانية، جامعة قاصدي مرباح، ورقلة–الجزائر، ص ص: 75.

السويلمي، شذى بنت علي محمد (2014). إدمان استخدام الأجهزة الإلكترونية الحديثة وعلاقته بالتفاعل الاجتماعي والثقة بالنفس. رسالة ماجستير، كلية العلوم الاجتماعية والإدارية، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية–السعودية، ص ص: 178.

قويدر، مريم (2018). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال: دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة. رسالة ماجستير، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر – 3.

لوشاني، مونية، وعز الدين حويذق (2022) أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك الأطفال من 8 إلى 12 سنة لعبة فري فاير أنموذجا–دراسة ميدانية بمدينة ورقلة. رسالة ماجستير، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة قاصدي مرباح، ورقلة–الجزائر، ص ص: 67.

نصيرات، ممدوح (2022). دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها النفسية والاجتماعية على طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث). رسالة ماجستير، كلية الدراسات العليا، جامعة النجاح الوطنية، ص ص: 168.

ثالثاً: المجلات العلمية

إبراهيم، جيهان محمد علي الشيخ (2023). الألعاب الإلكترونية العنيفة وتأثيرها في ظهور بعض المشكلات الاجتماعية: دراسة ميدانية على عينة من طلاب المرحلة الإعدادية. المجلة العلمية لكلية الآداب–جامعة دمياط، 12(6) 137–227.

ابن الهدلق، عبد الله بن عبد العزيز (2013). إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. مجلة القراءة والمعرفة، (138)، 155 - 212.

أبوعرجة، تيسير، ورنا نضال خليل (2020). تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة (9–11) عاما في الأردن. مجلة اتحاد الجامعات العربية لبحوث الإعلام وتكنولوجيا الاتصال، (5)، 1–62.

أحمد، عماد الدين ربيع (2023). تقييم دور البيئة الرقمية الحديثة في دعم قيم المواطنة مقارنه بوسائل الاعلام التقليدية: دراسة تطبيقية على الصفحات الرسمية عبر تويتر للنخبة. المجلة العربية لبحوث الاتصال والإعلام الرقمي، 2(3)، 209–235.

الأسود، منال، وفوزي لوحيدي (2019). تأثير الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ. مجلة المجتمع والرياضة (ASJP)، 2(2)، 45–54.

الأنصاري، رفيدة بنت عدنان حامد (2020). الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها الإلكتروني في ثقافة الطفل. مجلة مركز بابل للدراسات الإنسانية، 10(1)، 301–332.

أنور، احمد (2024). استخدام الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى الأطفال دراسة ميدانية على عينة من أولياء الأمور في مدينة المنصورة. مجلة بحوث الشرق الأوسط، 12(103)، 149–196. doi: 10.21608/mercj.2024.295584.1624

بخاري، فتحي، وعلي شعوة (2019). ماهية الألعاب الإلكترونية ودواعي التعلق بها. مجلة المجتمع والرياضة، 2(2)، 55–62.

جناد، إبراهيم (2021). ظاهرة الألعاب الإلكترونية وآثارها على مرتاديها من الأطفال. مجلة الحوار الثقافي. 10(1)، 193–215.

الحربات، ريمه سالم (2017). اتجاهات الأكاديميين والأمهات نحو تأثير الألعاب الالكترونية في تنمية ثقافة الطفل. بحث مقدم إلى مؤتمر التنمية المستدامة للطفل العربي كمرتكزات للتغيير في الألفية الثالثة الواقع والتحديات كلية رياض الأطفال – جامعة المنصورة، 291-322.

حسن، زينب أبو سريع، وشذى أحمد إمام (2017). فاعلية برنامج مقترح قائم على اللعب في تنمية بعض مهارات عمليات العلم والميول العلمية لدى طفل الروضة وأثره على السلوك الإيثاري لديهم. مجلة كلية التربية في العلوم التربوية، 41(1)، 169-256.

الخالدي، هياء محمد عبد الله (2023). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة. المجلة الأكاديمية للأبحاث والنشر العلمي. 46، 572-601.

الدسوقي، زكريا إبراهيم، وإسراء عبد الرحمن عبد الله، وحسن فراج حسن (2025). استخدام الوالدين لأدوات الرقابة الأبوية بتطبيقات أطفالهم الإلكترونية وعلاقته بالأمن الإلكترونى لديهم. مجلة دراسات الطفولة، 28(01)، 63-68. doi: 10.21608/jsc.2025.426616

دهيم، هشام عطية السيد (2021). مشكلات الإفراط في استخدام وسائل التواصل الاجتماعي لدى طلاب الصف الثالث الإعدادي من وجهة نظر المعلمين: دراسة ميدانية مطبقة على بعض مدارس المرحلة الإعدادية بمحافظة الدقهلية. مجلة دراسات تربوية واجتماعية، 27(6.1)، 177-236.

الراعى، ريهام احمد البيومى محمد، وكريمان محمد بدير، وعزة جلال عبد الحميد (2024). أساليب حماية الطفل من أخطار الألعاب الإلكترونيَّة. بحوث، 4(4)، 166-196. doi: 10.21608/buhuth.2023.245992.1595

رايس، ابتسام علي (2016). نظرية "الاستخدامات والإشباعات" وتطبيقاتها على الإعلام الجديد: مدخل نظري. مجلة دراسات، 189-216.

رجب، نسمة يحيي (2023). العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية وبين الميول الانتحارية لدي الشباب في الجامعة. دراسات في الخدمة الاجتماعية، 63(3)، 609-650.

شبكة، راندا أيمن محمد (2023). تصور مقترح لتحسين الوعي الوالدي بمخاطر الألعاب الإلكترونية على أطفال الروضة. المجلة العلمية لكلية التربية للطفولة المبكرة–جامعة المنصورة، 10(2)، 148–245.

الشربيني، محمد محمد كامل، وأحمد ثابت إبراهيم (2024). التأثيرات السلوكية الناتجة من ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال الحظر لجائحة كورونا: دراسة ميدانية مطبقة على أولياء الأمور العماني. مجلة العلوم الاجتماعية، 52(3)، 19–53.

الشمري، سلمى سالم سعد، عبد الله سيد محمد جاب الله (2024). ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي والتفاعلات الاجتماعية لدى عينة من تلاميذ المرحلة الابتدائية بمنطقة حائل. المجلة الدولية للبحث والتطوير التربوي، (6)، 42–61.

الشيخي، بسمة صالح سعيد، وإيمان موسى فرج الزوي (2022). الألعاب الإلكترونية وأثرها على العلاقات الأسرية – لعبة البيجي نموذجا. مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية، 3(7).

الصبان، عبير محمد، وضحى العتيبي، وفاطمة الشخص، وأمنية الشريف (2021). تأثير الألعاب الإلكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين. مجلة بحوث التربية النوعية، (62)، 191–207.

