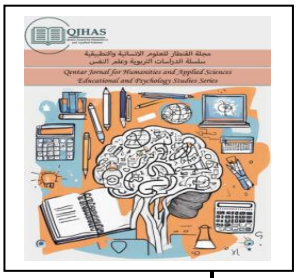

Qentar Journal for Humanities and Applied Sciences
Educational and Psychology Studies Series

مخاطر إدمان الالعاب الإلكترونية لدى الأطفال من سن 6 - 12 سنة من وجهة نظر الأسرة وأليات معالجتها دراسة ميدانية بإقليم النيل الازرق

الدكتورة فاطمة حسن حسين بابكر

استاذ مساعد بقسم علم النفس- كلية التربية - جامعة النيل الازرق

تاريخ الارسال2024/12/25- تاريخ القبول 2025/2/17- تاريخ النشر2025/3/30

الملخص: هدفت هذه الدراسة الميدانية إلى استكشاف وتقييم مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال في الفئة العمرية (6-12 سنة) من وجهة نظر أسرهم في أحياء مختارة بمدينة الدمازين، إقليم النيل الأزرق، وتحديد الآليات المقترحة للحد من هذه المخاطر. اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي، وشملت عينة قصدية مكونة من (90) من الآباء والأمهات. استُخدمت استبانة مُصممة لهذا الغرض كأداة رئيسية لجمع البيانات، غطت محاور المخاطر المتعددة (الصحية، السلوكية، النفسية الاجتماعية، الدينية، المدرسية) وآليات المواجهة المقترحة، وتم تقييمها باستخدام مقياس ليكرت ثلاثي. تم تحليل البيانات إحصائياً باستخدام برنامجSPSS ، وشمل التحليل الإحصاء الوصفي، واختبار الثبات (ألفا كرونباخ = 0.848)، واختبار مربع كاي (Chi-square) لدراسة الفروق في استجابات العينة تبعاً للمتغيرات الديموغرافية الأساسية. أشارت نتائج الدراسة إلى وجود إدراك لدى الأسر المشاركة بالمخاطر المتعددة المرتبطة بالاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، خاصة المخاطر النفسية الاجتماعية والسلوكية. وظهر أن الهاتف المحمول هو الجهاز السائد للاستخدام، وأن ممارسة الألعاب تتم بشكل يومي لدى غالبية الأطفال، وغالباً برفقة إخوتهم. كما أظهرت النتائج موافقة عالية من الأسر على أهمية تفعيل آليات المواجهة المقترحة، مثل الرقابة الأسرية، وتحديد زمن اللعب، وتصنيف الألعاب. كشف تحليل مربع كاي عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية ($\alpha \leq 0.05$) في وجهات نظر الأسر المشاركة تعزى لمتغيرات المستوى التعليمي، الدخل الشهري، أوقات اللعب، ونوع الجهاز المستخدم، مما يشير إلى أن تصورات المخاطر وتفضيل آليات المواجهة قد تختلف باختلاف هذه الخصائص. خلصت الدراسة إلى تأكيد أهمية دور الأسرة في التعامل مع تحديات استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية. وبناءً عليه، توصي الدراسة بضرورة تعزيز وعي الأسر وتزويدها بالمهارات اللازمة عبر برامج تدريبية وتوعوية، وتشجيع توفير بدائل ترفيهية آمنة ومناسبة للأطفال، والتأكيد على أهمية تطبيق آليات رقابية وتنظيمية مثل تحديد وقت اللعب واختيار المحتوى المناسب للعمر للحد من المخاطر المحتملة وتعظيم الفوائد الممكنة لهذه الألعاب.

الكلمات المفتاحية :إدمان الألعاب الإلكترونية، مخاطر الألعاب الإلكترونية، الأطفال (6-12 سنة)، وجهة نظر الأسرة، آليات المواجهة، النيل الأزرق، السودان

Abstract: This field study aimed to explore and assess the risks of electronic game addiction among children aged 6-12 years from their families' perspective in selected neighborhoods of Ed Damazin city, Blue Nile State, Sudan, and to identify proposed mechanisms to mitigate these risks. The study employed a descriptive-analytical methodology, with a purposive sample of (90) parents. A researcher-designed questionnaire, covering various risk dimensions (health, behavioral, psychosocial, religious, academic) and coping mechanisms, was used as the primary data collection tool, utilizing a three-point Likert scale. Data were analyzed using SPSS, including descriptive statistics, reliability testing (Cronbach's Alpha = 0.848), and Chi-square tests to examine differences in responses based on basic demographic variables. The findings indicated that participating families perceive multiple risks associated with excessive electronic game use, particularly psychosocial and behavioral risks. Mobile phones were the predominant gaming device, with most children playing daily, often with siblings. Results also showed high agreement among families on the importance of proposed coping mechanisms, such as parental supervision, setting time limits, and game classification. Chi-square analysis revealed statistically significant differences ($\alpha \leq 0.05$) in families' perspectives attributable

to educational level, monthly income, playing times, and device type, suggesting perceptions of risk and preferred coping strategies may vary with these characteristics. The study concludes by emphasizing the critical role of families in addressing the challenges of children's electronic game usage. Consequently, it recommends enhancing parental awareness and skills through training and awareness programs, encouraging the provision of safe and suitable recreational alternatives for children, and stressing the importance of implementing regulatory mechanisms like time limits and age-appropriate content selection to minimize potential risks and maximize possible benefits.
Keywords: Electronic Game Addiction, Gaming Risks, Children (6-12 years), Family Perspective, Coping Mechanisms, Blue Nile State, Sudan.

1. المقدمة:

شهد العصر الحالي تحولاً جذرياً في مختلف مناحي الحياة بفعل التطور التكنولوجي المتسارع، والذي ألقى بظلاله بشكل واضح على حياة الأطفال وأنماط لعبهم .لقد تحول اللعب التقليدي، الذي كان يعتمد على التفاعل المباشر مع الأقران والبيئة المحيطة باستخدام مواد بسيطة، إلى نمط يغلب عليه الطابع الإلكتروني والرقمي. أصبحت الألعاب الإلكترونية، بما تتميز به من إثارة وتشويق وتفاعلية، جزءاً لا يتجزأ من المحيط الثقافي والتقني الذي ينمو فيه أطفال اليوم. [يمكن إضافة إحصائية عالمية أو إقليمية حول نسبة انتشار الألعاب الإلكترونية بين الأطفال إن توفرت. ولا شك أن هذه الألعاب تحمل في طياتها جوانب إيجابية محتملة، كفرص تنمية بعض المهارات المعرفية، وتحفيز الابتكار، ومواكبة التطور التقني. إلا أنها، في المقابل، تثير قلقاً متزايداً بشأن سلبياتها المحتملة، خاصة عند الإفراط في استخدامها أو في ظل غياب الرقابة والتوجيه الأسري الفعال. فالانغماس المفرط قد يجعل الأطفال أسرى لعوالم افتراضية، مما قد يؤثر على تطورهم الاجتماعي، ويحول دون اكتسابهم للمهارات الحياتية الأساسية، ويؤثر على إنجازهم لواجباتهم المختلفة، بل وقد يمتد التأثير ليشمل جوانبهم الصحية والنفسية والسلوكية. وتزداد حدة هذا التحدي في بعض المجتمعات بوجود فجوة رقمية أو معرفية بين جيل الآباء والأبناء، مما قد يقلل من مستوى وعي بعض الأسر بالمخاطر المحتملة وكيفية التعامل معها .وانطلاقاً من أهمية دور الأسرة باعتبارها الركن الأساسي في بناء المجتمع وتنشئة الأجيال، تسعى هذه الدراسة إلى تسليط الضوء على مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال في الفئة العمرية (6-12 سنة) من وجهة نظر الأسرة نفسها في إقليم النيل الأزرق، وتقديم رؤى حول الآليات الممكنة لمعالجة هذه المخاطر وتوجيه استخدام التكنولوجيا نحو المسار الصحيح.

2. مشكلة الدراسة:

تلاحظ الباحثة، ومن خلال الواقع المعاش والمشاهدات الأولية، وجود تزايد مستمر ومقلق في إقبال الأطفال ضمن الفئة العمرية (6-12 سنة) على ممارسة الألعاب الإلكترونية في مجتمع الدراسة بإقليم النيل الأزرق. وقد غزت هذه الألعاب كل بيت تقريباً، لما تتمتع به من عناصر جذب قوية للأطفال. هذا الانتشار الواسع، المقترن بغياب الوعي الكافي لدى بعض الأسر بالمخاطر المحتملة للإفراط في الاستخدام أو "الإدمان"، وصعوبة السيطرة أحياناً على المحتوى ووقت التعرض، يمثل مشكلة حقيقية تستدعي البحث والدراسة. وتزداد أهمية دراسة هذه المشكلة في سياق إقليم النيل الأزرق نظراً لقلة الدراسات التي تناولتها في هذه البيئة المحددة، مما يخلق فجوة معرفية تسعى الدراسة الحالية للمساهمة في سدها.

