المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (39) نوفمبر 2022
Volume (39) November 2022
IJOHSS

الآثار الصحية والسلوكية المترتبة على إشغال الأطفال في الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمي المرحلة الأساسية في محافظة عجلون

د. سميرة حسن محمد الصمادي
مديرة اتحاد الجمعيات الخيرية لمحافظة عجلون، الاردن
البريد الالكتروني: alsmadys366@gmail.com

الملخص

هدفت الدراسة بشكل إلى التعرف على الآثار الصحية والنفسية والسلوكية المترتبة على إشغال الأطفال في الألعاب الإلكترونية من قبل والديهم ، ولتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي بأسلوبه المسحي، حيث تم تطبيق اساليب المسح الاجتماعي بالعينة للحصول على البيانات الميدانية من عينة الدراسة باستخدام أداة الاستبانة، وقد تكونت عينة الدراسة بشكلها النهائي من (393) معلمًا ومعلمة. توصلت نتائج الدراسة أن المستوى العام للآثار الصحية والنفسية والسلوكية المترتبة على إشغال الأطفال المترتبة على إشغال الأطفال في الألعاب الإلكترونية جاءت بمستوى مرتفع، وبينت النتائج أن من أهم الآثار الصحية المترتبة على إشغال الأطفال في الألعاب الإلكترونية والتي جاءت قد تمثلت في تأثير الألعاب الإلكترونية على الصحة العامة للأطفال (السمنة، ضعف البصر، الألم عضلية، الصداع)". كما أظهرت النتائج أن المستوى العام للآثار السلوكية المترتبة على إفراط الأطفال في الألعاب الإلكترونية جاءت بمستوى مرتفع، وبينت النتائج أن من أهم الآثار السلوكية المترتبة على إفراط الأطفال في الألعاب الإلكترونية والتي جاءت بمستوى مرتفع قد تمثلت في اسهامها في زيادة رغبة الأطفال على ممارسة العنف الجسدي ضد الاخرين، وفي التأثير السلبي على سلوك الأطفال من حيث عدم احترامهم للآخرين الأكبر سناً عند الحديث والتعامل معهم، وفي ممارسة الأطفال السلوك العنيف غير اللائق في حياتهم اليومية. واوصت الدراسة بناء على نتائجها بزيادة الرقابة والمتابعة من قبل أولياء الأمور في الأسرة الأردنية على سلوك الأطفال في الأسرة وعلى الألعاب الإلكترونية التي يمارسونها للتقليل من الآثار الاجتماعية والسلوكية المترتبة من استخدامهم لها.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الالكترونية، الآثار الصحية، الآثار السلوكية.

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.39.2022.487

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (39) نوفمبر 2022
Volume (39) November 2022
IJOHSS

The Health and Behavioral Effects of Children's Preoccupation with Electronic Games from the point of view of Primary School Teachers in Ajloun Governorate

Dr. Samira Hassan Mohammed Al Smadi
Director of the Union of Charitable Societies in Ajloun Governorate, Jordan
Email: alsmadys366@gmail.com

ABSTRACT

The study aimed in a way to identify the health, psychological and behavioral effects of children's involvement in electronic games by their parents, and to achieve the objectives of the study, the descriptive analytical approach was used in its survey style, where the methods of social survey were applied to the sample to obtain field data from the study sample using the questionnaire tool. The study sample in its final form consisted of (393) male and female teachers. The results of the study found that the general level of the health, psychological and behavioral effects of children's occupation resulting from children's involvement in electronic games came at a high level, and the results showed that one of the most important health effects of children's involvement in electronic games, which came was represented in the impact of electronic games on public health for children (obesity, visual impairment, muscle pain, headache)." The results also showed that the general level of the behavioral effects of excessive children in electronic games came at a high level, and the results showed that one of the most important behavioral effects of excessive children in electronic games, which came at a high level. High It was represented in its contribution to increasing children's desire to practice physical violence against others, and the negative impact on children's behavior in terms of their lack of respect for older others when speaking and dealing with them, and in children practicing inappropriate violent behavior in their daily lives. The study recommended based on its results. Increasing supervision and follow-up by parents in the Jordanian family on the behavior of children in the family and on electronic games They practice them to reduce the social and behavioral effects of their use.

Keywords: electronic games, health effects, behavioral effects.

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.39.2022.487

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (39) نوفمبر 2022
Volume (39) November 2022
IJOHSS

مقدمة

تشكل الألعاب الإلكترونية أخطر ما قذفت به التكنولوجيا الحديثة إلى المجتمعات البشرية، حيث أشغلت الصغار والكبار في مختلف بقاع الأرض، وزاد استخدامها بمعدلات ضخمة في جميع أنحاء العالم؛ ونجدها تتزايد بشكل هائل في المجتمعات العربية، نظراً لجاذبيتها خاصة للأطفال لما تحويه من ألوان ورسومات ومغامرات وخيال، وقد أصبح من الواضح أن للألعاب الإلكترونية العديد من الآثار السلبية المخاطر على أفراد المجتمع وخصوصاً فئة الاطفال، ولا سيما المخاطر على المستوى الاجتماعي والثقافي والاقتصادي والصحي للطلبة. سعيا منهم لتحقيق أهداف مختلفة، ، والتي كان لها مخاطر كبيرة عليهم، وكانت عاملاً رئيساً في ظهور بعض الآثار السلبية لديهم سواء من الناحية الصحية أو النفسية أو الاجتماعية، والتي انتشرت بشكل كبير في الآونة الأخيرة، وذلك لما تحتويه هذه الألعاب من أضرار وشرور، كالأضرار النفسية، والسلوكية، والصحية، والاجتماعية، بالإضافة إلى الأضرار الأكاديمية.

وتكمن هذه الأضرار في الاستغراق الطويل والكثيف للألعاب الإلكترونية عبر أجهزة الحاسوب والأجهزة الخلوية التي يستطيع من خلالها الطلبة التواصل بالصوت والصورة مع عدد كبير من المستخدمين من مختلف ثقافات العالم (كاتب وعقون، 2016)

ويعد موضوع الآثار المترتبة على الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المدارس في المجتمع الأردني من المواضيع التي لم تأخذ الاهتمـــــام الكافـــــي بما يتناسب مع أهميتها وتنوع أشكالها، وقد جاءت هذه الدراسة كمحاولة لكشف الغموض المعرفي للمخاطر "النفسية والصحية الاجتماعية، المترتبة على استخـــدام طلبة المدارس للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمي المرحلة الأساسية في المملكة الأردنية الهاشمية.

مشكلة الدراسة وأسئلتها

يعدّ إفراط الأطفال في استخدام الألعاب الإلكترونية إحدى المشكلات التي استحوذت على اهتمام عدد كبير من المختصين التربويين نظراً لما تتركه هذه الألعاب من آثار مختلفة على مستخدميها، إضافة إلى التزايد الكبير لاستخدامها لدرجة أصبحت تأخذ جل اهتمام ووقت هذه الفئة وغيرها من مختلف شرائح المجتمع، الأمر الذي يؤدي إلى ظهور العديد من المخاطر الاجتماعية والنفسية والثقافية والشخصية والصحية على المجتمع وأفراده.

وعلى الرغم من الأثر المتنامي لاستخدام الألعاب الإلكترونية والإقبال اللامحدود على ممارستها، وما يترتب على هذه الممارسة من آثار مختلفة على الطلبة خاصة في المرحلة التعليمية الأولى، إلا أنه ما زال دراسة آثارها محدودة على الطلبة، وخصوصاً دراسة آثارها على فئة الطلبة في المدارس الأساسية. لذلك فتتحدد مشكلة الدراسة الحالية في الإجابة عن السؤال الأسئلة التالية:

1) ما مستوى الآثار الاجتماعية المترتبة على إفراط الأطفال في الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمي المدارس الأساسية في محافظة عجلون؟
2) ما مستوى الآثار السلوكية المترتبة على إفراط الأطفال في الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمي المدارس الأساسية في محافظة عجلون؟
3) هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين وجهات نظر معلمي المرحلة الأساسية في محافظة عجلون نحو الآثار الاجتماعية والسلوكية المترتبة على إفراط الأطفال في الألعاب الإلكترونية باختلاف متغير النوع الاجتماعي؟

أهمية الدراسة

تكتسب الدراسة الحالية أهمية خاصة من موضعها والمتمثل في البحث في الآثار النفسية والصحية والاجتماعية المترتبة من إفراط الطلبة في المرحلة الأساسية في استخدام الألعاب الإلكترونية في المجتمع الأردني، وهي شريحة لا يمكن التهاون أو التغاضي عن أهمية رعايتها والاعتناء بها في المجتمع الأردني؛ لأنها اللبنة الأساسية لبناء المجتمع، وهي التي تشكل مستقبل الوطن، كما تنبع أهمية هذه الدراسة كمساهمة عملية لإثراء الدراسات والبحوث المسحية في مجال الكشف عن الآثار المترتبة من إفراط طلبة المرحلة التعليمية الأولى في استخدام للألعاب الإلكترونية، والتي تعدُّ قليلة إلى حد ما– لا سيما في المجتمع الأردني- حيث تعد هذه الدراسة من

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.39.2022.487

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (39) نوفمبر 2022
Volume (39) November 2022
IJOHSS

الدراسات القليلة التي استهدفت دراسة الآثار النفسية والصحية والاجتماعية المترتبة على إفراط الأطفال باستخدام الألعاب الإلكترونية.

ويمكن تحديد أهمية الدراسة من الناحيتين النظرية والتطبيقية من خلال ما يلي:

الأهمية النظرية:

تأتي أهمية الدراسة النظرية

1) من أهمية الكشف عن أنماط استخدام الأطفال من المرحلة الأساسية للألعاب الإلكترونية في المجتمع الأردني.
2) الكشف عن الآثار المترتبة من الإفراط في استخدام الأطفال من المرحلة الأساسية للألعاب الإلكترونية في المجتمع الأردني.
3) إثراء المكتبة العربية والمحلية حول الآثار المترتبة من الإفراط في استخدام الأطفال من المرحلة الأساسية للألعاب الإلكترونية في المجتمع الأردني.
4) تسهم نتائج هذه الدراسة في زيادة الوعي المعرفي لدى أفراد المجتمع الأردني وبشكل خاص فئة الآباء والأمهات عن المخاطر المترتبة استخدام الأطفال من المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية في المجتمع الأردني
5) إن التفسير العلمي للآثار المترتبة لاستخدام الطلبة في المرحلة الأساسية للألعاب الإلكترونية من واقع المجتمع الأردني هو أمر يستحق البحث والتوثيق؛ وذلك لوجود نقص في الدراسات الميدانية الحديثة في المكتبة الأردنية والعربية لمثل هذا النوع من الدراسات.
6) تنبع أهمية هذه الدراسة في جانبها التطبيقي من كونها محاولة لتزويد المتخصصين والجهات ذات العلاقة في المجال التربوي والتعليمي والتقني بما تقدمه من تصور للآثار السلبية المترتبة لاستخدام الطلبة في المرحلة الأساسية للألعاب الإلكترونية، وبالتالي المساهمة في إيجاد السياسات والبرامج التربوية الوقائية والعلاجية الهادفة للحد والوقاية من هذه الآثار.

