

انعكاس الألعاب الإلكترونية على السلوك النفسي لدى الأطفال من وجهة نظر الوالدين:
دراسة ميدانية في مدينة بنغازي.

أحمد خالد القطراني

قسم الإذاعة والتلفزيون، كلية الإعلام والاتصال، جامعة اجدابيا، بنغازي، ليبيا
طالب في مرحلة الدكتوراه (PhD) بالأكاديمية الليبية للدراسات العليا، فرع بنغازي.

البريد الإلكتروني: agag707@gmail.com

The Impact of Electronic Games on Children's Psychological Behavior
from Parents' Perspective: A Field Study in the City of Benghazi.

Ahmed Khaled Al-Qatrani

Department of Radio and Television, Faculty of Media and Communication, Ajdabiya University,
Benghazi, Libya

PhD student at the Libyan Academy of Graduate Studies, Benghazi Branch.

تاریخ الاستلام: 2025-10-02، تاریخ القبول: 2025-11-17، تاریخ النشر: 2025-12-01.

الملخص:

تهدف هذه الدراسة إلى استكشاف انعكاسات الألعاب الإلكترونية على السلوك النفسي للأطفال في المجتمع الليبي، مع التركيز على مدينة بنغازي كنموذج بحثي، وقد جاءت أهمية البحث من تنامي استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية وتزايد القلق المجتمعي من أثارها النفسية والاجتماعية، واستخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي معتمداً على استبيان موجه لأولياء الأمور لقياس آرائهم حول تأثير هذه الألعاب على أبنائهم الذين تتراوح أعمارهم بين 5 إلى 13 سنة، حيث بلغت عينة الدراسة 125 ولـي أمر من مختلف مناطق المدينة.

أظهرت نتائج الدراسة أن الاستخدام المكثف للألعاب الإلكترونية يزداد تدريجياً مع العمر، ويبلغ ذروته بين سن 11 و 13 عاماً، خاصة بين الذكور الذين يفضلون الألعاب القتالية، كما تبين أن معظم الأطفال يقضون أكثر من 4 ساعات يومياً في اللعب، مما أثر سلباً على نمط نومهم، سلوكهم النفسي، وصحتهم الجسدية، حيث لوحظت اضطرابات مثل العصبية، التوتر، والعزلة.

رغم ذلك، أشار بعض الآباء إلى وجود آثار إيجابية محتملة، كتحسين التركيز، واكتساب مهارات الحوار والمعلومات، بالإضافة إلى اعتبار الألعاب وسيلة ترفيهية، حيث خلصت الدراسة إلى وجود تباين في وعي الآباء حول تأثير الألعاب الإلكترونية، وأبرزت أهمية تعزيز التواصل بين الآباء وأطفالهم وتوفير بدائل مناسبة تدعم النمو الصحي والمتوازن للطفل.

الكلمات المفتاحية: السلوك النفسي - الألعاب الإلكترونية - الأطفال.

Abstract:

This study aims to explore the psychological impacts of electronic games on children's behavior within Libyan society, focusing on the city of Benghazi as a research model. The significance of this research comes from the increasing use of electronic games among children and the growing societal concern regarding their psychological and social effects. This descriptive study analysed data collected through a self-administered questionnaire to assess parents' opinions and attitudes on the impact of these games on their children aged 5 to 13 years. The study sample included 125 parents from different areas of the city.

The study findings demonstrated that excessive electronic games usage increases progressively with age, especially among boys aged 11 to 13 years who played war games. In addition, most children spend over four hours daily playing electronic games; thus, this harms their sleep, health, and behaviour. As a result, children become more nervous, anxious, and socially isolated, depending on their parents' opinions and attitudes.

However, some parents highlighted potential positive effects, such as improving concentration, developing communication skills, and providing fun and entertainment.

The study concluded that parental awareness, opinions and attitudes regarding the influence of electronic games differed significantly. The findings recommend enhancing parent-child communication and providing alternative activities that promote children's health and development.

Keywords: Psychological safety- Behaviour – Electronic Games – Children- War games.

1. المقدمة:

تعتبر اليوم الألعاب الإلكترونية الرقمية جزءاً أساسياً من حياة العديد من الأطفال، حيث يتفاعل الأطفال مع هذه الألعاب بشكل يومي، مما يثير تساؤلات حول الانعكاسات النفسية عليهم، ويهدف هذا البحث إلى فهم انعكاس الألعاب الإلكترونية على السلوك النفسي لدى الأطفال من وجهة نظر الوالدين، سيقدم البحث نظرة شاملة عن كيفية انعكاس الألعاب الإلكترونية على السلوك والتطور النفسي للأطفال، وفهم العوامل التي قد تتعكس إيجاباً أو سلباً على سلوك الأطفال النفسي نتيجة تعرضهم للألعاب الإلكترونية، ومع انتشار الألعاب الإلكترونية بين الأطفال والمرأهقين، أصبح من المهم فهم كيفية انعكاسها على السلوك النفسي، حيث تشعر بعض الأسر بالقلق من أن الألعاب قد تؤدي إلى مشاكل مثل العزلة الاجتماعية، وانخفاض الأداء الدراسي، وزيادة مستويات القلق والاكتئاب.

2. مشكلة الدراسة:

في العقود الأخيرة، أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءاً أساسياً من النشاط اليومي للأطفال، ومع التطور التكنولوجي المستمر زاد تنويعها وتعقيدها، مما دفع الباحث إلى التساؤل عن مدى انعكاسها على السلوك النفسي للأطفال في المجتمع الليبي، وبشكل خاص في مدينة بنغازي، وتكون المشكلة في عدم وضوح الصورة حول التأثيرات النفسية المحتملة لهذه الألعاب، سواء كانت إيجابية أو سلبية، وضرورة رصد وجهة نظر الوالدين تجاه هذا الموضوع.

3. أهمية الدراسة:

تكمن أهمية هذه الدراسة في كونها تسلط الضوء على انعكاسات الألعاب الإلكترونية على السلوك النفسي للأطفال، مما يسهم في زيادة الوعي لدى الأسر والمجتمع الأكاديمي على حد سواء، كما ستتوفر الدراسة مرجعاً علمياً يساعد في صياغة استراتيجيات وقائية وتعليمية لتحسين استخدام الألعاب الإلكترونية بين الأطفال، بما يساهم في نموهم الجسدي والعقلي بشكل متوازن، إضافة إلى ذلك، تهدف الدراسة إلى تقييم مدى وعي الوالدين بتأثير الألعاب الإلكترونية على أطفالهم.

4. أهداف الدراسة:

- استكشاف العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك النفسي لدى الأطفال.
- تحديد الانعكاسات السلبية للألعاب المحتملة الإلكترونية على السلوك الأطفال من وجهة نظر الوالدين.
- تحديد الانعكاسات الإيجابية المحتملة للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال من وجهة نظر الوالدين.
- تحليل مدى وعي الوالدين بدرجة انعكاس الألعاب الإلكترونية على سلوك أطفالهم.
- تقديم توصيات مقرحة لتحسين استخدام الألعاب الإلكترونية بما يساهم في تنمية الأطفال بشكل صحي.

5. أسئلة الدراسة:

- ما الانعكاسات السلبية للألعاب الإلكترونية على السلوك النفسي لدى الأطفال كما يراها الوالدين؟
- ما الفوائد الإيجابية التي يعتقد الوالدين أن الألعاب الإلكترونية قد تقدمها لأطفالهم؟
- كيف تتعكس استخدام الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال وتفاعلاتهم الاجتماعية؟
- ما الاستراتيجيات التي يتبعها الوالدين للحد من الانعكاسات السلبية للألعاب الإلكترونية على أطفالهم؟

6. منهجية الدراسة:

اعتمدت هذه الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، الذي يهدف إلى تصوير وتحليل الظاهرة محل الدراسة وتقويمها، مع التركيز على رصد العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية والسلوك النفسي للأطفال، كما تم استخدام أسلوب الدراسة الميدانية النوعية، لتمكين الباحث من الحصول على بيانات دقيقة وشاملة حول وجهات نظر الوالدين.

7. عينة الدراسة:

تم اختيار عينة من الوالدين الذين لديهم أطفال تتراوح أعمارهم بين 5 و13 عاماً، بلغ حجمها (125) مشاركاً من مناطق مختلفة في مدينة بنغازي، وقد تم اختيار العينة بطريقة تضمن التنوع الاجتماعي والثقافي، بهدف الحصول على تمثيل شامل للآراء المتعلقة بانعكاسات الألعاب الإلكترونية على السلوك النفسي للأطفال.

8. أدوات الدراسة:

- **تحليل البيانات:** تم استخدام التحليل الإحصائي الوصفي لتحليل البيانات الكمية، بينما تم استخدام التحليل النوعي لتحليل الأسئلة المفتوحة.

- استمارة استبيان: قام الباحث بتصميم استمارة الاستبيان التي تحتوي على (22) فئة رئيسية، لتنقسم منها العديد من الفئات الفرعية، وتم تصميمها لقياس وجهات نظر الوالدين حول أنعكاس الألعاب الإلكترونية على السلوك النفسي لأطفالهم.

- التأكيد من صدق التحليل: يقصد بالصدق هو صلاحية الأسلوب أو الأداة لقياس ما هو مراد قياسه ، أو بمعنى آخر هو صلاحية أداة البحث في تحقيق أهداف الدراسة ، وبالتالي ارتفاع مستوى الثقة فيما يتوصل إليه الباحث من نتائج ، بحيث يمكن الانتقال منها إلى التعميم (محمد عبدالحميد، 2009، ص 223-222) وعلى ضوء ذلك ثم عرض الاستمارة على المحكمين من أعضاء هيئة التدريس المتخصصين في مجال (علم النفس - والإعلام)^(*) ، وقام الباحث بعمل التعديلات اللازمة على الاستمارة بعد التحكيم.

