ISSN : 2353 – 0030
EISSN: 2602-697X
مجلة أبعاد
مجلد 09، العدد 01 (خ)، 2022

تأثير الألعاب الإلكترونية على الصحة النفسية والجسدية للطفل من وجهة نظر الأولياء

The impact of electronic games on the mental and physical health of the child from the point of view of parents

بوهلالة أحمد BOUHLALA Ahmed * ahmed.bouhlala08@gmail.com	علم النفس عمل وتنظيم	جامعة محمد بن أحمد وهران2-الجزائر
بزايد نجاة BEZAID Najet bezaid.najet@gmail.com	علم النفس عمل وتنظيم	جامعة محمد بن أحمد وهران2-الجزائر

****

تاريخ الإرسال: 2022/01/28 | تاريخ القبول: 2022/04/09 | تاريخ النشر: 2022/05/05

ملخص: في غالب الأحيان، يزود الآباء أطفالهم بالأجهزة الإلكترونية من أجل اللعب والتسلية بها، لما تحتويه من ألعاب مختلفة لضمان تثبيتهم والسيطرة على حركتهم داخل المنزل، مما يجعل الطفل يعتاد ويرغب في قضاء فترات طويلة مع هذه الألعاب الإلكترونية المستمرة. هذا التصرف قد يكون له تأثير كبير على صحة وسلامة الطفل النفسية والجسدية. فجاءت هذه الدراسة للكشف عن مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على الصحة النفسية والجسدية للطفل. ومن أجل معرفة ذلك تم تطبيق استبيان الدراسة على عينة تقدر بخمسين ولي من الآباء والأمهات. فأسفرت النتائج على وجود تأثيرا للألعاب الإلكترونية على الصحة النفسية والجسدية للطفل

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية؛ الصحة النفسية؛ الصحة الجسدية؛ الطفل؛ الأولياء.

Abstract: Often parents provide their children with electronic devices in order to play and have fun with them. Because it contains different games to ensure their stability and control of their movement inside the house, which makes the child get used and want to spend long periods with these continuous electronic games. This behavior may have a significant impact on the psychological and physical health and safety of the child. This study came to reveal the impact of electronic games on the psychological and physical health of the child. In order to find out, the study questionnaire was applied to a sample of fifty parents.The results revealed an effect of electronic games on the psychological and physical health of the child.

Keywords: Electronic games; mental health; physical health; children; Saints.

* المؤلف المرسل: ahmed.bouhlala08@gmail.com

1. مقدمة:

شهد العالم في الآونة الأخيرة تطورا سريعا للتكنولوجيا، خاصة في مجال الألعاب الإلكترونية، التي شهدت رواجا كبيرا مما أدى إلى استغلالها وتطويرها أكثر واستثمارها على حساب صحة الطفل النفسية والجسدية، فكثيرا ما يلجأ الآباء والأمهات إلى استغلال الألعاب الإلكترونية واستعمالها لتسلية وإلهاء أطفالهم، فالطفل في سنواته الأولى من العمر يتميز بكثرة الحركة والنشاط داخل البيت وخارجه، ولضمان هدوء الطفل وإلهائه تُقدم له الألعاب الإلكترونية كوسيلة للترفيه والتسلية واللعب فيبقى مشغولا بها لفترات طويلة، مما يجعله يتعود عليها فلا يستطيع الاستغناء عنها لأنها الوسيلة الوحيدة التي يُفجر من خلالها طاقته فتجعله يشعر بالسعادة والفخر بعيدا عن باقي أفراد الأسرة والمجتمع. لقد أوضح الدكتور "حسان بصفر" أستاذ الإعلام والاتصال بجامعة الملك عبد العزيز أن هناك عِدة دراسات أكاديمية وصفية ونوعية عن ظاهرة أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات ونمو الطفل استنتجت ولاحظت تضاعف معدلات انتشار الألعاب الإلكترونية بين الأطفال بشكل واضح وصريح في السنوات الأخيرة. كما يُحذر العديد من المختصين في هذا الجانب من التأثير السلبي لاستخدام الألعاب الإلكترونية بصورة ملفتة بين الأطفال لفترات طويلة يومياً دون شعور أو إدراك منهم أو من أسرهم وتأثيرها وانعكاساتها على صحتهم وخطورة ذلك على المدى البعيد، ففي منتصف سنة 2018 صنفت منظمة الصحة العالمية اضطراب الألعاب الإلكترونية في التصنيف الدولي لأمراض ICD-11 ووفقا لها يُعرّف اضطراب الألعاب الإلكترونية بأنه نمط لسلوك الألعاب الرقمية أو الفيديو التي تتميز بصعوبة التحكم في الوقت الذي يقضيه المصاب كما أنها تعطي أولوية للألعاب على الأنشطة والمهام الأخرى.

