مجلة جامعة الزيتونة الدولية للنشر العلمي
Zaytoonah University International Journal for Scientific Publishing
Issue N: 26 – vol 1 / Issn:2958-8537

العدد السادس والعشرين (26) –المجلد الأول
تاريخ 30 – 9 – 2024
(ص219 لـ ص 239)

تأثير ألعاب الفيديو على السلوك النفسي للأطفال وطرق تقويمه

The Impact of Video Games on Children's Psychological Behavior and Methods of Correction

الباحثة صفاء صيرفي مصري
Safa Serafi Masri
safaa.s.masri@gmail.com
https://orcid.org/0009-0001-1640-219X

الباحثة سماهر محاميد
Samaher Mahamid
Samaer3@gmail.com
https://orcid.org/0009-0009-5781-5001

قسم التربية والتعليم –كلية الدراسات العليا – جامعة النجاح الوطنية – نابلس – فلسطين

الملخص:

هدفت الدراسة الحالية إلى التعرف إلى تأثير ألعاب الفيديو على السلوك النفسي للأطفال وطرق تقويمه. وقد حاولت الدراسة الإجابة على التساؤل الرئيس والمتمثل في: ما هو تأثير ألعاب الفيديو على السلوك النفسي للأطفال وطرق تقويمه؟ اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي واستخدمت الاستبيان كأداة لجمع البيانات، تكونت عينة الدراسة من (51) من أولياء الأمور حيث تم اختيارهم بالطريقة المتيسرة.

تمت معالجة البيانات باستخدام برنامج الرزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية SPSS وأظهرت الدراسة نتائج عديدة من أهمها أن أبرز التغيرات بسبب ألعاب الفيديو هي تغييرات في المزاج بنسبة (21.6%)، ويفضلون ألعاب الحركة والأكشف بنسبة (54.9%)، وإن أكثر الطرق التي يتبعها اولياء الامور لتقويم تأثير ألعاب الفيديو على سلوك أطفالهم هي تحديد وقت محدد للعب. كذلك توصلت الدراسة إلى أن مستوى الآثار النفسية السلبية لممارسة ألعاب الفيديو جاء مرتفعا تحديدا التغييرات في المزاج.

وأخيرًا قدمت الدراسة عددًا من التوصيات ذات الصلة بالنتائج، ولعل أهم استنتاج وتوصية لهذا البحث تتمثل بوجوب تغيير الرؤية السلبية المتشككة بعالم ألعاب الفيديو والنظر إليها كأداة أو وسيلة يمكن أن تكون مفيدة جدًا او ضارة جدًا، ويقع على أصحاب الشأن من (واضعي السياسات والمنظرين والباحثين) أن يفكروا ويخططوا في كيفية استثمار هذه الأداة لصالح مجتمعنا والنهضة بأبنائه.

الكلمات المفتاحية: ألعاب الفيديو، دوافع استخدام ألعاب الفيديو، الآثار النفسية، السلوك النفسي للأطفال، تأثير الألعاب.

Abstract:

The current study aimed to identify the impact of video games on children's psychological behavior and ways to evaluate it. The study attempted to answer the main question: What is the effect of video games on children's psychological behavior and ways to assess it?

The study relied on the descriptive approach and used the questionnaire as a tool for collecting data. The study sample consisted of (51) parents who were selected in the available way.

The data were processed using the Statistical Package for Social Sciences (SPSS) program. The study showed many results, the most important of which is that the most prominent changes due to video games are changes in mood at a rate of (21.6%), and they prefer action games at a rate of (54.9%), and the most common method that parents follow to evaluate the impact of video games on their children's behavior is to set a specific time for playing. The study also found that the level of negative psychological effects of playing video games was high, specifically changes in mood.

Finally, the study presented several recommendations related to the results. Perhaps the most important conclusion and recommendation of this research is the need to change the negative, skeptical view of the world of video games and view them as a tool or means that can be very useful or very harmful. It is incumbent upon those concerned (policymakers, theorists, and researchers) to think and plan how to invest in this tool for our society's benefit and its people's advancement.

Keywords: Video games, motives for using video games, psychological effects, psychological behavior of children, impact of games.