3. الاهمية الدراسة :

الأهمية النظرية: تساهم الدراسة في إثراء الأدبيات العلمية المتعلقة بتأثير التكنولوجيا، وتحديداً الألعاب الإلكترونية، على الأطفال في سياقات ثقافية واجتماعية محددة (إقليم النيل الأزرق). كما تقدم فهماً أعمق لوجهات نظر الأسر، وهي طرف أساسي في هذه المعادلة، حول المخاطر والحلول الممكنة، مما يضيف للمعرفة المتراكمة في مجالات علم النفس التربوي والاجتماعي.

الأهمية التطبيقية: تسعى الدراسة لفهم أعمق لخطورة وسلبيات الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية وتقديم رؤى حول آليات عملية لمعالجتها والحد منها. وتأمل الباحثة أن تساهم نتائج وتوصيات الدراسة في مساعدة الأسر والمربين وصناع القرار في إقليم النيل الأزرق على فهم الظاهرة بشكل أفضل، وتوجيه الجهود نحو الاستفادة الإيجابية من التكنولوجيا وتوظيفها التوظيف الصحيح في حياة الأطفال، وتقليل آثارها السلبية المحتملة.

4. اهداف الدراسة :

هدفت الدراسة الى الاتي:

- ✓ التعرف على مستوى إدراك الأسر لمخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية لدى أطفالهم في الفئة العمرية (6-12 سنة) في أحياء مختارة بمدينة الدمازين (الدرجة، المستشارين، النهضة، بانت).
- ✓ الكشف عما إذا كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية في إدراك هذه المخاطر وآليات المواجهة المقترحة تعزى لبعض المتغيرات الديموغرافية (النوع، المستوى التعليمي، السكن، الدخل الشهري، أوقات اللعب، نوع الجهاز).
- ✓ التعرف على الآليات التي تقترحها الأسر لمواجهة مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال.

5. اسئلة الدراسة :

تسعى الدراسة للإجابة على الأسئلة التالية:

- ما درجة وعي الأسر بمخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال في الفئة العمرية (6-12 سنة) في مجتمع الدراسة؟.
- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في وعي الأسر بهذه المخاطر والآليات المقترحة تعزى لمتغيرات النوع، المستوى التعليمي، السكن، الدخل الشهري، أوقات اللعب، ونوع الجهاز؟.
- ما الآليات المقترحة من وجهة نظر الأسر لمواجهة مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال؟.

6. التعريفات المفاهيمية والاجرائية لمصطلحات الدراسة

ادمان الألعاب الإلكترونية:

- تعريف مفاهيمي : هو نمط استخدام قهري ومفرط للألعاب الرقمية يتعارض مع مجريات الحياة اليومية، ويتميز بفقدان السيطرة على وقت اللعب، وإعطائه أولوية متزايدة على حساب الأنشطة والمسؤوليات الأخرى، والاستمرار في اللعب رغم العواقب السلبية. (حسان، 2023؛ محمد، 2008).
- تعريف إجرائي: في هذه الدراسة، يُقاس "إدراك مخاطر الإدمان" من خلال استجابات الأسر على عبارات الاستبانة المتعلقة بالآثار السلبية الصحية والسلوكية والنفسية والاجتماعية والدينية والمدرسية المحتملة للاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية من قبل أطفالهم.

الألعاب الإلكترونية:

- تعريف مفاهيمي: هي ألعاب تفاعلية تعتمد على التكنولوجيا الرقمية ويتم تشغيلها وعرضها عبر أجهزة إلكترونية متنوعة كالحواسيب، الهواتف الذكية، الأجهزة اللوحية، أو منصات الألعاب المخصصة (مثل بلاي ستيشن). (الشحروري، 2008).
- تعريف إجرائي: يُقصد بها في هذه الدراسة الألعاب التي يمارسها الأطفال في الفئة العمرية (6-12 سنة) من عينة الدراسة عبر الأجهزة الإلكترونية المتاحة لهم، كما أفادت أسرهم.

الأسرة:

- تعريف مفاهيمي: هي جماعة اجتماعية أساسية تتكون عادة من أفراد تربطهم صلة زواج أو دم أو تبني، يقيمون غالباً في مسكن واحد، ويتفاعلون معاً، ويقومون بوظائف اجتماعية ونفسية واقتصادية متعددة تجاه أفرادها والمجتمع. (أحمد محمد، 1989؛ بسام محمد، 2013).
- تعريف إجرائي: يقصد بها في هذه الدراسة الآباء والأمهات الذين شملتهم عينة البحث والمسؤولون عن رعاية الأطفال في الفئة العمرية المستهدفة ضمن الأحياء المختارة بمدينة الدمازين

اقليم النيل الازرق : يقع في الجزء الجنوبي الشرقي وتحده من الشمال ولاية سنار ومن الشرق ولاية ولاية القضارف ومن الغرب ولاية النيل الابيضومن الجنوب اعالي النيل وبه سبع محافظات وسبع محليات ومحافظة الدمازين هي حاضرة الاقليم ومحافظة الروصيرص ومحافظة باو ومحاظفة قيسان ومحافظة التضامن ومحافظة الكرمك ومحافظة ود الماحي.

7. الإطار النظري والدراسات السابقة

1.7 مفهوم اللعب وأهميته للطفل:

يُعد اللعب حاجة أساسية ونشاطاً فطرياً حيوياً لنمو الطفل وتطوره. فهو ليس مجرد وسيلة لتزجية الوقت، بل هو وسيط تربوي فعال يساهم في بناء شخصية الطفل، وتعزيز صحته النفسية، وتنمية قدراته المعرفية والاجتماعية والحركية (العناني، 2014). لغوياً، يشير اللعب إلى عكس الجدية، ولكنه اصطلاحاً يمثل نشاطاً موجهاً أو حراً يهدف للمتعة والتسلية ويساعد الطفل على تمثل المعلومات وتكييفها (بياجيه كما ورد في نمرد، 2008). وتتعدد أنواع اللعب (تربوي، علاجي، بدني، تمثيلي، تركيبي) ووظائفه (اجتماعية، عقلية، بدنية، نفسية)، وكلها تساهم في النمو الشامل للطفل (عناني، 2002؛ نمرد، 2008).

- **نظريات مفسرة للعب:**
  - نظرية التحليل النفسي (فرويد): ترى هذه النظرية أن اللعب يمثل وسيلة للطفل للتعامل مع خبراته، خاصة المؤلمة منها، وتحقيق إشباعات ورغبات لا يستطيع تحقيقها في الواقع. فاللعب

يشبه الأحلام، حيث يخلق الطفل عالماً خيالياً يمارس فيه ما يرغب بعيداً عن قيود الواقع، مما يساعده على تفريغ التوترات وتحقيق التوازن النفسي (زهران،1999).

2.7 الأسرة ودورها في التنشئة:

تعتبر الأسرة الخلية الأساسية للمجتمع والوحدة الاجتماعية الأولى التي يتلقى فيها الطفل قيمه ومعاييره (بسام محمد، 2013). وتقوم الأسرة بوظائف متعددة (بيولوجية، اقتصادية، اجتماعية، ثقافية، نفسية، دينية، تعليمية) لضمان نمو أفرادها بشكل سليم (علي عبد الواحد وافي، 2019). وتلعب أساليب التنشئة الوالدية دوراً حاسماً في تشكيل شخصية الطفل وسلوكه، وتنقسم هذه الأساليب إلى سوية (كالتقبل، التسامح، التشجيع) وغير سوية (كالقسوة، الحماية الزائدة، الإهمال) (عبد الله زاهي، 2005؛ الكناني علاء الدين، 2000 .(ويتأثر أسلوب المعاملة الوالدية بعدة محددات وعوامل، منها الوضع الاقتصادي، طبيعة العلاقات الأسرية، العلاقة بين الوالدين، علاقة الوالدين بالأبناء، العلاقة بين الإخوة، المستوى الثقافي والتعليمي للوالدين، جنس الطفل وترتيبه الميلادي، وعمل الأم (سعاد سعيد، 2002؛ عبد الله زاهي، 2005). ويعد التوافق الأسري، الذي يعني سيادة المحبة والثقة والاحترام المتبادل والقدرة على حل المشكلات، أساساً لسعادة الأسرة واستقرارها ونمو أفرادها بشكل إيجابي (اجلال، 2000). وفي سياق الألعاب الإلكترونية، يبرز دور الأسرة المحوري في التوجيه والمراقبة وتطبيق أساليب تنشئة متوازنة للحد من المخاطر.