ومن هذا المنطلق تندرج إشكالية الدراسة التالية: ما مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على صحة الطفل النفسية والجسدية والاجتماعية؟

وللإجابة عن هذا الإشكال طرح الباحث الفرضيات التالية:

- تؤثر الألعاب الإلكترونية على الصحة النفسية للطفل.
- تؤثر الألعاب الإلكترونية على الصحة الجسدية للطفل.
- تؤثر الألعاب الإلكترونية على الجوانب الاجتماعية للطفل.

الدراسات السابقة:

ظهرت في الآونة الأخيرة عدة دراسات وأبحاث أجنبية وعربية تكشف عن الآثار السلبية التي تتركها الألعاب الإلكترونية في نفوس وعقول من يمارسها من أطفال ومراهقين وشباب، من بينها دراسة طفولة كونترول للخبيرة التربوية "يان ليفين" التي أكدت نتائجها على اكتساب الطفل شحنة كبيرة من العنف من جراء ممارسة الألعاب الإلكترونية، وأنها سبب ارتفاع معدل الشجار واستخدام الأسلحة المختلفة بين الأطفال وطلاب المدارس. كما أشارت دراسة "لوران كاريثرر" الباحث في معهد روشستر إلى أن معظم الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية صاروا يعرفون عنها أكثر مما يعرفونه عن آبائهم، وأن العنف لديهم يتزايد وتنعكس آثاره بين أقرانهم. ومن النتائج التي توصل إليها "بيل ماك" وآخرون من علماء الاجتماع بعد إجراء بحث ميداني موسع للوقوف على أبعاد هذه الظاهرة، وجدوا أن ما تجلبه الألعاب الإلكترونية التي تروج لها منظمات مشبوهة في الغرب، هو تدمير حقيقي لفطرة وبراءة الطفل. أما بالنسبة للدراسات العربية فدراسة "مريم قويدر"(2012) بعنوان أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل جاءت لمعالجة أثر هذه الألعاب على سلوكيات الأطفال المتمرسين بالمرحلة الابتدائية في الجزائر. حيث تكونت عينة دراستها من مئتي تلميذ وتلميذة، مستخدمة في ذلك أسلوب المسح التربوي، وأدوات كمية وإحصائية لجمع البيانات وتحليلها مثل: الاستبيان والمقابلة والملاحظة، حيث توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج، هي:

للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل على تخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل، ولصغر سنه فهو لا يعي مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك والقيم والتقاليد والدين.(قويدر، م، 2012، ص35).

دراسة "نايف" (2015) بعنوان تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال، هدفت إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر أولياء أمور الأطفال للفئات العمرية من سبع سنوات إلى خمسة عشرة سنة تم تطبيقها على عينة تقدر بخمسين ولي من أولياء التلاميذ، حيث تم إعداد استبيان مكون من (45) فقرة اعتمادا على المنهج الوصفي التحليلي، ومن بين النتائج المتوصل إليها فيما يخص الآثار السلبية المترتبة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية نجد:

يميل الأطفال إلى ممارسة الألعاب ذات الطابع القتالي وهذا ما ينمي السلوك العدواني لديهم. بينت النتائج أن معدل الوقت الذي يمارسه الأطفال للألعاب خلال اليوم الواحد هو6.16 ساعة، وهذا يؤدي بالطفل إلى حب العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه.

تشير النتائج إلى أن75% من الأطفال تغير سلوكهم إلى عدائي أو عنيف كما تؤثر على نفسيتهم بسبب ممارستهم لهذه الألعاب الإلكترونية.

تشير النتائج إلى أن57 % من الأطفال يعاني من آلام جسدية كآلام الأصابع وتشنجات عضلية عنقية بسبب عدم جلوسهم الصحيح خلال ممارستهم لألعاب الإلكترونية. (نايف، و، 2015، ص24). يلاحظ الباحثان أن جميع الدراسات المذكورة تتفق في مجملها على وجود تأثير سلبي للألعاب الإلكترونية على صحة وسلوك الطفل.