المقدمة:

يعد القرن 21 عصر السرعة والتطور في جميع مجالات الحياة الاجتماعية الثقافية والتكنولوجية، ومع دخول التكنولوجيا حياة الأفراد تغيرت العديد من الأفكار والعادات بشكل جذري، مما أدى إلى دخول الوسائط الإعلامية وظهور العديد من الاختراعات والاكتشافات التي كان لها الدور البارز في تسهيل حياة الفرد ومنحه نوع من الرفاهية والمتعة. ولعل من أبرز هذه الاختراعات التي برزت في هذا العصر والتي حملتها التكنولوجيا الحديثة، نجد الألعاب الالكترونية كشكل جديد من أشكال اللعب، والتي تعتبر جزء من الثقافة الرقمية الحديثة التي غزت المجتمعات باختلاف ثقافاتهم وعاداتهم وشرائحهم العمرية.

تعد الألعاب التفاعلية أو الألعاب متعددة اللاعبين على الإنترنت نوعًا من ألعاب الفيديو التي تعتبر ذات إمكانيات خاصة والتي إذا تم ممارستها بشكل كثيف ومتكرر تؤدي إلى بعض الاضطرابات النفسية وفقدان السيطرة على الحياة الشخصية، ولكن أصبحت

ألعاب الفيديو هواية شائعة في السنوات الأخيرة لدرجة أن الإيرادات السنوية لصناعة ألعاب الفيديو تتجاوز صناعة السينما والموسيقى. حيث تتيح ألعاب الفيديو عدد من المستويات المتغيرة والإنجازات التي يمكن للاعب الوصول إليها داخل اللعبة، وتتطلب العديد من الإنجازات لعبًا تعاونيًا مع المشاركين الآخرين، مما يزيد من الشعور بالالتزام الاجتماعي تجاه اللعبة.

فقد لاقت إقبالا كبيرًا من قبل الأطفال الفئة الأكثر تأثرًا بالألعاب الالكترونية كونهم في مرحلة حساسة من العمر لا تسمح لهم بتقييم ما يُعرض عليهم في هذه الألعاب، مما قد تؤدي بهم إلى عدم التحكم في سلوكياتهم وقد تخلق لديهم نوع من الانعزال والتوحد. فقد أصبح لهذه الألعاب تأثير كبير عليهم لما تحمله من قدرة على إثارة الخيال، إذ تمكنهم من خوض تجارب رقمية تمكنهم من محاكاة الواقع وتجعلهم يندمجون مع كل تفاصيله ووقائعه. كما أصبحت الألعاب موجودة معه في كل مكان وزمان وعلى مختلف الوسائط الالكترونية وبالتالي يقضي الطفل معظم أوقاته في استخدامها. فرغم كون الألعاب الإلكترونية هي في الأساس وسيلة للمتعة والترفيه، إلا أنها تؤثر بشكل كبير على الفرد والمجتمع.

إن التطور المدهش الذي عرفته صناعة الألعاب الالكترونية زاد من انتشار استخدامها، حيث جعلها تحاكي الواقع إلى حد كبير كما جعلها في مقدمة وسائل التسلية والترفيه التي يلجئ إليها الطفل. كل هذه العوامل استوجبت على الاسرة والأولياء تحديدا توجيه وإرشاد أبنائهم على استخداما هذه الألعاب وتوعيتهم بالأضرار والمخاطر التي تسببها ومراقبتهم عندما يستخدمون هاته الألعاب وسنحاول من خلال هذه الدراسة تسليط الضوء على تأثير ألعاب الفيديو على السلوك النفسي للأطفال وطرق تقويمه إذ قمنا بتقسيم دراستنا هذه إلى ثلاثة مباحث حاولنا من خلالها أن نقدم نسقًا متكاملا بحيث يخدم كل مبحث الذي يليه.

المبحث الاول: الإطار العام للدراسة

أهداف البحث:

تسعي الدراسة إلى تحقيق هدف رئيسي يتمثل في تحديد تأثير ألعاب الفيديو على السلوك النفسي للأطفال وطرق تقويمه واتجاهاتهم نحوها، وتتفرع منه الأهداف التالية:

1. التعرف على عادات وأنماط ممارسة الألعاب التفاعلية
2. الكشف عن أكثر الألعاب التفاعلية ممارسة من قبل الاطفال
3. تقييم عناصر الجذب التي تتميز بها الألعاب التفاعلية التعرف على اتجاهات الاطفال نحو الألعاب التفاعلية.
4. معرفة مختلف سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية.
5. معرفة الوسائل التي يستخدمها الطفل أثناء اللعب.
6. معرفة المدة الزمنية التي يستغرقها الطفل أثناء اللعب وتأثيرها على السلوك النفسي.
7. تعرف على الرغبات والمتطلبات التي يحققها الطفل أثناء اللعب

Issue N: 26 – vol 1 / Issn:2958-8537

أهمية البحث:

تكمن أهمية الموضوع في أن الألعاب الإلكترونية تعد من الظواهر الاجتماعية المنتشرة في السنوات الأخيرة التي أخذت حيزًا كبيراً لدى الطفل وأصبحت تؤثر على صحته من الناحية النفسية والجسمية والعقلية.