9. الدراسات السابقة

أ- دراسة: فاطمة همال (2012)

عنوان الدراسة: (الألعاب الإلكترونية عبر الوسائل الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري : دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدئيات مدينة باتنة)
تكمّن أهمية الدراسة في أن الألعاب الإلكترونية من الظواهر الاجتماعية والنفسية والإعلامية التي استدعت القيام بالعديد من الدراسات، التي يجب أن تغطي جميع جوانب هذه الظاهرة، خاصة من المنظور النفسي والاجتماعي، وقد لاحظ الباحث ندرة الدراسات الجادة حول هذه الظاهرة
تساؤلات الدراسة: - هل أثرت هذه الألعاب بشكل إيجابي أم سلبي على الطفل الجزائري؟ - وهل كان هذا التأثير في الجانب النفسي أم العقلي أم كليهما؟

منهج الدراسة: تم اعتماد منهج المسح الوصفي لوصف الظاهرة وتحليلها وجمع المعلومات المقننة ويشمل مجتمع الدراسة أطفال المرحلة الابتدائية للعام الدراسي 2011/2012 في مدينة باتنة الجزائرية ليصل مجموع العينة إلى 200 طفل من الذكور والإإناث.

أهم نتائج الدراسة: - تشكل الوسائل الإعلامية الجديدة البيئة الأساسية لزيادة تعلق الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية، كما تسارع إدخال الانترنت إلى المنازل بشكل مذهل.

- استخدام الطفل الألعاب الإلكترونية بشكل كبير مع أهمال الجوانب العقلية التعليمية والتركيز على التسلية والمتعة فقط.

- يهتم الذكور أكثر من الإناث بشكل عام بالألعاب الإلكترونية وأكثر نوع مفضل لديهم هي ألعاب القتال والحرروب والمغامرات (فاطمة همال، 2012).

ب- دراسة كلثوم بوصلعة ويمينة مسعودي (2021)

عنوان الدراسة: (علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوكيات العنيفة داخل المؤسسة التربوية: دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ابتدائية الانقاذه – ادرار)

يتمحور موضوع الدراسة حول علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوكيات العنيفة داخل المؤسسات التربوية ومدى تأثير هذه الألعاب على سلوكيات التلاميذ بمعنى هل توجد علاقة بين العنف داخل المؤسسة التربوية والألعاب الإلكترونية، كما انه الهدف من الدراسة ربط العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف داخل المؤسسة التربوية ومحاولة الحد من هذه المشكلة.

تساؤلات الدراسة: - ما هي الألعاب الإلكترونية الأكثر إقبالاً عليها من طرف التلاميذ؟ وهل توجد علاقة بين العنف داخل المؤسسة التربوية والألعاب الإلكترونية؟

منهج الدراسة: اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي الذي يهدف إلى تصوير وتحليل وتقويم الظاهرة وربط العلاقة بين انتشار الألعاب الإلكترونية وبين تقضي ظاهرة العنف داخل المؤسسة التربوية، كما تم استخدام الاستمارة لجمع البيانات وتم اختيار العينة القصدية وهم تلاميذ المرحلة الابتدائية السنة الرابعة والخامسة والسادسة، حيث بلغ حجم العينة 60 مبحوث.

أهم نتائج الدراسة: - ان التحصيل الدراسي للتلاميذ لم يتتأثر لا بالعنف ولا بالألعاب الإلكترونية وهذا يدل على أن الألعاب الإلكترونية ترفع من درجة الذكاء، لأن الطفل يستخدم ذكاءه عند ممارستها.

- للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك الطفل وخاصة العنيفة منها.

- ألعاب الحرب والقتال هي أكثر الألعاب التي تجذب الأطفال لأنها تحاكي الواقع كما أن أكثر لعبة يحبونها هي (فري فايبر) (كلثوم بوصلعة ويمينة مسعود، 2021)

مناقشة الدراسات السابقة

تم الاستفادة من كل الدراسات التي تم التطرق لها في الجانب النظري بالإضافة إلى وضع أسلمة الاستمار، وكذلك الاستفادة من نتائج الدراسة، كما أن هذه الدراسة تتشابه مع الدراسة السابقة في موضوع الدراسة، من حيث أنهم يدرسون علاقة الألعاب الالكترونية بالسلوك لدى الأطفال، ولكن اختلفت عن الدراسات السابقة من حيث مجتمع الدراسة وحجم العينة، وتشابهت معها في أدوات جمع البيانات.

10. النظريات المستخدمة في الدراسة:

يعتمد الإطار النظري لهذه الدراسة على مجموعة من النظريات النفسية والاجتماعية التي تدرس انعكاس التكنولوجيا على السلوك النفسي والاجتماعي للأطفال، سيتم التركيز على نظرية (المثير والاستجابة) ونظرية (التعلم الاجتماعي) ونظرية (التعلق)، بالإضافة إلى الدراسات السابقة حول تأثير الوسائل الرقمية على الأطفال.

أولاً: نظرية المثير والاستجابة: (محمد الشناوي ، 1994 ، ص16).

نظرية المثير والاستجابة هي نظرية في علم النفس تُعنى بفهم كيفية تشكيل السلوك البشري من خلال العلاقة بين المثيرات (Stimuli) والاستجابات (Responses) تعتمد هذه النظرية على افتراض أن السلوك يمكن تفسيره من خلال المثيرات التي يتعرض لها الفرد والاستجابات التي يقوم بها بناءً على هذه المثيرات.

مكونات النظرية:

- **المثير:** هو أي عامل خارجي أو داخلي يؤثر على الحواس أو العقل، مثل الصوت، الصورة، الفكرة، أو حتى إحساس داخلي.

- **الاستجابة:** هي رد الفعل أو السلوك الذي يصدر عن الفرد استجابةً للمثير، يمكن أن تكون الاستجابة فعلاً مرتئياً مثل الحركة الجسدية أو قد تكون سلوكاً داخلياً مثل التفكير أو الشعور.

فرضيات النظرية:

- أن السلوك البشري يمكن فهمه من خلال تحليل العلاقة بين المثيرات والاستجابات.

- أن التعلم يحدث عندما يتم تشكيل ارتباط بين مثير معين واستجابة معينة، ويعزز هذا الارتباط عن طريق التكرار أو التعزيز.

النقد الموجه للنظرية:

- تم انتقاد النظرية لكونها تركز كثيراً على السلوك الظاهري ولا تأخذ في الاعتبار العمليات العقلية الداخلية مثل التفكير، الإدراك، والمشاعر.

- تعتبر نظرية المثير والاستجابة جزءاً من المدرسة السلوكية في علم النفس، وقد أثبتت لفهم كيفية تعلم البشر والحيوانات من خلال البيئة المحيطة بهم.

ثانياً: نظرية التعلم الاجتماعي: (فادية حمام ، بدون تاريخ ، ص223-224).

نظرية التعلم الاجتماعي هي نظرية نفسية قدمها عالم النفس (ألبرت باندورا)، هذه النظرية تقول بأن الأفراد يتذمرون أو يفهمون كيفية اكتساب السلوكيات الجديدة من خلال الملاحظة أو التقليد أو التفاعل مع الآخرين في بيئتهم الاجتماعية، فحين يرى الأفراد نتائج إيجابية ومرغوبة للسلوك الذي يلاحظونه من قبل غيرهم تزداد أحتمالية تقليدهم.

المبادئ الأساسية للنظرية

- **التعلم من خلال الملاحظة:** ويمكن للأفراد تعلم سلوكيات جديدة بمجرد مشاهدة الآخرين، هذا التعلم لا يتطلب تجربة مباشرة.

- **النماذج:** الأشخاص الذين يراقبون ويُقلدون يُسمون "نماذج". يمكن أن يكونوا نماذج حية (أشخاص حقيقيين) أو رموزاً في وسائل الإعلام.

- **التعزيز والعقاب:** التعزيز الإيجابي أو السلبي للسلوكيات يمكن أن يؤثر على مدى تكرار الفرد للسلوك في المستقبل، يمكن أن يكون التعزيز مباشراً أو من خلال ملاحظة الآخرين.

- **الدافع النفسي:** للتعلم عبر الملاحظة، يجب أن يكون لدى الفرد دافع لتقليد السلوك، سواء كان دافعاً داخلياً أو خارجياً، فالحالة النفسية تختلف من شخص لآخر، فقد تؤثر على سلوكهم أيضاً.

- **القوة السلوكية:** وتعرف على أنها احتمالية المشاركة في سلوك معين في ظرف معين، أي إذا ما يتتوفر للأفراد عدة خيارات سلوكية عندما يوضع تحت ظرف من الظروف، وبعد ملاحظة سلوك معين، ويفقد الفرد السلوك إذا وجد أنه مناسب أو مكافأ.

- **التوقع:** تعتمد ثقة الإنسان في انتهاج سلوك معين على مقدار احتمالية ظهور نتائج إيجابية عنه، فإن كان هذا الاحتمال عالياً، زادت التوقعات بحصول التعزيز بناء على هذا السلوك، ولهذا نراه يختلف من شخص لآخر لدرجة ينفرد بها أحياناً إلى المنطق.

ثالثاً: نظرية التعلق: (جون بولبي ، 2025)

نظرية التعلق هي نظرية نفسية طورها (جون بولبي)، وتركز على الروابط والصلات العاطفية (الروابط الوجدانية) العميقة بين شخصين، فالأطفال أو الراشدين المتعلقين بشخص آخر يعده (قاعدة أمان) يمكنه الإنطلاق منها لاستكشاف العالم ، ويرى الأطفال أن مقدمي الرعاية الأساسية لهم (عادة الأمهات) مصدر راحة عند تعرضهم للضغوط أو الإحباط، كما أنه مصدر للتشجيع

وهذه النظرية تقسر كيف يتشكل التعلق العاطفي بين الطفل وأمه وكيف يؤثر هذا التعلق على النمو العاطفي والاجتماعي للطفل، فالتعلق حاجة فطرية وهو جزء أساسي من التطور البشري، حيث يسعى الطفل بشكل فطري إلى تشكيل رابطة مع مقدمي الرعاية ليشعر بالأمان والحماية.