3.7 الألعاب الإلكترونية: الإدمان، المخاطر، الفوائد، والعلاج:

- **مفهوم إدمان الألعاب الإلكترونية:** هو استخدام مفرط وقهري يتداخل مع الحياة اليومية ويصبح أولوية على حساب الواجبات الأخرى، وقد يصاحبه قلق وتوتر عند عدم التمكن من اللعب (حسان، 2023؛ محمد، 2008). وقد أشار البروفسور زين العابدين (مقابلة) إلى أن خطورة هذا الإدمان لا تقل عن إدمان المخدرات.
- **الانتشار والأنواع:** تنتشر الألعاب الإلكترونية بشكل واسع وتتنوع أشكالها ومنصاتها (هواتف، حواسيب، منصات ألعاب، إنترنت) وأنواعها (ألعاب الحركة، المغامرات، التفكير، المحاكاة، ألعاب غير مصنفة) (أميمة مكي، 2022؛ نمرود، 2008؛ فلاق، 2009).
- **أسباب الإدمان المحتملة:** قد تشمل العزلة الاجتماعية، البحث عن الشعور بالنشوة والإنجاز، الهروب من الواقع، غياب الرقابة الأسرية الفعالة، أو تدني المستوى الدراسي (عادل، 2023) .
- **المخاطر المحتملة:**
  - صحية: مشاكل في البصر، آلام في الظهر والرقبة واليدين، اضطرابات في النوم، زيادة معدلات السمنة نتيجة قلة الحركة (كما ورد في استبانة الدراسة).
  - نفسية وسلوكية: زيادة العدوانية والعنف (خاصة مع الألعاب القتالية)، العناد، الانفعالية، الكذب، تقليد سلوكيات سلبية، الانعزال، القلق، الاكتئاب. وأشارت د. فريال ود. سلوى (مقابلات) إلى تأثيرها على النمو والانتباه وزيادة العزلة الشبيهة بالتوحد.
  - اجتماعية: ضعف التواصل مع الأسرة والأقارب، إهمال المسؤوليات المنزلية، تنامي روح العزلة والأنانية، التفكك الأسري (ليفوكان، 2010).

- دينية وأخلاقية: التعرض لمحتوى غير لائق أو مخالف للقيم والمعتقدات الدينية، إهمال العبادات، تعلم ألفاظ وسلوكيات غير أخلاقية (كالسب والشتم). وأشارت هادية محمد الصافي (مقابلة) إلى خطورتها لتقديمها برامج مخالفة للشرع.
- مدرسية وأكاديمية: إهمال الواجبات المدرسية، ضعف التحصيل، قلة الانتباه والتركيز في الفصل، التغيب عن المدرسة، قلة الدافعية للتعلم (كما ورد في استبانة الدراسة).
- ثقافية: التأثر بالثقافات الغربية الدخيلة، مشاهدة صور ومحتويات تتنافى مع القيم المحلية (كما ورد في الإطار النظري).
- مادية واقتصادية: إهدار المال على شراء الألعاب والأجهزة وصيانتها (كما ورد في الإطار النظري، وأشارت إليه هادية محمد الصافي كمقابلات).

- **الفوائد المحتملة:** رغم التركيز على المخاطر، يمكن أن يكون للألعاب الإلكترونية فوائد إذا تم اختيارها واستخدامها بشكل مناسب، مثل تنمية بعض المهارات المعرفية (حل المشكلات، اتخاذ القرار، التذكر) كما أشارت دراسة الشحروري والريمادي (2011)، تحسين المزاج وتخفيف القلق، وتنمية مهارات اجتماعية افتراضية (ندى عقاب وآخرون، 1442هـ). وأشار البروفسور زين العابدين (مقابلة) إلى إمكانية إكساب مهارات الإبداع وتنمية الميول إذا تم توجيهها بشكل صحيح.
- **أساليب العلاج والمواجهة:** تتطلب مواجهة الإدمان والمخاطر تضافر الجهود. تشمل الآليات المقترحة: الرقابة الأسرية الفعالة، تحديد زمن اللعب، تصنيف الألعاب واختيار المناسب للعمر والمحتوى، تشجيع الأنشطة البديلة والهوايات الأخرى، استخدام نظام المكافآت، إبعاد الأجهزة عن غرف النوم، بناء استراتيجيات نفسية، وفي بعض الحالات قد يتطلب الأمر تدخلاً علاجياً متخصصاً (دوائياً أو سلوكياً) (فواز العود، 2023).
  - نظرية سكنر للتعزيز: يمكن فهم آلية الإدمان جزئياً من خلال مبادئ التعزيز. فالألعاب مصممة لتقديم معززات (إيجابية: نقاط، مكافآت، مستويات جديدة / سلبية: تجنب الملل، الهروب من مشاكل الواقع) بشكل متقطع وغير منتظم، مما يجعل السلوك (اللعب (قوياً ومقاوماً للانطفاء. ويمكن استخدام نفس المبادئ في العلاج عبر تعزيز السلوكيات البديلة الإيجابية (نبيل، 2007)

7.4 الدراسات السابقة :

دراسة هبة امد الدين (2022) بعنوان : استخدام الاطفال وادمانهم للالعاب الالكترونية و تاثيراتها النفسية والاجتماعية

هدفت الدراسة الى التعرف عى التاثيرات النفسية والاجتماعية لاستخدام الاطفال و ادمانهم للالعاب الالكترونية من وجهة نظر الاباء والامهات والمساهمة فيوضع سياسات وبرامج تربوية ونفسية واعلامية تخفف من الاثار السلبية للالعاب الالكترونية وكانت عينة الدراسة 100 من الاباء والامهات واداة الدراسة استبانه والمنهج الوصفي المسحي جاءت النتائج ان الاباء والامهات يرون ان هناك مخاطر تاثر بصورة كبيرة على الصحة العامة والجوانب النفسية والاجتماعية .

ميموني شهرزاد (2022) بعنوان : تاثير الالعاب الالكترونية على النشئة الثقافية للطفل دراسة ميدانية في مدينة معسكر.

هدفت الدراسة التعرف على اساسيات التنشئة الثقافية واثرها في ابراز مكانة للالعاب الالكترونية على التنشئة ومدى تاثيرها اهم النتائج ان الالعاب الالكترونية اثرت على الطفل حيث لعبت دورا مهما واساسيات في التنشئة

الثقافية واثر استخدامة ساهمت في اخراج الكثير من المكبوتات وشكلت ثقافتة واكسبت من خلالها افكار ايجابية بشكل نسبي ولكن تبقى السلبية طاغية بسبب غياب الرقابة الاسرية .

دراسة جمال كليل الدهشمان ومحمد غنيم سويلم (2021): مخاطر ادمان التلامذ للالعاب الالكترونية القتالية واساليب مواجهتها

هدفت الدراسة التعرف على اسس نظرية للالعاب الالكترونية خاصة الالعاب القتالية والكشف عن درجة الوعي بمخاطر الادمان على ممارستها والاليات المقترحة لمواجهتها من وجهة نظر اولياء الامور تلاميذ المرحلة المتوسطةبمطقة جازان السعودية العينة 245 المنهج الوصفي اداة الدراسة استبانة النتائج قلة وعي اولياء امور بمخاطرالالعاب الالكترونية وجود فروق تعزى لمتغيرات النوع والمستوى التعليمي ومكان السكن والدخل الشهري وجود مخاطر سلوكية سلوكية وصحية واجتماعية ودينية واكاديمية

دراسة تيسير ابو عرجه ورنا نضال خليل(2020) : تاثير الالعاب الالكترونية على سلوكيات اطفال مرحلة الطفولة المتاخرة(11.9) عام الاردن

هدفت الدراسة التعرف على تاثير الالعاب الالكترونية على سلوكيات اطفال مرحلة الطفولة المتاخره (11.9)عامافي الاردن اداة الدراسة استبانه واستخدم المنهج المسحي وعنة الدراسة 120 طالب من مدارس الحكومية والخاصة في محافظة العاصمة عمان وجاءت النتائجة الاثر السلبي لصالح الاناث لان الذكور يستطيعون الخروج خارج المنزل واللعب عكس الاناثمما يسببلهم العزله عن الاصدقاء وافراد اسرهن ويزيد من قدرات الطفل الذهنية واتساع مدارك خيالهواسلوب تفكيره.

دراسة مها الشحروري محمد الريمادي (2011) : اثر الالعاب الالكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات و اتخاذ القرار

استخدمت المنهج التجريبي لمجموعتين مجموعتين تجربية ومجموعة ضابطة وتوصلت النتائج الى ان الالعاب الالكترونية تؤثر على العمليات المعرفية الثلاثة حل المشكلات واتخاذ القرار والتذكر افراد العينة التجربية 36 والضابطة 39 وكذالك نمط المنطق واكتساب المهارات المعرفية بطريقة ممتعة والثقافة الذكورية اعلى من الانثوية.

