مجلة رفوف – مخبر المخطوطات – جامعة أدرار – الجزائر ـــــــــــــــــــ المجلد: 10 / العـدد:02 (جويلية2022) ص 881– 899
ISSN: 2335-1381 EISSN: 2602-5949 Legal Deposit: 2013-6352

الآثار الاجتماعية والنفسية للألعاب الالكترونية على سلوك الأطفال في ظل جائحة كورونا

دراسة ميدانية على عينة من أولياء بلدية بودة بولاية ادرار

The social and psychological effects of electronic games on children's behavior in the coronavirus pandemic era - A field study on a sample of parents from the municipality of Bouda in the Wilaya of Adrar

سالم عيسى[1*]، دليلة مهيري[2]
Aissa salem[1], Mehiri dalila[2]
[1] جامعة غرداية (الجزائر)، مخبر الجنوب الجزائري للبحث في التاريخ والحضارة الإسلامية،
aissa.salem@univ-ghardaia.dz
[2] جامعة غرداية (الجزائر)، mehiri.dalila@univ-ghardaia.dz

تاريخ الاستلام: 2022/01/06	تاريخ القبول: 2022/04/12	تاريخ النشر: 2022/07/14

الملخص : هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على الآثار الناجمة عن ممارسة الألعاب الالكترونية وما تحدثه من تأثير على سلوك الطفل في ظل جائحة كورونا، ولتحقيق أهداف الدراسة تم الاعتماد على المنهج الوصفي في وصف متغيرات الدراسة وعلى المنهج التحليلي في تحليل مجتمع البحث والذي يتكون من أولياء أطفال بلدية بودة، حيث تم اختيار عينة ممثلة لمجتمع البحث بطريقة قصديه وعددها 30، وخلصت الدراسة إلى أن ممارسة الألعاب الالكترونية أثرت بشكل سلبي على الحالة الاجتماعية والنفسية لأطفال البلدية، كما أنها لم تسهم في اكتسابهم لقيم وسلوكات ايجابية في ظل جائحة كورونا.

الكلمات المفتاحية: العاب إلكترونية؛ سلوك؛ إدمانا؛ أضرار ؛ ممارسة.

Abstract:
This study aims to identify the effects resulting from playing electronic games and their impact on the child's behavior in light of the coronavirus pandemic. It also tried to achieve the objectives previously set. The descriptive approach was adopted to describe the study variables, and the analytical method was followed to perform an analysis of the research community that included a group of parents of children from the Municipality of Bouda. In addition, the representative sample of the research community, which involved 30 parents, was purposively chosen. This study arrived to the conclusion that playing electronic games negatively affects the social and psychological conditions of children. Moreover, these electronic games do not contribute to their acquisition of positive values and behaviors in light of the coronavirus pandemic.
Keywords: Electronic games; Behavior; Addiction; Harm; Exercise.

المؤلف المرسل: سالم عيسى، **الإيميل**: aissa.salem@univ-ghardaia.dz

1.مقدمة:

إن الإنسان بطبعه وفطرته يحب اللعب والمرح خصوصاً عند شريحة الأطفال، حيث يعد اللعب مرحلة مسايرة لنمو الطفل وتفاعله مع المحيط الذي يعيش فيه وهو شيء أساسي وضروري له في حياته اليومية لما له من أهمية ودور في تنمية الجوانب المعرفية والجسمية والثقافية والاجتماعية للطفل، وفي القديم كان الأطفال يمارسون ألعابهم بطرق تقليدية تعبر عن تراث ثقافي متوارث جيل عن جيل ولقد كانت هذه الألعاب تتسم بالبساطة والعفوية متخذة في شكلها طابع شعبي، ومع تقدم المجتمع وبروز ثورة الاتصالات والانفتاح المعرفي لاسيما في القرن الواحد والعشرين الذي اتسم بالثروة المعرفية والعولمة وانتشار وسائل الإعلام الحديثة والتكنولوجيات والرقمنة واعتماد الشبكة العنكبوتية كأداة ضرورية في حياة الأسر والمجتمعات جعلت من العالم قرية صغيرة.

وبظهور هذه الوسائل والوسائط الإلكترونية ازدادت مخاوف الشعوب والمجتمعات من تأثير استعمال هذه التكنولوجيات الحديثة المستوردة من الخارج على التركيبة السوسيو_ ثقافية للمجتمع، من خلال التأثير على التقاليد والتراث والثقافة العامة للشعوب، حيث أثبتت العديد من الدراسات والأبحاث الغربية بأنه لا توجد حصانة كاملة ضد تأثيرات هذه الوسائل التكنولوجية والتي أضحت قوة مؤثرة في النظام الاجتماعي والثقافي العالمي نتيجة الانتشار اللامحدود خصوصاً في دول العالم الثالث.

وفي ظل جائحة كورونا التي أصابت العالم وأثرت على كافة جوانب الحياة الاقتصادية والاجتماعية منها والثقافية والتعليمية والترفيهية وحتى الرياضية، مما فرض على الدولة الجزائرية وكبقية دول العالم اتخاذ إجراءات وقائية مثل فرض الحجر الصحي المنزلي الذي نتج عنه غلق لجميع أماكن الترفيه والتسلية وقاعات الألعاب، الشيء الذي أدى إلى بقاء الأطفال في المنزل لوقت أطول، مما زاد في الإقبال على الألعاب الالكترونية كوسيلة ترفيهية افتراضية تعوض الألعاب الحقيقية، وإذا كان هذا الإقبال والاندفاع نحو ممارسة الألعاب الالكترونية يحمل في طياته الكثير من الأمور الايجابية، إلا أنها تحمل في طياتها كذالك مخاطر وأضرار صحية، نفسية، ثقافية، اجتماعية وسلوكية، ولها تأثير كبير على القيم والأخلاق والآداب العامة للمجتمع وعلى التنشئة الأسرية للطفل.

وعلى هذا الأساس جاءت هذه الدراسة لترصد لنا أهم الآثار النفسية والاجتماعية والثقافية والصحية المترتبة عن ممارسة هذه الألعاب الإلكترونية في ظل جائحة كوفيد–19 من خلال القيام بدراسة ميدانية على عينة من أولياء أطفال منطقة بودة بولاية ادرار.