- **الأهمية العلمية: وتتمثل في:**

1. قلة الدراسات العربية الخاصة بالتأثيرات السلبية للألعاب التفاعلية على السلوك النفسي والدراسات الخاصة بالحضور الاجتماعي داخل الألعاب التفاعلية وعلاقتها بإدمان العالم الافتراضي.
2. إثراء المكتبة الإعلامية بالمزيد من الدراسات حول التأثيرات التي تحدثها الألعاب التفاعلية على سلوكيات الاطفال واتجاهاتهم.
3. الوقوف على بعض الجوانب والنقاط المهمة والمؤثرة في استخدامات الألعاب التفاعلية وما قد تؤدي اليه من تأثيرات سلبية على نفسية الطفل وسلوكه.

- **الأهمية العملية وتتمثل في:**

1. التوعية بخطورة الأفراط في استخدام الألعاب التفاعلية نظرا لما تسببه من اضطرابات نفسية واجتماعية تؤثر على سلوك الطفل وعلاقته بالآخرين.
2. المساهمة في فهم وتحليل الألعاب التفاعلية للحد من تأثيراتها وتحديد العلاقة بين الحضور الاجتماعي والحالة الذهنية التي يشعر بها الطفل المستخدم بالقرب من شخص آخر داخل هذه البيئة الافتراضية.
3. تضع هذه الدراسة أمام صانعي القرار والشباب رؤية واضحة عن التأثيرات السلوكية والوجدانية من الخمول والإدمان والعدوانية والاغتراب الناتجة عن الإحساس بدرجة عالية من الحضور والتفاعل والاحساس بالذات داخل الألعاب التفاعلية.

منهجية البحث:

إن اختيار المنهج في أي دراسة لا يكون عشوائيا إنما يكون وفق نوع العينة وأهدافها لذلك، فالمنهج هو "الطريق المؤدي إلى الكشف عن الحقيقة في العلوم بواسطة طائفة من القواعد العامة تهيمن على سير العقل وتحدد عملياته حتى يصل إلى نتيجة معلومة ، وهو أيضا أسلوب للتفكير والعمل الذي يعتمده الباحث لتنظيم أفكاره وتحليلها وعرضها وبالتالي الوصول إلى نتائج وحقائق معقولة حول الظاهرة موضوع الدراسة ، ويمكن تعريفه أيضاً هو فن التنظيم الصحيح لسلسلة من الأفكار العديدة إما من أجل الكشف عن حقيقة المجهولة لدينا أو من أجل البرهنة على حقيقة لا يعرفها الآخرون.

وحسب موضوع بحثنا استخدمنا المنهج الوصفي للتعرف ووصف الألعاب الالكترونية والكشف عن تأثيرها على السلوك النفسي للطفل، كون هذا المنهج يقدم العديد من المعارف والمعلومات عن طبيعة المشكلة محل الدراسة، " الذي يعد أكثر المناهج البحثية الملائمة للواقع الاجتماعي لسبيل فهم ظواهره واستخلاص سماته"، أو هو أسلوب من أساليب التحليل المرتكز على معلومات كافية ودقيقة عن ظاهرة أو موضوع محدد من خلال فترة أو فترات زمنية معلومة وذلك من أجل الحصول على نتائج علمية ثم تفسيرها بطريقة موضوعية وبما ينسجم مع المعطيات الفعلية للظاهرة.

أدوات جمع البيانات:

لنجاح دراسة أو البحث علمي هناك طرق مختلفة لجمع المختلف البيانات والمعلومات يعتمد عليها في مجال البحث العلمي، ففي دراستنا اعتمدنا على استمارة الاستبيان وتعرف بأنها: " مجموعة من الأسئلة والاستفسارات المتنوعة والمرتبطة بعضها بالبعض الآخر بشكل يحقق الهدف، أو الأهداف التي يسعى إليها الباحث بضوء موضوعه والمشكلة التي اختارها لبحثه."