أهداف الدراسة:

تسعى هذه الدراسة إلى تحقيق عدد من الاهداف وهي على النحو التالي:

1) التعرف على الآثار الاجتماعية المترتبة على إفراط الطلبة في المرحلة الأساسية في محافظة عجلون على استخدام الألعاب الإلكترونية.
2) التعرف على الآثار السلوكية المترتبة على إفراط الطلبة في المرحلة الأساسية في محافظة عجلون على استخدام الألعاب الإلكترونية.
3) التعرف على الفروق ذات الدلالة الاحصائية بين وجهات نظر معلمي المرحلة الأساسية في محافظة عجلون نحو الآثار والاجتماعية والسلوكية المترتبة على إفراط الطلبة في استخدام الألعاب الإلكترونية المترتبة والتي تعزى لاختلاف متغير النوع الاجتماعي.

مفاهيم الدراسة:

مفهوم الطفل:

تعريف الطفل لغة: طِفلٌ بِكسرِ الطاءِ وتسكينُ الفاء، كلمة مفرد جمعها أطفال، وهي الجزء من الشيء، والمولودُ ما دامَ ناعِماً دونَ البلوغ، والطّفل أول الشيء، والطفل أولُ حياة المولودِ حتى بلوغه، ويطلق للذكر والأنثى (ابن منظور، 2015).

تعريف الطفل اصطلاحاً: أمّا مفهوم الطفل في الاصطلاح فإنَّه مبني على المرحلة العمريّة الأولى من حياة الإنسانِ والتي تبدأ بالولادة، وقد عبَّرت آياتُ القرآن الكريم عن هذه المرحلة لتضع مفهوماً خاصّاً لمعنى الطفل، وهو كما جاء في قوله تعالى: **(ثُمَّ نُخْرِجُكُمْ طِفْلاً)**، إذ تَتَّسمُ هذه المرحلة المُبكّرة من عمر الإنسانِ باعتمادِه على البيئة المحيطة به كالوالدين والأشقّاء بصورة شبه كليَّة، وتستمرّ هذه الحالة حتى سن البلوغ (همال، 2018).

كما يعرّف الطّفل بأنه الفرد صغير السنّ الذي لم يصل بعد لحالة البلوغ، وتحدد مرحلة الطّفولة ابتداءً بالولادة حتّى سن البلوغ (عطير، 2019).

ويعرف الطفل إجرائياً في هذه الدراسة بأنه طالب المرحلة الأساسية والذي يتراوح عمره بين 6 إلى 12 سنة.

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.39.2022.487

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (39) نوفمبر 2022
Volume (39) November 2022
IJOHSS

طلبة المرحلة الأساسية: ويتم تعريفهم إجرائياً في هذه الدراسة بأنهم جميع الطلبة المنتظمين في الدراسة في المدارس الحكومية والخاصة للمرحلة الأساسية للصفوف الدراسية من الأول حتى السادس في محافظة عجلون بالمملكة الأردنية الهاشمية.

الألعاب الإلكترونية هي عبارة عن مجموعة من البرامج الحاسوبية المتطورة التي تم تطويرها، حتى يستطيع الأفراد في المجتمع اللعب والتسلية من خلالها في جميع الأوقات، وتعتبر هذه الألعاب سلعة تكنولوجية وتجارية، كما يمكن لهذه الألعاب الإلكترونية أن تساهم في تعليم وتنمية المهارات التي تخص بعض الأفراد (عايد، 2017).

المعلمين: ويتم تعريفهم إجرائياً في هذه الدراسة بأنهم جميع المعلمين المنتظمين في العمل في المدارس الحكومية والخاصة في المرحلة الأساسية بمحافظة عجلون.

الإطار النظري والدراسات السابقة

الألعاب الإلكترونية المفهوم والأبعاد

رافقت الألعاب الإلكترونية Electronic Games الحاسوب حين ظهوره، حيث ترجِع بداية الألعاب الإلكترونيَّة إلى عام 1953 عندما تمكن بعض المختصِين من إظهار "قملة" على شاشةٍ كبيرة مِن المصابيح وتحريكها باستخدام حاسوب ضخم بلغت كلفته حينذاك ملايين الدولارات، تلتها بعد ذلك محاكاة مبسطة لألعاب مثل الشطرنج. وفي عام 1960 لاقت لعبة حرْب الفضاء Space-War التي صمَّمها ثلاثةُ طلاّب من معهد مساشوستس التقني MIT نجاحًا جعل الشركات المنتجة تقدّمها هدية قيمة مع الحاسوب، وفي هذه الأثناء صمَّم رالف باير Ralf Baer عام 1972م أوّل جهاز منزلي لألعاب الفيديو أسماه: مانيافوكس أوديسي Magnavox Odyssey، وكان يحوي ثلاث عشرة لعبة محملة على ستة أشرطة ممغنطة لتخزين البيانات (عايد، 2017).

شهد عام 1972 أيضا حدثًا بارزًا في تاريخ الألعاب الإلكترونيَّة فقد أسّس كل من نولان بشنيل Nolan Bushnell وتيد دابني Ted Dabney شركة ألعاب إلكترونية في الولايات المتحدة الأمريكية، وطرحا لعبة "بونغ" Pong التي سرعان ما لاقت نجاحًا منقطع النظير. وكانت لعبة "بونغ" محاكاة مبسطة لرياضة كرة الطاولة يمثل فيها المضربان بمستطيلين يتحركان على طرفي الشاشة عن طريق مقبضين في الجهاز تتحرك بينهما كرة مربعة الشكل، وقد كان هناك إقبال شديد على هذه اللعبة، واستطاعت الشركة في مدَّة وجيزة تحقيق نجاح كبير بتسويق أكثر من مائة ألف نسخة من هذه اللعبة (حنفي، 2019).

ومع تطوُّر الحاسوب الشخصي بات تراجع أجهزة ألعاب الفيديو سريعًا لدرجة جعلت بعض المختصين يصرح بأن نهاية هذه الأجهزة أصبحت وشيكة، وأخذت الشركات الكبيرة تتخلى واحدة تلو الأخرى عن برامجها التطويريَّة في هذا المجال، إلا أنه في عام 1995 طرحت شركة يابانية جهاز محطة الألعاب Play Station المزود بمكتبة واسعة من الألعاب بإمكانات عالية من حيث الصوت والصورة والسّرعة، وسرعان ما حذت حذوها شركات عالمية أخرى؛ مما بعث من جديد السّباق على تطوير أجهزة الألعاب وبرامجها وتسويقها. وظهرت ألعاب إلكترونيَّة مستقلة عن الحاسوب، أو متصلة به يتحكم بها المتعلم وفق أوامره ضمن برامج الذكاء الصناعي، والروبوت (الإنسان الآلة)، التي تقلد أعمال الإنسان في حياته اليوميّة، مما أكسب هذه الأجهزة والألعاب الملحقة بها تنوعًا واسعًا في التقنيات، وسمح بإشغال حواس عدة كالبصر والسمع واللمس بإتقانٍ أكثر (درويش، 2020).

فوائد الألعاب الإلكترونية

مما لا شك فيه أن الألعاب الإلكترونية تتضمن العديد من الفوائد، خاصة إذا ما تم استخدامها بطريقة سليمة وإيجابية، ومن هذه الفوائد نذكر ما يلي (المغذوي، 2019):

1) **تعزيز مهارة حل المشكلات:** إذ تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى تحفيز دماغ اللاعب وتدريبه للدماغ، وذلك لتحسين القدرات المعرفية وتطويرها لديه بشكل كبير؛ وذلك من خلال سعي اللاعب للوصول إلى مستويات أكثر صعوبة، ومواجهة التحديّات في كلّ مرحلة من مراحل اللعب، مما يطوّر من قدراته الإدراكية بطريقة ممتعة.
2) **تحسين الذاكرة**: حيث تعمل الألعاب الإلكترونية في تحسين الذاكرة وتطوير عملها، من خلال تعزيز نموّ الخلايا العصبية.

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.39.2022.487

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (39) نوفمبر 2022
Volume (39) November 2022
IJOHSS

3) تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية: كمهارة البحث عن المعلومات، ومهارة الطباعة، ومهارة الكتابة، ومهارة اكتساب اللغات الأجنبية، ومهارات التفكير الناقد.

أضرار الألعاب الإلكترونية

على الرغم من وجود بعض الفوائد والإيجابيات التي يمكن الحصول عليها من خلال الألعاب الإلكترونية، إلا أن هناك العديد من الأضرار والمخاطر، التي ظهرت مؤخراً نتيجة سوء استخدام هذه الألعاب أو الإفراط في استخدامها، ومن هذه الأضرار ما يلي:

1. **أضرار صحية: حيث إن** قضاء أوقات طويلة في اللعب بالألعاب الإلكترونية يضر بصحة خاصة في المراحل العمرية المبكرة، لأنّ الجلوس لفترة متواصلة في نفس الوضعية، والضغط على نفس الأزرار بشكل مُتكرّر يؤدّي إلى إجهاد اليدين والعينين، والشعور بالتعب البدني، ممّا يؤثّر بشكل سلبي على نشاط الطفل وأدائه في المدرسة أو في أداء الواجبات المدرسية، أو حتى في المشاركة الاجتماعية (حنفي، 2018).
2. **ضياع الوقت والجهد**: حيث يقضي الأطفال الكثير من الوقت أثناء اللعب، فالعديد من هذه الألعاب يحتاج التزاماً كبيراً بالوقت لاستكمال مراحلها، الأمر الذي يجعل اللاعبين يتخلون عن أنشطة أساسية في حياتهم؛ وذلك لإكمال ألعابهم المُفضّلة والفوز في مراحلها المختلفة، وهناك الألعاب التي تحتاج إلى مشاركة منتظمة من الطفل لتجنّب الخسارة فيها، ممّا يؤدي إلى الإدمان لبعض الأطفال، وهدر الأوقات التي يمكن قضاؤها في ممارسة هواية مفيدة (معوض والموسى، 2016).
3. **السلوك العدواني:** حيث يتأثّر بعض الأطفال بالعيف الذي تتضمّنه بعض الألعاب الإلكترونية، مما يؤثّر بشكل سلبي عليهم، فيميل بعضهم إلى السلوكيات العدوانية والعنف على أرض الواقع، كما يمكن أن تؤدي كثرة مشاهدة السلوكيات العنيفة والعدوانية، ومشاهد القتل والدماء إلى إصابة بعض الأطفال بالإحباط والاضطرابات النفسية والصحية (اليعقوب، 2009).