صبح، سمر حسن (2022). ادمان العاب الفيديو وعلاقتها بالتوافق النفسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. مجلة كلية التربية بالمنصورة، 120(3)، 781–828.

عبد الحليم، محمد رياض أحمد، ومصطفى عبد المحسن الحديبي، وفاطمة محمد عمران، ونسمة صفوت عبد الرحيم (2023). البناء العاملي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (VASC) لدى عينة من الأطفال بالبيئة المصرية. دراسات في الارشاد النفسي والتربوي، 6(3)، 268–290.

عبد المجيد، عمر المختار (2024). دور مؤسسات التنشئة الاجتماعية في الحد من التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية على الأطفال. مجلة العلوم التربوية، جامعة الزنتان، 1(1)، 1–15.

عبد النبي، نادية علي المهدي (2021). ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بتغير السلوك الاجتماعي للطفل: دراسة ميدانية من وجهة نظر الأمهات بمدينة سبها. مجلة الإعلام والفنون، 2(5)، 106–112.

عبد النبي، نادية علي المهدي (2022). الألعاب الإلكترونية عبر وسائل التقنية الرقمية وتأثيرها على شخصية وثقافة الطفل (قراءة تحليلية نفسية). مجلة جامعة سبها للعلوم الإنسانية، 21(1)، 23-29.

عبد الونيس، جميلة، سعيد مفتاح شناني (2018). الالعاب الإلكترونية عبر الوسائل الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الليبي. مجلة كلية التربية، جامعة عمر المختار، (3)، 1-32.

العفيشات، نسرين عبد الحفيظ، وسراء عبد الحليم الصليبي، ومحمد سليم الزبون (2021). أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن من وجهة نظر معلميهم. مجلة كلية العلوم الانسانية والاجتماعية، كلية التربية للبنات، جامعة بغداد العراق، 32(4)، 51-62.

علي، سوزان إبراهيم علي (2024). تأثير إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية لدي الطفل المصري دراسة مطبقة على إحدى مدارس المنصورة (تجريبية-خاصه-حكومية). مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية، 34(1)، 227-260.

العليان، فاطمة (2024). تأثير الألعاب الإلكترونية في الصحة النفسية للأطفال. مجلة التمكين الاجتماعي، جامعة عمار ثليجي الأغواط – الجزائر، 6(3)، 53-65.

عليوات، سميحة (2018). الأثار السلبية للألعاب الإلكترونية على تلاميذ التعليم الابتدائي. مجلة التكامل، 2(4)، 122-143.

العمراوي زكية، ونورة تمرابط (2021). تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة الكوفيد 19 في المجتمع الجزائري. مجلة الميدان للدراسات الرياضية والاجتماعية والإنسانية، 3(1)، 11-23.

العوامي، أسماء سعد عبد الرحمن، وفاطمة عبد الله ميلاد الطيرة (2023). أثر استخدام الأجهزة الذكية على الأطفال من وجهة نظر الأمهات. مجلة دراسات الإنسان والمجتمع، (22)، 1-21.

فتح الباب، عصام عبد الرازق. (2023). استخدم الأطفال للألعاب الإلكترونية يعرضهم لمخاطر الامن السيبراني. مجلة مستقبل العلوم الاجتماعية، 15(3)، 239-256. doi: 10.21608/fjssj.2023.344546

قدي، سومية (2018). إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي. مجلة التنمية البشرية، (10)، 162-172.

القريني، زينب عبد الله عبد الوهاب (2023). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى أطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة نظر الأمهات. المجلة الأكاديمية للأبحاث والنشر العلمي، 46، 401-445.

المتولي، إنجي أشرف محمد على (2021). فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس مادة الدراسات الاجتماعية لتنمية الثقافة البيئية لدى التلاميذ الصم بالمرحلة الابتدائية. مجلة كلية التربية بالمنصورة، 116(2)، 55-86.

المغذوي، عادل عايض (2018). معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات. التربية (الأزهر): مجلة علمية محكمة للبحوث التربوية والنفسية والاجتماعية، 37(177ج2)، 299-343.

الناصر، روان إبراهيم عبد الرحمن (2024). استراتيجيات الوساطة الوالدية وعلاقتها بالمهارات الرقمية وإدراك الفتيات لمخاطر الإنترنت. دراسات العلوم الإنسانية والاجتماعية، 51(3)، 92-109.

رابعاً: شبكة الإنترنت

الديب، هبة أحمد (2022). التأثيرات النفسية والاجتماعية المترتبة على استخدام الأطفال وإدمانهم للألعاب الإلكترونية: دراسة تطبيقية على عينة من أسر الأطفال المستخدمة للألعاب الإلكترونية. المجلة المصرية لبحوث الرأي العام، 21(2)، 317-334.
https://search.emarefa.net/detail/BIM-1426059

ذياب، صفاء (2023). الألعاب الإلكترونية. الحياة بعيدا عن الواقع. جريدة الصباح، جريدة سياسية يومية عامة تصدر عن شبكة الاعلام العراقي.
https://alsabaah.iq/uploads/public_files/2023-08/5756.pdf

المراجع الأجنبية

First: Books

Bandura, A. (1977). Social learning theory. Prentice-Hall. :22-25

Bandura, A. (1986). Social foundations of thought and action: A social cognitive theory. Prentice-Hall. :51

Geen & E. Donnerstein (Eds.), Human aggression: Theories, research, and implications for social policy (pp. 73–109). Academic Press. :88-89

Skinner, B. F. (1953). Science and human behavior. Macmillan. :99-102

Second: Theses and Dissertations

Nedjar, M. A., & Belmabedi, M. F. (2020). Arabic Localization of Video Games Case Study: PlayerUnknown's Battlegrounds (Doctoral dissertation, University Kasdi Merbah Ouargla).

Third: Journal Articles

American Psychological Association (APA). (2013). The benefits of playing video games. American Psychologist, 69(1), 66–78. https://doi.org/10.1037/a0034857

Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., ... & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. Psychological Bulletin, 136(2), 151–173. :157

Best, J. R. (2012). Exergaming immediately enhances children's executive function. Developmental Psychology, 48(5), 1501–1510. :335

Chiappe, D., Conger, M., Liao, J., Caldwell, J. L., & Vu, K.-P. L. (2013). Improving multi-tasking ability through action videogames. Applied Ergonomics, 44(2), 278–284. https://doi.org/10.1016/j.apergo.2012.08.002

Gao, F. (2024). Advancing gamification research and practice with three underexplored ideas in self-determination theory. TechTrends, 68(4), 661-671.

Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). "The Benefits of Playing Video Games." American Psychologist, 69(1), 66–78. https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3905489/

Greitemeyer, T., & Osswald, S. (2010). Effects of prosocial video games on prosocial behavior. Journal of Personality and Social Psychology, 98(2), 211–221. https://doi.org/10.1037/a0016997

Griffiths. Mark D., Daria J Kuss (2012). "Online Gaming Addiction in Children and Adolescents: A Review of Empirical Research." Journal of Behavioral Addictions, 1(1), 3-22. https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/22269360/

Hursen, C., Karaokçu, H., Hatipoäžlu, T. T., Karasalih, Ş., Suhanberdyyeva, D., & Beyoäžlu, D. (2023). Determination of Internet and Digital Game Addiction Level of Students According to the Opinions of Parents, Teachers and Students. BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience, 14(1), 175-206.

Ibrahim, R. H., Ghanim, A. K., & Alkhaderjameel, H. A. (2020). Impact of electronic games on the behavior of children and their academic achievement upon schools in mosul city. Indian Journal of Forensic Medicine & Toxicology, 14(1), 374-379.

Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). Uses and gratifications research. The Public Opinion Quarterly, 37(4), 509–523. https://doi.org/10.1086/268109

Kaya, A., Türk, N., Batmaz, H., & Griffiths, M. D. (2024). Online gaming addiction and basic psychological needs among adolescents: the mediating roles of meaning in life and responsibility. International journal of mental health and addiction, 22(4), 2413-2437.

Khasawneh, Mohamad Ahmad Saleem (2024). Impact Of Electronic Educational Games on Developing Children's Productive Thinking in Early Childhood. Journal of Southwest Jiaotong University, 59(3), 599-607.

Li, H., & Zhang, Q. (2022). Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Thoughts and Prosocial Behaviors. Social Science Computer Review, 41, 1063 - 1080. https://doi.org/10.1177/08944393211069599.

Mayer, R., Tipton, E., Bediou, B., Green, S., Adams, D., & Bavelier, D. (2018). Meta-Analysis of Action Video Game Impact on Perceptual, Attentional, and Cognitive Skills. Psychological Bulletin, 144, 77–110. https://doi.org/10.1037/bul0000130.

Mazman Akar, S. G. & Özer, M. (2025). Digital game addiction in elementary students: The impact of digital literacy, parental styles, and background variables.

Journal of Pedagogical Research, 9(1), 149-160. https://doi.org/10.33902/JPR.202531537

Msetfi, R., Halbrook, Y., & O'Donnell, A. (2019). When and How Video Games Can Be Good: A Review of the Positive Effects of Video Games on Well-Being. Perspectives on Psychological Science, 14, 1096 - 1104. https://doi.org/10.1177/1745691619863807.

Musick, G., Freeman, G., & McNeese, N. J. (2021). Gaming as family time: Digital game co-play in modern parent-child relationships. Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction, 5(CHI PLAY), 1-25.

Nature Human Behaviour. (2024). Causal effects of owning video game consoles on adolescents' mental health. Nature Human Behaviour, 8(3), 499–510. https://doi.org/10.1038/s41562-024-01948-y

Nermeen, Singer., Ehab, M., Eid. (2017). Watching T.V. and Playing Video Games and their Relation to Children Obesity between the Ages of (6:12). International Journal of English and Literature, doi: 10.24001/IJELS.2.5.12

Qi J, Yan Y, Yin H. (2023) Screen time among school-aged children of aged 6-14: a systematic review. Glob Health Res Policy, 8(1):12. doi: 10.1186/s41256-023-00297-z. PMID: 37076910; PMCID: PMC10113131.

Ramón, Chacón-Cuberos., Tamara, Espejo-Garcés., Asunción, Martínez-Martínez., Félix, Zurita-Ortega., Manuel, Castro-Sánchez., Gerardo, José, Ruiz-Rico, Ruiz. (2018). Aggressive behaviors, victimization and problematic use of video games in primary school children in the province of Granada. Complutense Journal of Education, doi: 10.5209/RCED.54455

Rehim, M., Al-tkhayneh, K., Zaitoun, E., & Khaled, A. (2023). The Effects of Electronic Games on Students' Academic Achievement in the United Arab Emirates from a Parental Perspective. Journal of Social Studies Education Research, 14(2), 217-235.

Robert, W., Mead. (2023). The economic burden of adolescent internet addiction: A Korean health cost case study. Social Science Journal, doi: 10.1080/03623319.2023.2210345

Sánchez-García, M., & Usán, P. (2025). Adolescent violent video game consumption and aggressive behaviors: The moderating role of frustration tolerance. Scientific Reports, 15, 15121. https://doi.org/10.1038/s41598-025-95555-0

Wang, X. (2024). The Effect of Prosocial Video Games on Adolescents' Psychological and Behavioral Responses. Interdisciplinary Humanities and Communication Studies. https://doi.org/10.61173/xxnc3c71.

Weis, R., & Cerankosky, B. C. (2010). Effects of video-game ownership on young boys' academic and behavioral functioning: A randomized, controlled study. Psychological Science, 21(4), 463–470. https://doi.org/10.1177/0956797610362670

Whiting, S., Buoncristiano, M., Gelius, P., Abu-Omar, K., Pattison, M., Hyska, J., Duleva, V., Musić Milanović, S., Zamrazilová, H., Hejgaard, T., Rasmussen, M., Nurk, E., Shengelia, L., Kelleher, C. C., Heinen, M. M., Spinelli, A., Nardone, P., Abildina, A., Abdrakhmanova, S., Aitmurzaeva, G., … Breda, J. (2021). Physical Activity, Screen Time, and Sleep Duration of Children Aged 6-9 Years in 25 Countries: An Analysis within the WHO European Childhood Obesity Surveillance Initiative (COSI) 2015-2017. Obesity facts, 14(1), 32–44. https://doi.org/10.1159/000511263

Fourth: Internet Sources

Bringula, R. P., Catacutan, A. J. M., & Jamis, M. N. C. (2020). Duration and years of playing video games as predictors of anxiety and stress. arXiv preprint arXiv:2011.10265. https://arxiv.org/abs/2011.10265

National Institutes of Health. (2022). Video gaming may be associated with better cognitive performance in children. NIH News Releases. https://www.nih.gov/news-events/news-releases/video-gaming-may-be-associated-better-cognitive-performance-children

PMC. (2021). Problematic gaming behavior and its related health outcomes during the COVID-19 pandemic. Frontiers in Psychiatry, 12, 651394. https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC10068219/

Sciencedirect. (2023). Problematic video game use and academic performance: A meta-analysis. Addictive Behaviors, 145, 107671. https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2023.107671

الملاحق

ملحق (1): المستندات والرسائل الرسمية

ملحق (2): أراء المحكمين

ملحق (3): الاستبيان في صورته الأولية

ملحق (4): الاستبيان في صورته النهائية

ملحق (1): المستندات والرسائل الرسمية

دولة ليبيا

جامعة الزاوية

إدارة الدراسات العليا والتدريب

كلية الآداب

قسم التربية وعلم النفس

السيد المحترم/ الأستاذ الدكتور مدير إدارة الدراسات العليا والتدريب بالجامعة

تحية طيبة،،،

في الوقت الذي احييكم فيه على جهودكم الحثيثة في الرفع من مستوى الدراسات العليا بهذه القلعة العلمية، أود إفادتكم بأن الطالبة/ نجاح المهدي الثابت بصدد إجراء دراستها الميدانية على عينة من أولياء الأمور لتلاميذ الصفوف الثلاثة الأولى من مرحلة التعليم الأساسي بمدينة العجيلات (بلدية الجديدة).