2.الألعاب الإلكترونية:

1.2. تعريف الألعاب الإلكترونية ومحتواها:

يُعدّ اللعب حق من حقوق الطفل وضرورة حتمية في حياته فمن خلال اللعب يتعلم الطفل ويكتسب عدة مهارات وخبرات تساعده في نموه. واللعب ليس مجرد طريقة لتمضية الوقت وإشغال الذات، بل هو أنفاس الحياة بالنسبة للطفل. فلقد أقرت الباحثة "سوزان إيزاكس" بأن اللعب ليس هو الوسيلة الوحيدة للطفل لكي يكتشف عالمه، بل إنه يعتبر أكثر الأنشطة التي تجعل الطفل متوازنا من الناحية النفسية في سنواته الأولى.(نيفل، ر، 2009، ص10). أما الألعاب الإلكترونية فهي نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، وبشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية، ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والإنترنت والتلفاز والفيديو والهواتف النقالة والأجهزة الكفية المحمولة. **(salen, z, 2004, p86)**. وتعرّف كذلك بأنها نوع من الألعاب تظهر على شاشة الفيديو أو الحاسوب أو التلفاز، يتمتع بلعبها الفرد ويرافقها حالة من التوتر والاضطراب والترقب والمتعة التي يعيش معها الفرد، ويمارس هذه اللعبة فرد واحد أو أكثر ولها هدف معين وتنتهي بالفوز أو الخسارة.(الشحروري، م، 2008، ص31). ويرى الباحث أن محتوى هذه الألعاب يتنوع حسب جنس وسن الجمهور المستهدف بها، ويتاح تحميلها بسهولة تامة مجانيا أو ماليا على الهواتف الذكية

والألواح الرقمية، ومن بين ألعاب الفيديو التي تستقطب اهتمام الأطفال خاصة الذكور والمنتشرة بكثرة في المجتمعات ما يلي:

لعبة سرقة السيارات الكبرى: تمثل لعبة الفيديو هذه عرض مغامرات لعصابات فيها شخصيات متميزة من حيث القوة البدنية تحترف سرقة السيارات في تصوير ثلاثي الأبعاد بألوان ملفتة للنظر.

كونترسترايك: هي لعبة قتالية بامتياز تبيح القتل من خلال اشتباك فريقين، الفريق الأول يضم الأعداء أما الثاني فهو فريق المكافحة، وما على اللاعب إلا تصويب منظور الأسلحة للقضاء على الخصم، والفائز هو الذي يحصد أكبر عدد من القتلى.

القناص: هي لعبة فيديو ثلاثية الأبعاد من نوع التصويب التكتيكي، فيها يختار القناص أفضل الطرق للتصويب بهدف القضاء على العدو.

ونظرا لكثرة الاستثمار في مجال الألعاب الإلكترونية ونجاحه، قد تم تحويل بعض الأفلام الهوليودية إلى نماذج من ألعاب الفيديو، ومن أهمها:

Tomb Raider: وهي لعبة فيديو تعرض مغامرات "لاراكروفت" في بحثها عن الكنوز الأثرية في مواقع خطرة مليئة بالألغاز وشدة التحديات.

ResidentEvil: هي **لعبة** فيديو تجسد مغامرات البطلة "أليس" في مواجهتها لمخاطر الخصم المتمثل في الأحياء الأموات باستخدامها الأسلحة المدمرة.

Walking Dead: هي لعبة فيديو تجسد عالما خياليا تسوده وتسيطر عليه الأحياء الأموات، حيث يمشون في كل المناطق ويقضون على البشر المتبقين على الأرض، في حرب دموية من أجل البقاء.

Under World: هي لعبة فيديو خيالية تروي صراعا لوجود بين مصاصي الدماء والمستذئبين، حيث احتلوا الأرض، فتحولت الكائنات البشرية إلى أحد النوعين السالفين، والذين يسعيان إلى البقاء والوجود من خلال القضاء على الآخر وتستخدم مختلف الأسلحة والتكتيك الحربي لتحقيق ذلك.

لعبة (FIFA)لقد تم تحويل المباريات الرياضية إلى لعبة ترفيهية رقمية يختار من خلالها اللاعب الفريق الذي يريده، ويسير المباراة حسب إستراتيجيته وإبداعاته الرياضية كأنه لاعب في وسط الميدان.