أنماط نظرية التعلق:

- **التعلق الآمن:** يشعر الطفل بالراحة في استكشاف البيئة التي تحيط به ويبحث عن الأم عندما يشعر بالخطر، فالآلام المتمعة بحساسية عالية في استجابتها للطفل تمكنه من أن ينمي تعليقاً آمناً.

- **التعلق القلق أو المضطرب:** يشعر الطفل بالقلق عندما تغادر الأم ولا يرتاح حتى تعود، وقد يكون الطفل محروم من الأمومة حتى وأن كان يعيش مع أسرته إذا لم تكن لدى أمه القدرة على منحه رعاية الحب التي يحتاج إليها.

- **التعلق التجنبي:** يتجنب الطفل الاقتراب من الأم ويبعد غير مبال بوجودها أو غيابها، ويكتفي بنفسه فيحتفظ بوالديه بعيداً عنه، ويصبح منشغلًا بأنشطته وألعابه الشخصية متجاهلاً أي مبادرات قد تنشأ من الوالدين، وينشأ هذا النمط عند الرفض المستمر من الأم عندما يحتاجها الطفل

- **التعلق غير المنظم:** يظهر الطفل سلوكيات متناقضة وغير متوقعة تجاه الأم.

- **أهمية التعلق في النمو:** يعتبر التعلق المبكر مؤثراً على العلاقات المستقبلية والصحة النفسية. الأطفال الذين يطورون تعلقاً آمناً يميلون إلى أن يكونوا أكثر استقراراً عاطفياً واجتماعياً في مراحل لاحقة من حياتهم.

مصطلحات الدراسة:

- **السلوك النفسي:** السلوك الإنساني في علم النفس يشير إلى الأفعال والتصرفات التي يقوم بها الإنسان في مختلف الظروف والمواقف، بهدف فهم العوامل التي تؤثر في سلوكه وتشكل شخصيته، ويتضمن السلوك الإنساني مجموعة من العمليات الذهنية والانفعالية التي تؤثر على اختيارات الفرد وتوجهاته السلوكية، كما يمكن أن تكون هناك عدة عوامل المؤثرة في تكوين الشخصية وتطورها، وتقاعلاتها الاجتماعية والعلاقات الإنسانية، ويعتبر فهم السلوك الإنساني أحد الأسس لفهم النفس البشرية وتحسين جودة الحياة والتفاعل في المجتمع (شعبان السيسى وعلي حسين ، 2009).

- **الألعاب الإلكترونية:** هي ألعاب تستخدم الخوارزميات والأجهزة الإلكترونية لابتکار نظام تفاعلي يمكن من خلاله اللاعب من اللعب، وتعتمد الألعاب الإلكترونية على البرمجة والتقنية الرقمية لتقديم تجربة ترفيهية تتضمن الصوت والصورة والتفاعل مع المستخدم، وتمثل الألعاب الإلكترونية أداة تحفيزية إذ تضع المستخدم أمام صعوبات وعقبات تدرج من البساطة إلى التعقيد، ومن البطء إلى السرعة، وهي أداة تطورت لقدراتها في شد انتباه المستخدم وتنقل إليه المعلومة بيسر ومتنة (معاذ الحمصي، 2018، ص253).

- **الأطفال:** هم أفراد بشرية في مرحلة النمو والتطور التي تبدأ من الولادة وحتى سن الثالثة عشرة أو الرابعة عشرة، حيث يبدأون في الانتقال إلى مرحلة المراهقة، تُعتبر الطفولة مرحلة حرجة في حياة الإنسان، حيث يتتطور خلالها العقل والجسم والعواطف بشكل كبير، وفي هذه المرحلة يتعلم الأطفال المهارات الأساسية مثل المشي، التحدث، والتفاعل الاجتماعي، وكذلك الأسس التعليمية مثل القراءة

والكتابة، كما أنهم يعتمدون بشكل كبير على والديهم أو مقدمي الرعاية لتلبية احتياجاتهم الجسدية والعاطفية (Papalia, D. E., & Martorell, G. (2019). pp. 170–172).

- **الانعكاس السلوكي:** هو عملية يقوم فيها الفرد – من غير وعي – بمحاكاة تعابير الوجه، أو الإيماءات، أو نبرات الصوت، أو حتى الوضعيات الجسدية لشخص آخر، ويُعرف هذا النمط أحياناً بـ“تأثير الحرباء”， لأنه يحدث تلقائياً ودون قصد، على عكس التقليد الوعي الذي يتم بشكل متعمّد وملحوظ، يتميز الانعكاس بأنه غالباً ما يمر دون أن يلتفت إليه الطرفان، ويلاحظ ظهره منذ مرحلة الطفولة المبكرة حين يبدأ الأطفال بمحاكاة الحركات الجسدية البسيطة، وغالباً ما يبدأ سلوك الانعكاس في وقت مبكر من الطفولة، حيث يبدأ الأطفال في تقليد حركات جسدية معينة (عبدالملك الأزهر، 2021، ص183).

11. نتائج الدراسة الميدانية

تركز أسئلة الأستبيان التي طبّقت على (105) مبحوث من الوالدين في مدينة بنغازي، على قياس انعكاس الألعاب الإلكترونية على السلوك النفسي لدى الأطفال لاكتمال بيانات الدراسة الحالية، حيث توصلت معالجة بيانات الاحصائية للاستمارا إلى مجموعة من النتائج المتمثلة في الآتي:

المحور الأول: المعلومات الشخصية

1- فئة العمر:

الجدول رقم (1) يبيّن العمر لدى الأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية

العمر	ت	النكرار	% النسبة
من 5 إلى 7 سنوات	1	31	24.8
من 8 إلى 10 سنوات	2	39	31.2
من 11 إلى 13 سنة	3	55	44.0
المجموع			100%
125			

يتبيّن من بيانات الجدول رقم (1) أن أكثر عينة عمرية للأطفال الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية، تشير إلى الفئة العمرية الأكثر استخداماً للألعاب الإلكترونية هي من 11 إلى 13 سنة، حيث تشكّل (44.0%) من الإجمالي، تليها الفئة من 8 إلى 10 سنوات بنسبة (31.2%)، في حين أن الفئة العمرية الأقل استخداماً للألعاب الإلكترونية هي الفئة من 5 إلى 7 سنوات فتشكل (24.8%).

هذه الأرقام قد تشير إلى أن الأطفال في سن مبكرة (5-7 سنوات) يبدأون في استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل ملحوظ، ولكن الاستخدام يزداد تدريجياً مع تقدمهم في العمر حتى يصل إلى ذروته في الفئة من 11 إلى 13 سنة، وسبب قلة استخدام الألعاب الإلكترونية لفئة 5-7 سنوات يعود إلى أن هذه الفئة يسهل التحكم بها لصغر سنها.

2- فئة النوع:

الجدول رقم (2) يبيّن النوع لدى الأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية

النوع	ت	النكرار	% النسبة
ذكور	1	73	58.4
إناث	2	52	41.6
المجموع			100%
125			

يتضح من خلال بيانات الجدول رقم (2) أن توزيع الأطفال المستخدمين للألعاب الإلكترونية حسب النوع، أن الذكور يشكلون النسبة الأكبر من المستخدمين، حيث يمثلون (58.4%) من الإجمالي، في حين تشكّل الإناث (41.6%).

هذا التفاوت قد يعكس اختلافات في الاهتمامات بين الذكور وإناث، حيث يعتقد أن الذكور يميلون بشكل أكبر نحو الألعاب الإلكترونية، وخاصة الألعاب التي تتطلب مهارات معينة مثل الألعاب الرياضية أو الألعاب القتالية، من ناحية أخرى فإن نسبة الإناث ليست قليلة، مما يشير إلى أن الألعاب الإلكترونية أصبحت شائعة بين الجنسين، على الرغم من وجود فارق في النسبة، لكن الذكور أكثر انخراطاً في هذا النشاط.

3- فئة المرحلة الدراسية:

الجدول رقم (3) يبين المرحلة الدراسية لدى الأطفال

المرحلة الدراسية	ت	النسبة %	النكرار
الروضة	1	10.4	13
الأبتدائي	2	55.2	69
الإعدادي	3	34.4	43
المجموع			100%
125			

يلاحظ من خلال بيانات الجدول رقم (3) أن توزيع الأطفال المستخدمين للألعاب الإلكترونية حسب المرحلة الدراسية، أن النسبة الأكبر من الأطفال الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية هم في المرحلة الابتدائية، حيث يشكلون (55.2%) من إجمالي العينة، تليها المرحلة الإعدادية بنسبة (34.4%)، بينما تشكل نسبة الأطفال في مرحلة الروضة (10.4%).

يمكن تفسير هذه النتائج بأن الأطفال في المرحلة الابتدائية هم الأكثر استخداماً للألعاب الإلكترونية، ربما بسبب توافر الوقت الأكبر لديهم مقارنة بالمرحلة الإعدادية، حيث تزداد المسؤوليات الدراسية، أما الأطفال في مرحلة الروضة، فيظهر أنهم الأقل استخداماً لهذه الألعاب، وهو أمر متوقع نظراً لصغر سنهم ولوجودهم في مرحلة نمو وتطور مبكرة، وهذا التوزيع يعكس احتمالية تأثير العمر والمرحلة الدراسية على مدى استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، مع تزايد الاستخدام بشكل ملحوظ في سنوات التعليم الابتدائي.

4- عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية يومياً

جدول رقم (4) يبين عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية يومياً

النسبة %	النكرار	عدد الساعات	ت
أقل من ساعة	1	16	12.8
من 1 إلى 2 ساعة	2	27	21.6
من 3 إلى 4 ساعات	3	36	28.8
أكثر من 4 ساعات	4	46	36.8
المجموع			100%
125			

يتبيّن من خلال بيانات الجدول رقم (4) يتضح أن توزيع عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية يومياً بين الأطفال، حازت النسبة الأكبر من الأطفال يلعبون بالألعاب الإلكترونية لأكثر من 4 ساعات يومياً، حيث يشكلون (36.8%) من إجمالي عينة الدراسة، تليها الفئة التي تلعب من 3 إلى 4 ساعات بنسبة (28.8%)، أما الفئة التي تلعب من 1 إلى 2 ساعة تشكل (21.6%)، في حين أن أقل نسبة هي للأطفال الذين يلعبون أقل من ساعة يومياً بنسبة (12.8%).