المداخل النظرية في تفسير موضوع الدراسة

أصبحت الألعاب الإلكترونية محوراً رئيساً للعديد من البحوث والدراسات الاجتماعية والإعلامية والتقنية، خاصة بعد أن انتشرت هذه المواقع بشكل كبير وبرزت فاعليتها في جذب الأطفال والمراهقين والشباب، لذلك فقد تعددت الاتجاهات النظرية لتفسير انتشارها وتأثيراتها، لذلك كان ليس من الغريب أن يكون هناك تعدد وتنوع للاتجاهات النظرية لتفسير انتشارها والبحث في تأثيراتها سواء على المستوى الاجتماعي أو السلوكي على الأطفال في المجتمع.

نظرية التبادل الاجتماعي

وضع أسس نظرية التبادل الاجتماعي عالم الاجتماع الأمريكي " بيتر بلاو" (Blau, 1964) وعالم الاجتماع البريطاني "جورج هومانز" (Homans, 1961) ، وتعد هذه النظرية من النظريات السيوسولوجية الحديثة، التي وضعت لتوضيح أنماط التجمعات البشرية، توضيح العمليات التي تتم داخل هذه التجمعات، وقد استعار " بلاو" بعض المفاهيم الخاصة بهذه النظرية من علم الاقتصاد، مثل الفائدة، والتكاليف، والاستثمار، لذا فقد تضمنت النظرية مجموعة من العناصر الأساسية التي تشكل الإطار العام لها، وهي: الفاعل، وعلاقة التبادل، والتكلفة، والفوائد أو المنافع، والموارد (Blau, 1964).

وتقوم الفكرة الأساسية لنظرية التبادل الاجتماعي على أن أفراد المجتمع يقومون بالتفاعل الاجتماعي فيما بينهم للحصول على الفوائد أو المنافع من خلال هذا التفاعل، فإذا حققت العلاقات الاجتماعية المنافع والفوائد التي تفوق في قيمتها التكاليف المترتبة على إقامة هذه العلاقات فإن أفراد المجتمع يحافظون على إقامتها واستمرارها، مع الأخذ بعين الاعتبار أن إقامة هذه العلاقات التبادلية يتضمن العواطف والمشاعر والأحاسيس، بالإضافة إلى امتلاك النفوذ، والحصول على المعلومات، ويتم التعامل فيما بينهم على أساس الربح والخسارة أو التكلفة والفوائد، كما ترى أن عمليات التبادل الاجتماعي تؤدي إلى ظهور التمايز بين مكانة الأفراد أو قوتهم في المجتمع، ويمكن أن تؤدي هذه العمليات إلى الاستقرار أو عدم الاستقرار في البناء الاجتماعي، كما يمكن لها أن تحدث تغيرات اجتماعية أو صراعات لتحقيق المصالح والأهداف(Homans, 1961) .

واعتماداً على فكرة نظرية التبادل الاجتماعي فإن الألعاب الإلكترونية تعمل على إشباع الحاجات النفسية لدى الأفراد خاصة فئة الأطفال والمراهقين في سن المدرسة ، وهذا الإشباع يمكن اعتباره منفعة أو فائدة من وجهة

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.39.2022.487

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (39) نوفمبر 2022
Volume (39) November 2022
IJOHSS

نظرهم، كما أن التفاعل والتجاذب بين المشتركين في الألعاب الإلكترونية الجماعية قد تعمل على تخفيف حدة القلق وتعزيز الثقة بالنفس والتعاون مع الأفراد الآخرين.

نظرية التفاعل الاجتماعي Social Interaction :

وتشير النظرية إلى أن التفاعل الاجتماعي يقصد به التأثير المتبادل أو المتساوي بين نظامين أو أكثر، ويظهر التفاعل في سلوك الأفراد والجماعات، بمعنى الأخذ والعطاء والتأثير والأثر، فالظاهرة الأولى مثلاً تتأثر بالظاهرة الثانية، ويمكن اعتبار عمليات التفاعل كنوع من أنواع الاتصال والتواصل (Communication) فالتنظيمات تؤثر في البيئة المحيطة بها وتتأثر بها، وتعد الانتماءات ركنا أساسياً من منطلق أن الإنسان اجتماعي بطبعه ويرغب الاختلاط والتفاعل والمشاركة مع غيره من أفراد المجتمع (الوريكات، 2013) ، حيث قد يعمل على توثيق الروابط بينهم أو يفرق بينهم، وهنا يقوم التفاعل بدور هام في تعديل أو تغيير أو تكوين الاتجاهات، والميول والاهتمامات، والقيم والآراء، والعقائد والمعتقدات، وسمات الشخصية، ووجهات النظر، والنظرة إلى الحياة بشكل عام. كما وأن عملية التفاعل الاجتماعي تؤثر في عمليات عقلية عليا، كعملية الإدراك الحسي (Perception)، وفي الشعور بالدافعية والحماس التي قد تجد قبولاً من الآخرين أو العكس، وقد يسهم التفاعل الاجتماعي أيضا في تحقيق عملية التكيف (Adjustment) الاجتماعي والنفسي، والانفعالي، والوجداني (المعتوق، 2014).

تقوم نظرية التفاعل الاجتماعيّ على أربعة أسس هي:

1. الاتّصال: يتم التفاعل بين الأفراد من خلال الاتصال بينهما، ويساعد الاتصال بسبله المتعدّدة على وحدة الفكر والتوصل الى السلوك التعاونيّ، فالاتّصال تعبير عن العلاقات بين الأفراد، ويعني نقل فكرة معيّنة أو معنى محدّد في ذهن شخص ما، إلى ذهن شخص آخر أو مجموعة من الأشخاص.
2. التوقّع: هو اتجاه عقليّ واستعداد للاستجابة لمنبّه معيّن، ويؤدّي التوقّع دوراً أساسيّاً في عمليّة التفاعل الاجتماعيّ، حيث يصاغ سلوك الإنسان وفق ما يتوقّعه من ردّ فعل الآخرين، فهو عندما يقوم بأداء معيّن يضع في اعتباره عدّة توقّعات لاستجابات الآخرين، كالرفض أو القبول والثواب أو العقاب، ثمّ يقيم تصرّفاته ويكيّف سلوكه طبقاً لهذه التوقّعات.
3. إدراك الدور وتمثيله: لكلّ فرد دور يقوم به، وهذا الدور يفسّر من خلال السلوك وقيامه بالدور، فسلوك الفرد يفسَّر من خلال قيامه بالأدوار الاجتماعيّة المختلفة في أثناء تفاعله مع غيره، طبقاً لخبرته التي اكتسبها وعلاقاته الاجتماعيّة، فالتعامل بين الأفراد يتحدّد وفقاً للأدوار المختلفة التي يقومون بها، ولمّا كانت مواقف التفاعل الاجتماعيّ التي يلعب الفرد فيها أدواراً تتضمّن شخصيّة أو أكثر، استلزم ذلك إجادة الفرد لدوره والقدرة على تصوّر أدوار الآخرين.
4. الرموز ذات الدلالة: يتمّ الاتصال والتوقّع ولعب الأدوار بفاعليّة عن طريق الرموز ذات الدلالة المشتركة لدى أفراد الجماعة، كاللّغة وتعبيرات الوجه واليد وما إلى ذلك، وتؤدّي هذه الأساليب كلّها الى إدراك مشترك بين أفراد الجماعة ووحدة الفكر والأهداف، فيسيرون في التفكير والتنفيذ في اتجاه واحد (معتوق، 2014).

وبناء على مبادئ هذه النظرية نجد أن اعتماد الأفراد في الألعاب الإلكترونية على عملية التفاعل ضمن مجموعات اللعب، والتي قد تسهم في تطوير العملية التفاعلية فيما بينهم، وقد يكون هذا التفاعل إيجابياً لإنجاز عملية تفاعلية ناجحة تكون لصالح أفراد المجتمع، وقد يكون تفاعلاً سلبياً يؤدي إلى أخطار اجتماعية وشخصية فيكون ذلك خسارة للمجتمع.

النظرية التفاعلية الرمزية

أبرز رواد نظرية التفاعل الرمزي هو عالم النفس الأمريكي "جورج هربرت ميد" George Herbert Mead، حيث وضع المبادئ والأفكار الأساسية لهذه النظرية، والتي ترتكز على حصيلة التفاعلات التي تقوم بين أفراد المجتمع فيما بينهم، وكذلك التفاعلات القائمة بين الأفراد والمؤسسات والنظم الاجتماعية الأخرى، وتأتي هذه التفاعلات نتيجة الخبرات التي كونها الأفراد عن الآخرين خلال عمليات التفاعل الاجتماعي، إذ يتكون لكل فرد صورة ذهنيه تصاغ بشكل رمز عن الفرد أو الأفراد أو الجماعة التي يتم التفاعل معها، وهذه الصور الرمزية لا تعكس جوهر الشخص وحقيقته الفعلية، وإنما قد تقدم صورة تعكس الحالة الانطباعية السطحية التي كوّنها الشخص تجاه الآخرين خلال عملية التفاعل الاجتماعي معهم، وهذه الرموز قد تكون إيجابية ومحببة أو

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.39.2022.487

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (39) نوفمبر 2022
Volume (39) November 2022
IJOHSS

سلبية، ومن خلال طبيعة الرمز الذي يتكون عن الأشخاص أو الفئات أو الأشياء تتحدد علاقة الفرد بهم (الوريكات، 2013).

تقوم النظرية التفاعلية الرمزية بتحليل عملية التفاعل الاجتماعي للفرد انطلاقاً من عدة مرتكزات تتمثل أهمها في:

- ❖ القيم الاجتماعية: التي تعد أهم منظمات السلوك الإنساني، وأهم الظواهر الاجتماعية التي تحدد سلوكيات الأفراد وتوجههم في تفاعلهم مع الآخرين.
- ❖ عامل الوقت: فعمليات التفاعل الاجتماعي يمكن ضبطها وتنظيمها من خلال الوقت، للتأكد من مدى الفائدة التي يمكن أن يحصل عليها الفرد من خلال هذا التفاعل.
- ❖ منطقة التفاعل: أي أن التفاعل الاجتماعي للأفراد يمكن أن يحدث في منطقة أو حيز له أبعاد محددة يخضع لها الأفراد أثناء عملية التفاعل (الوريكات، 2013).