3.الصحة النفسية والجسدية للطفل:

1.3. تعريف الصحة النفسية:

تعتبر الصحة النفسية حالة دائمة نسبيا، حيث يكون الفرد متوافقا نفسيا واجتماعيا، تتميز شخصيته بالتكامل السوي، ولديه القدرة على إثبات ذاته ومواجهة الحياة واستغلال قدراته بأقصى ما يمكن، ويتمتع بالسعادة. وحسب منظمة الصحة العالمية فإن الصحة النفسية حالة من التكامل النفسي والجسمي والاجتماعي وليست مجرد الخلو من المرض، فهي إذن حالة إيجابية تشمل صحة العقل وسلامة السلوك ولا تعني فقط التعافي من مظاهر الاضطراب النفسي.(زهران، ع، 2005، ص09).ومفهوم الصحة النفسية يعبر عن التوافق أو التكامل بين الوظائف النفسية المختلفة مع القدرة على مواجهة الأزمات النفسية التي تطرأ عادة على الإنسان مع الإحساس الإيجابي بالسعادة والكفاية.(الداهري، ص، 1999، ص 39).

2.3. الصحة الجسدية:

هي عدم الاعتلال للجسم وسلامته من الأمراض أي سلامة جسم الإنسان من أي مرض يعوق تحقيق واجباته.(مرشد الطلاب، 2005، ص167). وتعني الصحة تلك الحالة البدنية الطبيعية التي من خلالها يجرى منحى أفعاله على المجرى الطبيعي.(عبد العالي، أ، جلبي، ص، 2001، ص09).أما عن منظمة الصحة العالمية فقد عرفت الصحة بأنها حالة من الكفاية والسلامة الكاملة الجسمية والعقلية والاجتماعية، وليست مجرد الخلو من المرض والضعف.(مزاهرة، أ، 2002، ص 42)

4. أضرار الألعاب الإلكترونية:

1.4. الأضرار النفسية:

من بين الأضرار النفسية للألعاب الإلكترونية الخوف والقلق فالخوف يعتبر مشكلة شائعة عند الأطفال، ويتضمن المخاوف الشائعة لدى الأطفال كالخوف من الظلام، والأصوات المرتفعة، والحيوانات المتوحشة، والعواصف وغيرها. وهو من المشكلات الانفعالية تعمل على إعاقة النمو بشكل غير طبيعي ويؤثر سلبا على مساره. كما أن هذا الخوف يساعد في الحفاظ على البقاء والتنبه إلى مصدر الخطر والاستعداد له بحماية النفس، ونجد أن معظم هذه المخاوف تنشأ من طرف الآباء مع أطفالهم كتخويفهم بالرجل الغول، وبالتالي هذه المخاوف تعيق تكيف الطفل مع الآخرين.(نور، ع، 2006،

ص 03). هذه التصورات تولد للطفل مكان للخيال فتزيد الألعاب الإلكترونية من إثباته وتوسعته أكثر، والقلق هو الخوف من المجهول، بالنسبة للطفل هو دوافعه الذاتية، كالدافع للعدوان، الدافع الجنسي، الرغبات الاتكالية، والطفل لا يستطيع التعبير عنها وهي لا تموت بل تظل موجودة وقابلة للاستجابة، وفي حالة مشاعر الخوف مما سيتلقاه من عقاب. (الزبيدي، ك، 2003، ص04). كما يتعلم الطفل من خلال الألعاب الإلكترونية الاستجابة للمواقف المختلفة بطرق متعددة قد تكون بالتقبل أو بالعدوان، وهذا في الأخير يختلف باختلاف السن، وقد يكون بدفع الآخرين وضربهم بالأيدي، الصراخ، العض وأيضا قد يكون بأخذ لعب الآخرين وتدميرها، والطفل العدواني يتميز بكثرة الحركة، واللامبالاة، والرغبة في إثارة الغيرة والعناد. (نور، ع، 2006، ص39). فالغيرة شعور مؤلم ينتج عن اعتراض أو محاولة لإحباط ما يبذله الطفل من جهد للظفر بشيء يرغب فيه ويسعى إلى الحصول عليه، وتؤدي الغيرة إلى أضرار سيئة بصحة الطفل النفسية فهي تؤدي إلى شعوره بالعجز والقصور فتمتلئ نفسه بالشكوك والأوهام، وبالتالي تعوزه الثقة بنفسه فيغدوا عاجزا عن مواجهة أي موقف يتطلب جانبا من الثقة بالنفس. (الزبيدي، ك، 2003، ص52). أما العناد فهو ظاهرة معروفة في سلوك بعض الأطفال وهو أن لا يعمل الطفل بما يؤمر به، أو يصر على فعل ما، وقد يكون خطا أو غير مرغوب فيه والعناد كموقف وسلوك غالبا ما يتخذ كتعبير عن رفض الطفل للرأي أو إرادة الآخرين وخاصة الوالدين أو المربية أو المعلمة، والعناد من اضطرابات السلوك الشائعة وقد يحدث لفترة وجيزة أو مرحلة عابرة أو يكون نمطا متواصلا وصفة ثابتة في سلوك وشخصية الطفل، وغالبا ما يؤدي عناده إلى خلق حالة التوتر والضيق في حياته (نور، ع، 2006، ص05). يتضح للباحث أن للألعاب الإلكترونية عدة تأثيرات مختلفة على صحة الطفل النفسية