وهذا مؤشر على أن غالبية الأطفال يقضون وقتاً طويلاً أمام الألعاب الإلكترونية، مع نسبة كبيرة تقضي أكثر من 4 ساعات يومياً في اللعب، يمكن أن يكون لهذا النمط من السلوك تأثيرات متعددة على الأطفال، مثل تقليل الوقت المخصص للدراسة أو الأنشطة البدنية، بالإضافة إلى تأثيره على صحتهم النفسية والجسدية، وتشير هذه الأرقام إلى أهمية توجيه الاهتمام نحو تنظيم وقت الأطفال وتقليل ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية، لضمان توازن صحي بين اللعب والأنشطة الأخرى في حياتهم اليومية.

المحور الثاني: أسئلة عن سلوك الأطفال من وجهة نظر الوالدين

1- ما نوع الألعاب الإلكترونية التي يفضلها طفلك؟

الجدول رقم (5) يبين نوع الألعاب الإلكترونية التي يفضلها الطفل

نوع الألعاب	التكرار	النسبة %	ت
ألعاب تعليمية	28	22.4	1
ألعاب القتالية والمغامرات	71	56.8	2
ألعاب رياضية	32	25.6	3
ألعاب الغاز واستراتيجيات	34	27.2	4
ألعاب محاكاة	17	13.6	5
أخرى	4	3.2	6
المجموع	125	%100	

يتبيّن من خلال بيانات الجدول رقم (5) أن الأطفال يفضلون الألعاب القتالية والمغامرات التي تحظى بالشعبية الأكبر بين الأطفال، حيث يفضلها (56.8%) منهم، تليها ألعاب الغاز والاستراتيجيات بنسبة (27.2%)، والألعاب الرياضية بنسبة (25.6%)، ثم الألعاب التعليمية تأتي في المرتبة الرابعة بنسبة (13.6%)، بينما ألعاب المحاكاة تشكّل (22.4%) من التفضيلات.

أن هذا التوزيع يشير إلى ميل كبير لدى الأطفال نحو الألعاب التي تتضمّن عناصر من الإثارة والتحدي، مثل الألعاب القتالية والمغامرات، حيث يبدو أن هذه الأنواع من الألعاب تجذب انتباهم أكثر من الألعاب التعليمية رغم أهميتها، وتأتي في مرتبة أقل مقارنة بالألعاب الأخرى، مما قد يعكس رغبة الأطفال في الألعاب التي توفر لهم المتعة والتسلية بدلاً من التركيز على التعلم، وقد ينعكس هذا التفضيل أيضاً على مدى تأثير المحتوى الإعلامي وثقافة الألعاب على اختياراتهم، مما يبرز أهمية توجيه الانتباه نحو توازن بين الألعاب الترفيهية والألعاب التي تعزز من مهارات التعلم والتفكير النقدي.

2- ما نوع الأجهزة التي يستخدمها طفلك في اللعب؟

الجدول رقم (6) يبين نوع الأجهزة التي يستخدمها الطفل في اللعب

الأجهزة المستخدمة في اللعب	التكرار	النسبة %	ت
جهاز الهاتف محمول	100	65.8	1
الأجهزة اللوحية (الأياد - iPad)	38	25.0	2
جهاز الكمبيوتر (Laptop)	3	1.9	3
الأجهزة المحمولة (PlayStation)	11	7.3	4
المجموع	152	%100	

الجدول رقم (6) يوضح أنواع الأجهزة التي يستخدمها الأطفال في اللعب، حيث يظهر الجدول أن جهاز الهاتف المحمول هو الأكثر استخداماً بين الأطفال، بنسبة (65.8%) من إجمالي الأجهزة المستخدمة، تليها الأجهزة اللوحية مثل الأيادي بنسبة (25.0%)، بينما الأجهزة المحمولة مثل PlayStation تشكّل (7.3%)، وأخيراً أجهزة الكمبيوتر المحمولة (Laptop) تشكّل نسبة ضئيلة جداً بواقع (1.9%). ويشير الجدول إلى أن الهواتف المحمولة هي الجهاز الأكثر شيوعاً بين الأطفال واستخدامها لممارسة الألعاب الإلكترونية، ربما بسبب سهولة الوصول إليها، وسهولة حملها، وكونها متوفّرة بشكل كبير في المنازل عند الوالدين والأخوة الأكبر سنًا، والاستخدام المرتفع للأجهزة اللوحية يأتي بعد الهاتف المحمولة، مما يعكس دورها كأداة ثانية مفضلة للعب لدى الأطفال، خاصة الأطفال الأصغر سنًا الذين قد يجدون شاشات الأجهزة اللوحية أكبر وأسهل في الاستخدام.

أما النسبة المنخفضة لاستخدام أجهزة الكمبيوتر المحمولة والأجهزة المخصصة للألعاب مثل PlayStation، فقد تشير إلى أن هذه الأجهزة قد تكون أكثر تعقيداً أو مخصصة لألعاب معينة تتطلب مهارات أو تفضيلات محددة، وهذا الجدول يعكس الاتجاهات الحديثة في تفضيلات الأجهزة بين الأطفال ويبّرّز أهمية الهواتف المحمولة والأجهزة اللوحية في عالم الألعاب الإلكترونية بالنسبة لهم.

3- كيف ينام طفلك؟

الجدول رقم (7) يوضح كيف ينام الطفل

نسبة %	النكرار	طريقة نوم الطفل	ت
25.7	38	ينام بشكل طبيعي باكراً	1
39.9	59	ينام في وقت متأخر من الليل	2
22.9	34	لا ينام وقت القيلولة	3
10.8	16	فترات النوم غير منتظمة	4
%100	148	المجموع	

يتضح من خلال بيانات الجدول رقم (7) أن الوقت الذين ينامون في وقت متأخر من الليل تصل نسبتهم إلى (39.9%) وهي النسبة الأكبر، مما يشير هذا إلى أن العديد من الأطفال يعانون من تأخير في وقت النوم، وهو أمر قد يكون مرتبطةً بعوامل مثل الروتين اليومي للمنزل أو اللعب لوقت متأخر من الليل، وحوالي (25.7%) من الأطفال ينامون بشكل طبيعي في وقت مبكر، مما يشير إلى أن جزءاً من الأطفال لديهم أنماط نوم صحية، والتي تتماشى مع التوصيات الطبية للنوم المبكر، وأن نسبة كبيرة من الأطفال تصل إلى (22.7%) لا ينامون خلال فترة القيلولة، مما قد يؤثر على راحتهم وطاقتهم خلال اليوم، بينما فترات النوم غير منتظمة جاءت بنسبة (10.8%) من الأطفال لديهم فترات نوم غير منتظمة، ما يؤدي إلى اضطرابات النوم لديهم.

وتشير نتائج الجدول السابق إلى أن نسبة كبيرة من الأطفال يواجهون تحديات في الحصول على نمط نوم منتظم وصحي، وأن تأخر النوم وغياب القيلولة يمثلان التحديين الأكثر شيوعاً، هذا يتطلب من الأهل اتخاذ خطوات لتحسين روتين النوم لدى الأطفال لضمان حصولهم على القدر الكافي من الراحة، مما يسهم في تعزيز صحتهم.

4- هل لاحظت تغيرات في سلوك طفلك بعد اللعب بالألعاب الإلكترونية؟

الجدول رقم (8) يبين مدى ملاحظة الوالدين تغيرات في سلوك الطفل

نسبة %	النكرار	الأجابة	ت
51.6	65	نعم	1
48.4	60	لا	2
%100	125	المجموع	

الجدول رقم (8) يعرض مدى ملاحظة الوالدين لتغيرات في سلوك الطفل بعد اللعب بالألعاب الإلكترونية، حيث يُظهر الجدول أن (51.6%) من الوالدين لاحظوا تغيرات في سلوك أطفالهم بعد اللعب، بينما (48.4%) لم يلاحظوا أي تغيرات.

هذا التوزيع المتقارب يشير إلى أن هناك انقساماً تقريباً بالتساوي بين الآباء والأمهات حول تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك أطفالهم، أكثر من نصف الوالدين لاحظوا تغيرات في السلوك، مما قد يعكس قلقاً حول تأثير هذه الألعاب على السلوك النفسي أو حتى الاجتماعية ، ومن الممكن أن تكون هذه التغيرات مرتبطة بالعنف أو الانزعاج أو زيادة التوتر، وفي المقابل فإن النسبة الكبيرة من الوالدين الذين لم يلاحظوا أي تغيرات تشير إلى أن تأثير الألعاب الإلكترونية قد يكون أقل وضوحاً أو أن بعض الأطفال قد يكونون أقل تأثراً بالألعاب الإلكترونية، وهذه النتائج تؤكد أهمية مراقبة سلوك الأطفال بشكل مستمر وفهم تأثير الألعاب الإلكترونية عليهم بشكل أفضل، مما يساعد في اتخاذ قرارات تربوية ملائمة وضمان استخدام متوازن وآمن للألعاب الإلكترونية.