ويمكن تفسير موضوع البحث الحالي بناءً على نظرية التفاعل الرمزي بتوضيح طبيعة التفاعل الاجتماعي للطلبة في المراحل الأولى مع الألعاب الإلكترونية التي يدمنون استخدامها والآثار المترتبة من الإفراط في استخدامها، إذ أنها تملي عليهم معاني وقيم ورموز جديدة، تختلف عن قيمهم ورموزهم في الواقع الذي يحيط بهم.

الدراسات السابقة وذات الصلة

اهتمت العديد من الدراسات والبحوث بدراسة تأثيرات الألعاب الإلكترونية على مختلف النواحي الاجتماعية والثقافية والقيمية والسلوكية للأطفال في المجتمع، وقد تم عرض لبعض الدراسات والبحوث ذات الصلة بموضوع الدراسة العربية منها والأجنبية، وتم ترتيب عرض هذه الدراسات من الأحدث إلى الأقدم، وبالشكل التالي:

دراسة (الجبور وآخرون، 2020) بعنوان **"العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات في المجتمع الأردني** -دراسة مسحية على عينة من أهالي إقليم الشمال" هدفت الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات في المجتمع الأردني، اعتمدت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، ومنهج المسح الاجتماعي باستخدام أداة الاستبيان لجمع بيانات الدراسة، وتكونت عينة الدراسة من 280 فرداً من الآباء والأمهات، وأظهرت نتائج الدراسة أن لعبة البوبجي منتشرة على نطاق واسع وأن هناك آثاراً سلبيا للعبة البوبجي على صحة الأبناء النفسية والجسدية، وأن هناك درجة مرتفعة للميل إلى العنف لدى الأبناء نتيجة استخدام لعبة البوبجي والإدمان عليها.

دراسة (خليدة، 2020) بعنوان **تأثير الألعاب الإلكترونية باستخدام الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ من وجهة نظر أمهاتهم دراسة ميدانية لعينة من الأمهات بمدينة تمنراست"** وقد هدفت الدراسة الى الكشف عن الأثار الذي تخلفه الألعاب الالكترونية المستخدمة عن طريق الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ في مختلف الأطوار من وجهة نظر الأولياء، اعتمدت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، وتم استخدام أداة الاستبيان لجمع بيانات الدراسة، وقد تم اختيار عينة مكونة من 120 عائلة بمدينة تمنراست، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن التلاميذ يقومون باستمرار باللعب على الهواتف الذكية كلما سمحت لهم الفرصة، وأن الدافع القوي وراء هذا هو الفراغ والرغبة في التسلية، وأن هذا يؤثر سلبياً على تحصيلهم الدراسي، كما كشفت الدراسة أن هناك من أولياء الأمور من يتحكم في الوقت المخصص للعب لدى أبنائهم لأن غياب الرقابة على التلميذ يؤدي إلى إهماله للدراسة، كما توصلت الدراسة إلى أن إقبال التلاميذ باستمرار على اللعب بالهواتف الذكية يؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية، وأكدت الدراسة على أن استخدام التلاميذ للألعاب الالكترونية يؤثر على تحصيلهم الدراسي نتيجة الإفراط في اللعب.

دراسة (حنفي، 2019) بعنوان " حماية الطفل العربي على الإنترنت في ضوء الاتجاهات العالمية المعاصرة: دراسة تحليلية" هدفت الدراسة إلى الكشف عن الاتجاهات العالمية المعاصرة لحماية الطفل العربي على شبكة الإنترنت، من خلال دراسة تحليلية، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي الاستقرائي، لرصد مخاطر شبكة الإنترنت على الأطفال، منها أخطار تهدد السلامة الجسدية كالتحرش بالأطفال، وأخطار تهدد السلامة النفسية للطفل كالمضايقات والتهديدات والتعرض لمحتوي مزعج والتنمر السيبراني، وأخطار تهدد سلامة الهوية

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.39.2022.487

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (39) نوفمبر 2022
Volume (39) November 2022
IJOHSS

والمعلومات الشخصية والممتلكات، كما استعرضت الدراسة أبرز الاتجاهات العالمية في حماية الطفل على شبكة الإنترنت، والتي تتمثل في تحديث وتطوير سياسات حماية الطفل على مواقع التواصل الاجتماعي.

دراسة (حنفي، 2018) بعنوان "الطفل العربي والألعاب الإلكترونية القاتلة: دراسة تحليلية" سعت الدراسة إلى التعرف على الطفل العربي والألعاب الإلكترونية القاتلة، من خلال التعرف على مفهوم الألعاب الإلكترونية ونشأتها وأنواعها ومجالاتها وخصائصها ومميزاتها، كما هدفت إلى الكشف عن سلبيات الألعاب الإلكترونية واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي، وتكونت عينة الدراسة من (350) طفلاً، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تمثل مصدراً مهماً لتعليم الطفل بحيث يصبح أكثر حيوية ونشاطاً وأسهل انخراطاً في المجتمع، وتوفير فرص الطفل للتعامل مع التقنيات الحديثة مثل الإنترنت وغيرها. كما أظهرت نتائج الدراسة أن الألعاب الإلكترونية تؤثر بشكل سلبي على سلوكيات وأخلاق الأطفال. إلى وضع تصور مقترح لمواجهة الألعاب الإلكترونية الخطيرة والقاتلة، والتي تؤدي إلى نتائج سلبية على الصحة النفسية والاجتماعية للطفل، إذ من الممكن \أن يميل الطفل إلى العدوانية أو العزلة الاجتماعية.

دراسة (المغذوي، 2018) بعنوان **"معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات"** هدفت الدراسة بيان معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي لتحقيق هذا الهدف، وتم استخدام أداة الاستبيان لجمع بيانات الدراسة، وقد تكونت عينة الدراسة من 200 معلماً ومعلمة من معلمي المرحلة الابتدائية، وتوصلت الدراسة أنه يمكن توظيف الألعاب الإلكترونية في مجال تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية، كما حذرت الدراسة من أن عدم المراقبة المستمرة للأطفال أثناء استخدام الألعاب الإلكترونية، قد يؤدي على نتائج عكسية كالميل إلى العنف وغيرها من السلبيات.

دراسة (الصوالحة وآخرون، 2016) بعنوان **"علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة"** هدفت الدراسة إلى الكشف عن علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور في العاصمة عمان، وتم اختيار عينة من 100 ولي أمر من أولياء أمور أطفال الروضة في مدينة عمان في الأردن، وأظهرت الدراسة وجود **علاقة طردية وذات دلالة إحصائية لمستوى استخدام للألعاب الالكترونية والسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة، وبينت الدراسة وجود** فروق دالة إحصائياً لعلاقة الألعاب الالكترونية العنيفة ولصالح السلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور.

دراسة (الخليفة، 2016) بعنوان "أنماط استخدام ألعاب الإنترنت الإلكترونية وآثارها: دراسة على عينة من الأطفال الذكور في المجتمع السعودي" هدفت الدراسة إلى التعرف على أنماط استخدام ألعاب الإنترنت الإلكترونية، والكشف عن آثارها على عينة من الأطفال الذكور في المجتمع السعودي، ودور الأسرة في عملية الضبط، اعتمدت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، وتم استخدام أداة الاستبيان لجمع البيانات من عينة الدراسة المكونة من 150 طفلاً من الأطفال الذكور في مدينة الرياض في مرحلة الطفولة المتأخرة (11-14عاماً)، بالإضافة إلى إجراء مقابلات شخصية مع (10) أمهات في مدينة الرياض يستخدم أطفالهن الألعاب الإلكترونية، وأظهرت نتائج الدراسة انتشار ألعاب الإنترنت الإلكترونية بين الأطفال، وضعف دور الأسرة في ضبط لعب الأطفال، وتأثيرها في مشاعرهم ووقتهم وعلاقاتهم الاجتماعية وصحتهم النفسية، وأن لها تأثير مباشر على ضعف التحصيل الدراسي لديهم نتيجة الإفراط في اللعب بالألعاب الإلكترونية.

دراسة (سعادو و بن مرزوق، 2016) بعنوان **"الألعاب الإلكترونية العنيفة و علاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي"** هدفت هذه الدراسة الى الاطلاع على واقع الألعاب الإلكترونية العنيفة بين الأطفال الجزائريين و معرفة مدى تأثير الألعاب الالكترونية وألعاب الفيديو العنيفة على عدوانية الأطفال في مدارس الجزائر استخدمت الدراسة منهجية الوصفي التحليلي و الملاحظة المباشرة و الاستبانة وبلغ عدد العينة 533 تلميذ من الذكور والإناث من المرحلة العمرية من عمر 7 سنوات الى 12 سنة وبينت النتائج أن أغلب الأطفال قلدوا أبطال اللعبة الإلكترونية في الحركة والطباع ومنه تم استنتاج أن الأطفال ذوي السلوك العدواني يمتلكون الألعاب الإلكترونية العنيفة متأثرين بقوة وشجاعة أبطال هذه الألعاب.

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.39.2022.487

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (39) نوفمبر 2022
Volume (39) November 2022
IJOHSS

ومن الدراسات السابقة الأجنبية دراسة (Gentilea, Lyderc, Linderc & Walsha, 2004) والتي أظهرت نتائجها أن الطلبة الذين يتعرضون لوقت أطول للألعاب الالكترونية كان لديهم مستوى أعلى من العدائية، وارتبط ذلك بمعامل التوافق مع تقديرات المعلمين الذين أشاروا إلى أن الذين يقضون وقت أطول باستخدام ألعاب الفيديو كانوا يشعرون بالإعياء الجسمي، والاداء المتدني في التحصيل الدراسي. واكدت دراسة (Uhlmanna & Swanson 2004) إلى أن التعرض إلى ألعاب الفيديو العنيفة ينبئ بارتفاع مستوى مفهوم الذات العدواني التلقائي، كما ويسهم في تعلم الاستجابات العنيفة التلقائية. أما دراسة (Andrew, Przybylski,2014) فهدفت الى التعرف على العلاقة بين الالعاب الالكترونية والعدوانية، وبينت نتائجها الى أن هنالك صلة بين الألعاب الإلكترونية والعدوانية، واثار ذلك آراء مختلفة بين القبول والرفض، واظهرت دراستهم أن هذا الاعتقاد موزع بشكل عادي بين السكان.

ما تتميز به الدراسة عن الدراسات السابقة

يتضح من خلال عرض الدراسات السابقة، تميز الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة بكونها قد بحثت بشكل أساسي في الآثار السلوكية المترتبة على إفراط الأطفال في الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمي المرحلة الأساسية في محافظة عجلون، وهذا لم تتناوله الدراسات السابقة، كما تتميز بأنه تم تطبيق أدواتها البحثية على فئة طلبة المدارس الأساسية في الأردن، والذين هم في مرحلة الطفولة والأكثر تأثراً بالألعاب الإلكترونية، وبالتالي أكثر تعرضاً للآثار السلبية لهذه الألعاب. ولما كانت هذه الفئة من المجتمع الأردني تمثل فئة الصغار في مقتبل العمر، وتشكل نسبة كبيرة من طلبة المدارس الذين سوف ينتقلون للمراحل الدراسية الأعلى كان لزاماً بحث الآثار الاجتماعية والسلوكية المترتبة التي يمكن أن تترتب على إفراطهم إدمانهم عليها.