وعلى ضوء ما سبق تتحد لنا معالم إشكالية الدراسة في السؤال الرئيسي التالي:

كيف تساهم ممارسة الألعاب الالكترونية في تغيير سلوك الطفل في ظل جائحة كورونا؟

ومنه يمكن طرح التساؤلات الفرعية التالية:

-هل تساهم الألعاب الالكترونية في اكتساب الأطفال سلوك ايجابي؟

-هل تساهم الألعاب الالكترونية في تكوين قيم جديدة للأطفال؟

-هل لممارسة الألعاب الالكترونية آثار اجتماعية على الأطفال؟

2. أهمية الدراسة:

تكمن أهمية هذه الدراسة من أهمية الموضوع الألعاب الالكترونية، التي تعتبر رياضة افتراضية ونشاط فكري وثقافي يساعد على زيادة الذكاء بالنسبة للطفل، خصوصاً وان الأطفال في مرحلة طفولتهم يتميزون بسرعة التعلم وسهولة الاكتساب والتطلع لاكتشاف واستقبال العادات والمهارات الموجودة بين أفراد المجتمع سواء كانت سلبية أو ايجابية، فهذه الألعاب لها تأثير كبير على سلوك الأطفال في جميع الدول العربية والأجنبية في محاولة منا لإبراز مدى تأثير هذه الألعاب على حياة الأطفال في منطقة ادرار بصفة عامة ومنطقة بودة بصفة خاصة في ظل جائحة كوفيد-19، وإبراز ايجابيات وسلبيات هذه الألعاب الالكترونية على الأطفال واهم الآثار الناجمة عن ممارستها على سلوكات الأطفال الاجتماعية والثقافية والمعرفية والنفسية والصحية.

3.أهداف الدراسة:

من بين الأهداف التي نطمح إليها من خلال دراستنا ما يلي:

- الكشف عن عادات ممارسة أطفال بلدية بودة للألعاب الالكترونية في ظل جائحة كورونا،
- معرفة مدى مساهمة الألعاب الالكترونية في اكتساب سلوك جديد للأطفال في ظل الجائحة،
- معرفة مدى مساهمة الألعاب الالكترونية في اكتساب قيم جديدة لأطفال في ظل الجائحة،
- الوقوف على أهم الآثار المترتبة عن ممارسة هذه الألعاب على للأطفال في ظل جائحة كورونا.

4.الدراسات السابقة:

1.4 دراسة (باشن، 2021)

سعت هذه الدراسة إلى الكشف عن كيفية تشكل الإدمان على الألعاب الالكترونية لدى الأطفال والمراهقين ومساهمة هذه الألعاب في هجرة الأطفال والمراهقين إلى العالم الافتراضي، واعتمد الباحث في دراسته على المنهج الوصفي كونه الأنسب في استيعاب مشكلة بحثه، وكان مجتمع البحث مكون من مجموع الأطفال والمراهقين المتراوح سنهم بين 8 و20 سنة، المتواجدين على مستوى المقاهي بمدينة سطيف وحي الألعاب بمدينة المدية، حيث بلغ عدد عينة الدراسة 53 فرد تم اختيارهم بطريقة قصدية وخلصت الدراسة إلى النتائج التالية:

– لا توجد علاقة ارتباطيه بين تجربة التدفق النفسي والإدمان على الألعاب الالكترونية،

– تكرار سلوك اللعب يعد من بين أهم العوامل التي تساهم في الإدمان،

– لا توجد علاقة ارتباطيه ذات دلالة إحصائية بين مقياس التدفق النفسي في بعده العاطفي والمعرفي ودرجة مقياس إدمان الألعاب الالكترونية،

– لا يوجد اختلاف في تجربة التدفق النفسي تبعا لمدة تكرار سلوك لعب الألعاب الالكترونية.

2.4 دراسة (بوشيبان و الاشراف، 2019)

كان هدف هذه الدراسة هو التعرف على انعكاسات استخدام الطفل للألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي من خلال معرفة عادات وأنماط ممارسة الألعاب الالكترونية من طرف الأطفال الجزائريين وأهم الدوافع التي تكمن التي تدفع الأطفال لممارسة هذه الألعاب الالكترونية، والبحث عن تأثير ممارسة هذه الألعاب على التحصيل الدراسي للأطفال الجزائريين، واعتمدا الباحثين على المنهج المسحي الوصفي في دراستهما، وكان مجتمع البحث متكون من مجموع تلاميذ السنة الرابعة متوسط لإكمالية تواتي احمد بولاية بورج بوعريريج، وتم استخدام عينة عنقودية مكونة من40 مفردة من مجتمع البحث، وكانت الاستمارة الأداة التي اعتمدا عليها في جمع البيانات المتعلقة بالقسم الميداني وخلصت الدراسة إلى النتائج التالية:

– كثرة ممارسة هذه الألعاب توثر على الجاني الصحي للأطفال،

– عدم وجود مراقبة من قبل الأولياء جعل المردود الدراسي للأطفال يتراجع،

– الممارسة المستمرة لهذه الألعاب تؤدي إلى الإدمان وإهمال التلاميذ لدراستهم سواء في المنزل أو في المدرسة،

– تتميز الألعاب الالكترونية ببرامج تتوفر على عامل التشويق والإثارة مما جعل الأطفال يتعلقون بها أكثر.

3.4 دراسة (النوي و عاتكة، 2018)

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على الأضرار النفسية والتربوية الناجمة عن ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية إنطلاقاً من التعرف على الألعاب الالكترونية بين الايجابيات والسلبيات، والأضرار النفسية والتربوية المترتبة عن ممارسة الأطفال لهذه الألعاب، واعتمدا الباحثان على المنهج الوصفي التحليلي لوصف الظاهرة ومحاولة الوصول إلى تفسيرات وحلول من خلال عمق التحليل وخلصت الدراسة والى النتائج التالية:

– هناك نتائج إيجابية لممارسة هذه الألعاب في تحسين المهارات المعرفية للأطفال وبالخصوص مهارة القراءة،

– يوجد تأثير ايجابي في زيادة الترابط بين الأسرة من خلال مشاركة الآباء لممارسة هذه الألعاب مع أبنائهم،

– وجود أضرار نفسية واكتساب سلوك عدواني لذا الطفل المدمن عليها،

– قلة العلاقات الاجتماعية لفقدان مهارات التواصل مع الآخرين،

– هناك أضرار تربوية تحد من نجاح الطفل في مساره التعليمي.

5. مفاهيم الدراسة:

1.5 مفهوم الألعاب الالكترونية:

إن الانتشار السريع للألعاب الإلكترونية يمثل انعكاسا جديدا لثقافتنا الإعلامية اليومية وواجهة جذابة، حيث تتحد فيها الصورة المبهرة مع المؤثرات الصوتية والموسيقى المصاحبة، ولقد عرف "مصطلح اللعبة" بشكل عام بأنه "نشاط ينخرط فيه اللاعبون في مخطط مفتعل محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدى إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. (Salen & Zimmerman, 2004, p. 5)

ظهرت الألعاب الالكترونية في أواخر الستينات من القرن الماضي على شكل أنشطة ترويجية، وهي نشاط ذهني يمارس عن طريق الانترنت بشكل جماعي أو فردي معتمدة في ممارستها على مجموعة وسائل منها الحواسب الثابتة والمحمولة، التلفاز، الهواتف النقالة إلى غيرها من الوسائط الالكترونية التي تقوم على أساس برامج معلوماتية. (عطية، 2007، صفحة 12)

من خلال التعريفين السابقين يمكن القول بأن الألعاب الالكترونية هي نوع من الألعاب يعتمد في ممارستها على مجموعة من الوسائل الالكترونية كالتلفاز والحاسوب والفيديو والهواتف النقالة والأجهزة المحمولة والانترنت، والتي تزود الممارس لها بالمتعة عن طريق استخدام اليد مع العين (التآزر البصري الحركي).