إشكالية البحث:

يعتبر الفرد المكون الأساسي للنسيج الاجتماعي والطرف الفاعل في كل الأحداث والوقائع الحياتية، وذلك من خلال تصرفاته التي تترجم إلى مجموعة النشاطات والسلوكيات التي تختلف باختلاف الفترة العمرية والزمان والمكان ونوع المجتمع، كما تتماشى طردياً مع نسبة وعيه وإدراكه للواقع. ومن أكثر المراحل العمرية حساسية وتأثيرا على شخصية الفرد هي مرحلة الطفولة التي تعتبر من أهم مراحل حياة الفرد وأكثرها خطورة باعتبارها مرحلة تكوينية تتحدد فيها سمات وخصائص شخصيته وسلوكه، حيث أن حياة الفرد تتطور وتنمو من خلال تفاعله مع البيئة المحيطة ومختلف الممارسات التي تكسبه تجارب تكون له البنية التحتية لحياته المستقبلية.

إن الأهمية البارزة للعب في نشأة الطفل وتطوير شخصيته أدى إلى تسليط الضوء على نوعية الألعاب التي مارسها ولا زال يمارسها في مختلف أنحاء العالم، حيث اختلفت وتطورت عبر الزمن وتباينت حسب نوع المجتمعات، فنذكر منها الدمى القماشية، الألعاب الحركية، الجماعية كالتسابق والغميضة...، الألعاب الخشبية الدمى البلاستيكية وغيرها...، وواصلت هذه الألعاب في تطور إلى غاية الثمانينات، حيث غزت الثورة التكنولوجية جميع ميادين في الحياة وشملت أيضا الألعاب، فظهرت أولا ألعاب الفيديو التي كان يتم عرضها على شاشات التلفاز، ومع ظهور حواسيب وتعميمها في معظم البيوت ظهرت معها الألعاب الإلكترونية التي غزت اللوحات الإلكترونية والهواتف النقالة وتجاوزت كونها مجرد لعب لتصل إلى درجة المحاكاة عن بعد. وقد أدى هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وتأثيرها الكبير في المجتمع بمختلف طبقاته إلى إحداث جدل واسع بين صفوف العامة والمفكرين بشكل خاص، مما أدى إلى تضارب الآراء حول تأثيرات الظاهرة، فانقسموا بين مؤيد ومعارض لانتشار استخدام هذه الألعاب. ازداد اهتمام العديد من الأفراد في الآونة الأخيرة بالألعاب الإلكترونية التفاعلية الموجودة على الإنترنت واستخدامها في كسر الملل وتجاوز اوقات الفراغ وأيضا في التواصل مع الآخرين سواء من الأصدقاء أو الأقارب أو حتي الغرباء من جميع دول العالم دون استثناء، حيث أصبحت جزء لا يتجزأ من حياة البعض اليومية, كما ساعدت مواقع التواصل الاجتماعي على انتشارها وذلك بإنشاء صفحات خاصة بلعبة محددة أو صفحات تجمع اللاعبين حول العالم, وقد أكدت بعض الدراسات أن الألعاب التفاعلية استطاعت أن تخلق مجالا عاما أحدث للأفراد تأثيرا على قدرتهم في التواصل مع الآخرين, نتيجة الافراط في استخدامها احيانا, فلا يستطيع الفرد التمييز بين الحياة الواقعية والحياة الافتراضية حيث أنه كلما زاد استخدام الأفراد للألعاب التفاعلية زادت التأثيرات الوجدانية والسلوكية لديهم ، وتعتمد الألعاب التفاعلية على درجة الاحساس بالحضور والتفاعل من جانب اللاعب والحالة الذهنية التي يصل إليها من متعة وإثارة نتيجة الدخول في هذا العالم الافتراضي مما يساعده علي الهروب من الواقع مما يؤدي إلى ضرورة

الانتباه لخطورة تأثيرات الألعاب التفاعلية بإجراء المزيد من الأبحاث، خاصة وأن التوقعات المستقبلية تؤكد استمرار استخدامها والاعتماد عليها, وانطلاقا مما سبق تسعى هذه الدراسة إلى محاولة رصد الدور الذي تقوم به الألعاب التفاعلية في تشكيل وتكوين السلوك الاجتماعي للشباب وتحليل تأثيراتها الوجدانية والسلوكية علي حياتهم اليومية وعلاقتهم الاجتماعية بالآخرين .