دراسة اميمة مكي امين كرار (2022) مستوى ممارسة الالعاب الالكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة الاساس ولالية سنار مدينة سنجة . هدفت الدراسة الكشف عن مستوى ممارسة الالعاب الالكترونية والسلوك العدواني لتلاميذ مرحلة الاساس بمدينة سنجة واستخدمت المنهج الوصفي الارتباطي وكانت العينة 30 تلميذ و70 تلميذة اداة الدراسة استبانة نتائج الدراسة ارتفاع السلوك العدواني توجد فروق تعزى لمتغير العمر والمستوى الدراسي.

مدى استفادة الباحثة للدراسات السابقة :

أفادت الدراسات السابقة في إثراء الجانب النظري، وتصميم الأداة، وتحديد العينة، وصياغة المشكلة. تتفق الدراسة الحالية مع معظم الدراسات السابقة في التأكيد على وجود مخاطر متعددة لإدمان الألعاب الإلكترونية وضرورة الوعي الأسري والرقابة. وتختلف في بعض التفاصيل المنهجية والسياقية. ومع ذلك، تلاحظ الباحثة أن معظم الدراسات السابقة ركزت على سياقات جغرافية مختلفة، وقد تكون هناك حاجة لدراسة الظاهرة بخصائصها في البيئة السودانية وتحديداً إقليم النيل الأزرق. كما أن بعض الدراسات قد لا تقدم تحليلاً معمقاً لوجهات نظر الأسر حول آليات المواجهة العملية والمناسبة لبيئتهم. لذا، تعتبر هذه الدراسة محاولة لسد هذه الفجوة وإضافة معرفية جديدة على المستوى الأكاديمي والمحلي المجال .

8. منهجية الدراسة وإجراءاتها الميدانية

- منهج الدراسة: تم اتباع المنهج الوصفي التحليلي.
- مجتمع البحث: آباء وأمهات الأطفال في الفئة العمرية (6-12 سنة) المقيمين في أحياء الدرجة، أركويت، النهضة، وبانت بمدينة الدمازين.
- عينة البحث: تكونت العينة من (90) فرداً (29 أباً و 61 أماً)، تم اختيارهم بطريقة عشوائية بسيطة من مجتمع البحث.

- استبانة من تصميم الباحثة، اشتملت على بيانات أساسية ومحاور الدراسة الستة (45 عبارة). (الجدول 1).
- مقياس الاستجابة: مقياس ليكرت الثلاثي (1=أوافق، 2=محايد، 3=لا أوافق)) .تم توحيد الترميز ليكون متسقًا مع الممارسة الشائعة حيث الدرجة الأعلى تمثل اتجاهًا معينًا، ولكن يجب التأكد من أن التحليل تم بناءً على هذا الترميز أو عكسه إذا لزم الأمر ليكون منطقيًا في التفسير).
- صدق الأداة: تم التحقق من صدق المحتوى بعرض الأداة على محكمين متخصصين وإجراء التعديلات.
- ثبات الأداة: معامل ألفا كرونباخ (0.848)، مما يدل على ثبات جيد.
- أساليب التحليل الإحصائي: الإحصاء الوصفي (التكرارات، النسب المئوية)، اختبار مربع كاي (Chi-square) لدراسة الفروق تبعاً للمتغيرات الديموغرافي.

أداة الدراسة:

1. تم استخدام استبانة من تصميم الباحثة لجمع البيانات الأولية. واشتملت الاستبانة على قسمين: الأول للبيانات الأساسية (الديموغرافية)، والثاني لقياس وجهات نظر الأسر حول محاور الدراسة الستة (المخاطر الصحية، السلوكية، النفسية الاجتماعية، الدينية، المدرسية، وآليات المواجهة) بإجمالي (45)عبارة موزعة كما في الجدول رقم(1) . تم استخدام مقياس ليكرت الثلاثي (Three-point Likert scale) لقياس درجة موافقة أفراد العينة على كل عبارة، وتكون المقياس من (أوافق، محايد، لا أوافق)، وتم التحقق من صدق المحتوى (Content Validity) للاستبانة من خلال عرضها في صورتها الأولية على عدد من الخبراء والمحكمين المتخصصين ، وتم إجراء التعديلات اللازمة بناءً على ملاحظاتهم للتأكد من وضوح العبارات ومناسبتها لقياس ما وضعت لقياسه. و تم حساب معامل الثبات باستخدام معامل ألفا كرونباخ (Cronbach's Alpha) لجميع عبارات المحاور الستة مجتمعة، وبلغت قيمته (0.848) ،وهي قيمة مرتفعة تدل على درجة عالية من الاتساق الداخلي والموثوقية للأداة. كما تم حساب الصدق الذاتي (الجذر التربيعي للثبات) وبلغ ..(0.91) .

وقد شملت الإستبانه على البيانات الأساسيه بالإضافة إلى محاور الدراسه المختلفه والتي كانت كما يلي:

جدول رقم (1) توزيع عبارات الإستبانة على ستة محاور:

رقم المحور	المحاور	عدد العبارات
الأول	مخاطر صحية	8
الثاني	مخاطر سلوكية	7

الثالث	مخاطر نفسية اجتماعية	10
الربع	مخاطر دينية	6
الخامس	مخاطر مدرسية	7
السادس	اليات المواجحة	7
إجمالي عدد العبارات		**45**

أسلوب التحليل الإحصائي المستخدم في الدراسة:

تم ترميز بيانات الاستبانة وتحليلها باستخدام برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية(SPSS) ، وشمل التحليل:

- الإحصاء الوصفي: التكرارات والنسب المئوية لوصف خصائص العينة واستجاباتها على عبارات الاستبانة.
- اختبار مربع كاي :(Chi-square) لاختبار دلالة الفروق الإحصائية في استجابات أفراد العينة تبعاً للمتغيرات الديموغرافية (النوع، المستوى التعليمي، السكن، الدخل الشهري، أوقات اللعب، نوع الجهاز) عند مستوى دلالة (0.05).

9. تحليل البيانات ومناقشة النتائج

1.9 تحليل البيانات الشخصية

الجدول رقم (2) تحليل البيانات الشخصية

المتغير	الابعاد	العدد	النسبة
النوع	ذكر	29	32.2
	انثي	61	67.8
	Total	90	100.0
السكن	الدرجة	22	24.4
	النهضة	18	20.0
	اركويت	28	31.1
	بانت	23	25.5
	Total	90	100.0
المستوى التعليمي	اساس	14	15.6
	ثانوي	24	26.7
	جامعي	40	44.4
	فوق الجامعي	12	11.1
	Total	100	100
نوع جهاز اللعب في البيت	كمبيوتر	7	7.8
	استيشن	7	7.8
	لاب توب	8	8.9
	اي باد	13	14.4

	تلفون	55	61.1
	Total	90	100.0
اوقات اللعب	يومي	56	62.2
	اسبوعي	11	12.2
	شهري	10	11.1
	مره	2	2.2
	في العطل	11	12.2
	Total	90	100.0
من يمارس اللعب	اخوه	37	41.1
	اصدقاء	27	30.0
	العائلة	22	24.4
	زملائه بالمدرسة	4	4.4
	Total	90	100.0

النوع (Gender): يلاحظ هيمنة واضحة للإناث (الأمهات) في العينة بنسبة 67.8% مقارنة بالذكور (الآباء) بنسبة 32.2%. هذا التوزيع غير المتوازن بين الجنسين قد يعكس عدة احتمالات: قد تكون الأمهات هن الأكثر تفرغاً أو استعداداً للمشاركة في مثل هذه الدراسات المتعلقة بالأطفال والأسرة، أو قد يُنظر إليهن (أو ينظرن لأنفسهن) على أنهن المسؤولات بشكل أكبر عن متابعة شؤون الأطفال اليومية، بما في ذلك استخدامهم للألعاب الإلكترونية. هذا يعني أن وجهات النظر التي تم جمعها قد تمثل المنظور الأمومي بشكل أكبر، وهو أمر يجب أخذه في الاعتبار عند تفسير النتائج المتعلقة بوعي "الأسرة" بالمخاطر وآليات المواجهة.

السكن (Residence) : تتوزع العينة على الأحياء الأربعة المذكورة (الدرجة، النهضة، أركويت، بانت) بنسب متقاربة نسبياً، وإن كانت أركويت الأعلى (31.1%) والنهضة الأدنى .(20.0%). يشير هذا التوزيع إلى محاولة جيدة لتغطية مناطق سكنية متنوعة داخل مدينة الدمازين، مما يعزز من تمثيل العينة لهذه الأحياء المحددة. التنوع الجغرافي النسبي قد يسمح بالتقاط اختلافات محتملة في وجهات النظر قد تكون مرتبطة بالسياق الاجتماعي أو الاقتصادي لكل حي، وإن كان التعميم على مستوى الإقليم يتطلب حذراً.