2.5 مفهوم السلوك:

هو مجموعة أفعال الكائن الحي استجابة المؤثرات الداخلية والخارجية، ويمكن تعريف السلوك بشكل عام بأنه يتضمن كل نشاط يقوم به الكائن الحي، وكذلك كل حركة تصدر عن الأشياء فبحث الحيوان عن الطعام نوع من السلوك، وانشغال الطفل في اللعب نوع آخر من السلوك. (خالد، 2010، صفحة 5)

3.5 مفهوم الإدمان:

الإدمان ظاهرة تتمثل في الاعتياد الكامل والمستمر في القيام أو ممارسة شيء ما بشكل دائم دون انقطاع. وعرف إدمان الألعاب الالكترونية بأن:"الألعاب التي يدمن على استخدامها الأفراد بصورة مستمرة سواء كانت (online,offline) وهذا ينعكس سلبيا على الفرد بصورة عامة والطفل بصورة خاصة حيث يكون لها تأثير على الطفل اجتماعياً ونفسياً وصحياً.

وأشير إليها بأنها " الاستخدام المكثف للألعاب الالكترونية الموجودة على الشبكة أونلاين سواء على أجهزة الحاسوب أو التليفون المحمول أو البلايستيشن والأنواع المتنوعة التخيلية". (رندا، 2020، صفحة 900)

4.5 مفهوم الأثر:

يعرف الأثر بأنه الوقع الذي تحدثه الرسالة الإعلامية في نفس المتلقي، حيث انه كلما كان هناك استجابة من المتلقي للرسالة في هذه الحالة تعتبر الرسالة الإعلامية قد أحدثت تأثيرها، ويكون القاسم بالاتصال قد حقق الهدف من الاتصال، فغاية الاتصال هو التأثير وإذا لم يتحقق هذا الأخير تكون العملية الاتصالية قد أخفقت في هدفها، وليس بالضرورة أن يكون هدف العملية الاتصالية فكري أو ثقافي أو تربوي أو سياسي، فقد يكون الهدف هو الترويج فقط، وبالتالي يمكن القول بان الأثر هو تحقيق الاستجابة لمستقبل العمل. (طه، 2009، صفحة 63)

5.5 مفهوم القيم:

يعرفها الدكتور ماجد عرسان الكيلاني"بأنها عبارة عن محطات ومقاييس تحكم بها على الأفكار الأشخاص، والأشياء، الأعمال، الموضوعات، المواقف الفردية والجماعية من حيث حسنها وقيمتها، أو من حيث سوؤها وعدم قيمتها وكراهيتها أو في منزلة معينة بين هذين الحديث".

وتعرف بأنها" وحدة المجتمع الأولى والتي تكون العلاقات فيها مباشرة وبداخلها يتم تنشئة الفرد اجتماعياً ويكون قادرا علي اكتساب مهاراته وعواطفه وميوله وفيها يجد أمنه وسكنه". (خلوق و محمد، 2015، صفحة 9)

6. ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية:

للألعاب الالكترونية ايجابيات وسلبيات فمن بين الايجابيات نذكر ما يلي:

– تساهم في اكتساب بعض المهارات الاجتماعية والتربوية لممارسي هذه الألعاب مثل مهارة السرعة في التنفيذ،

– تسهم في زيادة شدة الملاحظة لدى الشخص الممارس لها وهذا شيء ايجابي للطفل،

– لها دور في زيادة التركيز والخيال وسعة التصور،

– بعض الألعاب ذات التوجه الثقافي والتعليمي والتربوي تساعد الأطفال في اكتساب معرفة الأشياء من حولهم وتنمية مستواهم التعليمي والمعرفي،

– تساعد الشخص الممارس لهذه الألعاب في تعلم الابتكار والتفكير والتخطيط بكل سليم، فبعض الألعاب تتطلب مهارة الإبداع والتخطيط الاستراتيجي لتحقيق الهدف من اللعبة.

ومن سلبيات استخدام الألعاب الالكترونية ما يلي:

– قد تغرس هذه الألعاب في نفوس الأطفال حب العنف على أساس أن اغلب الألعاب ذات طابع قتالي،

– قد تسبب العزلة للطفل المدمن على هذه الألعاب أو إصابته بمرض التوحد الذي أصبح منتشراً بقوة في الآونة الأخيرة نتيجة المكوث لفترة طويلة في ممارسة هذه الألعاب،

– الجلوس لساعات طويلة أمام وسائل ممارسة هذه الألعاب المتمثلة في الأجهزة الالكترونية يؤثر على صحة الطفل سواء البصرية أو الدماغية،

– الإكثار من ممارسة هذه الألعاب تؤثر سلبا على حياة ممارسيها مثل تضيع الوقت وإهمال الدراسة أو أي أعمال يومية ،ناهيك عن الضرر الصحي والنفسي والتعليمي الذي ينجر عنها،

– الفشل في الحياة العملية نتيجة فقدان الرغبة بالقيام بالواجبات،

– إمكانية التأثير في شخصية الطفل المستقبلية فقد تتسم بالعصبية والعدوانية،

– فقدان الإرادة الحقيقية للطفل في انجاز أعماله وواجباته الموكلة له نتيجة التعلق والتشبث بممارسة هذه الألعاب،

– إمكانية فقدان مهارة التواصل مع الآخرين في المدرسة ومع الأهل والأقارب،

–فقدان الذكاء وروح الإبداع نتيجة ارتباط تفكيره باللعبة المفضلة لديه مما يجعل تفكيره وذكائه محدود وفي نطاق ضيق.

7. الإجراءات المنهجية للدراسة:

إن أي دراسة بحثية لظاهرة اجتماعية لا تكتمل أهميتها من دراسة الجانب النظري فقط، بل يجتب تدعيم الجاني النظري بجانب تطبيقي يدعم ويثري الجانب النظري بمعارف مفيدة ووقائع ملموسة عن الظاهرة المدروسة، مما يجعلها تكتسي الصبغة العلمية من خلال اعتماد قواعد منهجية تعتمد عليها وذالك حسب طبيعة الدراسة المدروسة، وقياساً على ذالك ولمعرفة البعد الذي تأخذه دراستنا قمنا بتجسيد الخطوات المنهجية الواجب إتباعها في اعداد البحوث والدراسات الميدانية من اختيار المنهج المتبع والأدوات والوسائل المستعملة في جمع البيانات وتحليل النتائج.

1.7 منهج الدراسة:

يعد المنهج في البحث العلمي العمود الفقري لكل دراسة فهو الضابط و الموجه الأساسي لكل باحث بتحديد استعماله حسب هدف الدراسة والإشكالية العلمية المعالجة، ونظرا لطبيعة دراستنا المتعلقة بالألعاب الالكترونية وتأثيرها على سلوك الطفل في ظل جائحة كورونا، فلقد اعتمدنا على المنهج الوصفي التحليلي بوصف الظاهرة وتحليلها سوسيولوجياً من اجل الوصول إلى الأهداف التي نسعى لتحقيقها من هذه الدراسة.