لذا نأمل من سيادتكم التكرم بمخاطبة المراقبة المعنية ليتسنى لها استكمال دراستها الموسومة بعنوان: التأثيرات السلوكية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء أمور تلاميذ الصفوف الثلاث الأولى من مرحلة التعليم الأساسي بمدينة العجيلات.

وتفضلوا بوافر التقدير والاحترام

والسلام عليكم رحمة الله وبركاته

الأستاذ المشرف

أ.د. نجاة أحمد الزليطني

2025-4-9

Ministry Of Higher Education
And Scientific Research
University Of Zawia
General Administration

وزارة التعليم العالي
والبحث العلمي
جامعة الزاوية
الإدارة العامة

الرقم الإشاري : ١/٧٠٧-ع د ب

التاريخ: 13/ 4/ 2025م الموافق: / / 14 هـ

السيد المحترم/مراقب التربية والتعليم الجديدة- العجيلات

تحية طيبة ...

في الوقت الذي نحييكم فيه على الجهود التي تبذلونها لخدمة العملية التعليمية وبناء على الطلب المقدم من **الطالبه/ نجاح المهدي الثابت** أحد طلبةالمسجلين بالدراسات العليا **قسم التربية وعلم النفس** وهي في مرحلة إعداد الرسالة الذي مفادها تسهيل مهمتها في الحصول على البيانات الخاصة بموضوع رسالتها .

عليـــــــــه ...

نأمل .... مساعدة الطالبه المعنيا للاطلاع والحصول على البيانات والمعلومات ذات العلاقة بموضوع رسالتها التي بعنوان : **التأثيرات السلوكية الناتجة عن استخدام الألعاب الالكترونية كما يراها اولياء أمور تلاميذ الصفوف الثلاث الاولى من مرحلة التعليم الأساسي بمدينة العجيلات.**

شاكرين لكم حسن التعاون
والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته

د. وليد بشير شيوب
مدير مكتب الدراسات العليا

صورة إلى:
مكتب الحفظ والطباعة
الصادر والوارد
عبدالكريم/2025

ص.ب 16418 الزاوية هاتف: 00218.23.7626384 فاكس: 00218.23.7626882 الموقع الإلكتروني: www.zu.edu.ly
البريد الإلكتروني: info@zu.edu.ly

حكومة الوحدة الوطنية
ⵜⴰⴳⴰⵙⵓ ⵏⵜⵓⵔⵓⵏⵏⵓ ⵏⵓⵎⵉⵉ-ⵜ
agasu nduronnu numii-t
Government of National Unity

وزارة التربية والتعليم
MINISTRY OF EDUCATION
مراقبة التربية والتعليم الجديدة

إشـــاري: P2025-449_59
التـــاريخ: P2025-4-14

السادة:

مدراء مدارس التعليم الأســـــاســـي

بعد التحية ،،،

بنـــاء علـــى خطـــاب الســـيد مـــدير مكتـــب الدراســـات العليـــا ذو الـــرقم الاشـــاري ط-د-ع-1/704 المؤرخـــة بتـــاريخ 2025/04/13م بشأن مساعده **الطالبـة/نجـاح المهـدي الثابـت** للاطلاع والحصول على البيانات والمعلومـات ذات العلاقـة بموضـوع رسـالتها التـي بعنـون التـأثيرات السـلوكية الناتجـة عن استخدام الألعاب الإلكترونية.

عليـــــه

تفيـدكم مراقبـة التربيـة والتعلـيم ببلديـة الجديـدة بأنهـا لا تـرى مـانع مـن مسـاعدتها والتعاون معها لتسهيل إعداد رسالتها.

مع تمنياتنا للجميع بالنجاح

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته

عصام مولود الفهري

مراقب التربية والتعليم ببلدية الجديدة

مراقبة التربية والتعليم ببلدية الجديدة
المراقب
وزارة التربية والتعليم

الجهات العامـــــــة
مدراء المدارس
الملف الدوري العام
بع.غ.س ☐: ف. الاريش

ملحق (2): لجنة التحكيم

م	الاسم	الدرجة العلمية	الجامعة
1	العجيلي عصمان سركز	أستاذ	جامعة الزاوية
2	لطيفة علي أبوذينة	أستاذ	جامعة الزاوية
3	خالد المختار الفار	أستاذ	جامعة الزاوية
4	فرج المبروك عمر	أستاذ	الأكاديمية الليبية
5	عبد الله عمر جفارة	أستاذ مساعد	جامعة الزاوية
6	مريم أحمد الطناشي	أستاذ مساعد	جامعة الزاوية
7	ابتسام محمد بشابش	أستاذ مساعد	جامعة الزاوية
8	خالد رمضان الزليطني	أستاذ مساعد	جامعة الزاوية

ملحق (3): الاستبيان في صورته الأولية

بسم الله الرحمن الرحيم

وزارة التربية والتعليم والبحث العلمي

جامعة الزاوية

إدارة الدراسات العليا والتدريب كلية الآداب

قسم الدراسات التربوية والنفسية

نموذج تحكيم الاستبانة في صورتها الأولية:

الأستاذ الدكتور: .....

الجامعة التابع لها: ..... التخصص: ..... الدرجة العلمية: .....

تحية طيبة وبعد...

يسعدني أن أتقدم اليكم بالشكر والتقدير على تكرمكم وتعاونكم في تقييم الأستبانة المرفق والمتعلق بموضوع:

"التأثيرات السلوكية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء أمور تلاميذ الصفوف الأولى من مرحلة التعليم الأساسي بمدينة العجيلات"

وذلك استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الاجازة العالية الماجستير في الدراسات التربوية.

وتهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن التأثيرات السلوكية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الصفوف الأولى من مرحلة التعليم الأساسي من وجهة نظر أولياء أمورهم في مدينة العجيلات، بما يسهم في توجيه الجهود التربوية والأسرية نحو الاستخدام الأمثل لهذه التقنية.

ولتحيق هذا الهدف تم صياغة الفرضيات التالية:

الفرضية الرئيسية:

HO: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية (0.05) تبين التأثيرات السلوكية الناتجة عن الألعاب الالكترونية من وجهة نظر أولياء الأمور.