المستوى التعليمي(Educational Level) : تتركز النسبة الأكبر من العينة في فئة الحاصلين على تعليم جامعي (44.4%)، تليها فئة التعليم الثانوي (26.7%). وتشكل هاتان الفئتان معاً غالبية العينة (أكثر من 70%). نسبة الحاصلين على تعليم أساسي أو فوق الجامعي أقل) .تم تصحيح الرقم الخاص بفوق الجامعي إلى 10 أفراد بنسبة 11.1% بناءً على المجموع الكلي 90 . يميل المستوى التعليمي للعينة نحو الفئات المتوسطة والعليا (ثانوي وجامعي). هذا قد يعني أن الآباء والأمهات ذوي التعليم الأعلى كانوا أكثر استجابة أو وصولاً للباحثة. هذا التركيب التعليمي للعينة قد يؤثر على النتائج، حيث قد يمتلك المتعلمون وعياً مختلفاً بمخاطر التكنولوجيا أو يتبنون أساليب تربوية مختلفة مقارنة بالفئات الأقل تعليماً، والتي تعتبر آراؤها ممثلة بشكل أقل في هذه الدراسة.

نوع جهاز اللعب في البيت (Type of Gaming Device at Home) : يشكل الهاتف المحمول (التلفون) الجهاز الأكثر استخداماً للعب بفارق شاسع جداً (61.1%) عن بقية الأجهزة (كمبيوتر، بلاي ستيشن، لابتوب، آيباد). هذه النتيجة بالغة الأهمية وتبرز هيمنة ألعاب الهاتف المحمول بين الأطفال في عينة الدراسة. سهولة الوصول إلى الهواتف، وقابليتها للحمل، وتنوع الألعاب المتاحة عليها (بما في ذلك المجانية)، تجعلها منصة اللعب الأساسية .هذا يعني أن أي نقاش حول المخاطر أو آليات المواجهة يجب أن يضع ألعاب الهاتف المحمول في صلب الاهتمام، نظراً لصعوبة مراقبتها المستمرة مقارنة بأجهزة أخرى قد تكون مشتركة أو ثابتة في مكان معين بالمنزل.

أوقات اللعب(Playing Times/Frequency) : الغالبية العظمى من الأطفال في العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية بشكل يومي (62.2%). وتأتي الممارسة الأسبوعية أو في العطل بنسب أقل (12.2% لكل منهما)، بينما اللعب الشهري أو أقل نادر جداً. ارتفاع نسبة اللعب اليومي يؤكد أهمية موضوع الدراسة والقلق المحتمل حول الاستخدام المفرط أو الإدمان. يشير هذا التكرار إلى أن الألعاب الإلكترونية أصبحت جزءاً من الروتين اليومي لهؤلاء الأطفال، مما يجعل إدارة الوقت والرقابة الأسرية أمراً حيوياً، ولكنه في نفس الوقت قد يكون أكثر صعوبة نظراً لاندماج اللعب في الحياة اليومية.

مع من يمارس اللعب(With Whom the Child Plays) : السيناريو الأكثر شيوعاً هو لعب الطفل مع إخوته (41.1%)، يليه اللعب مع الأصدقاء (30.0%) ثم مع العائلة (24.4%). اللعب مع زملاء المدرسة هو الأقل شيوعاً (4.4%) . لعب الأطفال مع إخوتهم بنسبة كبيرة يفتح الباب أمام فرص وتحديات. من ناحية، قد يسهل المراقبة الأسرية داخل المنزل، ومن ناحية أخرى قد يؤدي إلى منافسة أو تقليد أو تعرض لمحتوى غير مناسب من الإخوة الأكبر سناً. نسبة اللعب مع الأصدقاء تشير إلى بعد اجتماعي مهم للعب يمتد خارج نطاق الأسرة المباشر وقد يصعب مراقبته. أما نسبة اللعب مع العائلة فتشير إلى وجود بعض المشاركة الأسرية في هذا النشاط، وهو ما يمكن أن يكون إيجابياً إذا تم توجيهه بشكل صحيح. انخفاض نسبة اللعب مع زملاء المدرسة قد يعني أن الصداقات التي تتضمن اللعب تتشكل خارج إطار المدرسة بالضرورة أو أن مصطلح "الأصدقاء" يشملهم.

2.9 التحليل الوصفي للدراسة

الجدول رقم (3) المخاطر صحية .

العبارات \الاجابات	لا او افق	محايد	او افق	المجموع
الوزن	3	2	1	5
مشاكل في النظر	20	22	48	90
مشاكل في الجهاز العصبي	32	28	30	90
مشاكل في العمود الفقري	31	26	33	90
مشاكل في رسغ اليدين	24	41	25	90
اضطراب في النوم دي الابناء	19	18	53	90
اهمال في الواجبات لدي الابناء	17	30	43	90
زيادة معدلات السمنة لدي الابناء	26	31	33	90
المجموع	169	196	265	630
النسبة	%26.8	%31.1	%42.1	%100

يُظهر تحليل استجابات الأسر حول محور المخاطر الصحية وجود إدراك متوسط لهذه المخاطر، حيث بلغت نسبة الموافقة الإجمالية (42.1%)، بينما كانت نسبة الحياد (31.1%) ونسبة عدم الموافقة (26.8%). وتعتبر عبارة "اضطراب في النوم لدى الأبناء" هي الأكثر إثارة للقلق بنسبة موافقة بلغت (58.9% - 53 من 90)، تليها "مشاكل في النظر" (53.3% - 48 من 90) و "إهمال في الواجبات لدى الأبناء" (47.8% - 43 من 90). في المقابل، سجلت عبارة "مشاكل في رسغ اليدين" أعلى نسبة حياد (45.6%) وأقل نسبة موافقة (27.8%)، مما قد يشير إلى عدم وضوح هذا الأثر لدى الأسر أو عدم شيوعه. بشكل عام، يبدو أن الأسر تدرك بشكل خاص التأثيرات المتعلقة بالنوم والنظر وإهمال الواجبات كمخاطر صحية مرتبطة بالألعاب الإلكترونية أكثر من المشاكل الجسدية الأخرى كآلام الظهر أو الرسغ أو مشاكل الجهاز العصبي

المحور الثاني: المخاطر سلوكية .

الجدول رقم (4) المخاطر سلوكية .

العبارات \الاجابات	لا او افق	محايد	او افق	المجموع
الوزن	**3**	**2**	**1**	**5**
تلفظ بعبارات غير لائقة	**23**	**29**	**38**	**90**
يكذب بعد الاحيان	**22**	**32**	**36**	**90**
عنف الابناء مع اخوانهم	**16**	**36**	**38**	**90**
زيادة في الانفعالات	**18**	**31**	**41**	**90**
زيادة في العناد	**18**	**23**	**49**	**90**
تقليد سلوكيات ابطال العب	**21**	**27**	**42**	**90**
تعزيز السلوك الفوضوي	**12**	**33**	**45**	**90**
المجموع	**130**	**211**	**289**	**630**
النسبة	**20.6%**	**33.4%**	**45.8%**	**100%**

يُشير تحليل استجابات الأسر تجاه المخاطر السلوكية إلى وجود قلق ملحوظ، حيث بلغت نسبة الموافقة الإجمالية (45.8%)، وهي أعلى من نسبة الحياد (33.4%) وعدم الموافقة (20.6%). وتُعد عبارة "زيادة في العناد" الأكثر إثارة للقلق بنسبة موافقة (54.4% - 49 من 90)، تليها مباشرة "تعزيز السلوك الفوضوي" (50 45 - %من 90)، ثم "تقليد سلوكيات أبطال اللعب" (46.7% - 42 من 90) و "زيادة في الانفعالات" (45.6% - 41 من 90). بينما كانت الموافقة أقل نسبياً على عبارات "التلفظ بعبارات غير لائقة" (42.2%) و"عنف الأبناء مع إخوانهم (42.2%) "و"الكذب" (40%). مما يدل على أن الأسر تلاحظ تأثير الألعاب بشكل أكبر على سمات مثل العناد والفوضوية والتقليد والانفعالية، أكثر من السلوكيات العدوانية المباشرة أو الكذب

المحور الثالث: المخاطر نفسية اجتماعية.

الجدول رقم (5) المخاطر نفسية اجتماعية.