2.4. الأضرار الجسدية للألعاب الإلكترونية:

أشارت "حسني" أستاذة طب الأطفال بجامعة عين شمس، في دراسة لها أنه مع انتشار الألعاب الإلكترونية على مدى الخمسة عشرة سنة الماضية، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، موضحة أن الجلوس لساعات عديدة أمام الحاسوب، أو التلفاز يسبب آلاما مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرار

بالغة لأصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة.(حسني، إ، 2002، ص 34). وفي هذا الصدد أكدت "منسي" أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لساعات طويلة باليوم لها آثار سلبية كثيرة منها: زيادة الوزن، وهشاشة العظام، وتشوهات بالعمود الفقري للطفل، وآلام باليدين، وأضرار بالعين، فضلاً عن الضعف في السلوك الاجتماعي للطفل. يرى الباحث أن للألعاب الإلكترونية أضرارا جسدية متعددة منها: زيادة وزن الطفل نتيجة قلة الحركة والنشاط أثناء اللعب فهو في وضعية ثابتة لمدة طوية مما تؤثر على جهازه العظمي، كما قد يصاب بأمراض في المعدة ففي بعض الأحيان يأكل الطفل وهو يلعب أو يأكل بسرعة للرجوع إلى ما تبقى له من اللعبة، كما قد يصاب كذلك بعسر البصر نتيجة الإطالة والإجهاد في التركيز أثناء اللعب وتذبذب في السمع لكثرة استعمال السماعات خاصة في الليل. كما أن الوميض المتقطع بسبب المستويات العالية والمتباينة من الإضاءة الموجودة في الألعاب الإلكترونية، يتسبب في حدوث نوبات من الصدع لدى الأطفال، كما يسبب أيضا اعتلال على مستوى قرنية العين. وأن الاستخدام المتزايد لهذه الألعاب الاهتزازية يزيد احتمال مرض الأطفال بارتعاش الأذرع والأكف، وبالتالي بداية ظهور اختلال على مستوى الجهاز العضلي والعظمى نتيجة للحركة السريعة المتكررة أثناء ممارسة هذه الألعاب، فكثرة حركة الأصابع على لوحة ذراع اللعبة والمفاتيح تسبب أضرار بالغة لأصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة.

3.4. الأضرار الاجتماعية للألعاب الإلكترونية:

أشارت نتائج دراسة "مريم قويدر"إلى أن ألعاب الفيديو تجعل الطفل يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على النفس، مما قد يؤثر سلبا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي (قويدر، م، 2012، ص277). كما أكدت نتائج الدراسة التي أجرتها "مرح مؤيد حسن" إلى أن لألعاب الفيديو بعض السلبيات التي تترك أثرها على اللاعبين، ومن أبرزها التبذير المالي في شراء الأجهزة وألعاب الفيديو وإهمال الواجبات المدرسية، وتعارض أفكار الألعاب المعروضة مع تعاليم ديننا وتقاليد مجتمعنا.(حسن، م، 2013، ص75).أما عن الأضرار التربوية قدمت العديد من الدراسات أدلة قوية تثبت أن الأطفال الذين يمضون أوقات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية لا سيما ألعاب العنف تؤدي إلى ضعف تحصيلهم الدراسي في المدرسة، كما يؤثر أيضا على نطاق