أصبحت ألعاب الفيديو تشكل خطورة على السلوك النفسي للأطفال، ولها عواقب وخيمة هذا ما دفعنا للتطرق والاهتمام بهذا الموضوع ودراسته كظاهرة تستوجب التحليل، وهذا ما يجعلنا نتساءل عن مدى تأثيرها على حياته وسلوكه مما يدفعنا إلى البحث في هذه الظاهرة الاجتماعية وعليه نطرح التساؤل التالي:

ما تأثير ألعاب الفيديو على السلوك النفسي للأطفال وطرق تقويمه؟

ويتفرع هذا التساؤل إلى التساؤلات الفرعية التالي:

- ما هي أكثر الوسائل استخداما من قبل الطفل عند اللعب؟
- ما هي أكثر أنواع لألعاب الفيديو استقطابا لاهتمام الطفل؟
- ما هي الرغبات التي تشبعها عملية استخدام الطفل لألعاب الفيديو؟
- هل تؤثر لألعاب الفيديو بالإيجاب أو السلب على سلوك الطفل؟

تحديد المفاهيم والمصطلحات:

الدراسات السابقة:

- **الدراسات العربية:**

دراسة «سلمى حميدان، بدر الدين حميدان, ٢٠٢٠»[1] بعنوان: «الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بظاهرة العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة – دراسة ميدانية» سعت هذه الدراسة إلى التعرف على دور الألعاب الإلكترونية في تنامي ظاهرة العنف المدرسي، واعتمدت الدراسة على منهج التحليل الوصفي في تفسير البيانات وتحليلها، وتم تطبيق الدراسة على عينة عشوائية قوامها ١٠٠ مفردة من تلاميذ المرحلة المتوسطة والذين تتراوح أعمارهم ما بين ١١ إلى ١٦ عام من الذكور والإناث.

وقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج أهمها:

- أن ٧٨٪ من أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية يومياً.
- أن أغلب المبحوثين يفضلون الألعاب القتالية بنسبة بلغت ٥٢٪.
- الأكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية بنسبة بلغت ٥٤٪
- أن أغلب المبحوثين بنسبة ٥٥٪ ينتابهم شعور الخوف والتوتر عند ممارسة الألعاب الإلكترونية.

1 سلمى حميدان، بدر الدين حميدان، «الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بظاهرة العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة – دراسة ميدانية» مجلة الدراسات الإعلامية، العدد الثاني عشر، المانيا: المركز الديمقراطي العربي – أغسطس 2020.

Issue N: 26 – vol 1 / Issn:2958-8537

- أن أغلب أفراد العينة يقومون بتجريب مشاهد العنف التي تتضمنها الألعاب الإلكترونية مع زملائهم في المدرسة حيث أشارت النتائج إلى أن ٣٤% من أفراد العينة يقومون بتقليد ومحاكاة ما شاهدوه في هذه الألعاب.

دراسة « Ravi Kumar, 2019 بعنوان: لعب حتي الإدمان دراسة عن لعبة ببجي « :Gaming to Addiction A Research paper On PUBG»[2] استهدفت هذه الدراسة التعرف على تأثير لعبة ببجي بين الاطفال في مدرسة جنوب بيهار المركزية وتحديد عدد الطلاب الذين يلعبون لعبة ببجي ومقدار الوقت الذي يستغرقونه في ممارسة اللعبة وحجم التأثيرات التي تحدثها في حياتهم اليومية, واعتمدت الدراسة على المنهج المسحي في الحصول على المعلومات من مفردات عينة الدراسة وذلك باستخدام استمارة الاستبيان الإلكتروني بالتطبيق على عينة عشوائية بسيطة قوامها ٤٠٠ مفردة من طلاب مدرسة جنوب بيهار والذين تتراوح أعمارهم ما بين ١٨ إلى ٢٥ عام ويملكون هاتف ذكي متصل بالإنترنت.

وقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج أهمها:

- أن معظم الطلاب يمارسون لعبة ببجي بغرض الترفيه والتسلية.
- أكدت الدراسة أنه لا يوجد تأثير لهذه اللعبة على حياتهم.

دراسة «ريم» عبد المحسن ٢٠١٩»[3] **بعنوان: « الآثار النفسية والمعرفية لاستخدام المراهقين شبكة الإنترنت»** سعت هذه الدراسة إلى التعرف على التأثيرات النفسية والمعرفية المترتبة على تعرض المراهقين لشبكة الإنترنت, واعتمدت الدراسة على منهج المسح وتم استخدام استمارة الاستبيان كأداة لجمع البيانات بالتطبيق على عينة طبقية قوامها ٣٠٠ مفردة من طلاب المرحلة الثانوية والإعدادية من المدارس الحكومية والتجريبية والدولية في محافظة القاهرة والذين يستخدمون الإنترنت, وتتراوح أعمارهم ما بين ١٢ إلى ١٨ عام من الذكور والإناث.

وقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج أهمها:

- إن المراهقين يستخدمون الإنترنت عادة بمصاحبة الأصدقاء بنسبة ٤٧,٣٪.
- تنوعت الاشباعات المتحققة من استخدام الإنترنت فكان من أبرز الفوائد التي يحققها المراهقين من استخدام الإنترنت

- **الدراسات الأجنبية**

دراسة كلوديا سالسيينو Claudia salean تحت عنوان تأثير ألعاب الكمبيوتر على تنمية الأطفال سنة 2014م بجامعة أوفيدوس في كونستانتا [4]، حيث هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على اتجاهات أولياء فيما يتعلق بتأثير ألعاب الكمبيوتر على حياة أطفالهم ونموهم في نواحي التالية : الوقت الذي يقضونه على الكمبيوتر للعب وأنواع الألعاب المفضلة وطرق الطفل للإشراف

[2] Ravi Kumar,>> Gaming to Addiction : A Research paper On PUBG », Book, June 15, 2019, pp. 4,24

[3] ريم عبد المحسن محمد عباده «الآثار النفسية والمعرفية لاستخدام المراهقين شبكة الإنترنت» رسالة ماجستير، (قسم علوم الاتصال والإعلام – كلية الآداب – جامعة عين شمس – 2019)

[4] Claudia salceanu, the influence of computer Gameson children's development exploratory study on the attitudes of parents, procedia social and behavioral sciences, 2014, available online at www.scencedirect.com.

على ألعاب الكمبيوتر ومختلف فوائدها وعيوبها والتعرف كذلك على مواقف الآباء فيما يتعلق بتأثير هذه الألعاب على نمو أطفالهم، حيث تضمن عدد مفردات عينة هذه الدراسة 1087 من الأولياء، منهم 527 رجلا و 560 امرأة تتراوح أعمارهم بين 25 و 65 عاما، استخدم الباحث الاستبيان كأداة من أدوات .

توصل الباحث من خلال دراسته إلى مجموعة من النتائج منها:

- أن ألعاب الكمبيوتر تؤثر بشكل كبير على نمو الأطفال ومن المستحسن أن يستخدمها الطفل لأهداف أخرى كالأنشطة تعليمية وتنموية.
- يجب على الآباء الانتباه لأطفالهم أثناء اللعب ومحاولة نصح أبنائهم للتقليل من التأثيرات الضارة لتلك الألعاب.
- تعتبر إدارة اســـتهلاك ألعاب الكمبيوتر للأطفال أمرًا مهما للغاية يدرك الآباء أن الألعاب يمكن أن يكون لها تأثيرات قوية على أطفالهم.
- وضع قيود على كمية ومحتوى الألعاب التي يلعبها أطفالهم.

التعقيب:

تناولت هذه الدراسة تأثير ألعاب الكمبيوتر على نمو الطفل وأنماط وعادات التي يقوم بها الأطفال جراء استخدامهم لهذه الألعاب، ومواقف وأراء أباءهم اتجاه هذه الألعاب حيث توصل البحث إلى العديد من النتائج التي لها تأثير كبير على مستوى نمو أطفالهم سواء على المستوى النفسي أو الجسدي، كما اتفقت هذه الدراسة. دراستنا في أداة جمع البيانات وتمثلت في استمارة الاستبيان وقد اختلفت في مجتمع البحث حيث تمثل في أولياء تتراوح أعمارهم ما بين 25 و65 سنة على عكس دراستنا التي تناولنا فيها أطفال بين 10 إلى 15 سنة.

دراسة "Nobuko ihori" بعنوان "تأثير ألعاب الفيديو على السلوك العدواني والسلوك الاجتماعي للأطفال"[5]، أجريت هذه الدراسة سنة 2001/2002م على عينة من طلاب الصف الخامس من مدارس ابتدائية في اليابان لم تدرس هذه الدراسة السلوك العدواني فقط بل أضافت السلوك الاجتماعي، كمتغير غير مستقل من خلال العلاقة السلبية بين ألعاب الفيديو التي تحتوي على العنف والسلوك الاجتماعي حيث اخترنا عينة الدراسة 900 طالب شاركوا في المسح الثاني بعد استبعاد استجابات غير كاملة، وتم الحصول على بيانات من 780 طالب (384) ذكور و 396 إناث). قامت الدراسة بقياس كميات ألعاب الفيديو المستعملة، وقياس المشاهد (مشاهد العنف، مشاهد اجتماعية، مشاهد جنسية قياس الألعاب الخاصة والمفضلة لدى العينة، وقياس السلوك العدواني والاجتماعي.