منهجية الدراسة وإجراءاتها

استخدمت الدراسة المنهج الوصفي المسحي لتحقيق أهدافها، وذلك لمناسبة هذا المنهج لوصف الواقع الفعلي للآثار الاجتماعية والسلوكية المترتبة على إفراط الأطفال في الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر عينة الدراسة من المعلمين، ويتيح هذا المنهج جمع البيانات الميدانية من عينة الدراسة المستهدفة، وتحليلها باستخدام أساليب الإحصاء الوصفي والتحليلي. وتقد تضمنت منهجية الدراسة الحالية الاعتماد على المصادر المكتبية للحصول على الاحصائيات والدراسات السابقة وذات الصلة لبناء الإطار النظري للدراسة.

مجتمع الدراسة وعينتها:

مجتمع الدراسة: تكون مجتمع الدراسة المستهدف من جميع معلمي المرحلة الأساسية في محافظة عجلون والبالغ عددهم الإجمالي نحو (1120) معلم ومعلمة، والذين يمارسون عملهم في (302) مدرسة.

عينة الدراسة: استخدمت الدراسة لاختيار عينة الدراسة أسلوب العينة العشوائية الطبقية التناسبية من مدارس التعليم الحكومي ومن مدارس التعليم الخاص، وقد تم أولا اختيار عينة استطلاعية مكونة من (50) معلم ومعلمة بهدف الحصول على البيانات الأولية الخاصة للتحقق من خصائص الصدق والثبات لأداة الدراسة لتطبيقها بشكلها النهائي على العينة الأساسية للدراسة. أما العينة الأساسية للدراسة فقد تم تطبيق أداة الدراسة على (420) معلم ومعلمة، فقد تم تطبيق أداة الدراسة على (194) معلم و (226) معلمة والمتواجدين في مواقع عملهم خلال فترة تطبيق أداة الدراسة التي تمت في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 2022/2021م. وبعد الانتهاء من عملية التطبيق تم استرجاع (398) استبانة من الاستبانات التي تم تطبيقها، وبعد إجراء تدقيق للبيانات الواردة فيها تم استثناء (5) منها من التحليل الإحصائي وذلك لعدم اكتمال البيانات فيها، وبذلك يكون حجم العينة النهائية من المعلمين (393) معلم ومعلمة تمثل ما نسبته (11.5 %) من المجتمع الإحصائي الكلي، وتشكل ما نسبته (94.76) من عدد الاستبيانات التي تم توزيعها.

أداة الدراسة: تم استخدام صحيفة الاستبيان كأداة رئيسة لجمع بيانات الدراسة، باعتبارها أكثر ملائمة لتحقيق أهداف الدراسة والإجابة عن أسئلتها، وقد تم الاعتماد على الأسس العلمية لبنائها وإخضاعها لاختبارات الصدق والثبات وفقاً للخطوات الإجرائية التالية:

بناء أداة الدراسة: تم بناء الاستبانة انطلاقًا من موضوع الدراسة وأهدافها، بعد الاطلاع على الأدبيات والدراسات السابقة وذات الصلة بموضوعها، بالإضافة إلى الاستفادة من آراء المختصين في موضوعها، وتكونت الاستبانة من الأجزاء الرئيسة التالية:

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.39.2022.487

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (39) نوفمبر 2022
Volume (39) November 2022
IJOHSS

الجزء الأول: ويتضمن البيانات الديموغرافية والوظيفية الخاصة بالمعلمين والمعلمات.
الجزء الثاني: ويتضمن على (15) فقرة تتعلق بقياس مستوى الآثار الاجتماعية المترتبة على إفراط الأطفال في الألعاب الإلكترونية.
الجزء الثالث: ويتضمن على (10) فقرات تتعلق بقياس مستوى الآثار السلوكية المترتبة على إفراط الأطفال في الألعاب الإلكترونية.

صدق وثبات أداة الدراسة

الصدق الظاهري:

للتحقق من الصدق الظاهري لأداة الدراسة تم عرض الاستبانة بصورتها الأولية على (8) من المحكمين من أعضاء الهيئة التدريسية من المتخصصين من الجامعات الأردنية، وذلك لتحديد مدى كفاية الفقرات في كل محور، وتحديد مدى مناسبة كل فقرة لقياس ما وضعت لأجله، ومدى ملاءمة الفقرة من حيث الصياغة واللغة. واستناداً إلى الملاحظات والتوجيهات التي أبداها المحكمون، قامت الباحثة بإجراء التعديلات على فقرات أداة الدراسة، والتي اتفق عليها 80 % من المحكمين، حيث تم تعديل صياغة بعض الفقرات.

صدق البناء:

للتحقق من الاتساق الداخلي لفقرات لأداة الدراسة تم تطبيقها على العينة الاستطلاعية التي تكونت من (50) معلم ومعلمة، والذين طلب منهم الإجابة على فقرات الاستبانة، وبعد استرجاعها وتخزين بياناتها تم التحقق من صدق البناء وذلك بحساب معامل الارتباط Pearson التوافقي بين الفقرات في كل محور والدرجة الكلية له. ويوضح الجدول (1) معامل الارتباط Pearson بين فقرات محاور أداة الدراسة والدرجة الكلية للمحاور:

جدول (1): معاملات الارتباط بين فقرات محاور أداة الدراسة والدرجة الكلية للمحاور

المحاور	رقم الفقرة	معامل الارتباط	رقم الفقرة	معامل الارتباط	رقم الفقرة	معامل الارتباط
الآثار **الاجتماعية**	1	0.441**	6	0.574**	11	0.562**
	2	0.514**	7	0.603**	12	0.417**
	3	0.632**	8	0.447**	13	0.657**
	4	0.588**	9	0.504**	14	0.537**
	5	0.369**	10	0.484**	15	0.449**
الآثار **السلوكية**	1	0.562**	5	0.514**	9	0.637**
	2	0.601**	6	0.504**	10	0.469**
	3	0.411**	7	0.555**	-	-
	4	0.434**	8	0.467**	-	-

** دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (0.01).

يتضح من النتائج في الجدول (1) أن معاملات الارتباط بين متوسط درجة كل فقرة من فقرات المحور الأول والمتعلق بقياس مستوى الآثار الاجتماعية المترتبة على إفراط الأطفال في الألعاب الإلكترونية مع المتوسط العام لفقرات هذا المحور تتراوح بين (0.369 و0.657)، أما معاملات الارتباط للمحور الثاني والمتعلق بقياس مستوى الآثار السلوكية المترتبة على إفراط الأطفال في الألعاب الإلكترونية تتراوح بين (0.411 و0.637) وهي معاملات ارتباط دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (0.01).

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.39.2022.487

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (39) نوفمبر 2022
Volume (39) November 2022
IJOHSS

ثبات أداة الدراسة:

استخدمت الدراسة للتحقق من الثبات لأداة الدراسة أسلوب الاتساق الداخلي بين فقرات محاور أداة الدراسة، باستخدام معامل كرونباخ الفا (Cronbach Alpha "a")، وبعد تطبيق هذا الاختبار على عينة الدراسة الاستطلاعية المكونة من 30 معلم، وقد جاءت قيمة معاملات الثبات لمحاور أداة الدراسة وللأداة ككل، وكما هو مبين في الجدول (2)

جدول رقم (2): معامل الثبات (كرونباخ الفا) لمحاور أداة الدراسة وللأداة ككل

المحاور	عدد الفقرات	معامل الثبات (كرونباخ ألفا)
الآثار الاجتماعية	15	0.883
الآثار السلوكية	10	0.795
الأداة ككل	43	0.902

يتضح من نتائج حساب ثبات أداة الدراسة باستخدام طريقة كرونباخ الفا (Cronbach Alpha "a") في الجدول (2) أن أداة الدراسة قد حققت درجة مرتفعة من الثبات، فقد بلغ معامل الثبات الكلي للأداة (0.902)، وبينت النتائج تمتع أداة الدراسة بكافة محاورها بدرجة مرتفعة من الثبات، حيث تراوحت قيم معاملات الثبات بين (0.795 -0.883). وبناءً على ما تقدم من نتائج الصدق والثبات وصدق المحكمين يتضح أن أداة الدراسة (الاستبيان) تتمتع بإمكانية تطبيقها والاعتماد عليها والوثوق من النتائج التي ستسفر عنها.

الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة

تم تصنيف إجابات فقرات محاور الدراسة في الجزء الأخير من أداة الدراسة وفقا لمقياس ليكرت الخماسي (Likert) وحدد بخمس إجابات حسب أوزانها رقمياً وحسب درجة الموافقة، وتم الاعتماد على المقياس التالي لتحديد مستوى إجابات عينة الدراسة من المعلمين والمعلمات نحو مستوى الآثار الاجتماعية والسلوكية المترتبة على إفراط الأطفال في الألعاب الإلكترونية: حيث يكون المستوى منخفضاً للمتوسطات الحسابية ضمن الفترة (1-2.33)، ويكون المستوى متوسطاً ضمن الفترة (2.34-3.67)، ويكون المستوى مرتفعاً ضمن الفترة (3.68-5.00). وقد تم معالجة جميع فقرات أداة الدراسة السلبية والإيجابية للحصول على نسق واحد لمستوى الإجابة وذلك بعكس المقياس للفقرات السالبة إن وجدت. وعالجت الدراسة البيانات التي تم الحصول عليها من الدراسة الميدانية إحصائيا، باستخدام البرنامج الإحصائي للعلوم الاجتماعية SPSS.