2.7 مجتمع البحث وعينة الدراسة:

المجتمع المستهدف من هذه الدراسة متمثل في مجموع أولياء أطفال بلدية بودة الذي يمثل المجتمع الكلي للدراسة والذي تعمم عليه نتائج الدراسة المتوصل إليها، أما المجتمع المتاح فهو عينة من المجتمع الكلي الذي ستجرى عليه الدراسة والمتمثل في أولياء أطفال كل من قصر بنيللوا وزاوية الشيخ بن عومر وقصر بندراعوا بمقر البلدية.

واعتمدنا في دراستنا على عينة عرضية قصدية من أولياء أطفال البلدية، حيث بلغ عدد أفراد العينة **30** وليا تم اختيارهم بطريقة قصديه من خلال اشتمال عدد أفرادها على أولياء أطفال من قصر بندراعوا والذي يعتبر مقر البلدية وما تتميز وتتوفر عليه من مراكز ومرافق ترفيه متعددة، ومختلفة وأولياء أطفال من قصر بنيللوا وزاوية الشيخ بن عومر بودة التابعين لبلدية بودة والتي تعتبر قرية شبه حضرية تتوفر على مرافق ترفهيه معتبرة، وتم هذا الاختيار لأسباب مقصودة منها سهولة الاتصال بالأولياء ولقرب المسافة بين الباحث والمبحوث ولإمكانيات الباحث المادية والمالية.

3.7 أدوات جمع البيانات:

لقد اعتمدنا في دراستنا في جمع البيانات والمعطيات على أداة الاستبيان والمقابلة للحصول على المعلومات وبيانات موضوع الدراسة المتعلق بتأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل الجزائري في ظل جائحة كورونا،حيث تعتبر المقابلة وسيلة بحث هامة لجمع المعلومات تسمح باكتشاف آراء المبحوثين وتصوراتهم في ظل تلك العلاقة التفاعلية معه. (سعيد، 2012، صفحة 156)

كم تعد الاستبانة من احد الأساليب الأساسية والتي تعتبر أداة ذات ارتباط مباشر بأفراد العينة المختارة أو مجتمع البحث من خلال توجيه أسئلة محددة ومعدة مسبقاً بهدف التعرف على حقائق معينة أو وجهات رأي المبحوثين واتجاهاتهم أو الدوافع والعوامل أو المؤشرات التي تدفعهم لسلوكيات معينة. (سمير، 1998، صفحة 178)

وبالاعتماد على الاستبانة كأداة أساسية للدراسة في جمع البيانات فقد تم توزيع 50 استبانه، تم استرجاعها بالكامل، وبعد عرضها وفحصها تم إقصاء 20 استبانه حيث تبين بأنها لا تصلح للدراسة والإبقاء على 30 استبانه صالحة للدراسة والتي تمثل عينة الدراسة متضمنة المحاور التالية:

المحور الأول: يتضمن مجموعة من الأسئلة الخاصة بالبيانات الشخصية التي سمحت باستخراج متغيرات الدراسة، الجنس، المستوى التعليمي والمستوى المعيشي.

المحور الثاني: تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل في ظل الجائحة.

المحور الثالث: تأثير الألعاب الالكترونية في اكتساب قيم جديدة للطفل في ظل الجائحة.

المحور الرابع : أهم الآثار المترتبة عن ممارسة الألعاب الالكترونية على الأطفال في ظل الجائحة.

8. عرض البيانات وتحليل النتائج

في هذا العنوان الفرعي الرابع سوف نقوم بتفريغ البيانات بالاعتماد على المعطيات المتحصل عليها من خلال أجوبة الاستبيان التي تم توزيعها على الأولياء، حيث تم تفريغ البيانات بالاعتماد على الأسلوب اليدوي للبيانات، ومن تم تبويب الإجابات في شكل جداول بسيطة ومركبة متضمنة فئات وتكرارات ونسب مئوية لإيجاد تفسيرات لإجابات الأولياء.

1.8 عرض وتحليل بيانات المحور الأول

المحور الأول من الاستبانة يتضمن بيانات كل من الجنس والمستوى التعليمي والمستوى المعيشي لأفراد العينة.

الجدول رقم(1):يوضح خصائص عين الدراسة

المتغير		التكرار	النسبة المئوية
الجنس	ذكر	20	%66.67
	أنثى	10	%33.33
المستوى التعليمي	أمي	4	%13.33
	متعلم	14	%46.67
	مستوى عالي	12	%40
المستوى المعيشي	ميسور	5	%16.67
	متوسط	21	%70
	جيد	4	%13.33
المجموع		**30**	**100%**

المصدر: من إعداد الباحثين وفق مخرجات البرنامج الإحصائيSpss v23

يتضح من الجدول رقم (1) بان أفراد العينة يغلب عليها النوع الذكوري بنسبة (66.67%) والتي تدل على أن الإجابات كانت من الأولياء للأطفال الولاية، والذين يعتبرون المسؤولون المباشرين على تربية ومتابعة تربية أبنائهم، وهذه النسبة تفسر الوضع الاستثنائي الذي فرضه الحجر الصحي على الوضع الاجتماعي والمهني للدولة مما زاد في بقاء الآباء في منازلهم ولزوم بيوتهم لأوقات طويلة على غرار ما اعتادوا عليه في حياتهم العادية، بينما النوع الأنثوي قدر بنسبة (33.33%) حيث يمكن تفسير هذه النسبة بالحالة العائلية للأسرة (الطلاق، الأرملة، غياب الزوج بسبب العمل) ويمكن للمتابعة القريبة للام لتربية أبنائها على اعتبار أن الأمهات هن اللاواتي يقضين أوقات كبيرة في بيوتهن.

كما يتضح لنا من الجدول أعلاه بان المستوى التعليمي للأولياء توجد به فوارق، فالفئة الغالبة هي فئة متعلمة بنسبة مئوية قدرت ب (46.67%) وهذا أن دل على شيء إنما يدل على سياسة الدولة في زيادة فرص التعليم والقضاء على الأمية، وهذا ما تأكده النسبة المتدنية للأولياء الغير متعلمين والذين يعدون أميين حيث قدرت نسبة الفئة الأمية بـ (13.33%)، في حين بان الفئة ذات مستوى التعليم العالي والتي تحمل شهادات جامعية وأكاديمية متخرجة من المدارس والمعاهد التابعة لوزارة التعليم العالي حيث قدرت نسبة الفئة ذات التعليم العالي بنسبة (40%).

نلاحظ من الجدول أعلاه، بان المستوى المعيشي للعينة يغلب عليه المستوى المتوسط حيث قدر بنسبة (70%)، ويمكن تفسير هذه النتيجة بان اغلب فئة العينة من العمال والموظفون العاديون دوي الدخل المتوسط الذي يضمن العيش في حياة مقبولة، بينما فئة ميسوري الحال بلغت (17%)، في حين فئة حالة العيش الجيدة بلغت (13.33%) وهي النسبة الأقل في فئات العينة والتي تتميز بمستوى معيشي جيد يحقق لها نوع من الرفاهية والاستغناء والعيش الكريم.