تفكيرهم ودراستهم سلبا، كما أن سهر الأطفال طيلة الليل في ممارسة الألعاب الالكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم الدراسية في اليوم التالي، وقد يجعل الأطفال غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وهذا ما يتفق مع ما توصلت إليه دراسة "مها الشحروري" أنه من كثرة ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل. ونظرا لاتساع ظاهرة الألعاب الإلكترونية في المجتمعات تم إنشاء علم متخصص يبحث في موضوع ألعاب الفيديو يسمى علم لودولوجي الذي أكد حقيقتين هما: أن ألعاب الفيديو تحولت من مجرد وسيلة ثانوية إلى ظاهرة أساسية في حياة البشر، وعلى أساس ذلك استحقت أن يكون لها علم خاص بها. وأن ألعاب الفيديو صارت مصدر تأثير فاعل في المجتمع، فلا بد من تأسيس علم يبحث في طبيعة التأثير لاستثمار فوائده ومعالجة أضراره.(الكعبي، ح، 2017، ص04). يرى الباحث أن للألعاب الإلكترونية أضرارا اجتماعية متعددة فهي تُسهم في إضعاف الروابط الأسرية، من خلال إبعاد الطفل عن الجو العائلي، كما تبعده أيضا عن الأنشطة الثقافية والرياضية، فيفقد الطفل الكثير من العلاقات الاجتماعية في محيطه وبيئته فيصبح يتميز بالميل إلى حب العزلة ويضع نفسه في مجتمع وهمي. كما تتشوه الصورة الأخلاقية والاجتماعية للطفل عن طريق تكرار مشاهد الضرب والعنف، وإتباع نمط اجتماعي مخالف للعادات والأعراف الاجتماعية التي تنطلق أساسا من معايير أخلاقية ثابتة.

5.الإجراءات المنهجية للدراسة:

تم الاعتماد على المنهج الوصفي بوصفه المنهج المناسب والملائم لتوضيح وتفسير الظواهر، خاصة الظواهر الاجتماعية.

1.5الحدود المكانية والزمانية: تم إجراء الدراسة في ولاية عين تموشنت في الفترة الممتدة من 2021/09/19 إلى غاية يوم 2021/10/05.

2.5. عينة الدراسة:

تكونت عينة الدراسة من خمسين ولي من الآباء والأمهات، منهم 16 ذكور و34 إناث. تم اختيارهم بطريقة عرضية، طُبق عليهم الاستبيان المصمم للدراسة بالإضافة إلى استمارة الخلفية الفردية للأولياء.

الجدول رقم(1) يبين توزيع متغير الجنس في العينة

الجنس	التكرار	النسبة المئوية
الذكور	16	%32
الإناث	34	%68
المجموع	50	%100

3.5. أداة الدراسة:

تمثلت أداة الدراسة في استبيان صُمم من طرف الباحث بالاعتماد على بعض الأدبيات والدراسات السابقة كدراسة "مها الشحروري" ودراسة "مريم قويدر" من أجل جمع البيانات اللازمة لتحقيق أهداف الدراسة ويتكون الاستبيان من 26 فقرة منها إحدى عشرة فقرة خاصة ببعد الصحة النفسية وست فقرات خاصة ببعد الصحة الجسدية وتسع فقرات خاصة ببعد الجانب الاجتماعي للطفل. بالإضافة إلى استمارة الخلفية الفردية للأولياء.

4.5. الدراسة السيكومترية لأداة الدراسة:

بعد تطبيق الأداة على عينة الدراسة ومن أجل معرفة مدى صدق وثبات الأداة استخدم الباحث طريقة صدق الاتساق الداخلي وطريقة ألفا كرومباخ لحساب الثبات باستخدام برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية النسخة (25).

5.5. دراسة صدق الأداة:

قام الباحث باستخراج صدق الاتساق الداخلي لاختبار العلاقة بين الأبعاد الفرعية للاستبيان والاستبيان ككل من خلال معامل الارتباط بيرسون وكانت النتائج كما هي في الجدول الموالي:

الجدول رقم(2) يبين توزيع معامل ارتباط كل بعد

الرقم	أبعاد الاستبيان	معامل الارتباط
1	بعد الصحة النفسية	0.834**
2	بعد الصحة الجسدية	0.682**
3	بعد الجوانب الاجتماعية	0.741**

يبين الجدول رقم (02) أن معاملات الارتباط تراوحت من (0.682) إلى (0.834) مع العلم أن النجمتين (**) هما مستوى الدلالة عند 0.01 والنجمة الواحدة (*) هي مستوى

الدلالة عند 0.05 وبالتالي فإن كل بعد من أبعاد المقياس له علاقة قوية مع أبعاد المقياس ككل.

6.5. ثبات الأداة:

استخدم الباحث طريقة ألفا كرومباخ لحساب معامل ثبات فقرات الاستبيان حيث قدرت النتيجة بـ :0.753 وهذا دليل على أن فقرات الاستبيان لها ثبات عال.

7.5. الوسائل الإحصائية للدراسة:

بعد تطبيق الاستبيان على عينة الدراسة وتفريغ البيانات قام الباحث باستخدام برنامج الحزم الإحصائية من أجل معالجة البيانات وذلك بإدخال البيانات الاسمية والكمية في البرنامج المثبت على الحاسوب، ثم استخدام الأسلوب الإحصائي المناسب ليتم الحصول على النتائج في جداول والتي تم تصنيفها وفق كل فرضية من فرضيات الدراسة. ومن بين الوسائل الإحصائية: التكرارات، النسب المئوية، المتوسط الحسابي والانحراف المعياري ومعامل الارتباط بيرسون.