الفرضيات الفرعية:

HO_1: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية (0.05) في التأثيرات السلوكية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أولياء الأمور تُعزى لمتغير نوع التلميذ (ذكر/أنثى).

HO_2: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية (0.05) في التأثيرات السلوكية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أولياء الأمور تُعزى لمتغير المستوى التعليمي للوالدين.

HO_3: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية (0.05) في التأثيرات السلوكية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أولياء الأمور تُعزى لمتغير متوسط الوقت الذي يقضيه التلميذ في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

HO_4: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية (0.05) في التأثيرات السلوكية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أولياء الأمور تُعزى لمتغير السنة الدراسية للتلميذ (الأول، الثاني، الثالث).

ونظرا لما تتمتعون به من دراية وخبرة علمية وعملية ارجو منكم تعبئة هذه الاستبانة بكل دقة وموضوعية.

تأمل الباحثة منكم تحكيم هذا الأستبانة وابداء رأيكم في تقدير مدى صلاحية فقراته ومفرداته مع ابداء الملاحظة والاضافة خدمةً للبحث العلمي.

علما بان البيانات والمعلومات التي سيتم جمعها لن تستخدم الا لأغراض البحث العلمي.

شاكرًا لكم حسن تعاونكم وتفضلوا بقبول فائق الاحترام والتقدير.

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته

الباحثة / نجاح الثابت

السيد/ة ولي أمر الطالب/ة المحترم/ة،

يهدف هذا الأستبانة إلى دراسة التأثيرات السلوكية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الصفوف الأولى من مرحلة التعليم الأساسي، لذا نرجو منكم التكرم بالإجابة على جميع الأسئلة بدقة وموضوعية، علماً بأن إجاباتكم ستعامل بسرية تامة ولن تستخدم إلا لأغراض البحث العلمي.

الجزء الأول: البيانات الديموغرافية

صلة القرابة بالتلميذ/ة: [ ] الأب [ ] الأم

[ ] ولي أمر آخر (يرجى التحديد): _____

المستوى التعليمي لولي الأمر: [ ] أقل من الثانوية [ ] ثانوية عامة

[ ] دبلوم متوسط [ ] بكالوريوس [ ] دراسات عليا

متوسط الوقت اليومي الذي يقضيه التلميذ/ة في ممارسة الألعاب الإلكترونية:

[ ] أقل من ساعة [ ] من ساعة إلى ساعتين [ ] من ساعتين إلى 3 ساعات

[ ] أكثر من 3 ساعات

النوع الاجتماعي للتلميذ: [ ] ذكر [ ] أنثى

السنة الدراسية: [ ] الصف الأول [ ] الصف الثاني [ ] الصف الثالث

الجزء الثاني: محاور الأستبانة

يرجى تحديد درجة موافقتكم على العبارات التالية بوضع علامة (√) أمام اختيارك

المحور الأول: أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية

يهدف هذا المحور إلى التعرف على الأنماط السائدة في استخدام الألعاب الإلكترونية لدى طفلكم، يشمل ذلك نوع الأجهزة المستخدمة، وأوقات اللعب المفضلة، ونوعية الألعاب التي يميل إليها الطفل، كما يتناول مدى وجود رقابة أسرية على محتوى الألعاب وأوقات ممارستها، ومن المهم فهم هذه الأنماط لتحديد علاقتها بالتأثيرات السلوكية المحتملة. نرجو تقديم إجابات دقيقة تعكس الواقع الفعلي لاستخدام طفلكم للألعاب الإلكترونية.

م	البند	مناسبة	غير مناسبة	تحتاج تعديل	التعديل المقترح
1	يفضل طفلي ممارسة الألعاب على الهاتف المحمول أكثر من الأجهزة الأخرى				
2	يمارس طفلي الألعاب الإلكترونية بشكل يومي منتظم				
3	يفضل طفلي الألعاب التي تتطلب التفاعل مع لاعبين آخرين عبر الإنترنت				
4	يلتزم طفلي بالوقت المحدد له لممارسة الألعاب الإلكترونية				
5	يمارس طفلي الألعاب الإلكترونية في أوقات محددة من اليوم				
6	أراقب محتوى الألعاب التي يمارسها طفلي بشكل مستمر				
7	يفضل طفلي ألعاب المغامرات والأكشن				
8	يمارس طفلي الألعاب التعليمية الإلكترونية				
9	يستخدم طفلي أكثر من جهاز لممارسة الألعاب الإلكترونية				
10	يفضل طفلي اللعب منفرداً على اللعب مع الآخرين				
11	يطلب طفلي شراء عملات أو مميزات إضافية في الألعاب				
12	يتابع طفلي قنوات يوتيوب متخصصة في الألعاب الإلكترونية				

م	البند	مناسبة	غير مناسبة	تحتاج تعديل	التعديل المقترح
13	يمارس طفلي الألعاب الإلكترونية أثناء تناول الوجبات				
14	يفضل طفلي الألعاب التي تتطلب التفكير وحل الألغاز				
15	يتحدث طفلي عن الألعاب الإلكترونية مع أصدقائه بشكل مستمر				
16	يقضي طفلي وقتاً أطول في اللعب خلال العطل والإجازات				
17	يمارس طفلي الألعاب الإلكترونية قبل النوم مباشرة				
18	يحرص طفلي على تحديث ألعابه الإلكترونية باستمرار				
19	يفضل طفلي الألعاب التي تحتوي على شخصيات كرتونية				
20	يستجيب طفلي بسرعة عندما أطلب منه التوقف عن اللعب				

المحور الثاني: التأثيرات السلوكية الإيجابية

يركز هذا المحور على الجوانب الإيجابية التي قد تنتج عن استخدام الألعاب الإلكترونية. يشـــمل ذلك تطور المهارات المعرفية، والقدرات التحليلية، والتفكير المنطقي، والمهارات الحركية الدقيقة. كما يتناول الجوانب الاجتماعية الإيجابية مثل التعاون مع الآخرين وتنمية روح المنافسـة الإيجابية، من المهم أن تعكس إجاباتكم الملاحظات الفعلية للتغيرات الإيجابية في ســلوك طفلكم المرتبطة باستخدام الألعاب الإلكترونية.