العبارات \الاجابات	لا او افق	محايد	او افق	المجموع
الوزن	3	2	1	5
اشعر بالفرح والسرور عند اللعب	18	25	47	90
قلة تواصل الابناء مع صلة الرحم	13	32	45	90
تجاهل ابناء الاسرة اثناء اللعب	17	24	45	90
رفض المشاركة في مهام البيت	14	26	50	90
حزن الابناء عند منعهم من اللعب	12	28	50	90
الانانية في نفوس الابناء	11	21	58	90
عنيف وعصبي	19	27	44	90
المجموع	104	183	343	630
النسبة	%16.6	%29	%54.4	%100

عكس هذا المحور أعلى درجة قلق لدى الأسر المشاركة، إذ بلغت نسبة الموافقة الإجمالية (54.4%)، وهي الأعلى بين محاور المخاطر، مقابل نسبة عدم موافقة منخفضة (16.6%). وتبرز عبارة "تنمية الأنانية في نفوس الأبناء" كأشد المخاطر إدراكاً بنسبة موافقة (64.4% - 58 من 90)، تليها "رفض المشاركة في مهام البيت" (55.6% - 50 من 90) و "حزن الأبناء عند منعهم من اللعب" (55.6 50 - %من 90). كما تحظى عبارات "قلة التواصل مع صلة الرحم" (50%) و "تجاهل أبناء الأسرة أثناء اللعب" (50%) بموافقة نصف العينة. وفي المقابل، تُظهر النتائج أيضاً إدراك الأسر لجانب المتعة في الألعاب، حيث وافق (52.2% - 47 من 90) على أن الأطفال يشعرون بالفرح والسرور عند اللعب. إجمالاً، ترى الأسر أن التأثيرات النفسية والاجتماعية السلبية، خاصة فيما يتعلق بالعزلة، الأنانية، إهمال الواجبات، والتعلق العاطفي، هي الأكثر وضوحاً وإثارة للقلق

المحور الرابع : المخاطر دينية.

الجدول رقم (6) المخاطر دينية.

العبارات \الاجابات	لا او افق	محايد	او افق	المجموع
الوزن	3	2	1	5
مشاهدات غير لائقة	34	23	33	540
اهمال اوقات الصلات	28	42	20	540
زيادة التعصب العاطفي	31	32	27	540
مشاهدة محتويات مخالفة للشرع	27	26	37	540
عدم الاحترام الوالدين	33	25	32	540

بعد الاطفال من الدين	37	25	28	540
المجموع	190	173	177	540
النسبة	%35.2	%32.0	%32.7	%100

ظهر تحليل استجابات الأسر حول المخاطر الدينية تبايناً كبيراً وانقساماً في الآراء، حيث تتوزع النسب بشكل متقارب بين الفئات الثلاث: الموافقة(32.7%) ، الحياد (32.0%)، وعدم الموافقة (35.2%). تشير هذه النتائج إلى عدم وجود قناعة واضحة أو إجماع لدى الأسر حول وجود تأثير سلبي مباشر للألعاب الإلكترونية على الجانب الديني لأطفالهم. العبارة التي حظيت بأعلى نسبة موافقة نسبية هي "مشاهدة محتويات مخالفة للشرع" (41.1% - 37 من 90)، بينما سجلت عبارة "إهمال أوقات الصلاة" أعلى نسبة حياد (46.7% - 42 من 90)، وسجلت عبارة "بعد الأطفال عن الدين" أعلى نسبة عدم موافقة (41.1% - 37 من 90) .يدل هذا التردد على أن الأسر قد لا تربط بشكل مباشر بين ممارسة الألعاب وهذه المخاطر الدينية المحددة، أو أن تأثير عوامل أخرى قد يكون أكثر بروزاً في هذا الجانب من وجهة نظرهم

المحور الخامس: المخاطر مدرسية.

الجدول رقم (7). المخاطر مدرسية.

العبارات \الاجابات	لا او افق	محايد	او افق	المجموع
الوزن	3	2	1	5
ضعف في المدرسي	26	26	38	90
قلة الانتباه	26	34	30	90
اهمال الواجبات المدرسية	28	24	38	90
تغيب من المدرسة بدون سبب	28	28	41	90
قلة الدافعية للمدرسة	28	26	36	90
تنمية الذكاء	15	31	44	90
تطوير المواهب	12	32	45	90
المجموع	163	201	272	630
النسبة	25.8%	31.9%	43.2%	100%

كشف هذا المحور عن رؤية متناقضة إلى حد ما لدى الأسر. فبينما يوافق (43.2%) إجمالاً على وجود مخاطر مدرسية، وهو مستوى مشابه للمخاطر السلوكية، تظهر تفاصيل العبارات نتائج مثيرة. العبارتان اللتان حظيتا بأعلى نسبة موافقة هما "تطوير المواهب" (50% - 45 من 90) و"تنمية الذكاء" (48.9% - 44 من 90)، وهما تشيران إلى فوائد محتملة وليس مخاطر. أما فيما يتعلق بالمخاطر الفعلية، فإن "التغيب عن المدرسة بدون سبب" يحظى بأعلى نسبة موافقة (45.6 41 - %من 90)، يليه "ضعف في الأداء المدرسي" (42.2%) و"إهمال الواجبات المدرسية" (42.2%). وتسجل "قلة الانتباه" أعلى نسبة حياد (37.8%). تشير هذه النتائج إلى أن الأسر تدرك التأثير السلبي المحتمل للألعاب على الحضور والأداء المدرسي والواجبات، لكنها في الوقت ذاته ترى فيها جانباً إيجابياً محتملاً لتنمية القدرات المعرفية والمواهب، مما يعكس تعقيد العلاقة بين الألعاب والتحصيل الدراسي من وجهة نظرهم

المحور السادس:. اليات الموجهة

الجدول رقم (8) اليات الموجهة

العبارات \الاجابات	لا او افق	محايد	او افق	المجموع
الوزن	3	2	1	5
تفعيل دوررقابة الاسرة علي الابناء	11	26	53	90
تكثيف حملات توعوية في المجتمع	13	27	50	90
عمل دورات تدريبة وتوعوية للمخاطر	8	28	54	90
تصنيف الالعاب وفق المراحل العمرية	7	22	61	90
اصدارنشرات توعوية	3	25	62	90
توفيراساليب بديلة للترفية	7	14	69	90
تحديد زمن اللعب	7	17	68	90
المجموع	52	159	419	630
النسبة	%8.2	%25.2	%66.6	%100

يُظهر هذا المحور اتفاقاً قوياً جداً بين الأسر المشاركة على أهمية وضرورة تطبيق آليات لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية، حيث بلغت نسبة الموافقة الإجمالية (66.6%)، وهي الأعلى بفارق كبير عن بقية المحاور، مقابل نسبة عدم موافقة ضئيلة جداً (8.2%). وتحظى جميع الآليات المقترحة بموافقة عالية، وتأتي في مقدمتها "توفير أساليب بديلة للترفيه" (76.7% - 69 من 90)، و"تحديد زمن اللعب" (75.6% - 68 من 90)، و"إصدار نشرات توعوية" (68.9% - 62 من 90)، و"تصنيف الألعاب وفق المراحل العمرية" (67.8% - 61 من 90). كما أن الآليات الأخرى المتعلقة بدور الأسرة الرقابي وحملات التوعية والدورات التدريبية تحظى بموافقة كبيرة تتجاوز 55%. يعكس هذا الإجماع الواضح استعداد الأسر ورغبتها في تبني حلول عملية، ويؤكد قناعتها بمسؤوليتها ودورها المحوري في حماية أبنائها وتوجيه استخدامهم للتكنولوجيا

3.9 الإجابة على السؤال الثاني: تحليل الفروق في استجابات العينة تبعاً للمتغيرات الديموغرافية:

للإجابة على السؤال الثاني للدراسة "هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية تعزى لمتغير النوع والمستوى التعليمي والسكن والدخل الشهري وأوقات اللعب ونوع الجهاز؟"، تم استخدام اختبار مربع كاي(Chi-square) . يوضح الجدول رقم (9) نتائج هذا التحلي

الجدول رقم (9) نتائج اختبار مربع كاي للفروق في استجابات العينة تبعاً للمتغيرات الديموغرافية

رقم العبارة	العبارات	قيمة كاي	درجة الحرية	مستوي المعنوية	الوسط	
					المرجح	الحسابي
1	النوع	11.37	1	0.001	2	1.68
2	المستوي التعليمي	26.36	3	0.000	2	2.31

3	السكن	20.26	3	0.000	2	1.90
4	الدخل الشهري	224.6	23	0.000	10000	30916
5	اوقات اللعب	103.4	4	0.000	2	2.52
6	نوع الجهاز	96.4	4	0.000	2	4.13

كشف تحليل مربع كاي (جدول 9) عن نتيجة مهمة ومحورية في هذه الدراسة، وهي أن وجهات نظر الأسر المشاركة حول مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية وآليات المواجهة المقترحة ليست متجانسة أو موحدة، بل تتأثر بشكل دال إحصائياً بمجموعة من العوامل الديموغرافية والاجتماعية والاقتصادية، بالإضافة إلى أنماط استخدام أطفالهم لهذه الألعاب. وجود فروق ذات دلالة إحصائية لجميع المتغيرات التي تم اختبارها (النوع، المستوى التعليمي، السكن، الدخل الشهري، أوقات اللعب، نوع الجهاز) يستدعي وقفة تحليلية أعمق لفهم الدلالات المحتملة لهذه الفروق وتأثيرها على تفسير النتائج العامة والتوصيات المقترحة:

- **الفروق تبعاً للنوع (P=0.001)** : تشير هذه النتيجة إلى وجود اختلاف حقيقي وذي معنى بين وجهات نظر الآباء (الذكور) والأمهات (الإناث) في عينة الدراسة. قد يعكس هذا الاختلاف الأدوار التقليدية أو الفعلية المنوطة بكل من الأب والأم في عملية التنشئة والرعاية والمتابعة اليومية للأطفال. فكما لوحظ في تحليل العينة، تشكل الأمهات النسبة الأكبر، وقد يكنّ هن الأكثر احتكاكاً مباشراً بسلوكيات الأطفال وتفاصيل استخدامهم للألعاب، مما قد يجعلهن أكثر إدراكاً لتفاصيل المخاطر (خاصة السلوكية والنفسية) أو أكثر قلقاً بشأنها .من ناحية أخرى، قد يركز الآباء على جوانب أخرى أو قد يكون لديهم تصور مختلف لحدة المخاطر أو لطبيعة الحلول. هذا يتفق جزئياً مع بعض الدراسات التي تشير إلى اختلافات بين الجنسين في المواقف التربوية. و هذه النتيجة تؤكد على ضرورة عدم التعامل مع "الأسرة" كوحدة متجانسة في الرأي، وأهمية توجيه رسائل توعية وبرامج دعم تراعي وجهات نظر واحتياجات كل من الآباء والأمهات بشكل منفصل أو متكامل.
- **الفروق تبعاً للمستوى التعليمي(P=0.000)** : مستوى تعليم الوالدين يؤثر بشكل كبير على وجهات نظرهم. و من المرجح أن يكون الآباء والأمهات ذوو المستويات التعليمية الأعلى (جامعي وفوق الجامعي، وهم يشكلون نسبة كبيرة في العينة) أكثر اطلاعاً وقراءة حول تأثيرات التكنولوجيا ومخاطرها المحتملة، وقد يكونون أكثر وعياً بالجوانب النفسية والتربوية الدقيقة. قد يمتلكون أيضاً مهارات مختلفة في البحث عن المعلومات وتقييمها، مما ينعكس على تصوراتهم للمخاطر وقدرتهم على اقتراح أو تبني آليات مواجهة معينة. في المقابل، قد تركز الأسر ذات المستويات التعليمية الأقل على المخاطر الملموسة أكثر (مثل التأثير على الدراسة أو الصحة) وقد تحتاج إلى أساليب توعية مبسطة ومباشرة. تتفق هذه النتيجة مع دراسة جمال الدهشمان ومحمد سويلم (2021) التي وجدت فروقاً تعزى للمستوى التعليمي. ويجب تصميم برامج التوعية والتدخل لتكون مناسبة لمختلف المستويات التعليمية، باستخدام لغة وأساليب متنوعة تضمن وصول الرسالة وفهمها من قبل الجميع.
- **الفروق تبعاً للسكن (الحي)(P=0.000)** :مكان إقامة الأسرة (الحي) يلعب دوراً في تشكيل وجهات نظرها. قد تعكس الاختلافات بين الأحياء (الدرجة، النهضة، أركويت، بانت) تبايناً في المستوى الاجتماعي والاقتصادي العام للسكان، أو درجة توفر الخدمات والبدائل الترفيهية الأخرى، أو انتشار أعراف اجتماعية

مختلفة تتعلق بتربية الأطفال واستخدام التكنولوجيا. قد يكون وعي الأسر في حي معين بالمخاطر أعلى بسبب تجارب مشتركة أو نقاشات مجتمعية، بينما قد تكون الرقابة الاجتماعية أو الضغوط في حي آخر مختلفة. هذه النتيجة تشير إلى أهمية مراعاة السياق المحلي عند تصميم التدخلات، وعدم افتراض أن احتياجات وتصورات الأسر متماثلة في جميع الأحياء حتى داخل المدينة الواحدة. قد يتطلب الأمر برامج موجهة تأخذ في الاعتبار الخصائص الفريدة لكل حي.

- **الفروق تبعاً للدخل الشهري(P=0.000)** :المستوى الاقتصادي للأسرة يؤثر بشكل كبير على وجهات نظرها. والأسر ذات الدخل المرتفع قد تكون قادرة على توفير أنواع مختلفة من الأجهزة والألعاب، وقد تتاح لها فرص أكبر للوصول إلى المعلومات حول المخاطر، وقد تكون قادرة أيضاً على توفير بدائل ترفيهية مكلفة أو الاستعانة بخبراء. من ناحية أخرى، قد تواجه الأسر ذات الدخل المنخفض ضغوطاً مختلفة، وقد تكون الألعاب الإلكترونية (خاصة المجانية على الهواتف) هي وسيلة الترفيه الأساسية المتاحة والأقل تكلفة، مما قد يؤثر على درجة إدراك المخاطر أو القدرة على تطبيق آليات المواجهة التي تتطلب موارد مالية. تتفق هذه النتيجة أيضاً مع دراسة جمال الدهشمان ومحمد سويلم(2021) . و يجب أن تراعي برامج الدعم والتوعية البعد الاقتصادي، وأن تقدم حلولاً وآليات مواجهة واقعية ومتاحة للأسر بمختلف مستويات دخلها، مع التركيز على البدائل غير المكلفة وتعزيز المهارات الوالدية.
- **الفروق تبعاً لأوقات اللعب(P=0.000)** : مدى تكرار لعب الطفل (يومي، أسبوعي، إلخ) يؤثر على وجهة نظر الأسرة. و من المنطقي أن الأسر التي يمارس أطفالها اللعب بشكل يومي ومكثف (وهي النسبة الأكبر في العينة) تكون أكثر احتكاكاً بالظاهرة، وبالتالي قد تكون أكثر إدراكاً للمخاطر الفعلية أو أكثر قلقاً بشأنها مقارنة بالأسر التي يلعب أطفالها بشكل متقطع. قد تكون هذه الأسر أيضاً أكثر بحثاً عن حلول وآليات للمواجهة نتيجة شعورها بحدة المشكلة. وتشير هذه النتيجة إلى أن التجربة المباشرة مع الاستخدام المفرط تزيد من احتمالية إدراك المخاطر والحاجة للتدخل. يمكن استهداف الأسر التي يظهر أطفالها أنماط لعب مكثفة ببرامج دعم وتوجيه خاصة.
- **الفروق تبعاً لنوع الجهاز(P=0.000)** : نوع الجهاز الذي يستخدمه الطفل للعب (هاتف، كمبيوتر، بلاي ستيشن، إلخ) يؤثر على وجهة نظر الأسرة. و كما أظهرت النتائج الوصفية، يسيطر الهاتف المحمول. قد يكون لدى الأسر التي يستخدم أطفالها الهواتف بشكل أساسي تصورات مختلفة للمخاطر أو تحديات مختلفة في المراقبة مقارنة بالأسر التي يستخدم أطفالها أجهزة أخرى قد تكون أكثر ثباتاً أو خضوعاً للرقابة (مثل الكمبيوتر العائلي أو البلاي ستيشن في مكان محدد). طبيعة الألعاب المتاحة على كل جهاز قد تختلف أيضاً، مما يؤثر على نوع المخاطر المدركة. قد تكون صعوبة التحكم في وقت الشاشة والمحتوى على الهواتف المحمولة سبباً في زيادة قلق الأسر التي يعتمد أطفالها عليها بشكل أساسي. وتؤكد هذه النتيجة على ضرورة التركيز بشكل خاص على تحديات ومخاطر استخدام الهواتف المحمولة في اللعب، وتصميم آليات مواجهة تأخذ في الاعتبار طبيعة هذه الأجهزة وسهولة الوصول إليها وصعوبة مراقبتها أحياناً.