الإجابة عن أسئلة الدراسة

أولاً: النتائج المتعلقة بالسؤال الأول: ما مستوى الآثار الاجتماعية المترتبة على إفراط الأطفال في الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمي المرحلة الأساسية في محافظة عجلون؟

للإجابة عن السؤال الأول للدراسة تم إيجاد المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والمستوى والترتيب حسب الأهمية لاستجابات عينة الدراسة على فقرات الجزء الثاني لأداة الدراسة، والجدول (3) يوضح النتائج:

جدول (3): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والمستوى والترتيب لاستجابات عينة الدراسة نحو الآثار الاجتماعية المترتبة على إفراط الأطفال في الألعاب الإلكترونية

رقم الفقرة	الفقرات	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب حسب الأهمية	المستوى
1	**أرى أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية أسهمت في انعزالهم وبعدهم عن المحيط الاسري والاجتماعي**	4.292	1.08	1	**مرتفع**
13	**أرى أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية أسهمت في التأثير السلبي على صحتهم العامة (السمنة، ضعف البصر، الألم عضلية، الصداع)**	4.157	0.87	2	**مرتفع**

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.39.2022.487

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (39) نوفمبر 2022
Volume (39) November 2022
IJOHSS

رقم الفقرة	الفقرات	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب حسب الأهمية	المستوى
2	أرى أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية أسهمت في قلق الآباء والأمهات لعدم اهتمامهم بالدراسة وتحصيلهم الدراسي	4.152	0.98	3	مرتفع
10	أرى أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية في عدم تركيزهم وشرود الذهن لديهم بشكل كبير	4.133	0.95	4	مرتفع
11	أعتقد أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية أسهمت في انفصالهم عن الواقع الحقيقي والعيش في العالم الافتراضي	4.121	0.97	5	مرتفع
8	أرى أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية أسهمت في تقليدهم للشخصيات والرموز العدوانية الموجودة في الالعاب التي يلعبونها	4.108	1.16	6	مرتفع
7	أرى أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية ساهمت في عدم مقدرتهم وفاعليتهم على مواجهة وحل المشكلات اليومية التي يتعرضون لها	4.053	1.13	7	مرتفع
3	أعتقد أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية تقود الى تنامي مظاهر السلوك والمشاعر العدوانية اتجاه الآخرين لديهم	3.942	0.87	8	مرتفع
15	أعتقد أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية ساهمت في فقدانهم لقيم التسامح اتجاه الآخرين نتيجة إدمانهم للألعاب العنيفة	3.889	0.89	9	مرتفع
6	أرى أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية أسهمت في زيادة حالات الاحباط والاكتئاب لديهم	3.755	0.91	10	مرتفع
12	أرى أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية ساهمت في تنامي مظاهر الانانية وحب الذات لدى الأطفال	3.709	0.91	11	مرتفع
14	أرى أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية ساهمت في تأخر النمو الانفعالي والعقلي لديهم للتفاعل مع الأحداث الاسرية اليومية	3.647	0.89	12	متوسط
5	أرى أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية أسهمت في عدم اداءهم الفرائض والواجبات الدينية	3.361	0.83	13	متوسط
4	أرى أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية أسهمت في تعلمهم لأساليب الحيلة والخبث والطرق الملتوية لتحقيق أهدافهم	3.185	0.81	14	متوسط
9	أعتقد أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية ساهمت في رفضهم لأفكار وآراء وأعمال الاخرين.	3.069	0.95	15	متوسط
-	المستوى العام للآثار الاجتماعية المترتبة على إفراط الأطفال في الألعاب الإلكترونية	**3.838**	**0.64**	-	مرتفع

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.39.2022.487

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (39) نوفمبر 2022
Volume (39) November 2022
IJOHSS

يلاحظ من الجدول (3) أن المستوى العام للآثار الاجتماعية المترتبة على إفراط الأطفال في الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمين جاءت بمستوى مرتفع، إذ بلغ المتوسط الحسابي (3.838) من (5)، وانحراف معياري (0.64)، وجاءت جميع إجابات عينة الدراسة على الفقرات ضمن المستوى المرتفع والمتوسط، وتراوحت أوساط استجابات أفراد عينة الدراسة على مضامين الفقرات بين الوسط (3.069) كحد أدنى على الفقرة رقم (9) والوسط الحسابي (4.292) كحد اعلى على الفقرة رقم (1)، ويلاحظ من النتائج في الجدول (11) أن من أهم الآثار الاجتماعية المترتبة على إفراط الأطفال في الألعاب الإلكترونية والتي جاءت بمستوى مرتفع قد تمثلت في تأثير الألعاب الإلكترونية على انعزال الأطفال وبعدهم عن المحيط الاسري والاجتماعي"، بوسط حسابي 4.292، و" وفي إسهام الألعاب الإلكترونية في التأثير السلبي على الصحة العامة للأطفال (السمنة، ضعف البصر، الألم عضلية، الصداع)" بوسط حسابي 4.157، وفي الترتيب الثالث " اسهام الألعاب الإلكترونية في زيادة قلق الآباء والأمهات لعدم اهتمام الأطفال بالدراسة وتحصيلهم الدراسي " بوسط حسابي 4.152، وفي عدم قدرة الأطفال على التركيز وزيادة الشرود الذهني لديهم بوسط حسابي (4.133)، وفي اسهامها في قيام الأطفال بتقليد الشخصيات والرموز العدوانية الموجودة في الألعاب الالكترونية التي يلعبونها بوسط حسابي (4.108)، وكذلك في اسهامها في إضعاف قدرات الطلبة وفاعليتهم في حل المشكلات اليومية التي يتعرضون لها بوسط حسابي (4.053)، وكذلك في تنامي مظاهر السلوك والمشاعر العدوانية لدى الأطفال اتجاه الآخرين بوسط حسابي (3.942) وبمستوى مرتفع، وكذلك اسهام الألعاب الإلكترونية في تراجع قيم الالتزام بقيم التسامح اتجاه الآخرين بوسط حسابي (3.889)، وفي إسهامها في زيادة حالات الإحباط والاكتئاب لدى الأطفال بوسط حسابي (3.755) وبمستوى مرتفع، وكذلك في تنامي مظاهر الانانية وحب الذات لدى الأطفال بوسط حسابي (3.709) وبمستوى مرتفع وفي أما الفقرات التي حققت مستوى متوسط للآثار الاجتماعية المترتبة على إفراط الأطفال في الألعاب الإلكترونية قد تمثلت في " مساهمة الألعاب الالكترونية في تأخر النمو الانفعالي والعقلي لدى للتفاعل مع الأحداث الاسرية اليومية "بوسط حسابي (3.647)، وفي إسهامها في عدم قيام الأطفال بأداء الفرائض والواجبات الدينية بمتوسط حسابي (3.361)، وفي الترتيب قبل الأخير تأثير الألعاب الكرتونية على تعليم الأطفال أساليب الحيلة والخبث والطرق الملتوية لتحقيق أهدافهم بمتوسط حسابي (3.185)، وفي الترتيب الأخير تأثير الألعاب الإلكترونية على رفض الأطفال لأفكار الآخرين وأعمالهم بمتوسط حسابي (3.069)،

ويلاحظ من الجدول (3) التشتت المنخفض في مستوى إجابات أفراد عينة الدراسة نحو فقرات مجال مظاهر السلوك المنحرف لدى طلبة المدارس الثانوية عبر مواقع وسائل التواصل الاجتماعي، حيث تراوحت قيمة الانحراف المعياري لإجابات أفراد عينة الدراسة على مضامين الفقرات بين الانحراف المعياري (1.16) كحد أعلى للتشتت منسوب للفقرة رقم (8) والانحراف المعياري (0.81) كحد أدنى للتشتت منسوب للفقرة رقم (4). مما يشير إلى توافق إجابات عينة الدراسة على الفقرات واعتبارها بيانات متجانسة نوعا ما.

النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني: ما مستوى الآثار السلوكية المترتبة على إفراط الأطفال في الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمي المرحلة الأساسية في محافظة عجلون؟

للإجابة عن السؤال الثاني للدراسة تم إيجاد المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والمستوى والترتيب حسب الأهمية لاستجابات عينة الدراسة على فقرات الجزء الثالث لأداة الدراسة، والجدول (4) يوضح النتائج:

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.39.2022.487

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (39) نوفمبر 2022
Volume (39) November 2022
IJOHSS

جدول (4): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والمستوى والترتيب لاستجابات عينة الدراسة نحو الآثار السلوكية المترتبة على إفراط الأطفال في الألعاب الإلكترونية

رقم الفقرة	الفقرات	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب حسب الأهمية	المستوى
2	**أرى أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية أسهمت في زيادة رغبتهم على ممارسة العنف الجسدي ضد الاخرين لأتفه الاسباب.**	4.235	0.88	1	**مرتفع**
1	**أعتقد أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية أسهمت في عدم احترامهم للآخرين الأكبر سناً عند الحديث والتعامل معهم.**	4.156	0.83	2	**مرتفع**
4	**أرى أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية أسهمت في ممارستهم السلوك العنيف غير اللائق في حياتهم اليومية.**	4.109	0.79	3	**مرتفع**
3	**أرى أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية أسهمت في اتخاذهم استراتيجية الهجوم العنيف كوسيلة للدفاع في حالة تعرضهم لمواقف محرجه**	4.059	1.13	4	**مرتفع**
8	**أرى أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية ساهمت في رغبتهم في التعدي على ممتلكات الغير وتخريبها**	3.953	0.86	5	**مرتفع**
9	**أرى أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية تسهم في تقمصهم للثقافة الأجنبية غير المحافظة في المظهر والسلوك اليومي**	3.859	0.94	6	**مرتفع**
6	**أرى أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية ساهمت في رغبتهم في السيطرة على اقرانهم وسلب حاجياتهم**	3.579	0.97	7	**متوسط**
5	**أرى أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية أسهمت في تأصيل ممارسة أنماط مختلفة من السلوك المنحرف لديهم ضمن سلوكياتهم اليومية.**	3.554	0.89	8	**متوسط**
7	**أعتقد أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية عززت من استخدامهم للمصطلحات الدالة على العنف (القتل، التدمير، الانتصار، ..)**	3.517	1.10	9	**متوسط**
10	**أرى أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية تسهم في قلة ممارستهم للأنشطة والمسابقات الرياضية**	3.025	1.18	10	**متوسط**
-	**المستوى العام المستوى العام للآثار السلوكية المترتبة على إفراط الأطفال في الألعاب الإلكترونية**	**3.805**	**0.67**	-	**مرتفع**

يلاحظ من الجدول (4) أن المستوى العام للآثار السلوكية المترتبة على إفراط الأطفال في الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمين جاءت بمستوى مرتفع، إذ بلغ المتوسط الحسابي لاستجاباتهم (3.805) من (5)، بانحراف معياري (0.67)، وجاءت جميع استجابات عينة الدراسة على الفقرات ضمن المستوى المرتفع والمتوسط، وتراوحت أوساط استجابات أفراد عينة الدراسة على مضامين الفقرات بين الوسط الحسابي (3.025)

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.39.2022.487

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (39) نوفمبر 2022
Volume (39) November 2022
IJOHSS