5- إذا كانت الإجابة نعم، يرجى توضيح هذه التغيرات

الجدول رقم (9) يوضح نوع السلوك الجديد على الأطفال

نسبة %	النكرار	نوع التغير في السلوك	ت
22.7	15	العصبية والمزاج المتقلب	1
15.2	10	التشتت وقلة التركيز	2
13.6	9	تقليد ما يراه من الألعاب في الواقع	3
12.2	8	فرط الحركة أو الحركة المبالغ فيها	4

10.6	7	العزلة والانطوائية ونبذ الآخر	5
9.1	6	العدوانية والعنف في السلوك	6
7.6	5	الخمول والكسل وعدم الرغبة في ممارسة أي نشاط	7
4.5	3	التعلق بالأجهزة الإلكترونية خاصة الهاتف	8
1.5	1	زيادة التوتر	9
1.5	1	تدني مستوى الدراسة	10
1.5	1	اللعبة من أجل ملء الفراغ	11
%100	66	المجموع	

يتضح من خلال بيانات الجدول رقم (9) أن الآباء لاحظوا نوع التغييرات السلوكية على أطفالهم بعد اللعب بالألعاب الإلكترونية، وأن أكثر التغييرات شيئاً هي العصبية والمزاج المتقلب، حيث أشار (22.7%) من الآباء إلى هذا التغيير، ويلي ذلك التشتت وقلة التركيز بنسبة (15.2%)، وتقليل ما يراه الطفل من الألعاب في الواقع بنسبة (13.6%)، كما أشار (12.2%) من الآباء إلى فرط الحركة أو الحركة المبالغ فيها، بينما (10.6%) لاحظوا العزلة والانطوائية، هناك أيضاً ملاحظة العدوانية والعنف في السلوك بنسبة (9.1%)، والخمول والكسل بنسبة (7.6%)، وقد أشار (4.5%) إلى تعلق الأطفال بالأجهزة الإلكترونية، بينما كانت نسبة ملاحظة زيادة التوتر وتدني مستوى الدراسة واللعبة لملء الفراغ منخفضة جداً بنسبة (1.5%) لكل منها.

هذا التوزيع يشير إلى أن تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال يمكن أن يكون متنوعاً، مع ميل واضح نحو التأثيرات السلبية مثل العصبية، التشتت، وتقليل سلوكيات غير مناسبة، هذه التغييرات السلوكية قد تكون نتيجة لوقت الطويل الذي يقضيه الأطفال في اللعب، أو نوع المحتوى الذي يتعرضون له، كما تُظهر هذه النتائج أهمية مراقبة نوع الألعاب التي يلعبها الأطفال والمدة الزمنية التي يقضونها فيها، بالإضافة إلى تقديم إرشادات حول كيفية التعامل مع هذه التأثيرات السلبية، من الضروري أيضاً أن يكون هناك توعية حول كيفية استخدام الألعاب الإلكترونية بطريقة صحية وآمنة لتحسين التجربة لديهم.

6- هل ترى أن الألعاب الإلكترونية تساعد في تحسين المهارات الاجتماعية لطفلك؟

الجدول رقم (10) يبين هل تحسنت مهارات الطفل أثناء اللعب

النسبة %	النكرار	الأجابة	ت
26.4	33	نعم	1
73.6	92	لا	2
%100	125	المجموع	

الجدول رقم (10) يوضح آراء الوالدين حول تأثير الألعاب الإلكترونية على تحسين المهارات الاجتماعية لدى أطفالهم، حيث بلغت نسبة (73.6%) من الوالدين يعتقدون أن الألعاب الإلكترونية لا تسهم في تحسين المهارات الاجتماعية لأطفالهم، بينما يرى (26.4%) فقط أنها تساعد في تحسين هذه المهارات.

هذه النتائج تعكس قليلاً واضحاً من غالبية الوالدين حول دور الألعاب الإلكترونية في تطوير المهارات الاجتماعية، قد يرجع ذلك إلى أن الكثير من الألعاب الإلكترونية تُلعب بشكل فردي أو أن التفاعلات الاجتماعية في هذه الألعاب قد لا تكون بناءة أو كافية لتعزيز المهارات الاجتماعية الحقيقة مثل التواصل وجهاً لوجه أو العمل الجماعي، ومن جهة أخرى فإن النسبة الأقل من الوالدين التي ترى فائدة في تحسين المهارات الاجتماعية قد تعتمد على نوعية معينة من الألعاب التي تتطلب تعاوناً أو تفاعلاً اجتماعياً بين اللاعبين، مثل الألعاب الجماعية أو الألعاب التعليمية التي تعزز التواصل.

بشكل عام، تشير هذه النتائج إلى أن الألعاب الإلكترونية قد لا تكون بدليلاً فعالاً للتفاعل الاجتماعي الواقعي، مما يجعل من الضروري تشجيع الأطفال على الانخراط في أنشطة اجتماعية حقيقة إلى جانب لعبهم للألعاب الإلكترونية.

7- إذا كانت الإجابة بنعم ما هي تلك المهارات؟

الجدول رقم (11) يوضح المهارات الجديدة التي اكتسبها الطفل

النسبة %	التكرار	المهارات المكتسبة من اللعب	ت
18.2	6	زيادة في التفكير ونشاط ذهني عالي	1
18.2	6	التحدث بطلاقة وإيجاد الحوار	2
15.2	5	اكتساب معلومات جديدة	3
12.1	4	اكتساب مهارة التواصل والاختلاط	4
9.1	3	تطبيق ما يراه من أعمال يدوية	5
9.1	3	تعلم لغة أجنبية	6
9.1	3	دقة التركيز والملاحظة السريعة	7
3.0	1	سهولة حفظ القرآن	8
3.0	1	تعلم فنون المشاركة مع الآخر	9
3.0	1	تعلم الرسم	10
%100	33	المجموع	

يتضح من خلال بيانات الجدول رقم (11) أن المهارات الجديدة التي اكتسبها الطفل من خلال الألعاب الإلكترونية، مع تكرار كل مهارة ومن خلال التحليل، نلاحظ أن أكثر المهارات المكتسبة تكراراً هي زيادة في التفكير ونشاط ذهني عالي والتحدث بطلاقة وإيجاد الحوار، حيث تشكل كل منهما (18.2%) من مجموع المهارات المكتسبة، تليهما مهارات مثل: اكتساب معلومات جديدة بنسبة (15.2%) واكتساب مهارة التواصل والاختلاط بنسبة (12.1%). أما المهارات الأقل تكراراً، فهي سهولة حفظ القرآن، تعلم فنون المشاركة مع الآخر، وتعلم الرسم، حيث تشكل كل منها نسبة (3.0%)، ويمكننا استنتاج أن الألعاب الإلكترونية تسهم بشكل كبير في تنمية مهارات التفكير، التواصل، واكتساب المعرفة لدى الطفل، بينما المهارات المتعلقة بالفنون وحفظ القرآن تمثل جزءاً أقل من الأنشطة المكتسبة، ويعكس الجدول تنوع المهارات المكتسبة من الألعاب الإلكترونية، مما يشير إلى أهمية هذه الأنشطة في تنمية الجوانب العقلية والاجتماعية لدى الطفل.

8- هل تعتقد أن الألعاب الإلكترونية تسبب القلق أو التوتر لدى طفلك؟

الجدول رقم (12) يبين مدى التوتر لدى الأطفال

النسبة %	النسبة	الأجابة	ت
71.2	89	نعم	1
28.8	36	لا	2
%100	125	المجموع	

الجدول رقم (12) يوضح آراء الوالدين حول ما إذا كانت الألعاب الإلكترونية تسبب القلق أو التوتر لدى أطفالهم. بناءً على البيانات: حيث نجد (71.2%) من الأجوبة كانت "نعم"، مما يشير إلى أن الأغلبية تعتقد أن الألعاب الإلكترونية تسبب القلق أو التوتر لدى أطفالهم، وأن (28.8%) من الأجوبة كانت "لا"، مما يعني أن أقلية تعتقد أن الألعاب الإلكترونية لا تسبب القلق أو التوتر.

هذه النتائج تشير إلى أن هناك قلقاً شائعاً بين الوالدين بشأن التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية على الحالة النفسية لأطفالهم، وقد يكون هذا القلق مرتبطةً بعدة عوامل، مثل كثرة الوقت الذي يقضيه الأطفال في اللعب، أو نوعية الألعاب التي يلعبونها، أو عدم التوازن بين الأنشطة المختلفة في حياتهم، ويمكن أن نستنتج أن هناك وعيًا واسعًا بين الوالدين حول احتمالية تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك النفسي للأطفال، مما يستدعي الانتباه إلى كيفية تنظيم وقت الأطفال وإرشادهم نحو استخدام متوازن لهذه الألعاب.

9- هل تساهم الألعاب الإلكترونية في تحسين التركيز والانتباه لدى طفلك؟

الجدول رقم (13) يبين مدى تحسين التركيز والانتباه لدى الأطفال

النسبة %	النسبة	الأجابة	ت
32.0	40	نعم	1
68.0	85	لا	2
%100	125	المجموع	

يتبيّن من الجدول رقم (13) أن آراء الوالدين حول ما إذا كانت الألعاب الإلكترونية تساهم في تحسين التركيز والانتباه لدى أطفالهم، احتلت الأجوبة بـ "نعم" (%) 32.0)، مما يعني أن ثلث الآراء تعتقد أن الألعاب الإلكترونية تساعد في تحسين التركيز والانتباه لدى الأطفال، بينما نسبة (%) 68.0) أجابتوا بـ "لا"، مما يشير إلى أن الأغلبية تعتقد أن الألعاب لا تساهم في تحسين التركيز والانتباه، وربما تعيق ذلك. وهذه النتائج توضح وجود شكوك كبيرة بين الآباء حول فعالية الألعاب الإلكترونية في تعزيز مهارات التركيز والانتباه لدى الأطفال، فقد تكون هذه الشكوك ناتجة عن تجربة سلبية مع الألعاب التي تشتبه الانتباه أو تحفز السلوكيات السطحية ، والخلاصة أن معظم الآباء لا يرون في الألعاب الإلكترونية أدلة لتحسين التركيز والانتباه لدى أطفالهم، مما يستدعي التفكير في كيفية استخدام هذه الألعاب بشكل يمكن أن يعزز القدرات المعرفية بشكل إيجابي، أو استبدالها بأنشطة أخرى تحقق ذلك الهدف.