إن وجود فروق ذات دلالة إحصائية لجميع المتغيرات الديموغرافية وأنماط الاستخدام التي تم اختبارها هو نتيجة قوية تشير إلى تعقيد الظاهرة وعدم إمكانية تبسيطها. لا يمكن الحديث عن "وجهة نظر الأسرة" ككتلة واحدة، بل يجب الاعتراف بأن الخلفية الاجتماعية والاقتصادية والتعليمية للأسرة، بالإضافة إلى تجربتها المباشرة مع سلوكيات لعب أطفالها، تشكل تصوراتها وقدرتها على التعامل مع هذه القضية. وهذا

يؤكد على الحاجة الماسة لتصميم تدخلات وبرامج توعية مرنة ومُفصّلة تراعي هذه التباينات لضمان فعاليتها ووصولها لجميع فئات المجتمع المستهدف

10. النتائج

بناء ناءً على تحليل البيانات الذي تم عرضه ومناقشته في القسم السابق، يمكن تلخيص أهم النتائج التي توصلت إليها الدراسة في النقاط التالية:

- وجود فروق دالة إحصائياً في وجهات نظر الأسر :أظهر تحليل مربع كاي (Chi-square) وجود فروق ذات دلالة إحصائية)عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) في وجهات نظر الأسر المشاركة حول مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية وآليات المواجهة المقترحة، وهذه الفروق تعزى لجميع المتغيرات الديموغرافية وأنماط الاستخدام التي تم اختبارها، وهي :النوع، المستوى التعليمي، السكن، الدخل الشهري، أوقات اللعب، ونوع الجهاز المستخدم للعب. (هذه النقطة تجيب مباشرة وبشكل صحيح على السؤال الثاني للدراسة وتلخص نتائج جدول 9).
- إدراك مرتفع للمخاطر النفسية-الاجتماعية والسلوكية :كشف التحليل الوصفي عن إدراك عالٍ لدى الأسر المشاركة للمخاطر المرتبطة بالألعاب الإلكترونية، خاصة في المحورين النفسي-الاجتماعي (مثل زيادة الأنانية والعزلة وإهمال المسؤوليات - نسبة موافقة إجمالية 54.4%) والسلوكي)مثل زيادة العناد والفوضوية والتقليد - نسبة موافقة إجمالية 45.8%).
- موافقة عالية على آليات المواجهة :أظهرت النتائج اتفاقاً قوياً وموافقة عالية جداً من الأسر (نسبة موافقة إجمالية 66.6%) على أهمية وضرورة تفعيل آليات المواجهة المقترحة، وفي مقدمتها توفير بدائل ترفيهية، وتحديد زمن اللعب، وتفعيل الرقابة الأسرية، وتصنيف الألعاب.
- شيوع استخدام الهاتف المحمول واللعب اليومي :كشف تحليل البيانات الشخصية أن الهاتف المحمول هو جهاز اللعب الأكثر استخداماً بفارق كبير (61.1%)، وأن غالبية الأطفال في عينة الدراسة يمارسون الألعاب الإلكترونية بشكل يومي .(62.2%)
- اللعب مع الإخوة هو النمط الاجتماعي السائد :أفادت نسبة كبيرة من الأسر (41.1%) بأن أطفالهم يمارسون الألعاب الإلكترونية غالباً برفقة إخوتهم، يليهم الأصدقاء (30.0%) ثم العائلة(24.4%)

11. الاستنتاجات

- تتسق النتائج العامة للدراسة مع العديد من الدراسات السابقة (مثل هبة امد الدين، 2022؛ ميموني، 2022) في تأكيد وعي الأسر بوجود مخاطر متعددة للألعاب الإلكترونية، خاصة الجوانب السلوكية والنفسية الاجتماعية.
- يبرز الهاتف المحمول كوسيلة اللعب الأساسية واللعب اليومي كنمط سائد، مما يؤكد تغلغل الظاهرة ويتطلب اهتماماً خاصاً.

- تعكس الموافقة العالية على آليات المواجهة استعداد الأسر للمساهمة في الحل.
- تؤكد نتائج اختبار الفروق أن وجهات نظر الأسر ليست متجانسة، بل تتأثر بخلفياتهم وظروفهم المختلفة (التعليم، الدخل، السكن، النوع) وبنمط استخدام أطفالهم للألعاب (الوقت، الجهاز). هذه النتيجة مهمة وتستدعي تصميم تدخلات تراعي هذه الاختلافات. على سبيل المثال، قد تحتاج الأسر ذات المستوى التعليمي أو الدخل المنخفض إلى دعم وتوعية مكثفة ومختلفة عن الأسر ذات المستويات الأعلى. كما أن اختلاف وجهات النظر بين الآباء والأمهات يستدعي إشراك الطرفين في برامج التوعية. الاختلافات حسب نوع الجهاز ووقت اللعب تشير إلى أن تجربة الأسرة المباشرة مع الاستخدام المفرط تؤثر على تصوراتها

12. التوصيات

في ضوء نتائج الدراسة واستنتاجاتها، توصي الباحثة بالآتي:

- **برامج توعية وتدريب للأسر:** تصميم وتنفيذ برامج توعية ودورات تدريبية مكثفة وموجهة للآباء والأمهات، مع مراعاة الفروق المكتشفة بين المجموعات المختلفة، لتعميق فهمهم للمخاطر المحتملة (بكل أبعادها) والفوائد الممكنة للألعاب الإلكترونية، وتزويدهم بمهارات عملية في الرقابة الفعالة، والتواصل الإيجابي، ووضع قواعد منزلية واضحة ومتوازنة لاستخدام التكنولوجيا.
- **توفير ودعم البدائل الترفيهية:** تشجيع ودعم المبادرات الأسرية والمجتمعية والمؤسسية (مثل الأندية ومراكز الشباب والمدارس) لتوفير أنشطة وبدائل ترفيهية متنوعة (رياضية، فنية، ثقافية، اجتماعية، تطوعية) تكون جاذبة للأطفال وتساهم في شغل أوقات فراغهم بشكل إيجابي ومنتج.
- **تنظيم الاستخدام الأسري:** حث الأسر على تطبيق آليات تنظيمية عملية مثل تحديد أوقات محددة ومناسبة للعب الإلكتروني تتناسب مع عمر الطفل وواجباته الأخرى، واختيار الألعاب بعناية بناءً على المحتوى والتصنيف العمري، ومراقبة نشاط الطفل على الإنترنت والأجهزة الذكية.
- **دور المؤسسات المعنية:** دعوة المؤسسات التعليمية والإعلامية والدينية ومنظمات المجتمع المدني في إقليم النيل الأزرق للتعاون وتكثيف الجهود التوعوية من خلال المحاضرات والندوات والنشرات والبرامج الإعلامية الهادفة التي تعزز الاستخدام الآمن والمسؤول للتكنولوجيا والألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والأسر.

- **دراسات مستقبلية:** إجراء المزيد من الأبحاث في هذا المجال بإقليم النيل الأزرق والمناطق الأخرى في السودان، باستخدام منهجيات وأدوات متنوعة (نوعية، كمية، طولية) لاستكشاف طبيعة الفروق بين المجموعات بشكل أعمق، وتقييم فعالية برامج التدخل المختلفة، ودراسة تأثير أنواع محددة من الألعاب على سلوكيات الأطفال.

المصادروالمراجع:

إبراهيم، هبة عبد الهادي .(2021) .*الألعاب الإلكترونية* .مكتبة النور.

الألفي، محمد محمد .(2008) .*إدمان الإنترنت* .مكتبة الأنجلو المصرية.

بطرس، بطرس حافظ .(2008) .*التكيف والصحة النفسية* .دار الميسرة للنشر والتوزيع والطباعة.

شور، نجلاء نصير. (2004، تشرين الثاني). الألعاب الإلكترونية: إيجابيات وسلبيات .المجلة التربوية، (31)، 50-52

الحاج، زينب محمد أحمد .(2009) .*أساليب المعاملة الوالدية وعلاقتها بالتوافق النفسي لدى المراهقات بالمرحلة الثانوية بولاية سنار - مدينة سنجة*

الراشدان، عبد الله زاهي .(2005) .*التربية والتنشئة الاجتماعية* .دار وائل للنشر والتوزيع.

زهران، حامد عبد السلام .(1999) .*علم نفس النمو: الطفولة والمراهقة* .عالم الكتب) .

الشحروري، مها حسني .(2008) .*الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة: ما لها وما عليها* .دار الميسرة للنشر والتوزيع والطباعة.

عبد الهادي، نبيل .(2007) .*سيكولوجية اللعب وأثرها في تعليم الأطفال* .دار وائل للنشر والتوزيع.

عبود، ندى عقاب، وآخرون .(2019) .*دليل الأسرة في استخدام الألعاب الإلكترونية عند الأبناء* .المركز الوطني لتعزيز الصحة النفسية .

علاء الدين، هبة .(2022) .*استخدام الأطفال وإدمانهم للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها النفسية والاجتماعية*

علي عبد الواحد وافي .(2019) .*الأسرة والمجتمع* .دار إحياء الكتب العربية .

عمر، سعاد سعيد .(2002) .*التنشئة الاجتماعية للطفل* .دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع.

فلاق، أحمد .(2009) .*الطفل الجزائري وألعاب الفيديو: دراسة في القيم والمتغيرات في فعل الاتصال* [أطروحة دكتوراه غير منشورة]. جامعة الجزائر .

كرار، أميمة أمين مكي .(2022) .*مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة الأساس بولاية سنار - مدينة سنجة* .

ليفوكان، شفيق .(2010) .*الأثر الثقافي للإنترنت على الطفل الجزائري* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة الجزائر

محمد، إجلال .(2000) .*علم النفس العلاجي* .عالم الكتب) .*ملاحظة: تم افتراض أن المؤلفة هي إجلال محمد سري.*

نمرود، بشير .(2008) .*ألعاب الفيديو وآثارها في الحد من النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي*. رسالة ماجستير غير منشورة ، جامعة الجزائر.