6. عرض ومناقشة النتائج:

سيتم عرض نتائج الفرضيات والطريقة الإحصائية المستخدمة لاختبار صدق كل فرضية.

1.6. الفرضية الأولى:

يوجد تأثير للألعاب الإلكترونية على الصحة النفسية للطفل.

للتأكد من صحة هذه الفرضيات تم استخدام المتوسط الحسابي والانحراف المعياري للدرجات التي يتحصل عليها أفراد العينة على الاستبيان وبعد المعالجة الإحصائية بنظام برنامج الحزم الإحصائية تم الوصول إلى النتائج المبينة في الجدول الموالي:

الجدول رقم (3) يبين نتيجة تأثير الألعاب الإلكترونية على صحة الطفل النفسية

البعد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
الصحة النفسية	2.21	0.68

الجدول رقم (3) يبيّن نتيجة تأثير الألعاب الإلكترونية على صحة الطفل النفسية.

من خلال نتائج الدراسة الإحصائية المبينة في الجدول أعلاه يتضح أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على صحة الطفل النفسية. فالطفل سريع التعلم والتعلق فكثير من الأطفال يتم توبيخهم وضربهم من طرف أوليائهم نتيجة تقليدهم وإعجابهم المفرط

ببعض شخصيات الألعاب الإلكترونية إلى درجة أن يسمي الطفل نفسه بأسماء هذه الشخصيات الخيالية كما أن الطفل يصبح يعيش في عالم افتراضي بعيد عن الحقيقة والواقع الذي يعيش فيه، وهذا ما تراه "كلوديا نعمة أبي حرب" إلى أن للألعاب الإلكترونية تأثيرا على التكوين النفسي للأطفال. كما تطابقت نتيجة البحث مع نتائج دراسات سابقة كدراسة الدكتور "علي سليمان" الصوالحة (2016)التي أكدت العلاقة بين الألعاب الإلكترونية وظهور سلوك العنف لدى الأطفال كما بينت أيضا دراسة ماجد محمد الزيودي (2015)إلى أن المعلمين يرون أن للألعاب الإلكترونية دور تفشي العنف المدرسي بكل أنواعه بين التلاميذ.

2.6. الفرضية الثانية:

يوجد تأثير للألعاب الإلكترونية على الصحة الجسدية للطفل.

الجدول رقم (4) يبين نتيجة تأثير الألعاب الإلكترونية على صحة الطفل الجسدية.

البعد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
الصحة الجسدية	1.02	0.29

من خلال نتائج الدراسة الإحصائية المبينة في الجدول أعلاه يتضح أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على صحة الطفل الجسدية فالطفل يبحث دائما عن المتعة والتسلية والألعاب الإلكترونية تتميز بالاستمرارية فبعض الألعاب الإلكترونية تحتوي على مستويات متفاوتة في المغامرة والتحدي فكلما تمكن الطفل من تحقيق نتيجة أعلى في مستوى اللعبة زادت فيها المتعة والإثارة أكثر وبالتالي يبقى الطفل معتكفا لفترة طويلة مع هذه الألعاب مما يترتب عليها بعض الأمراض العضوية. وهذا ما تم التوصل إليه في دراسة "نايف"(2015) المذكورة سابقا ودراسة "مرح مؤيد"(2013) بعنوان ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في الموصل وتأثيراتها على الفرد

3.6. الفرضية الثالثة:

يوجد تأثير للألعاب الإلكترونية على الجوانب الاجتماعية للطفل.

الجدول رقم (5) يبين نتيجة تأثير الألعاب الإلكترونية على الجوانب الاجتماعية للطفل.

البعد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
الجوانب الاجتماعية	2.12	0.45

من خلال نتائج الدراسة الإحصائية المبينة في الجدول أعلاه وبمقارنتها مع نتائج بعض الدراسات السابقة كدراسة مريم قويدر(2012) يتضح أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على جوانب الطفل الاجتماعية وذلك من خلال قضاء الطفل فترات طويلة في عزلة تامة منشغل باللعب دون الاتصال بالعالم الخارجي وممارسة باقي النشاطات الأخرى كالرياضة والمطالعة والمشاركة في الحوار العائلي.