10- ما رأيك في انعكاس الألعاب الإلكترونية على أداء طفلك الدراسي؟

الجدول رقم (14) يبيّن انعكاس الألعاب على أداء الطفل

النسبة %	التكرار	الأجابة	ت
12.0	15	إيجابي	1
51.2	64	سلبي	2
36.8	46	لا تأثير	3
%100		المجموع	

يوضح الجدول رقم (14) يوضح انعكاس الألعاب الإلكترونية على أداء الأطفال الدراسي من وجهة نظر الوالدين، حيث بلغت نسبة التأثير السلبي (51.2%) مما يشير إلى أن الأغلبية ترى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر "سلباً" على الأداء الدراسي لأطفالهم، وأن (36.8%) من الأجوبة كانت "لا تأثير"، مما يعني أن نسبة كبيرة من الوالدين تعتقد أن الألعاب الإلكترونية لا تؤثر على الأداء الدراسي لأطفالهم، بينما (12.0%) من الأجوبة كانت "إيجابي"، مما يعني أن قلة من الوالدين يرون أن الألعاب الإلكترونية تساهم بشكل إيجابي في أداء أطفالهم الدراسي.

وهذه النتائج تعكس القلق الواسع بين الآباء بشأن التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للأطفال، كما يشير ذلك إلى أن هناك انتباعاً شائعاً بأن الألعاب قد تشتبه الانتباه وتقلل من الوقت والجهد المخصصين للدراسة، مما يؤثر سلباً على الأداء الدراسي، وهو ما يعكس الحاجة إلى مراقبة وتوجيه استخدام الأطفال لهذه الألعاب بما يحقق توازناً بين الترفيه والتعلم، أو الحد من استخدامها عندما يكون لها تأثير سلبي.

11- هل تضع قيوداً زمنية على استخدام طفلك للألعاب الإلكترونية؟

الجدول رقم (15) يبيّن إلى أي حد يضع الوالدين قيود زمنية على اللعب

النسبة %	التكرار	الأجابة	ت
59.2	74	نعم	1
40.8	51	لا	2
%100		المجموع	

يوضح الجدول رقم (15) مدى فرض الوالدين قيوداً زمنية على استخدام أطفالهم للألعاب الإلكترونية، من بين (125) مبحوث، أشار (74) منهم، أي (59.2%)، إلى أنهم يضعون قيوداً زمنية على لعب أطفالهم بالألعاب الإلكترونية، في المقابل أكد (40.8%)، أنهم لا يضعون أي قيود زمنية لأطفالهم أثناء اللعب. يعكس هذا الجدول توجهاً غالباً بين الآباء نحو التحكم في وقت استخدام الألعاب الإلكترونية للأطفال، مما قد يشير إلى إدراك المخاطر المحتملة للإفراط في استخدام هذه الألعاب، ومع ذلك لا تزال نسبة كبيرة من الآباء تتبع لاطفالها استخدام الألعاب الإلكترونية دون قيود زمنية، وهو ما قد يعكس اختلافات في الأساليب التربوية أو في تقييمهم لتأثير هذه الألعاب.

12- إذا كانت الإجابة نعم، يرجى توضيح نوع القيود؟

الجدول رقم (16) يوضح نوع القيود التي يضعها الوالدين على الأطفال

نوع القيود	ت	
النسبة %	النكرار	
تحديد ساعات اللعب في اليوم	1	37.8
أقل من ساعة لعب في اليوم	2	16.2
عدم اللعب يومياً	3	13.5
لا يلعب إلا عندما أكون معه وتحت أشرافِي	4	12.2
ممنوع اللعب في أوقات الدراسة	5	9.4
يمنع اللعب في أوقات الصلاة	6	2.7
تحديد نوع الألعاب التي يجب أن يلعبها	7	2.7
يمنع من استخدام الانترنت أثناء اللعب	8	2.7
معاقبته بالحرمان من اللعب	9	1.4
إلزامه بمهام وواجبات منزلية قبل اللعب	10	1.4
المجموع		%100
	74	

يتضح من خلال بيانات الجدول رقم (16) أن أنواع القيود الزمنية التي يفرضها الوالدين على أطفالهم فيما يتعلق بالألعاب الإلكترونية متعددة، حيث أكد حوالي (37.8%) من الآباء أنهم يحددون ساعات معينة للعب في اليوم، مما يعكس رغبة في السيطرة على الوقت الذي يقضيه الأطفال في الألعاب، وأن (16.2%) يسمحون للأطفال باللعب لأقل من ساعة يومياً، وهو قيد أكثر صرامة يعكس قلقاً أكبر بشأن تأثير الألعاب، ومن لا يسمحون للأطفال باللعب يومياً تصل نسبتهم (13.5%)، مما يشير إلى وجود قيود. ومن يسمحون باللعب فقط تحت إشرافهم المباشر تصل نسبتهم (12.2%)، مما يعكس حرصاً على متابعة محتوى الألعاب وطريقة اللعب، ونسبة (4.9%) من الآباء يمنعون اللعب في أوقات الدراسة، وهو قيد يعكس الأولوية للدراسة والواجبات المدرسية، ونسبة (2.7%) يمنعون اللعب في أوقات الصلاة، أو يحددون نوع الألعاب التي يُسمح بها، أو يمنعون استخدام الانترنت أثناء اللعب، وأخيراً بنسبة (1.4%) يستخدمون أسلوب الحرمان من اللعب كوسيلة عقابية، أو يشترطون إتمام مهام منزلية قبل السماح باللعب، وهذه النتائج توضح تنوع الأساليب التي يعتمدها الآباء للسيطرة على استخدام الألعاب الإلكترونية، بما يتناسب مع اهتماماتهم واهتمامات أطفالهم.

13- هل تناقش مع طفلك محتوى الألعاب التي يلعبها؟

الجدول رقم (17) يبين إلى أي مدى يناقشو الوالدين محتوى الألعاب مع أطفالهم

نوع	الأجابة	ت	
النسبة %	النكرار		
نعم	1	73.4	92
لا	2	26.6	33
المجموع		%100	125

يوضح الجدول رقم (17) مدى اهتمام الوالدين بمناقشة محتوى الألعاب الإلكترونية مع أطفالهم، فمن بين (125) مبحوث من الآباء، أفاد (92) منهم، أي بنسبة (73.4%)، بأنهم يناقشون محتوى الألعاب مع أطفالهم، بينما في المقابل نجد 33 مبحوث، بنسبة (26.6%)، لا يقومون بمثل هذه المناقشات، ويشير هذا إلى أن غالبية الآباء يولون اهتماماً بمحتوى الألعاب التي يمارسها أطفالهم، مما يعكس وعيهم بأهمية التأكيد من أن الألعاب مناسبة لأعمار أطفالهم وتتناسب مع قيم الأسرة، من جهة أخرى، تشير نسبة (26.6%) من الآباء الذين لا يناقشون المحتوى مع أطفالهم إلى وجود فجوة في التواصل أو ربما قلة اهتمام بمحتوى الألعاب، وهو ما قد يستدعي النظر في أهمية تعزيز الحوار بين الآباء وأطفالهم حول هذا الموضوع.

14- من وجهة نظرك، ما هو الجانب الأكثر إيجابية في الألعاب الإلكترونية؟
 الجدول رقم (18) يوضح الجوانب الإيجابية للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الوالدين

النسبة %	النكرار	الأثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية	ت
30.4	38	تحسين المهارات العقلية	1
34.4	43	تعلم أشياء جديدة	2
8.0	10	تعزيز المهارات الاجتماعية	3
66.4	83	تسليية وترفيه	4
2.4	3	القدرة على مواجهة مطالب الحياة	5
4.8	6	تحقيق الذات واستغلال الفرارات	6
12.0	15	الشعور بالسعادة مع الآخرين	7
3.2	4	إيجاد القدوة	8
3.2	4	تعزيز الانتماء	9
16.0	20	لا يوجد جوانب إيجابية	10
0.8	1	تساعد في إلهائه عندما أكون مشغولة	11
%100	227	المجموع	

يتضح من خلال بيانات الجدول رقم (18) أن وجهات نظر الوالدين حول الجوانب الإيجابية للألعاب الإلكترونية تتتنوع بشكل كبير، حيث أشار الوالدان إلى عدة جوانب إيجابية للألعاب الإلكترونية، كان أولها **التسليمة والترفيه** وهو الجانب الأكثر شيوعاً، حيث يرى ما نسبته (66.4%) من المشاركون أنها تساهم في توفير التسلية والترفيه للأطفال، **وتعلم أشياء جديدة** تأتي في المرتبة الثانية بنسبة (34.4%)، مما يشير إلى أن الكثير من الآباء يعتقدون أن الألعاب يمكن أن تكون وسيلة تعليمية فعالة.

وتحصلت **تحسين المهارات العقلية** على نسبة (30.4%) من المبحوثين، مما يعكس اعتقاداً بأن الألعاب تسهم في تطوير مهارات التفكير والذكاء، بينما **الشعور بالسعادة مع الآخرين** تحصلت على نسبة (12%) و**تعزيز المهارات الاجتماعية** على (8%) مما يشير إلى أن البعض يرى في الألعاب وسيلة لتعزيز التواصل الاجتماعي والتفاعل.

وهناك أقلية ترى جوانب أخرى مثل **تحقيق الذات** (4.8%)، **وإيجاد القدوة** (3.2%)، **وتعزيز الانتماء** (3.2%) ومن اللافت للنظر أن (16%) من المشاركون يرون أنه لا يوجد جوانب إيجابية للألعاب الإلكترونية، مما يعكس وجهة نظر سلبية تجاه هذه الأنشطة، كما أن بعض الآباء يعتبرون الألعاب وسيلة لإلهاء الأطفال عندما يكونون مشغولين، ولكن بنسبة ضئيلة جداً تصل إلى (0.8%)، وبشكل عام يظهر هذا الجدول أن معظم الآباء يدركون وجود جوانب إيجابية في الألعاب الإلكترونية، خاصة فيما يتعلق بالتسليمة والتعلم، ولكن هناك أيضاً مجموعة لا تنفق مع هذه النظرة الإيجابية وترى أن هذه الألعاب قد لا تقدم فوائد كبيرة.