كحد أدنى على الفقرة رقم (10) والوسط الحسابي (4.235) كحد اعلى على الفقرة رقم (2)، ويلاحظ من النتائج في الجدول (4) أن من أهم الآثار السلوكية المترتبة على إفراط الأطفال في الألعاب الإلكترونية والتي جاءت بمستوى مرتفع قد تمثلت في اسهام الألعاب الإلكترونية في زيادة رغبة الأطفال على ممارسة العنف الجسدي ضد الاخرين لأتفه الاسباب، بوسط حسابي (4.235)، وفي إسهام الألعاب الإلكترونية في التأثير السلبي على سلوك الأطفال من حيث عدم احترامهم للآخرين الأكبر سناً عند الحديث والتعامل معهم، بوسط حسابي (4.156)، وفي الترتيب الثالث اسهام الألعاب الإلكترونية في ممارسة الأطفال السلوك العنيف غير اللائق في حياتهم اليومية بوسط حسابي (4.109)، وفي اسهامها في اتخاذ الأطفال استراتيجية الهجوم العنيف كوسيلة للدفاع في حالة تعرضهم لمواقف محرجه بوسط حسابي (4.059)، وفي اسهامها في قيام الأطفال بالتعدي على ممتلكات الغير وتخريبها بوسط حسابي (3.953)، وكذلك في اسهامها في تقمص الطلبة للثقافة الأجنبية غير المحافظة في المظهر والسلوك اليومي بوسط حسابي (3.859). أما الفقرات التي حققت مستوى متوسط للآثار السلوكية المترتبة على إفراط الأطفال في الألعاب الإلكترونية قد تمثلت أولاً في تنامي مظاهر السلوك السلبي لدى الأطفال في التملك ورغبتهم في السيطرة على اقرانهم وسلب حاجياتهم بوسط حسابي (3.579)، وكذلك اسهام الألعاب الإلكترونية في تأصيل ممارسة أنماط مختلفة من السلوك المنحرف لديهم ضمن سلوكياتهم اليومية بوسط حسابي (3.554)، وفي إسهامها في تعزيز استخدام الطلبة للمصطلحات الدالة على العنف (القتل، التدمير، الانتصار، ..) بوسط حسابي (3.517)، وفي الترتيب الأخير تأثير الألعاب الإلكترونية في سلوكيات الأطفال اليومية المتعلقة بضعف ممارستهم للأنشطة والمسابقات الرياضية بمتوسط حسابي (3.025). ويلاحظ من الجدول (19) التشتت المنخفض في مستوى إجابات أفراد عينة الدراسة نحو فقرات محور مظاهر السلوك المنحرف لدى طلبة المدارس الثانوية عبر مواقع وسائل التواصل الاجتماعي، حيث تراوحت قيمة الانحراف المعياري لإجابات أفراد عينة الدراسة على مضامين الفقرات بين الانحراف المعياري (1.18) كحد أعلى للتشتت منسوب للفقرة رقم (10) والانحراف المعياري (0.79) كحد أدنى للتشتت منسوب للفقرة رقم (4). مما يشير إلى توافق إجابات عينة الدراسة على الفقرات واعتبارها بيانات متجانسة نوعا ما.

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثالث: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين وجهات نظر معلمي المرحلة الأساسية في محافظة عجلون نحو الآثار الاجتماعية والسلوكية المترتبة على إفراط الأطفال في الألعاب الإلكترونية باختلاف متغير النوع الاجتماعي؟

وللإجابة عن هذا السؤال وللتعرف على الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين وجهات نظر معلمي المرحلة الأساسية في محافظة عجلون نحو الآثار الاجتماعية والسلوكية المترتبة على إفراط الأطفال في الألعاب الإلكترونية باختلاف متغير النوع الاجتماعي، تم إجراء اختبار "ت" للعينات المستقلة كما يوضحها الجدول (5).

جدول (5): نتائج تحليل اختبار "ت" للعينات المستقلة لاختبار الفروق بين وجهات نظر معلمي المرحلة الأساسية بمحافظة عجلون نحو الآثار الاجتماعية والسلوكية المترتبة على إفراط الأطفال في الألعاب الإلكترونية باختلاف متغير النوع الاجتماعي

المتغير	الفئة	العدد (ك)	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة "ت" المحسوبة	الدلالة الاحصائية
الآثار الاجتماعية	ذكر	187	4.108	0.45	396	*3.07	0.00
	أنثى	211	3.695	0.83			
الآثار السلوكية	ذكر	187	3.981	0.64	396	*2.95	0.00
	أنثى	211	3.734	0.70			

*ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$)

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.39.2022.487

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (39) نوفمبر 2022
Volume (39) November 2022
IJOHSS

يتضح من النتائج في الجدول (5) ما يلي:

أولاً: وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المتوسط الحسابي لوجهات نظر معلمي المدارس المرحلة الأساسية نحو الآثار الاجتماعية المترتبة على إفراط الأطفال في الألعاب الإلكترونية باختلاف متغير النوع الاجتماعي، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (3.07) وهي قيمة ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$)، ويتضح من النتائج في الجدول (13) أن الفروق جاءت لصالح عينة الدراسة من المعلمين الذين بلغ المتوسط الحسابي لإجابتهم (4.187) وللمعلمات (3.695).

ثانياً: وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المتوسط الحسابي لوجهات نظر معلمي المرحلة الأساسية نحو الآثار السلوكية المترتبة على إفراط الأطفال في الألعاب الإلكترونية باختلاف متغير النوع الاجتماعي، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (2.95) وهي قيمة ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$)، ويتضح من النتائج في الجدول (13) أن الفروق جاءت لصالح عينة الدراسة من المعلمين الذين بلغ المتوسط الحسابي لإجابتهم (3.981) وللمعلمات (3.734).

مناقشة النتائج

جاءت نتائج الدراسة مؤكدة للآثار الاجتماعية والسلوكية المترتبة على إفراط الأطفال في الألعاب الإلكترونية ، ومؤكدة للكثير من الدراسات التي تناولت الآثار المترتبة من استخدام الطلبة للألعاب الإلكترونية، وقد أسفرت نتائج الدراسة عن مستوى متقدم من تفاعل أفراد عينة الدراسة من معلمي المرحلة الأساسية في محافظة عجلون مع محاور الدراسة، وجاءت نتائج الدراسة منسجمة مع ما تشهده الأسرة الأردنية من مهددات في ظل التطورات والثقافية والتكنولوجية التي يشهدها المجتمع ولا أحد يستطيع أن ينكر تعلق الطلبة في كافة المرحل الدراسية للألعاب الإلكترونية والتي أصبحت منتشرة ومتاحة للجميع عبر مواقع التواصل الاجتماعي على الهواتف الذكية أو الأجهزة اللوحية أو الأجهزة الحاسوبية، والتي كانت أحد العوامل الرئيسة لزيادة خطورة الألعاب الإلكترونية على الطلبة، والتي زاد استخدامها بشكل كبير في الوقت الراهن، سعيا منهم لتحقيق العديد من الأهداف الشخصية، وخير شاهد على ذلك ما نلمسه من مخاطر على سلوكياتهم في المدارس، ومن نمط حياتهم السلبي وأسلوب تفكيرهم السطحي واندفاعهم وتهورهم نحو كل جديد؛ فقد أصبح من المعتاد أن نسمع ونرى طلبة المدارس يرتكبون سلوكيات عنيفة ومنحرفة، إلا أن الأمر قد أصبح أخطر من السابق إذا اعتبرنا أن هذه السلوكيات من الظواهر الاجتماعية الخطيرة، بحكم أن هذه الألعاب الإلكترونية هي منتوجات غريبة عن المجتمع الأردني وتحمل مضامين عن واقع اجتماعي وثقافي آخر يختلف كثيرا عن ثقافة المجتمع الأردني

وتجدر الإشارة في هذا السياق إلى أن الألعاب الالكترونية قد لفتت أنظار ومخاوف مؤسسات التنشئة الاجتماعية في المجتمع الأردني، وذلك في ظل انتشارها الكبير، ولما لها من تأثيرات سلبية على الأبناء في الأسرة، حيث تعتبر الألعاب الالكترونية من بين الألعاب التي نالت الاهتمام على حساب الألعاب الأخرى والتي أصبح لها دور هام وكبير في حياة الأبناء وسلوكهم ومراحل تطورهم، فقد فرضت هذه الألعاب نفسها على الأبناء في الأسرة والمدرسة بفعل تقنياتها ومميزاتها، فأصبحوا يندفون نحوها بشكل كبير دون الشعور بأخطارها، وهذا لا يقتصر على سن معين للأبناء بل تعدى الأمر ليشمل فئة الشباب والمراهقين.

توصلت نتائج الدراسة أن الآثار الاجتماعية والسلوكية المترتبة على إفراط الأطفال في الألعاب الإلكترونية جاءت بمستوى مرتفع من وجهة نظر المعلمين، فقد أسهمت بمستوى كبير في انعزال الأطفال وبعدهم عن المحيط الاسري والاجتماعي، وفي التأثير السلبي على الصحة العامة للأطفال، وبينت النتائج أن أفراد عينة الدراسة يؤيدون أن الألعاب الإلكترونية قد أسهمت في تقليد الأطفال لأبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصياتهم حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه، وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في تكوين شخصياتهم واعتمادهم على أنفسهم وثقتهم بها، وفي الناحية السلوكية توصلت النتائج أن الألعاب الإلكترونية عملت على زيادة رغبة الأطفال على ممارسة العنف الجسدي ضد الاخرين، وفي التأثير السلبي على سلوك الأطفال من حيث عدم احترامهم للآخرين الأكبر سناً. ويمكن تفسير ذلك بأن الألعاب الإلكترونية هي في الأصل ليست تسلية بريئة، بل هي محكومة بالمنظومة القيمية والثقافية لمنتجي هذه الألعاب، والتي ليست ذاتها لدى المجتمع الأردني، وتؤدي بحسب مفهوم "ميرتون" وظائف ظاهرة وأخرى غير ظاهرة

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.39.2022.487

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (39) نوفمبر 2022
Volume (39) November 2022
IJOHSS

"مستترة"، ظاهرة هي التسلية ومستترة منها ما هو مرتبط بنشر ثقافة منتجيها، والترويج للعنف وفساد أخلاق مستخدميها. ومع أن الدراسة الحالية قدمت عدة نتائج عن الآثار الاجتماعية والسلوكية المترتبة على إفراط الأطفال في الألعاب الإلكترونية؛ إلا أنها لا تدعي إحاطتها بكل جوانب الموضوع ووصف ما توصلت إليه بالإجابات الكاملة في حقيقة الأمر، فهي بمثابة فاتحة لدراسات جديدة يتم فيها تناول الظاهرة بأبعاد متعددة، غير أن هذه الأعمال يجب أن تتجه حسب رأي الباحثة إلى دراسات تفصيلية لألعاب إلكترونية بعينها وبشكل منفصل بما يحول دون حدوث تعميمات قد تكون خاطئة.