تدل النتائج المتوصل إليها على وجود تأثير الألعاب الإلكترونية على الصحة النفسية والجسدية للأطفال كما يوجد تأثير للألعاب الإلكترونية على الجوانب الاجتماعية للطفل وهذا ما يؤكد صحة الدراسات المذكورة سابقا. فالألعاب الإلكترونية تحمل بعض الصور والرسومات والألفاظ والإيحاءات غير المباشرة والتي من شأنها التأثير على نفسية وتفكير الطفل حيث يجنح إلى العنف واللامبالاة، ويتحول لديه الواقع المعاش إلى واقع افتراضي لا يحمل أي تداعيات.

الخاتمة:

تعدّ الألعاب الإلكترونية من أهم الألعاب المحببة لدى الطفل في الوقت الحاضر، فهي متاحة عبر عدة وسائط وأجهزة إلكترونية مختلفة سهلة المنال تجذب مستخدميها من خلال مميزاتها الجذابة كالصور والألوان والموسيقى، لكنها أصبحت ظاهرة اجتماعية خطيرة تهدد أمن وسلامة الأطفال قد تصل لدرجة الإدمان أو الانتحار. ولقد حاول الباحث من خلال هذه الدراسة إبراز الأضرار النفسية والجسدية لهذه الألعاب على صحة الطفل.

انتهت الدراسة بمجموعة من الاقتراحات والتوصيات للأولياء والمعنيين بالأمر المتمثلة في ما يلي:

- يجب توعية الأولياء أكثر على مدى خطورة الألعاب الإلكترونية على صحة أطفالهم النفسية والجسدية وحتى الاجتماعية.
- تحكم الأولياء في طبيعة الألعاب الإلكترونية واختيار المفيدة منها.

– حث الأبناء والأطفال على المطالعة وقراءة الكتب والقصص بدلا من استخدام الألعاب الإلكترونية للتسلية واللعب.

– توجيه الأطفال إلى ممارسة ألعاب ترفيهية أخرى غير الإلكترونية.

– حث الأولياء على التحكم في مدة وفترات استخدام أطفالهم للأجهزة الإلكترونية للعب ومراقبتهم باستمرار.

– حث الأولياء والأطفال على الالتحاق والمشاركة في الجمعيات الثقافية والرياضية والدينية.

– يجب على الجهات المعنية والهيئات التربوية والتعليمية وضع برامج وإعلانات إرشادية تبين من خلالها خطورة الألعاب الإلكترونية.

المراجع:

– أحمد، عبد العالي وصبر، يحلبي.(2001).الحماية الإدارية للصحة العامة(الطبعة الأولى).الإسكندرية، مصر: دار اليازوري

– حيدر، محمد الكعبي.(2017). الألعاب الإلكترونية والأثر الفكري والثقافي، المركز الإسلامي للدراسات الإستراتيجية.

– حسني، إلهام.(2002، فبراير18).ألعاب الكمبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذرع. الشرق الأوسط، ص.34.

– الداهري، صالح حسن.(1999). الشخصية والصحة النفسية(الطبعة الأولى).الأردن: دار الكتب الكندي للنشر والتوزيع.

– زهران، حامد عبد السلام.(2005).الصحة النفسية والعلاج النفسي(الطبعة الرابعة). القاهرة، مصر: عالم الكتب.

– عبير، شفيق الرحباني.(2015).الاستعمار الالكتروني والإعلام(الطبعة الأولى). الأردن: دراسات للنشر والتوزيع.

– عصام، نور.(2006).سيكولوجية الطفل، مصر:مؤسسة شباب الجامعة.

– كامل، علوان الزبيدي.(2003). علم النفس الاجتماعي، عمان: دار الوراق.

– مها، حسن الشحروري.(2008).الألعاب الالكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها(الطبعة الأولى).عمان: دار الميسرة.

– مرح، مؤيد حسن.(2013).ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد، مجلة إضاءات موصلية، العدد7

– مرشد الطلاب. عربي عربي. .(2005)الجزائر: المرشد الجزائري للنشر والتوزيع.

– مريم، قويدر.(2012). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير، قسم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر3

– مزاهرة، أيمن.(2002).علم اجتماع الصحة(الطبعة الأولى).عمان، الأردن: دار اليازوري.

– نيفل، روجرز.(2009).التعليم من خلال اللعب، ترجمة خالد العامري، دار الفاروق للنشر والتوزيع.

– وسام، سالم نايف.(2015). تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال، دراسة وصفية تحليلية، مديرية الشباب والرياضة منطقة بابل.

– Salen Zimmerman.(2004). Digital palm devices p86.