15- ما هي المخاوف الرئيسية لديك بشأن انعكاس الألعاب الإلكترونية على طفلك؟

الجدول رقم (19) يوضح مخاوف الوالدين من الألعاب الإلكترونية

النسبة %	النكرار	المخاوف من الألعاب الإلكترونية	ت
56.0	70	الإدمان	1
40.8	51	الأجهاد	2
45.6	57	تراجع الأداء الدراسي	3
18.4	23	تلويث المعلومات لديه	4
6.4	8	تدني احترام الذات	5
29.6	37	السلوك العنيف	6
20.0	25	عدم القدرة على النوم بسهولة	7
28.8	36	الرغبة في الانعزال عن المجتمع	8
0.8	1	تعلم الفاظ بذيئة وحرمات سيئة وفوضوية	9
0.8	1	عدم التركيز	10
%100	309	المجموع	

تعكس بيانات الجدول رقم (19) مخاوف الوالدين من تأثير الألعاب الإلكترونية على أطفالهم، حيث يبرز الإدمان كأكبر مصدر للقلق بنسبة (56%)، هذا يعكس القلق الشديد من تأثير الألعاب الإلكترونية على الوقت والجهود الذي قد يبذله الطفل في اللعب، مما قد يؤثر سلباً على نشاطاته الأخرى، بلي ذلك تراجع الأداء الدراسي بنسبة (45.6%) والإجهاد بنسبة (40.8%)، مما يشير إلى أن الوالدين يشعرون بأن الألعاب الإلكترونية قد تؤدي إلى تقليل تركيز الطفل على دراسته وزيادة مستوى الإجهاد لديه، والمخاوف من السلوك العنيف والرغبة في الانزعاج عن المجتمع تأتي بنسبة (29.6%) و(28.8%) على التوالي، مما يعكس القلق بشأن التأثيرات الاجتماعية والسلوكية لهذه الألعاب على الطفل.

والجدير بالذكر أن بعض المخاوف الأخرى مثل تلوث المعلومات وعدم القدرة على النوم بسهولة وتدني احترام الذات تظهر بحسب أقل، لكنها لا تزال مؤشرات مهمة للقلق لدى الوالدين، وأخيراً تعلم الفاظ بذئنة وحركات سيئة وفوضوية وعدم التركيز يمثلان أقل المخاوف بنسبة (0.8%) لكل منهما، مما يشير إلى أن هذه الجوانب تعتبر أقل إلحاحاً بالنسبة للوالدين، بالمجمل يظهر الجدول أن الوالدين يشعرون بقلق كبير بشأن مجموعة متنوعة من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على أطفالهم، مع التركيز بشكل خاص على الإدمان وتراجع الأداء الدراسي والإجهاد.

16- ما السلوك الذي تغير لدى طفلك في الفترة الأخيرة؟

الجدول رقم (20) يوضح السلوك الذي تغير لدى الأطفال بعد اللعب

نسبة %	التكرار	السلوك الذي تغير بعد اللعب	ت
19.7	24	يفضلون عدم الاحتكاك بأقرانهم من الأطفال	1
14.8	18	عدم الرغبة في فعل ما يحب مثل الألعاب الرياضية البدنية	2
9.0	11	نوبات متكررة من العنف.	3
4.9	6	فشل أو تدني المستوى الدراسي.	4
24.6	30	اضطرابات في الأكل.	5
27.9	34	اضطرابات في النوم.	6
34.4	42	زيادة نشاط الطفل المبالغ فيه	7
8.3	10	لم يتغير سلوكه إلى الآن	8
0.8	1	زيادة التعلق بالأجهزة	9
%100	176	المجموع	

يتضح من خلال بيانات الجدول رقم (20) أن التغيرات السلوكية التي لاحظها الوالدين لدى أطفالهم بعد اللعب بالألعاب الإلكترونية عديدة، غير أن أكثر التغيرات شيوعاً هي زيادة نشاط الطفل المبالغ فيه بنسبة (34.4%) واضطرابات في النوم بنسبة (27.9%)، هذا يشير إلى أن الألعاب الإلكترونية قد تؤدي إلى إثارة مشاعر الأطفال بشكل مفرط، مما يؤثر على نمط نومهم الطبيعي، وتتأتي اضطرابات في الأكل في المرتبة الثالثة بنسبة (24.6%)، مما يشير إلى أن بعض الأطفال قد يتعرضون للتغيرات في عاداتهم الغذائية نتيجة للعب بالألعاب الإلكترونية.

ومن المثير للاهتمام أيضاً أن (19.7%) من الأطفال يفضلون عدم الاحتكاك بأقرانهم من الأطفال، مما يشير إلى التأثيرات السلبية على التفاعلات الاجتماعية، كذلك فإن (14.8%) من الأطفال أظهروا عدم الرغبة في فعل ما يحبون مثل الألعاب الرياضية البدنية، مما قد يعكس تأثير الألعاب الإلكترونية على النشاط البدني والهوايات الأخرى، أما نوبات متكررة من العنف وفشل أو تدني المستوى الدراسي فتظهر بنساب أقل (9.0%) و(4.9%) على التوالي، لكنها لا تزال تمثل قلماً عند الوالدين.

بالمقابل فإن نسبة (8.3%) من الأطفال لم يظهروا أي تغيرات سلوكية ملحوظة، وهو ما قد يشير إلى أن التأثيرات تختلف من طفل آخر، أخيراً هناك نسبة ضئيلة جداً (0.8%) تشير إلى زيادة التعلق بالأجهزة، وهو أمر قد يحتاج إلى متابعة، لكنه ليس من أكثر المخاوف شيوعاً وفقاً لهذا الجدول، وبشكل عام توجد مجموعة متنوعة من التغيرات السلوكية التي قد تطرأ على الأطفال بعد اللعب بالألعاب الإلكترونية، مع التركيز على زيادة النشاط المفرط واضطرابات النوم كأكثرها شيوعاً.

17- ما هي البدائل الألعاب الإلكترونية التي توفرها لدى طفلك؟

الجدول رقم (21) يوضح البدائل التي يسعى الوالدين في توفيرها لأطفالهم

نسبة %	التكرار	بدائل الألعاب الإلكترونية	ت
47.2	59	السماح له باللعب مع أصدقائه خارج المنزل	1
31.2	39	تقديم اشتراك في نادي رياضي	2
32.8	41	شراء ألعاب بديلة مثل الدراجة الهوائية أو الدمي	3
46.4	58	الخروج في رحلات تنزهية بشكل منتظم	4
48.8	61	الخروج في زيارات اجتماعية للأقارب	5
0.8	1	أدماجه في أشغال يدوية	6
1.6	2	لا بدائل متاحة في ليبيا	7
%100	261	المجموع	

نلاحظ من خلال بيانات الجدول رقم (21) أن البدائل التي يسعى الوالدين إلى توفيرها لأطفالهم كبديل عن الألعاب الإلكترونية ليست كثيرة، حيث يظهر الخروج في زيارات اجتماعية للأقارب الأكثر شيوعاً بنسبة (48.8%) والسماح له باللعب مع أصدقائه خارج المنزل بنسبة (47.2%)، هذا يشير إلى أن الوالدين يفضلون تعزيز التفاعلات الاجتماعية والعلاقات العائلية كوسيلة لتقليل اعتماد الأطفال على الألعاب الإلكترونية، ويأتي في المرتبة الثالثة الخروج في رحلات تنزهية بشكل منتظم بنسبة (46.4%)، مما يعكس أهمية النشاطات الخارجية والطبيعة في حياة الطفل كبديل صحي للألعاب الإلكترونية، بالإضافة إلى شراء ألعاب بديلة مثل الدراجة الهوائية أو الدمى وتقديم اشتراك في نادي رياضي يظهران بنسبة متقاربة (32.8%) و(31.2%) على التوالي، هذه البدائل تشير إلى اهتمام الوالدين بتشجيع النشاط البدني وتنمية مهارات الطفل من خلال ألعاب ونشاطات بدنية تقليدية، ومن جهة أخرى نجد أن نسبة ضئيلة جداً من الوالدين (0.8%) تعتمد على أدماجه في أشغال يدوية، وهي نسبة قد تعكس قلة الاهتمام أو الإمكانيات المتاحة لمثل هذه الأنشطة، أما لا بدائل متاحة في ليبيا فقد سجلت (1.6%)، مما قد يشير إلى وجود تحديات بيئية أو مجتمعية تعيق القدرة على تقديم بدائل مناسبة، وبشكل عام نجد أن الوالدين يحرصون على تقديم بدائل متنوعة للألعاب الإلكترونية مع التركيز بشكل رئيسي على تعزيز التفاعل الاجتماعي والنشاط البدني، مما يعكس فهماً واضحاً لأهمية التوازن في حياة الطفل وتنمية مهاراته الاجتماعية والبدنية.