2.8 عرض وتحليل بيانات المحور الثاني:

المحور الثاني من الاستبانة يتضمن إجابات المبحوثين حول تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل في ظل جائحة كورونا(كوفيد المستجد_19).

الجدول رقم(2):يوضح تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل في ظل الجائحة

العبارة	الإجابة	التكرار	النسبة المئوية
هل تختار لابنك العاب معينة	نعم	14	%46.67
	لا	16	%53.33

هل الألعاب الالكترونية تجعلك ابنك يحب العزلة	نعم	23	%76.67
	لا	7	%23.33
هل الوقت الذي يقضيه ابنك على ممارسة الألعاب الالكترونية يزيد عن ساعة لعب	نعم	18	%60
	لا	12	%40
هل ابنك يحب ممارسة العاب الاكشن والإثارة أكثر من الألعاب الأخرى	نعم	21	%70
	لا	9	%30
هل يهتم ابنك بأداء واجباته المدرسية أكثر من اهتمامه بالألعاب الالكترونية	نعم	13	%43.33
	لا	17	%56.67

المصدر: من إعداد الباحثين وفق مخرجات البرنامج الإحصائيSpss v23

يتبين من الجدول رقم(2) بان إجابة المبحوثين عن إمكانية اختيار العاب معينة لأبنائهم، كانت الإجابة الراجحة بعدم بـ (لا) بنسبة مئوية قدرت ب **(53.33%)**، وهذا ما يذل على أن الدور الرقابي والتوجيهي والمرافقة الدائمة للأطفال تشهد نوع من التراجع والإهمال، ومن خلال المقابلة التي أجريناها مع بعض الأولياء أكدوا لنا بان أطفالهم لا يحبذون الألعاب التي نختارها لهم ففي الغالب نقوم باختيار الألعاب الثقافية والتربوية والألعاب التي تشمل على الألغاز، غير أن هذه الألعاب لا تتمتع بالقبول لدى أطفال هذا الجيل الذي يحبذ العاب الأكشن والكرة والعاب الإثارة خصوصاً في ظل جائحة كورونا وفترة الحجر الصحي، الذي ولد اضطراب نفسي وقلق من الإصابة بالوباء ومن كثرة المكوث في البيت، أما الفئة التي إجابة ب (نعم) والتي قدرت نسبتها المئوية ب**(46.67%)** فهي فئة الأولياء الذين لديهم مستوى تعليمي عالي ومدركون لمخاطر هذه الألعاب وإضرارها ولديهم اهتمام كبير بمتابعة أطفالهم ومراقبتهم والعمل على تنمية مهاراتهم الفكرية والفنية، فلقد بينت لنا هده الفئة ومن خلال المقابلة التي قمنا بها مع أفراد من عينة البحث بأنهم يختارون الألعاب المناسبة لأطفالهم وفق السن والمستوى والقدرات التي يمتلكونها في تطوير ذاتهم، وهذا لا يعني حرمانهم من مشاهدة وممارسة العاب الأكشن والإثارة، ولكن يكون اللعب بموضوعية ولفترة محدودة وتحت رقابة أبوية.

لقد أجابت نسبة **(76.67%)** من المبحوثين بان أطفالهم عند ممارستهم لهذه الألعاب الالكترونية لا يريدون أي شيء يشغلهم عنها ولا ضجيج ولا يسمحون بمشاركة إخوانهم في فترة ألعابهم، وكان هذه الألعاب تمثل مسالة يسعى الطفل لحلها كما تدل هذه النسبة على الأثر الناتج عن هذه الألعاب والتي تشكل نوع من الاغتراب

الاجتماعي والعائلي للطفل ناهيك عن رسوخ هذه الألعاب في أذهان الأطفال وما تسببه من تشتتت للفكر وحب الانفراد والعزلة لحضور تصورات هذه الألعاب، في حين إن نسبة (**23.33%**) من المبحوثين أقرت بان هذه الألعاب لا تشكل عزلة لأطفالهم وهذا يمكن إرجاعه لطبيعة هذه الألعاب والجو السائد في العائلة أو لوجود وسائل ترفيه أخرى.

من خلال الجدول أعلاه نرى بان (**60%**) من المبحوثين اقروا بان الوقت الذي يقضيه أطفالهم للعب بهده الألعاب يفوق ساعة لعب، وحسب آخر الدراسات الحديثة والتي توصلت بان اللعب باللعاب الالكترونية لأكثر من ساعة يعد إدمان ويشكل خطر على صحة الطفل كإنطواء العمود الفقري ونقص البصر، في حين نجد نسبة (**40%**) لا تتعدى ممارسة أطفالهم لهذه الألعاب ساعة لعب.

إن نسبة (**70%**) من أفراد العينة يرون بان أطفالهم يحبون ممارسة العاب الأكشن والإثارة والألعاب القتالية أكثر من الألعاب الأخرى وهذا ما ينعكس بالسلب على سلوك الأطفال، حيث يتولد لديهم العنف والتنكر والغلطة في حركاتهم وحياتهم الاجتماعية وهذا ما اقره بعض أفراد العينة، بان أطفالهم صاروا يمتازون بالعنف في القول والفعل وأصبحوا يقلدون شخصيات هذه الألعاب وحتى لباسهم أخد حقه من التقليد، في حين أجابت نسبة (**30%**) بان أطفالهم يقومون بالعاب مختلفة تتضمن الألعاب القتالية والألعاب التثقيفية والتعليمية والعاب تطوير مهارات الذكاء وغيرها من الألعاب الأخرى والمتضمنة لبرامج تعمل عن طريق الشبكة العنكبوتية.

أما فيما يتعلق بالواجبات المدرسية فلقد أقرت نسبة (**56.67%**) من أفراد العينة بان أطفالهم يتهاونون في أداء واجباتهم المدرسية وأحيانا يهملونها جملة لقلة اهتمامه ولنقص الرقابة الأبوية من جهة، واشتغالهم بالألعاب الالكترونية وإدمانهم عليها من جهة أخرى وهذا ما ينعكس بالضرورة على تدني المستوى التعليمي، أما نسبة (**43.33%**) من المبحوثين أجابوا بأن أطفالهم يقومون بأداء واجباتهم المدرسية في الوقت المطلوب وان اهتمامهم للجانب التعليمي أكثر من اهتمامهم لجانب اللعب، وهذا راجع للدور الأبوي المحفز والمراقب والمتابع لسلوكات أطفالهم وإرشادهم وحثهم على التعلم قبل اللعب.

3.8 عرض وتحليل بيانات المحور الثالث:

المحور الثالث من الاستبانة يتضمن إجابات المبحوثين حول تأثير الألعاب الالكترونية في اكتساب قيم جديدة للطفل في ظل الجائحة.