[5] Nobuko thori, Effects of video games on children's aggressive Behavior and pro_social Behavior :situated play, proceeding of digra, 2007, conference

Issue N: 26 – vol 1 / Issn:2958-8537

وقد توصلت الدراسة إلى مجموعة النتائج تمثلت فيما يلي:

– الاستعمال الكثير لألعاب الفيديو: حيث يستعمل الذكور ألعاب الفيديو أكثر من أربعة أيام في الاسبوع كما أنهم يقضون أكثر من ساعة واحدة وهم يلعبون ألعاب الفيديو كل يوم في الأسبوع في حين تقضي الإناث أقل من ساعة

– مشاهد العنف: بنيت الدراسة إن الذكور يبحثون أكثر من الإناث عن مشاهد العنف

– مشاهد الجنس: يبحث عنها الإناث أكثر من الذكور وهذا ما بينته أكثر المرحلة الثانية من الدراسة.

– الألعاب المفضلة: بينت الدراسة لجوء الأطفال إلى اختيار الألعاب التي تحتوي على العنف متمثلة خاصة في ألعاب ضرب الخصم، وهذا دليل على أن الأطفال من 6 إلى 12 سنة يحبون ويفضلون العنف على ألعاب لا عنف.

التعقيب:

تناولت هذه الدراسة موضوع ألعاب الفيديو وتأثيرها على سلوكيات الأطفال سواء كان سلوكا عدواني أو اجتماعي، حيث توصلت هذه الدراسة إلى مجموعة من النتائج منها الذكور هم من يستعمل هذه الألعاب على عكس الإناث فهم يبحثون أكثر عن المشاهد العنيفة، غير هذا فقد اتفقت هذه الدراسة مع دراستنا في المتغير المستقل وهو الألعاب الإلكترونية، أما نقاط الاختلاف فتمثلت في اختلاف المنهج فقد استخدمنا المنهج الوصفي في دراستنا على عكس هذه الدراسة فقد استخدم فيها المسح الشامل.

المبحث الثاني: تأثير ألعاب الفيديو على السلوك النفسي للأطفال وطرق تقويمه:

تأثير ألعاب الفيديو على السلوك النفسي للأطفال:

يتأثر الطفل والمراهقة سلبا بما يشاهده من ألعاب الفيديو والأقراص المدمجة فهي تعمل على توليد نزعة الجبن لدى الأطفال، العنف، الكسل، العدوانية والخمول، بإضافة إلى تأسيس نزعة الشر والعدوانية والجريمة وغير ذلك من مظاهر السلوك المكتسب، كما أنها تعلم الأطفال أمور النصب والاحتيال، وتعمل على التأثير في نفسية الأطفال وتجعلهم يبتعدون عن الواقع ويقتربون من عالم خيالي غير موجود.

نشأ التحليل النفسي على يد (سيجموند فرويد) في نهاية القرن التاسع عشر وبداية القرن العشرين، بوصفه طريقة المعالجة للأمراض النفسية والعقلية في الفترة من (1856 – 1934) وتقوم فلسفة هذه النظرية في اللعب باعتباره تعبيرًا عن اللاشعور، فالطفل يلعب لكي يعبر عن ميوله ورغباته المكبوتة التي عجز عن تحقيقها في الواقع، فاللعب التمثيلي أو الإيهامي يتخيل فيه الطفل دور البطل الذي يتغلب على مشاكله أو ينفس عن نفسه.

يؤخذ على هذه النظرية أنها اشتقت أصولها من العمل مع الأفراد المضطربين انفعاليا، وما يصدق عن هؤلاء المضطربين قد لا يصدق عن الأفراد الأسوياء.[6]

التأثيرات السلوكية النفسية الايجابية لألعاب الفيديو علي للأطفال:

هناك العديد من التأثيرات السلوكية النفسية الايجابية لألعاب الفيديو علي للأطفال سوف نستعرضها كالاتي:

[6] سليمة بوسعيد، حنان عوادي مخاطر تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع وطرق علاجها، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد2، العدد 1، 2019، ص 42.

– الابتعاد عن الانحرافات الجسدية والضلالات الفكرية لانشغال تفكير الطفل المتواصل بالألعاب شديدة التنوع حيث ينتقل التعليم والتعلم من حفظ وتسميع، إلى ممارسة وتفاعل مع هواتف التعلم والتعليم المبرمجة.

– إثارة روح التنافس بين الأطفال لتحقيق الفوز على الأقران في مسابقات الألعاب الحاسوبية.