م	البند	مناسبة	غير مناسبة	تحتاج تعديل	التعديل المقترح
1	تحسنت قدرة طفلي على حل المشكلات البسيطة				
2	تطورت مهارات طفلي في استخدام التكنولوجيا				
3	أصبح طفلي أكثر قدرة على التركيز لفترات أطول				
4	تحسنت مهارات طفلي في اللغة الإنجليزية				

م	البند	مناسبة	غير مناسبة	تحتاج تعديل	التعديل المقترح
5	أصبح طفلي أكثر قدرة على اتخاذ القرارات السريعة				
6	تطورت مهارات طفلي في التفكير المنطقي				
7	أصبح طفلي أكثر قدرة على التخطيط المسبق لتحقيق أهدافه				
8	تحسنت مهارات طفلي في التنسيق بين العين واليد				
9	أصبح طفلي أكثر قدرة على العمل ضمن فريق				
10	تطورت مهارات طفلي في حل الألغاز الرياضية				
11	أصبح طفلي أكثر ثقة بنفسه عند مواجهة تحديات جديدة				
12	تحسنت قدرة طفلي على إدارة الوقت				
13	أصبح طفلي أكثر إبداعاً في حل المشكلات				
14	تطورت مهارات طفلي في البحث عن المعلومات				
15	أصبح طفلي أكثر قدرة على التعامل مع التقنيات الحديثة				
16	تحسنت مهارات طفلي في التواصل مع الآخرين عبر الإنترنت				
17	أصبح طفلي أكثر قدرة على المثابرة لتحقيق أهدافه				
18	تطورت مهارات طفلي في التعلم الذاتي				
19	أصبح طفلي أكثر قدرة على تنظيم أفكاره				
20	تحسنت مهارات طفلي في التعبير عن رأيه				

المحور الثالث: التأثيرات السلوكية السلبية

يهدف هذا المحور إلى رصد التغيرات السلوكية السلبية التي قد تظهر على طفلكم نتيجة استخدام الألعاب الإلكترونية. يشمل ذلك التأثيرات على النواحي الصحية، والنفسية، والاجتماعية، والأكاديمية. من المهم التركيز على التغيرات الملحوظة في سلوك الطفل وعاداته اليومية وعلاقاته مع الأسرة والأصدقاء، ويساعد فهم هذه التأثيرات في وضع استراتيجيات مناسبة للحد من الآثار

الســلبية وتعزيز الاســتخدام الصــحي للألعاب الإلكترونية. نرجو تقديم إجابات صــادقة تعكس ملاحظاتكم الفعلية لسلوك طفلكم.

م	البند	مناسبة	غير مناسبة	تحتاج تعديل	التعديل المقترح
1	يظهر طفلي علامات التوتر عند منعه من اللعب				
2	أصبح طفلي أقل اهتماماً بالأنشطة الاجتماعية التقليدية				
3	يهمل طفلي واجباته المدرسية بسبب الانشغال باللعب				
4	يظهر طفلي سلوكيات عدوانية بعد ممارسة بعض الألعاب				
5	يعاني طفلي من صعوبة في النوم بسبب الألعاب الإلكترونية				
6	انخفض مستوى التحصيل الدراسي لطفلي				
7	يقلد طفلي السلوكيات العنيفة التي يراها في الألعاب				
8	يشكو طفلي من آلام في الرقبة والظهر				
9	أصبح طفلي أقل طاعة للوالدين				
10	يظهر طفلي علامات الإرهاق البصري				
11	أصبح طفلي أكثر عزلة عن محيطه الأسري				
12	يستخدم طفلي ألفاظاً غير لائقة تعلمها من الألعاب				
13	يعاني طفلي من نوبات غضب عند مقاطعته أثناء اللعب				
14	أصبح طفلي أقل نشاطاً بدنياً				
15	يتجاهل طفلي النظام الغذائي المنتظم بسبب الانشغال باللعب				
16	يعاني طفلي من صعوبة في التركيز أثناء الدراسة				
17	أصبح طفلي أكثر عصبية في التعامل مع إخوته				
18	يشكو طفلي من صداع متكرر				

م	البند	مناسبة	غير مناسبة	تحتاج تعديل	التعديل المقترح
19	انخفض اهتمام طفلي بالقراءة والمطالعة				
20	يرفض طفلي المشاركة في الأنشطة العائلية				

المحور الرابع: العلاقة بين مدة الاستخدام والتأثيرات السلوكية

يركز هذا المحور على دراسة العلاقة بين الوقت الذي يقضيه طفلكم في ممارسة الألعاب الإلكترونية والتغيرات السلوكية الملحوظة، يهدف إلى فهم كيف تؤثر فترات اللعب المختلفة على سلوك الطفل، وما إذا كانت هناك علاقة بين طول مدة اللعب وشدة التأثيرات السلوكية، من المهم مراقبة التغيرات في سلوك طفلكم خلال الأيام التي يقضي فيها وقتاً أطول في اللعب مقارنة بالأيام العادية. نرجو تقديم ملاحظاتكم الدقيقة حول هذه العلاقة.

م	البند	مناسبة	غير مناسبة	تحتاج تعديل	التعديل المقترح
1	يزداد توتر طفلي كلما زاد وقت اللعب				
2	تظهر التأثيرات السلوكية السلبية بعد تجاوز ساعتين من اللعب				
3	يتحسن تركيز طفلي في الأيام التي يقل فيها وقت اللعب				
4	تزداد العدوانية لدى طفلي مع زيادة ساعات اللعب				
5	يتأثر نوم طفلي سلباً كلما زاد وقت اللعب قبل النوم				
6	تتحسن علاقات طفلي الاجتماعية في أيام تقليل اللعب				
7	يزداد إهمال طفلي لواجباته مع زيادة وقت اللعب				
8	تظهر المشكلات الصحية لدى طفلي بعد جلسات اللعب الطويلة				
9	تتأثر شهية طفلي للطعام سلباً مع زيادة وقت اللعب				
10	يزداد تحصيل طفلي الدراسي في فترات تقليل اللعب				

م	البند	مناسبة	غير مناسبة	تحتاج تعديل	التعديل المقترح
11	تزداد مشكلات النظر لدى طفلي مع طول فترات اللعب				
12	يتحسن مزاج طفلي في الأيام التي يلتزم فيها بوقت محدد للعب				
13	تزداد المشكلات السلوكية خلال العطل بسبب زيادة وقت اللعب				
14	يقل تواصل طفلي مع الأسرة كلما زاد انشغاله باللعب				
15	تظهر آلام الظهر والرقبة بعد جلسات اللعب الطويلة				
16	يزداد استخدام طفلي للألفاظ غير اللائقة مع زيادة وقت اللعب				
17	تتحسن مشاركة طفلي في الأنشطة العائلية عند تقليل وقت اللعب				
18	يزداد رفض طفلي للتوجيهات مع زيادة ساعات اللعب				
19	تتأثر قدرة طفلي على التركيز سلباً بعد فترات اللعب الطويلة				
20	يتحسن التزام طفلي بالنظام اليومي في أيام تقليل اللعب				

ملاحظة: يرجى الإجابة على جميع البنود باستخدام المقياس التالي:

5 = موافق بشدة	4 = موافق	3 = محايد	2 = غير موافق	1 = غير موافق بشدة

ملحق (4): الاستبيان في صورته النهائية

استبيان التأثيرات السلوكية للألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء أمور تلاميذ الصفوف الأولى من مرحلة التعليم الأساسي

السيد/ة ولي أمر الطالب/ة المحترم/ة،

يهدف هذا الاستبان إلى دراسة التأثيرات السلوكية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الصفوف الأولى من مرحلة التعليم الأساسي، نرجو التكرم بالإجابة على جميع الأسئلة بدقة وموضوعية، علماً بأن إجاباتكم ستعامل بسرية تامة ولن تستخدم إلا لأغراض البحث العلمي.