الجدول رقم(3): يوضح تأثير الألعاب الالكترونية اكتساب قيم جديدة للطفل في ظل الجائحة

العبارة	الإجابة	التكرار	النسبة المئوية
هل ترى بأن ممارسة ابنك لهذه اللعاب اكسبه قيمة التحدي	نعم	20	%66.67
	لا	10	%33.33
هل ترى أن هذه الألعاب أكسبت ابنك قيم جديدة كحب الآخرين واحترام المنافس وتقبل الهزيمة	نعم	8	%26.67
	لا	22	%73.33
هل ترى بان أثناء ممارسة ابنك لهذه الألعاب يشعر بقيمة الوقت	نعم	6	%20
	لا	24	%80
إذا وافقت فترة لعب ابنك وقت الصلاة هل يترك اللعبة ويفر للصلاة	نعم	12	%40
	لا	18	%60
عند انتهاء ابنك من اللعب، هل يكون سلوكه ابنك مع العائلة طبيعي	نعم	14	%46.67
	لا	16	%53.33

المصدر: من إعداد الباحثين وفق مخرجات البرنامج الإحصائيSpss v23

من خلال بيانات الجدول رقم(3) يتبين الأولياء عبروا عن أن هذه الألعاب أكسبت أبنائهم معرفة قيمة التحدي والصبر على الفوز والنجاح، حيث عبرت نسبة (**66.67%**) من المبحوثين بان ممارسة أبنائهم لهذه الألعاب زاد من عزيمة الإصرار والتحدي على بلوغ الهدف، وهذه من بين الايجابيات المسجلة عن هذه الألعاب، في حين عبرت نسبة (**33.33%**) من أفراد العينة بان هذه الألعاب لم تزيد في عزيمة وإصرار أبنائهم في مواجهة المشكلات التي تعتريهم سواءًا في دراستهم أو في حياة العامة.

إن نسبة (**73.33%**)من المبحوثين عبروا لنا بان هذه الألعاب لم تخلق لهم قيم جديدة، ولم تحدث لهم اثر ايجابي كحب الآخرين واحترام المنافس وتقبل الهزيمة والرضا بالأحوال التي تصيب الإنسان والتي تتسم بالتغير وعدم الاستقرار فأحياناً تكون فائز وناجح ومحقق لهدفك وأحيانا أخرى مهزوم وفاشل و مخفق في تحقيق هدفك، وهذه قيم بثها فينا ديننا الحنيف غير أنها بدت تتسم بالاغتراب وفقدان أهميتها بسبب الإيمان بالماديات وبكل ما هو شكلي، كما عبرت نسبة (**26.67%**) بان هذه الألعاب ساعدت في زيادة أبنائهم لمعنى حب الآخر واحترامه وتقبله

حتى وإن كان منافسا في لعبة وان الحياة مبنية على الربح والخسارة والتحدي الحقيقي كيف تحول الخسارة إلى ربح وان تحافظ على انجازاتك في دراستك وأخلاقك وسلوكك مع الآخرين.

لقد أجابت نسبة (**80%**) من المبحوثين بان أطفالهم وأثناء ممارستهم لهذه الألعاب الالكترونية لا يهتمون بالوقت، حيث أنهم يلعبونها إلى ينتابهم الإرهاق والتعب، رغم أن الأولياء يحرصون على عدم ممارستها لأوقات طويلة، لما لهذه الأجهزة من اثر سلبي على صحة الأطفال، كما أجابت نسبة(**20%**) من أراء الأولياء بان أطفالهم يحترمون أوقات اللعب، والتي يحددها لهم الأولياء ويقومون هم بمراقبتهم ومتابعتهم من خلال لعب بعض الألعاب التي تحدد بالوقت وتعطي له قيمة، وتعتبر قيمة الوقت وأهميته من القيم الأساسية التي من الواجب أن يشعر ويحس بها الطفل لاسيما في معايشته لطفولته.

أما فيما يتعلق بالحفاظ على الواجبات المترتبة على الأبناء، فلقد اجابت نسبة (**60%**) من أفراد العينة بان الأبناء تولد لديهم إهمال وتأخير في أداء الواجبات الدينية جراء قيامهم بهذه الألعاب، ومن خلال الإجابة على سؤال العبارة والمتمثل فيما إذا ما وافقت فترة اللعب أداء واجب ديني مثلاً كأداء فريضة الصلاة هل يترك اللعب ويؤدي الواجب، حيث كانت الإجابة الراجحة ب (لا) وهذا دليل على الإدمان والتعلق بهذه الألعاب وما تتضمنه من إغراءات وأدوات جذب تجعل الممارس لها في تعلق شديد بها، بينما أجابت (**40%**) من العينة بان الأبناء عند ما يكونون يلعبون ويعتريهم واجب من الواجبات أو أمر من الأولياء فيقدمونه على ممارسة هذه اللعبة، ويمكن تفسير هذه النسبة بالدور التوجيهي والتوعوي والتربوي للآباء.

يتضح كذالك من الجدول أعلاه بان نسبة(**53.33%**) من إجابة العينة ترى بان سلوك أطفالهم أحياناً يكون غير طبيعي، خصوصاً عند إرغام الطفل بترك اللعب، أو انهزامه أو إخفاقه في الفوز باللعبة ومن هذه الآثار فقدان الشهية وعدم الأكل وكثرت التمرد والقلق والتفوه بكلمات لا أخلاقية، في المقابل صرحت نسبة (46.67%) من العينة بان سلوك أطفالهم لم يتغير وبقي طبيعي في معاملته مع العائلة والإخوة، وهذا راجع لعدم التعلق بهذه الألعاب واعتبارها العاب افتراضية تزيد من الترفيه والترويح عن النفس وبأنها مجرد لعبة لا أكثر.

4.8 عرض وتحليل بيانات المحور الرابع:

المحور الرابع من الاستبانة يتضمن إجابات المبحوثين حول أهم الآثار المترتبة عن ممارسة الألعاب الالكترونية على الأطفال في ظل الجائحة.