18- كيف تتعامل مع طفلك داخل المنزل أو ما الأشياء التي تمنحكها لهم؟

الجدول رقم (22) يوضح طرق تعامل الوالدين مع أطفالهم داخل المنزل

نسبة %	التكرار	تعامل الوالدين مع أطفالهم	ت
20.8	26	اللعب مع الأطفال بشكل مستمر	1
38.4	48	معانقة الأطفال ومنحه المودة	2
44.0	55	التعامل بلطف واستخدام عبارات مشجعة	3
44.8	56	التوارد في البيت والتحدث مع الأطفال	4
40.8	51	الإصغاء إلى ما يقولون وتعزيز التواصل بهم.	5
4.8	6	يوجد تقصير بسبب ضرورة العمل	6
0.8	1	تركه يفعل ما يريد هو	7
0.8	1	توفير أشياء تبعدهم عن الألعاب الإلكترونية	8
%100	244	المجموع	

تعكس بيانات الجدول رقم (22) طرق تعامل الوالدين مع أطفالهم داخل المنزل، حيث يوضح أن معظم الوالدين يركزون على بناء علاقة قوية وإيجابية مع أطفالهم، وتنظر النتائج أن التوارد في البيت والتحدث مع الأطفال هو الأسلوب الأكثر شيوعاً بنسبة (44.8%)، مما يشير إلى أن الوالدين يدركون أهمية الوقت والتواصل مع أطفالهم كجزء من تربيتهم، ويأتي في المرتبة الثانية التعامل بلطف واستخدام عبارات مشجعة بنسبة (44.0%)، بينما يأتي الإصغاء إلى ما يقولونه وتعزيز التواصل بهم بنسبة (40.8%) في المرتبة الثالثة، وهذا يعكس أن الوالدين يسعون إلى خلق بيئة داعمة ومحبة داخل المنزل، بتشجيع الأطفال

على التعبير عن أنفسهم والشعور بالاهتمام، كما أن معانقة الأطفال ومنهم المودة تحظى بنسبة كبيرة أيضاً تصل إلى (38.4%)، مما يعزز فكرة أن التعبير الجسدي عن الحب والاهتمام يعد جزءاً مهماً من تفاعل الوالدين مع أطفالهم، ومن ناحية أخرى، فإن **اللعب مع الأطفال بشكل مستمر** يأتي بنسبة (20.8%)، وهو مؤشر على أن الوالدين يخصصون وقتاً للترفيه والتفاعل المباشر مع أطفالهم من خلال اللعب، مما يعزز الروابط الأسرية.

في المقابل نجد أن هناك نسبة صغيرة جداً من الوالدين (0.8%) يتبعون أسلوب تركه يفعل ما يريد هو أو توفير أشياء تبعدهم عن الألعاب الإلكترونية، مما قد يشير إلى أن القليل من الوالدين الذين يعتمدون على استقلالية الطفل بشكل كامل أو يحاولون إبعادهم عن التكنولوجيا بوسائل بسيطة، وأخيراً وبنسبة (4.8%) يرى الآباء أنهم مقصرون أتجاه رعاية أطفالهم بسبب ظروف العمل، مما يعكس التحديات التي قد تواجه بعض الوالدين في تحقيق التوازن بين العمل والعناية بأطفالهم، وبالجملة يُظهر النتائج أن غالبية الوالدين يسعون لتقديم بيئة منزلية مليئة بالحب والدعم والتواصل الفعال، مع التركيز على التفاعل اليومي الإيجابي مع أطفالهم.

12. الخاتمة:

النتائج التي توصلت إليها الدراسة وهي كالتالي:

- تشير الدراسة إلى أن الأطفال في سن مبكرة من 5 إلى 7 سنوات يبدأون في استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل ملحوظ، ولكن الاستخدام يزداد تدريجياً مع تقدمهم في العمر حتى يصل إلى ذروته فيفئة من 11 إلى 13 سنة، فهم الأكثر استخداماً للألعاب الإلكترونية.
- تشير النتائج إلى أن الأطفال في المرحلة الابتدائية هم الأكثر استخداماً للألعاب الإلكترونية خاصة الذكور الذين يميلون بشكل أكبر نحو الألعاب القتالية.
- إن غالبية الأطفال يقضون وقتاً طويلاً أمام الألعاب الإلكترونية تفوق 4 ساعات يومياً في اللعب، باستخدام الهواتف المحمولة والأجهزة اللوحية مما له تأثير على صحتهم النفسية والجسدية.
- تشير الدراسة إلى أن العديد من الأطفال يواجهون تحديات في الحصول على نمط نوم منتظم وصحي، المرتبط باللعب لوقت متأخر من الليل، مما قد يؤثر على راحتهم وطاقتهم خلال اليوم، ما يؤدي إلى اضطرابات النوم لديهم.
- أن الألعاب الإلكترونية لها تأثير على السلوك النفسي أو حتى الاجتماعية كالعنف والعصبية والمزاج المتقلب والتشتت والانزعاج وزيادة في التوتر لدى الأطفال من وجهة نظر الوالدين، وهذه النتائج تؤكد أن نوع الألعاب التي يلعبها الأطفال والمدة الزمنية التي يقضونها ذات تأثير سلبي يستلزم مراقبة سلوك الأطفال بشكل مستمر وفهم تأثير الألعاب الإلكترونية عليهم.
- تشير الدراسة إلى أن الألعاب الإلكترونية قد لا تكون بديلاً فعالاً للتفاعل الاجتماعي الواقعي، مما يجعل من الضروري تشجيع الأطفال على الانخراط في أنشطة اجتماعية حقيقة إلى جانب لعبهم للألعاب الإلكترونية.
- أكتسب الأطفال مهارات جديدة مثل تحسين التركيز والانتباه وزيادة في التفكير ونشاط ذهني العالي والتحدث بطلاقة وإجاده الحوار واكتساب معلومات جديدة من خلال الألعاب الإلكترونية، مما يشير إلى أهمية هذه الأنشطة في تنمية الجوانب العقلية والاجتماعية لدى الطفل.
- يتضح أن معظم الآباء يفرضون قيود زمنية على استخدام الألعاب الإلكترونية من خلال تحديد ساعات معينة للعب في اليوم، مما يعكس الرغبة في السيطرة على الوقت الذي يقضيه الأطفال في ألعاب الألعاب.
- تشير الدراسة إلى أن غالبية الآباء يولون اهتماماً بمحتوى الألعاب التي يمارسها أطفالهم، وهو ما قد يستدعي النظر في أهمية تعزيز الحوار بين الآباء وأطفالهم حول هذا الموضوع.
- من وجهات نظر الوالدين أن الجانب الإيجابي للألعاب الإلكترونية هو التسلية والترفيه في المقام الأول ثم يأتي تعلم أشياء جديدة وتحسين المهارات العقلية في المرتبة الثانية، ما يظهر وبشكل عام أن معظم الآباء يدركون وجود جانب إيجابية في الألعاب الإلكترونية، ولكن هناك أيضاً مجموعة لا تتفق مع هذه النظرة الإيجابية وترى أن هذه الألعاب قد لا تقدم فوائد كبيرة.

11- يتضح من الدراسة أن الوالدين لديهم مخاوف كبيرة من تأثير الألعاب الإلكترونية على أطفالهم، حيث يبرز الإدمان والإجهاد وتراجع الأداء الدراسي كأكبر مصدر للقلق بشأن التأثيرات السلبية لهذه الألعاب على الطفل.

12- كما لاحظ الوالدين تغير في السلوك لدى أطفالهم بعد اللعب بالألعاب الإلكترونية عديدة، كزيادة نشاط الطفل المبالغ فيه وأضطرابات في النوم وأضطرابات في الأكل وهو أمر قد يحتاج إلى متابعة.

13- نلاحظ أن البذائل التي يسعى الوالدين إلى توفيرها لأطفالهم عن الألعاب الإلكترونية ليست كثيرة، تتحقق في الخروج في زيارات اجتماعية للأقارب أو السماح لهم باللعب مع أصدقائه خارج المنزل مما قد يشير إلى وجود تحديات بيئية أو مجتمعية تعوق القدرة على تقديم بدائل مناسبة.

14- أن طرق تعامل الوالدين مع أطفالهم داخل المنزل، ينتج عنه بناء علاقة قوية وإيجابية مع أطفالهم، والتواصل مع الأطفال يشكل جزء من التربية، ويدعم المحبة داخل المنزل، مما يعزز الروابط الأسرية.

المصادر والمراجع:

- 1- جون بولبي (2025) ، “نظريّة التعلق ؛ تأثير علاقات التعلق مع الوالدين على نمو الشخصية”؛ ترجمة أوسم وصفى، مكتبة الأنجلو للنشر.
- 2- شعبان السيسى وعلي حسين (2009) علم النفس: أسس السلوك الإنساني بين النظرية والتطبيق، الإسكندرية، مصر، المكتب الجامعى الحديث.
- 3- عبدالملك الأزهري (2021) لانعكاسات النفسية والسلوكية لضغوط العمل على الأفراد في المنظمات المعاصرة (مدخل نظري تحليلي)، مجلة أفاق علمية، منشورات المركز الجامعي لنامنفست، الجزائر ، المجلد 13 العدد 2.
- 4- فادية حمام (بدون تاريخ) علم النفس التربوي، دار الزهراء للنشر والتوزيع، الرياض ، ط.1.
- 5- فاطمة همال (2012) الألعاب الإلكترونية عبر الوسائل الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري : دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدئيات مدينة باتنة، رسالة ماجستير غير منشورة ، قسم الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة كلية العلوم الإنسانية، جامعة الحاج لخضر - باتنة.
- 6- كلثوم بوصلعة ويمينة مسعودي (2021) (علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوكيات العنيفة داخل المؤسسة التربوية: دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ابتدائية الانقاضة)، مذكرة مكملة تدخل ضمن متطلبات نيل درجة الماجستير في قسم علم اجتماع التربية، كلية العلوم الإنسانية والعلوم الإسلامية – الجزائر.
- 7- محمد محروس الشناوي (1994) نظريات الإرشاد والعلاج النفسي. القاهرة: دار غريب للطباعة والنشر والتوزيع.
- 8- محمد عبد الحميد (2009) تحليل المحتوى في بحوث الإعلام ، الطبعة الأولى ، بيروت ، دار الشرق للنشر والتوزيع والطباعة .
- 9- معاذ الحمصي (2018) الألعاب الإلكترونية، الموسوعة العربية الإلكترونية، المجلد الثالث، سوريا.
- 10- Papalia, D. E., & Martorell, G. (2019). Experience Human Development (13th ed.). McGraw-Hill Education. pp. 170–172.

* الأساندنة المحكمين للاستمارة:

- أ.د. سكينة إبراهيم بن عامر أستاذ دكتور في قسم الصحافة بكلية الإعلام جامعة بنغازي.
- أ. د. مي عبد الغني أستاذ دكتور في قسم الصحافة بكلية الإعلام جامعة بنغازي.
- د. عبد الحكيم عبد الحميد بوشنيف أستاذ مشارك في قسم علم النفس بكلية الأدب والعلوم المرج / جامعة بنغازي.