وتجدر الإشارة أنه ووفقا لما توصلت له الدراسة، أن للألعاب الإلكترونية تأثير سلبي على سلوك الأطفال فهي تعمل على زرع السلوك العدواني لدى الطفل؛ وخاصة وأنه صغير في السن، ولا يعرف مدى خطورة هذه الألعاب، فالأطفال يستهلكون كل ما يتم تصنيعه من ألعاب بغض النظر عما تحتويه عن عنف وإجرام، فتنامي السلوك العدواني لدى الطفل جراء اللعب المتكرر يجعله يميل لممارسة السلوك المنحرف بطريقة لاشعورية ويحدث بذلك اصطدام بينه وبين أبناء جيله أو حتى مع الكبار، كما أن هذه الممارسة المستمرة هذا النوع من الألعاب تجعل الطفل يبتعد في تصرفاته عن الطفولة الحقيقية فينسى بذلك طرق اللعب التقليدية مما يجعله شخص غير متوازن في حياته. وقد توافقت نتائج الدراسة الحالية مع بعض الدراسات السابقة، حيث أشارت دراسة (سعادو وبن مرزوق، 2016) على أن أغلب الأطفال يقلدون أبطال الألعاب الإلكترونية في السلوك العنيف في الحركة والطباع. وكذلك توافقت النتائج مع دراسة (الصوالحة وآخرون، 2016) والتي أظهرت وجود علاقة طردية وذات دلالة إحصائية لمستوى استخدام للألعاب الالكترونية والسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة في مدينة عمان في الأردن، كما توافقت النتائج مع دراسة (حنفي، 2018) والتي أظهرت نتائج هذه الدراسة أن الألعاب الإلكترونية تؤثر بشكل سلبي على سلوكيات وأخلاق الأطفال. كما بينت نتائج دراسة (خليدة، 2020) وجود تأثير سلبي للألعاب الإلكترونية على سلوك التلاميذ في المدرسة وعلى تحصيلهم الدراسي. كما توافقت النتائج مع دراسة (الجبور وآخرون، 2020) والتي أظهرت نتائج هذه الدراسة أن لعبة البوبجي كأحد الألعاب الإلكترونية منتشرة على نطاق واسع وأن هناك آثاراً سلبيا لهذه اللعبة على صحة الأبناء النفسية والجسدية، وأن هناك درجة مرتفعة للميل إلى العنف لدى الأبناء نتيجة استخدام لعبة البوبجي والإدمان عليها. ويمكن تفسير نتائج الدراسة وفقا لنظرية التبادل الاجتماعي لهومنز (Homans, 1961) من حيث أن الألعاب الإلكترونية قد تحقق لدى الطلبة بعض المنافع والفوائد ولكن في الجانب الآخر تنطوي على الكثير من الآثار الاجتماعية والسلوكية السلبية، وفقدانهم للعلاقات الاجتماعية السوية مع الأسرة والزملاء في المدرسة. كما تشير نظريات الاتصال أن الألعاب الإلكترونية لها تأثير مباشر وقوي على مشاعر الطلبة، وأن مضمون هذه الألعاب تقودهم إلى الاستجابة بشكل تعمل على تغيير اتجاهاتهم وأفكارهم وآرائهم وقد يكونوا ضحايا لهذه الألعاب نظرا لغياب الرقابة الأسرية وضعف الروابط والعلاقات فيما بين الأطفال وأولياء أمورهم.

بينت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المتوسط الحسابي لوجهات نظر المعلمين نحو الآثار الاجتماعية والسلوكية المترتبة على إفراط الأطفال في الألعاب الإلكترونية باختلاف متغير النوع الاجتماعي، وتوصلت النتائج أن الفروق جاءت لصالح عينة الدراسة من المعلمين الذين بلغ المتوسط الحسابي لإجابتهم (4.187) وللمعلمات (3.695). ويمكن تفسير هذه النتيجة أن المعلمين يتعاملون مع الطلاب والذين هم أكثر ميلاً للعنف وممارسة السلوكيات المنحرفة، وكذلك لديهم معرفة أكثر بمشاكل الطلبة، وأن معظمهم قد تعاملوا مع هذه المشكلات ولديهم معرفة بأنماط سلوك الطلبة المنحرف في المدرسة وخارجها، وغالبيتهم ممن لديهم أبناء في هذه المرحلة العمرية، وهذا يظهر اهتمامهم بأنماط سلوك الطلبة المنحرف.

التوصيات

بناءً على نتائج الدراسة، فقد تم صياغة التوصيات التالية:

1) زيادة الرقابة والمتابعة من قبل أولياء الأمور في الأسرة الأردنية على سلوك الأطفال في الأسرة وعلى الألعاب الإلكترونية التي يمارسونها للتقليل من الآثار الاجتماعية والسلوكية المترتبة من استخدامهم لها.
2) اهتمام المدرسة والأسرة بإشغال أوقات الفراغ لدى الطلبة في المرحلة الابتدائية من خلال تكثيف البرامج التعليمية، والتدريبية، والرياضية.

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.39.2022.487

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (39) نوفمبر 2022
Volume (39) November 2022
IJOHSS

3) العمل على تعزيز دور المدرسة والإشراف التربوي في عملية التوعية والتوجيه من المخاطر المختلفة من استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية.
4) العمل على تصميم ألعاب إلكترونية ذات أهداف تعليمية للاستفادة من تطبيقاتها في تنمية مهارات الأطفال المختلفة وبالتالي حمايتهم من المخاطر المختلفة لهذه الألعاب.
5) إجراء المزيد من الدراسات الميدانية حول الآثار الاجتماعية والسلوكية المترتبة من استخدام الأطفال لبعض لألعاب الإلكترونية الأكثر استخداما من قبل الأطفال، والتركيز على متغيرات جديدة لم تشملها الدراسة.

المراجع

1. ابراهيم، هلال (2019). الكفاح الافتراضي ....ما السر الذي يدفع الشباب لإدمان لعبة البوبجي، مقال في متوفر عبر الرابط : \https://midan.aljazeera.net/intellect/sociology/2018/11/27/
2. ابن منظور، محمَّد بن مكرم (2015). لسان العرب، ط2، دار صادر للنشر والتوزيع، بيروت، لبنان.
3. الجبور، رامي عبد الحميد والكريميين، أيمن أحمد والمجالي، ماجدة عبد العزيز(2020) العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات في المجتمع الأردني، مجلة دراسات، العلوم الإنسانية والاجتماعية، م 47، ع1، الجامعة الأردنية، الأردن.
4. حنفي، خالد صلاح الدين (2018) الطفل العربي والألعاب الإلكترونية القاتلة: دراسة تحليلية، مجلة الطفولة والتنمية، العدد (32)، ص ص 21-54، المجلس العربي للطفولة والتنمية.
5. حنفي، خالد صلاح الدين (2018) مخاطر الألعاب الإلكترونية، مجلة الوعي الإسلامي، العدد 644، المجلد 56، ص ص 67-77.
6. حنفي، خالد صلاح الدين (2019) حماية الطفل العربي على الإنترنت في ضوء الاتجاهات العالمية المعاصرة: دراسة تحليلية، مجلة الطفولة والتنمية، العدد (34)، ص ص 97-126، المجلس العربي للطفولة والتنمية، مصر.
7. خليدة، مهرية (2020) تأثير الألعاب الإلكترونية باستخدام الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ من وجهة نظر أمهاتهم دراسة ميدانية لعينة من الأمهات بمدينة تمنراست، المجلة العربية للتربية النوعية، جامعة قاصدي مرباح ورقلة، الجزائر.
8. الخليفة، هند خالد (2016) أنماط استخدام ألعاب الإنترنت الإلكترونية وآثارها: دراسة على عينة من الأطفال الذكور في المجتمع السعودي، مجلة العلوم الاجتماعية، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية-الجمعية السعودية لعلم الاجتماع والخدمة الاجتماعية، العدد 11 المجلد 1 ص ص 62-17.
9. درويش، أحمد عادل (2020) الألعاب الإلكترونية في عصر المنصات الرقمية، دار العلوم للنشر والتوزيع، القاهرة، مصر.
10. سعادو، سناء وبن مرزوق، نوال (2016) "الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي" رسالة ماجستير غير منشورة جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، الجزائر.
11. الصوالحة، علي سليمان مفلح والعويمر، يسرى راشد والعليمات، علي مصطفى (2016) علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية – فلسطين، مج 4، ع16، ص177-196.
12. عايد، بشار عبد الهادي (2017) الألعاب الإلكترونية، دار يافا العلمية للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.
13. عطير، ربيع شفيق (2019) مشكلات الطفولة السلوكية والنفسية واقعها -حلولها، دار أسامة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.
14. المعتوق، جمال (2014) مدخل إلى علم الاجتماع الجنائي أهم النظريات المفسرة للجريمة والانحراف، دار الكتاب الحديث، القاهرة، مصر.
15. معوض، ربى عبد المطلب والموسى، غادة عبد الرحيم (2016) أثر اللعب بألعاب الأجهزة اللوحية على مهارة حل المشكلات لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة، المجلة التربوية، المجلد (31) العدد (121) الكويت.

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.39.2022.487

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (39) نوفمبر 2022
Volume (39) November 2022
IJOHSS

16. المغذوي، عادل عايض (2018) معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات، مجلة كلية التربية، جامعة الأزهر، العدد 177، الجزء الثاني، ص ص 299- 343.
17. همال، فاطمة (2018) الطفل والألعاب الإلكترونية ودورها عبر الوسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية وعمق التأثير، دار الخليج للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.
18. الوريكات، عايد، (2013)، نظريات علم الإجرام، دار وائل للنشر، عمان، الأردن.
19. اليعقوب، علي محمد (2009) دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى عينة من أطفال المرحلة الابتدائية في دولة الكويت، مؤتمر المعلوماتية وقضايا التنمية العربية، المركز العربي للتعليم والتنمية، المجلد (16)، العدد (58)، ص ص219-256، الكويت.
20. Andrew,k.,Przybylski (2014). Who believes electronic games cause real world aggression. Cyber psychology behavior and social network.17,228-230.
21. Blau, Peter (1964) Exchange and power in social Life, John Willey and Sons, New York.
22. Gentilea, Douglas A.Lynchb,Paul J.Linderc, Jennifer, Ruh &Walsha, David, A, (2004) .The Effects Of Violent Video Games Habbits on Adolescent Hostility, Aggressive Behavior, and School Performance, Journal Of Adolescence, 27 (2) , 5-22.
23. Homans, George C. (1961), Social Behavior: Its Elementary Forms. New York: Harcourt, Brace &World, Inc.
24. Uhlmanna, Eris & Swanson, Jane, (2004) .Exposure to Violent Video Games Increases Automatic Aggressiveness, Journal Of Adolescence,27 (2) , 41- 52.

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.39.2022.487