الجدول رقم(4):يوضح أهم الآثار المترتبة عن ممارسة الألعاب الالكترونية على الأطفال في ظل الجائحة

العبارة	الإجابة	التكرار	النسبة المئوية
هل ترى بان هذه الألعاب ساهمت في تكوين عزلة اجتماعية لأطفالكم في ظل جائحة كورونا	نعم	17	%56.67
	لا	13	%43.33
هل سببت هذه الألعاب أضرار نفسية لأطفالكم في ظل الجائحة	نعم	16	%53.33
	لا	14	%46.67
هل ساهمت هذه الألعاب في زيادة المستوى الثقافية لأطفالكم في ظل الجائحة	نعم	10	%33.33
	لا	20	%66.67
هل نتج عن ممارسة هذه الألعاب أضرار صحية لأطفالكم في ظل فترة الوباء (كوفيد-19)	نعم	27	%90
	لا	3	%10
هل ساهمت هذه الألعاب في تحسين التحصيل الدراسي لأطفالكم في ظل فترة الحجر الصحي	نعم	5	%16.67
	لا	25	%83.33

المصدر: من إعداد الباحثين وفق مخرجات البرنامج الإحصائيSpss v23

يبين الجدول رقم(4) بان نسبة **(65.67%)** من إجابات الأولياء، يرون بان من أهم الآثار الاجتماعية المترتبة عن هذه الألعاب هو تكوين عزلة اجتماعية من خلال قيام أطفالهم بهذه الألعاب بشكل انفرادي وباستعمال أجهزة الهاتف النقال الحمولة لآبائهم وقلة اجتماعهم بالعائلة خصوصاً في فترة هذا الوباء، وحتى في الاجتماع العائلي يحبون ممارسة هذه الألعاب حتى أصبح الأولياء يستعملون هذه الألعاب في تأمين النظام العام للأسرة ولتحقيق شيء من الهدوء، وهذا ما صرح لنا به احد الأولياء بان الأبناء طغى على سلوكهم التشويش والعناد على تصرفات أبنائهم، فيقومون بإعطائهم هواتفهم الذكية للقيام بهذه الألعاب بغية تحقيق الهدوء والحفاظ على الآداب العامة للأسرة، وهذا يعتبر نوع من التهرب من المسؤولية العائلة التي تستوجب تكوين جو عائلي مريح ومحفز، في حين أجابت نسبة **(43.33%)** من أفراد العينة بان هذه الألعاب لا تشكل لأطفالهم عزلة اجتماعية وهذا ما يفسر بان ممارسة هذه الألعاب تكون تحت رقابة الأولياء وبمعيتهم وأثناء حضورهم وبوسائل ثابتة في المنزل.

نلاحظ كذالك من الجدول أعلاه بان (**53.33%**) من تصريحات الأولياء حول الضرر النفسي الناتج عن ممارسة هذه الألعاب، أقرت هذه النسبة بان أطفالهم أصبحوا يشتكون من اضطرابات نفسية من خلال الوباء الذي أثر على كل كافة شرائح المجتمع وما خلفه من أثار سلبية في النفوس هذا من جهة، ومن جهة أخرى كثرة ممارسة العاب الأكشن وما تولده من الخوف والقلق والشعور بعدم التوازن النفسي من خلال طريقة الكلام وكثرة الإحباط النفسي نتيجة الانهزام في اللعب وسرعة الغضب والانفعال، في حين أجابت نسبة(**46.67%**) من العينة بان هذه الألعاب لم تؤثر سلبيا على الحالة النفسية لأطفالهم، وهذا دائماً راجع لنوع الألعاب الممارسة وللرقابة الأبوية واختيارهم لأطفالهم الألعاب التي تنمي الفكر وتطور المهارات.

إن نسبة(**66.67%**) من رأي الأولياء في عدم مساهمة الألعاب الالكترونية في تنمية وزيادة الرصيد الثقافي لأطفالهم، وهذا ناتج عن نوعية الألعاب الممارسة، فلقد صرح لنا بعض الأولياء جراء المقابلة التي أجريناها معهم بعزوف أطفالهم عن لعب الألعاب الثقافية والعاب الألغاز وعدم تقبلهم لها وحبهم لألعاب التسلية والترفيه والإثارة بشكل كبير، في حين نجد نسبة(**33.33%**) عبروا لنا بان أطفالهم زادت ثقافتهم العلمية ونمت مهاراتهم الفكرية عن طريق هذه الألعاب، وهذا ما يفسر بالدور الذي يقوم به الأولياء باستغلال هذا الألعاب في الجانب المعرفي والتربوي لأطفالهم.

كما نلاحظ من الجدول أعلاه بان للألعاب الالكترونية اخضرار صحية على مستعمليها، حيث أقرت لنا نسبة (**90%**) آراء الأولياء، بان أطفالهم صاروا يشتكون من ضعف البصر وآلام في العمود الفكري جراء المكوث لفترة طويلة أمام الحاسوب أو الأداة المستعملة في اللعب، وضعف في التركيز وقلة الفهم، في حين أكدت نسبة (**10%**) من أفراد العينة بان هذه الألعاب لا تشكل خطر صحي على أطفالهم وهذا راجع للعقلانية المنتهجة في ممارسة هذه الألعاب من قبل الأولياء.

يتضح من الجدول رقم(4) أن نسبة(**83.33%**) من إجابة المبحوثين تقر بان هذه الألعاب لم تسهم في زيادة وتحسين المستوى الدراسي بشهادة الأولياء ومن خلال المقابلة لبعض الأولياء، وهذا ما يفسر بتخلي الأولياء لدورهم الرقابي والتوعوي ولمرافقتهم الدائمة لأبنائهم، وكان الأب دوره في توفير وسائل هذه الألعاب وتحقيق الضروريات والأشياء المادية لابنه فقط،هذا ما ينعكس بالسلب على الأداء المعرفي والتحصيل الدراسي خصوصاً وان هذه الألعاب تتضمن عوامل جدب وتشويق وتعلق بها تجعل المتعلق بها دائما يفكر فيها ومرتبط بها وحتى إن لم يمارسها، كما نلاحظ من الجدول أن نسبة(**16.67%**) من العينة أقرت بوجود تحسن ملحوظ في الأداء المعرفي وتطور مشهود في التحصيل الدراسي، من خلال زيادة الذكاء واكتساب مهارات التحليل والقدرة على التصور وإيجاد

الحلول للمسائل المعرفية، وهذا ناتج عن مرافقة الأولياء لأطفالهم واختيارهم للألعاب المفيدة والتي تزيد في اكتساب المعارف وتنمية العقل وزيادة التحصيل الدراسي.

9. نتائج الدراسة:

بعد تحليلنا لمختلف بيانات الجداول، واعتمادنا على الاستبيان والمقابلة كأداتين من أدوات البحث العلمي في جمع المعلومات والمعطيات، فإننا سوف نحاول من خلال الاستنتاجات المستخلصة من الإجابة على مختلف التساؤلات التي تم طرحها في إشكالية الدراسة والتي تتدرج حول موضوع البحث والمتعلق بتأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل في ظل جائحة كورنا وذالك بالاستناد على محاور الاستبيان مستنتجين ما يلي:

1- أغلبية الأولياء لا يقومون باختيار العاب الكترونية لأطفالهم مما جعلهم يميلون للألعاب التي تؤثر بالسلب على سلوكهم الاجتماعي والنفسي لاسيما في ظل فترة الوباء أين زاد الإقبال على هذه الألعاب.

2- الألعاب الالكترونية تشكل عزلة اجتماعية من وجهة نظر الأولياء وبخصوص عند استعمال الأجهزة المحمولة والخاصة وممارسة هذه الألعاب لفترة طويلة يعد إدمان، حيث اعتبرت احدث الدراسات بان اللعب لأكثر من ساعة بهذه الألعاب الالكترونية يعد إدماناً، **وهذه النتيجة تتوافق مع نتيجة دراسة (النوي و عاتكة، 2018).**

3- إن اغلب الأطفال يحبون العاب الأكشن والمغامرة والعاب القتال ،مما اثر على سلوك الأطفال وجعلهم يتمثلون هذه التصرفات في حياتهم اليومية الشيء الذي جعل الأولياء يقرون بوجود تغير في سلوك أبنائهم، حيث صارت تمتاز بالعنف وعدم الإنصات والتلفظ بألفاظ دخيلة على المجتمع وعاداته وتقاليده.