الجزء الأول: البيانات الديموغرافية

صلة القرابة بالطالب/ة: [ ] الأب [ ] الأم

[ ] ولي أمر آخر (يرجى التحديد): _____

المستوى التعليمي لولي الأمر: [ ] أقل من الثانوية [ ] ثانوية عامة

[ ] دبلوم متوسط [ ] بكالوريوس [ ] دراسات عليا

متوسط الوقت اليومي الذي يقضيه الطالب/ة في ممارسة الألعاب الإلكترونية:

[ ] أقل من ساعة [ ] من ساعة إلى ساعتين [ ] من ساعتين إلى 3 ساعات

[ ] أكثر من 3 ساعات

الجزء الثاني: محاور الاستبان

يرجى تحديد درجة موافقتكم على العبارات التالية بوضع علامة (√) أمام اختيارك

المحور الأول: أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية

يهدف هذا المحور إلى التعرف على الأنماط السائدة في استخدام الألعاب الإلكترونية لدى طفلكم. يشمل ذلك نوع الأجهزة المستخدمة، وأوقات اللعب المفضلة، ونوعية الألعاب التي يميل إليها الطفل، كما يتناول مدى وجود رقابة أسرية على محتوى الألعاب وأوقات ممارستها، ومن المهم فهم هذه الأنماط لتحديد علاقتها بالتأثيرات السلوكية المحتملة. نرجو تقديم إجابات دقيقة تعكس الواقع الفعلي لاستخدام طفلكم للألعاب الإلكترونية.

م	البند	موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة
1	يفضل طفلي ممارسة الألعاب على الهاتف المحمول أكثر من الأجهزة الأخرى					
2	يمارس طفلي الألعاب الإلكترونية بشكل يومي منتظم					
3	يفضل طفلي الألعاب التي تتطلب التفاعل مع لاعبين آخرين عبر الإنترنت					
4	يلتزم طفلي بالوقت المحدد له لممارسة الألعاب الإلكترونية					
5	يمارس طفلي الألعاب الإلكترونية في أوقات محددة من اليوم					
6	أراقب محتوى الألعاب التي يمارسها طفلي بشكل مستمر					
7	يفضل طفلي ألعاب المغامرات والأكشن					
8	يمارس طفلي الألعاب التعليمية الإلكترونية					
9	يستخدم طفلي أكثر من جهاز لممارسة الألعاب الإلكترونية					
10	يفضل طفلي اللعب منفرداً على اللعب مع الآخرين					
11	يطلب طفلي شراء عملات أو مميزات إضافية في الألعاب					
12	يتابع طفلي قنوات يوتيوب متخصصة في الألعاب الإلكترونية					

م	البند	موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة
13	يمارس طفلي الألعاب الإلكترونية أثناء تناول الوجبات					
14	يفضل طفلي الألعاب التي تتطلب التفكير وحل الألغاز					
15	يتحدث طفلي عن الألعاب الإلكترونية مع أصدقائه بشكل مستمر					
16	يقضي طفلي وقتاً أطول في اللعب خلال العطل والإجازات					
17	يمارس طفلي الألعاب الإلكترونية قبل النوم مباشرة					
18	يحرص طفلي على تحديث ألعابه الإلكترونية باستمرار					
19	يفضل طفلي الألعاب التي تحتوي على شخصيات كرتونية					
20	يستجيب طفلي بسرعة عندما أطلب منه التوقف عن اللعب					

المحور الثاني: التأثيرات السلوكية الإيجابية

يركز هذا المحور على الجوانب الإيجابية التي قد تنتج عن استخدام الألعاب الإلكترونية. يشـــمل ذلك تطور المهارات المعرفية، والقدرات التحليلية، والتفكير المنطقي، والمهارات الحركية الدقيقة. كما يتناول الجوانب الاجتماعية الإيجابية مثل التعاون مع الآخرين وتنمية روح المنافســة الإيجابية، من المهم أن تعكس إجاباتكم الملاحظات الفعلية للتغيرات الإيجابية في ســلوك طفلكم المرتبطة باستخدام الألعاب الإلكترونية.

م	البند	موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة
21	تحسنت قدرة طفلي على حل المشكلات البسيطة					
22	تطورت مهارات طفلي في استخدام التكنولوجيا					
23	أصبح طفلي أكثر قدرة على التركيز لفترات أطول					
24	تحسنت مهارات طفلي في اللغة الإنجليزية					

م	البند	موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة
25	أصبح طفلي أكثر قدرة على اتخاذ القرارات السريعة					
26	تطورت مهارات طفلي في التفكير المنطقي					
27	أصبح طفلي أكثر قدرة على التخطيط المسبق لتحقيق أهدافه					
28	تحسنت مهارات طفلي في التنسيق بين العين واليد					
29	أصبح طفلي أكثر قدرة على العمل ضمن فريق					
30	تطورت مهارات طفلي في حل الألغاز الرياضية					
31	أصبح طفلي أكثر ثقة بنفسه عند مواجهة تحديات جديدة					
32	تحسنت قدرة طفلي على إدارة الوقت					
33	أصبح طفلي أكثر إبداعاً في حل المشكلات					
34	تطورت مهارات طفلي في البحث عن المعلومات					
35	أصبح طفلي أكثر قدرة على التعامل مع التقنيات الحديثة					
36	تحسنت مهارات طفلي في التواصل مع الآخرين عبر الإنترنت					
37	أصبح طفلي أكثر قدرة على المثابرة لتحقيق أهدافه					
38	تطورت مهارات طفلي في التعلم الذاتي					
39	أصبح طفلي أكثر قدرة على تنظيم أفكاره					
40	تحسنت مهارات طفلي في التعبير عن رأيه					

المحور الثالث: التأثيرات السلوكية السلبية

يهدف هذا المحور إلى رصد التغيرات السلوكية السلبية التي قد تظهر على طفلكم نتيجة استخدام الألعاب الإلكترونية. يشمل ذلك التأثيرات على النواحي الصحية، والنفسية، والاجتماعية، والأكاديمية. من المهم التركيز على التغيرات الملحوظة في سلوك الطفل وعاداته اليومية وعلاقاته مع الأسرة والأصدقاء، ويساعد فهم هذه التأثيرات في وضع استراتيجيات مناسبة للحد من الآثار

الســلبية وتعزيز الاســتخدام الصــحي للألعاب الإلكترونية. نرجو تقديم إجابات صــادقة تعكس ملاحظاتكم الفعلية لسلوك طفلكم.