4- يرى معظم الآباء بان أبنائهم لا يعيرون اهتمام للوقت ولا لقيمته، حيث أن فترة اللعب غير منتظمة وغير مضبوطة بوقت محددة، وفي بعض الأحيان اهتمام الأطفال بهذه الألعاب يفوق اهتمامهم بواجباتهم المدرسية والدينية وهذا راجع لنقص المراقبة والمرافقة الأبوية والتخلي على جزء من المسؤولية التربوية والعائلية.

5- من خلال إجابات أفراد العينة نستنتج بان للألعاب الالكترونية أثار ومخلفات صحية ونفسية واجتماعية على الأطفال، فمن بين هذه الاضطرار الصحية المترتبة عليها الشعور بالتعب ونقص في حدة البصر وآلام في العمود الفقري، ومن الأضرار النفسية عدم الاتزان النفسي وزيادة سرعة الغضب والتوحد، ومن الجانب الاجتماعي حب العزلة وعدم الانتماء إلى مجموعة أطفال ونقص التفاعل الاجتماعي مع الأطفال **الآخرين وتتفق هذه الدراسة من حيث الآثار الصحية والنفسية مع دراسة (بوشيبان و الاشراف، 2019).**

6- في ظل فترة الجائحة وحسب آراء عينة البحث لوحظ هناك تراجع في مستوى التحصيل الدراسي للأطفال وهذا بإقرار الآباء عن تدني المردود العلمي لأبنائهم خصوصا في ظل الجائحة (كوفيد-19)، وهذا ما يؤكده تعديل

الإجراءات التنظيمية والانتقائية التي اتخذتها وزارة التربية من خلال إعداد دورة ثانية لمترشحي شهادة التعليم الابتدائي والمتوسط، **وتتفق هذه الدراسة من حيث تدني المردود الدراسي مع دراسة (باشن، 2021).**

7- أثرت الألعاب الالكترونية على أطفال ولاية ادرار من خلال تراجع ثقافتهم العامة وذالك بغلق كافة مكاتب المطالعة ونوادي الانترنت والمراكز الثقافية ونقص الأنشطة الثقافية والتعليمة في ظل جائحة كورنا والإقبال المتزايد على الألعاب الالكترونية ذات الطابع الترفيه والرياضي ونقص الاهتمام بالألعاب الثقافية والألعاب التي تنور الفكر وتزيد الرصيد المعرفي للطفل، أدى إلى تراجع المستوى الثقافي للأطفال.

10. خاتمة:

من خلال الدراسة الميدانية والتحليل الدقيق لأثر الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل في ظل جائحة كورونا، توصل الباحثان إلى أن هذا الموضوع يعتبر من احد مواضيع الساعة والجدير بالدراسة والبحث، والذي لا يمكن تجاهله باعتباره محور اهتمام الباحثين والمختصين في التربية والتعليم على وجه الخصوص.

واعتماداً على التحليل السوسيولوجي لتأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال، ومن خلال الاستنتاجات المتحصل عليها من بيانات وتحليل الجداول الإحصائية تم التوصل إلى مجموعة من النتائج وهي:

- الألعاب الالكترونية لم تسهم في اكتساب وتكوين سلوك ايجابي للطفل من وجهة نظر الأولياء خصوصاً في ظل الجائحة،
- ساهمت الألعاب الالكترونية في اكتساب الطفل لقيم سلبية من وجهة نظر الأولياء في ظل الجائحة،
- خلفت الألعاب الالكترونية آثار سلبية أكثر منها ايجابية على الحالة الصحية والنفسية والاجتماعية والثقافية لأطفال ولاية ادرار.

وفي الأخير يقترح الباحثان مجموعة من الاقتراحات يمكن والتي نراها بأنها يمكن أن تسهم في اكتساب سلوك ايجابي للأطفال والتقليل من الآثار السلبية لهذه الألعاب وهي:

- زيادة الرقابة الأبوية وتفعيل دور الآباء في توجيه وتوعية أطفالهم بمخاطر هذه الألعاب والتقليل من ممارستها،
- اختيار الأولياء العاب مفيدة لأطفالهم،والتي تنمي الفكر وتزيد الوعي وتطور المهارة من خلال الاهتمام بالألعاب التربوية والتعليمية،
- التقليل قدر المستطاع من هذه الألعاب واستبدالها بالعاب الرياضة والألعاب الحركية الواقعية والخروج في نزهة،
- يجب على الأولياء تخصيص وقت محدد لهذه الألعاب ومن المستحسن إلا يفوق ساعة واحدة حتى لا يقع الأطفال في خطر الإدمان عليها،

- ضرورة إجراء بحوث دراسات معمقة في هذا الموضوع للوقوف على ما هو ايجابي وتعزيزه وما هو سلبي ومعالجته.

قائمة المراجع

بالعربية

1.الكتب

1. حسين، عطية، (2007)، الالعاب الالكترونية "فوائدها ومضارها"، دار الشروق للنشر والتوزيع، عمان.
2. سعيد،سبعون، (2012)، الدليل المنهجي في إعداد المذكرات والرسائل الجامعية في علم الاجتماع، دار القصبة للنشر، الجزائر.
3. سمير، محمد حسن، (1998)، أصول البحث الاجتماعي، مكتبة هيئة القاهرة، القاهرة.
4. ضيف الله آغا،خلوق، محمد، خلف بني سلامة، (2015)، نظام الاسرة والمجتمع في الاسلام، دار الفكر للنشر والتوزيع، الاردن.
5. طه، احمد الزيدي، (2009)، معجم مصطلحات الدعوة والاعلام الاسلامي، دار النفائس،عمان.
6. عز الدين، خالد، (2010)، السلوك العدواني عند الطفل، دار اسامة، عمان.

2.المقالات

7. النوي بالطاهر، غرغوط عاتكة، (ديسمبر، 2018)،الاضرار النفسية والتربوية الناجمة عن ممارسة الاطفال للالعاب الالكترونية، مجلة السراج في التربية وقضايا المجتمع ، 2 (4)، الصفحات 39-47.
8. صليحة بوشيبان، فطيمة الاشراف، (2019)، انعكاسات استخدام الطفل للألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي، مجلة المجتمع والرياضة ، 2 (1)، الصفحات 32-39.
9. محمد سيد احمد رندا، (جويلية،2020)،العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وادمان الالعاب الالكترونية لدى عينة من الطلبات الجامعيات، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الانسانية، 3 (51)، الصفحات 883-962.

بالأجنبية

10. Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). Rules of play:game design fundamentals. Cambridge: MA: MIT Press.