م	البند	موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة
1	يظهر على طفلي علامات التوتر عند منعه من اللعب					
2	أصبح طفلي أقل اهتماماً بالأنشطة الاجتماعية التقليدية					
3	يهمل طفلي واجباته المدرسية بسبب الانشغال باللعب					
4	يظهر طفلي سلوكيات عدوانية بعد ممارسة بعض الألعاب					
5	يعاني طفلي من صعوبة في النوم بسبب الألعاب الإلكترونية					
6	انخفض مستوى التحصيل الدراسي لطفلي					
7	يقلد طفلي السلوكيات العنيفة التي يراها في الألعاب					
8	يشكو طفلي من آلام في الرقبة والظهر					
9	أصبح طفلي أقل طاعة للوالدين					
10	يظهر طفلي علامات الإرهاق البصري					
11	أصبح طفلي منعزلًا عن محيطه الأسري					
12	يستخدم طفلي ألفاظاً غير لائقة تعلمها من الألعاب					
13	تظهر على طفلي نوبات غضب عند مقاطعته أثناء اللعب					
14	أصبح طفلي أقل نشاطاً بدنياً					
15	يتجاهل طفلي النظام الغذائي المنتظم بسبب الانشغال باللعب					
16	يعاني طفلي من صعوبة في التركيز أثناء الدراسة					
17	أصبح طفلي أكثر عصبية في التعامل مع إخوته					
18	يشكو طفلي من صداع متكرر					

م	البند	موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة
19	انخفض اهتمام طفلي بالقراءة والمطالعة					
20	يرفض طفلي المشاركة في الأنشطة العائلية					

المحور الرابع: العلاقة بين مدة الاستخدام والتأثيرات السلوكية

يركز هذا المحور على دراسة العلاقة بين الوقت الذي يقضيه طفلكم في ممارسة الألعاب الإلكترونية والتغيرات السلوكية الملحوظة، يهدف إلى فهم كيف تؤثر فترات اللعب المختلفة على سلوك الطفل، وما إذا كانت هناك علاقة بين طول مدة اللعب وشدة التأثيرات السلوكية، من المهم مراقبة التغيرات في سلوك طفلكم خلال الأيام التي يقضي فيها وقتاً أطول في اللعب مقارنة بالأيام العادية. نرجو تقديم ملاحظاتكم الدقيقة حول هذه العلاقة.

م	البند	موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة
1	يزداد توتر طفلي كلما زاد وقت اللعب					
2	تظهر التأثيرات السلوكية السلبية بعد تجاوز ساعتين من اللعب					
3	يتحسن تركيز طفلي في الأيام التي يقل فيها وقت اللعب					
4	تزداد العدوانية لدى طفلي مع زيادة ساعات اللعب					
5	يتأثر نوم طفلي سلباً كلما زاد وقت اللعب قبل النوم					
6	تتحسن علاقات طفلي الاجتماعية في أيام تقليل اللعب					
7	يزداد إهمال طفلي لواجباته مع زيادة وقت اللعب					
8	تظهر المشكلات الصحية لدى طفلي بعد جلسات اللعب الطويلة					
9	تتأثر شهية طفلي للطعام سلباً مع زيادة وقت اللعب					
10	يزداد تحصيل طفلي الدراسي في فترات تقليل اللعب					

م	البند	موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة
11	تزداد مشكلات النظر لدى طفلي مع طول فترات اللعب					
12	يتحسن مزاج طفلي في الأيام التي يلتزم فيها بوقت محدد للعب					
13	تزداد المشكلات السلوكية خلال العطل بسبب زيادة وقت اللعب					
14	يقل تواصل طفلي مع الأسرة كلما زاد انشغاله باللعب					
15	تظهر آلام الظهر والرقبة بعد جلسات اللعب الطويلة					
16	يزداد استخدام طفلي للألفاظ غير اللائقة مع زيادة وقت اللعب					
17	تتحسن مشاركة طفلي في الأنشطة العائلية عند تقليل وقت اللعب					
18	يزداد رفض طفلي للتوجيهات مع زيادة ساعات اللعب					
19	تتأثر قدرة طفلي على التركيز سلباً بعد فترات اللعب الطويلة					
20	يتحسن التزام طفلي بالنظام اليومي في أيام تقليل اللعب					

Abstract

This analytical investigation examined the behavioral implications of electronic gaming among children aged 6-9 years in the Libyan city of Al-Ajailat, as perceived through parental observations and assessments. The research emerged from growing concerns regarding the exponential increase in digital gaming consumption and its potential ramifications on childhood behavioral development during these formative years. The study adopted a descriptive-analytical methodology, implementing a stratified random sampling approach that encompassed 335 parents and guardians within the target demographic. Data collection was conducted through a validated questionnaire instrument, with subsequent statistical analysis performed using SPSS version 27. The analytical framework revealed diverse usage patterns among participants, with respondents acknowledging certain cognitive benefits associated with gaming activities. However, the predominant focus centered on documented adverse behavioral manifestations, which included elevated aggression levels, tendencies toward social withdrawal, deteriorating academic performance, and disrupted sleep patterns. Statistical analysis demonstrated a significant positive correlation between extended gaming sessions and the intensification of these negative behavioral outcomes. Furthermore, the research identified meaningful differences in parental perceptions of these effects based on educational background, highlighting the crucial role of knowledge foundation in evaluating this contemporary phenomenon. The findings indicate that parents with higher educational attainment demonstrated more nuanced understanding of both positive and negative gaming impacts compared to their counterparts with limited formal education. The study's conclusions emphasize the imperative need for comprehensive awareness programs targeting families and educational institutions. Key recommendations include establishing structured time limitations for gaming activities, implementing age-appropriate content selection protocols, and developing practical guidelines that maximize the positive potential of these technologies while mitigating risks to children's behavioral and academic development. These findings contribute to the broader discourse on digital media's influence on child development, particularly within the context of developing nations where regulatory frameworks and parental guidance systems may be less established. The research underscores the necessity for culturally sensitive approaches to digital literacy that acknowledge both technological benefits and potential behavioral consequences in early childhood development.

State of Libya

Ministry of Higher Education and Scientific Research

University of Zawia

Graduate Studies and Training Administration

Faculty of Arts

Behavioral Effects Resulting from the Use of Electronic Games as Perceived by Parents of Elementary School Students in the Early Grades in Ajaylat City

A Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Higher License Degree (Master's) in Psychology

Prepared by Student: Najah Al-Mahdi Suwaisi Al-Thabit

Supervised by: Prof. Dr. Najat Ahmed Al-Zulaitni

Academic Year: 2025