– يعتاد الطفل الهدوء والسكينة عند ممارسة الألعاب، ويتجنب الصراخ والفوضى، فالألعاب هي وسيلة ممتعة ومسلية للأطفال وتساعد على تنمية مهاراتهم الحركية والاجتماعية والابداعية، كما أنها توفر لهم فرصة للتعلم والتفاعل بطريقة إيجابية وتشجيعهم على التعاون والتفاعل مع الآخرين، بالتالي فإن ممارسة الألعاب بطريقة هادئة ومنظمة يمكن أن تساعد الأطفال على التركيز والتفكير بشكل أفضل، كما أنها تساعدهم على التحكم في مشاعرهم وتنمية قدراتهم العاطفية. لذلك فمن الجيد تشجيع الأطفال على اللعب بطريقة مسؤولة ومنظمة وتعليمهم كيفية التعامل مع الأخرين بشكل سليم خلال اللعب.

– يثق بنزاهة التحكيم ويتقبل النصر أو الهزيمة بقناعة تامة، إذ يتعرض الأطفال خلال اللعب لتجارب عديدة تشمل الفوز والخسارة، ومن خلال هذه التجارب يتم تنمية قدرات الأطفال على التعامل مع المشاعر المختلفة والتعلم من الأخطاء التي يرتكبونها وتحسين أدائهم في المرات اللاحقة.

– تعتبر ألعاب الفيديو فعالة في تنمية مهارات الإصرار والتحمل والصبر عند الأطفال، حيث يتم تعزيز هذه المهارات عندما يواجه الأطفال تحديات ومشاكل في اللعبة التي يحاولون حلها. كما تتيح للأطفال فرصة التعلم من خلال التجربة والخطأ، فهم يتعلمون من أخطائهم ويحاولون إصلاحها للفوز في اللعبة، وبالتالي فإن لعب ألعاب الفيديو بشكل صحي يمكن أن يساعد الأطفال على تطوير مهاراتهم الإيجابية في الحياة والتحقق من قدراتهم الشخصية.

التأثيرات السلوكية النفسية السلبية لألعاب الفيديو علي للأطفال:

على الرغم من إيجابيات عدة لألعاب الفيديو إلا أنها لها سلبيات كثيرة أهمها ما يلي:[7]

– معظم هذه الألعاب المستخدمة من قبل المراهقين والأطفال ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من ألعاب الفيديو تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق.

– إن ممارسة ألعاب الفيديو كان سبب في بعض المآسي، فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاما الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل الجرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات.

– المحتويات والمضامين الخاصة بهذه بألعاب الفيديو، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الاسلامي، قد يؤثر سلباً على اللاعب أو المشاهد نفسياً ودينياً.

[7] سعيداني مربوحة منال عوالي شهيناز ، ألعاب الفيديو وتأثيرها على الواقع الاجتماعي للأطفال لعبة البو بجي نموذجا، دراسة ميدانية على طلبة ثانوية أوكرا احمد بولاية مستغانم، مذكرة تخرج لنيل شهادة ماستر علوم الاعلام والاتصال، تخصص اتصال جماهيري والوسائط الجديدة، قسم علوم الاعلام والاتصال، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة عبد الحميد بن باديس، مستغانم، 2020 - 2021م، ص ص 53_ 54.

– أنها تعلم المراهقين والأطفال أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان، والتي تكون نتيجتها في الغالب الجريمة، فكثير من هذه القدرات تكسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب

– خلل كبير في علاقتهم الاجتماعية، حيث يعتاد الطفل السرعة في هذه الألعاب مما قد يعرضه لصعوبة كبيرة في التأقلم مع الحياة الطبيعية ذات السرعة الأقل درجة، فينفذ المهارات الاجتماعية لأنه اعتاد التعامل مع عالم مختلف عن البشر ومواقف مختلفة.

– اكتساب أجسام الأطفال الصغيرة مزيدا من الطاقة السلبية والشحنات بسبب كثرة لمس هذه الأجهزة وحملها.

طرق تقويم التأثيرات السلوكية النفسية لألعاب الفيديو علي للأطفال:

نستطيع القول إن ألعاب الفيديو تغلغلت في المجتمع بشكل كبير وكدنا نصل إلى حتمية وجود ألعاب إلكترونية في كل بيت يوجد فيه أطفال، حيث يبقى هذا الطفل حبيس اللعبة ولفترات طويلة متنقلا بين ألعاب الإثارة والعنف والرياضة والمغامرات وألعاب المحاكاة وتمثيل الأدوار وغيرها، ما أدى إلى عديد المشاكل النفسية والجسدية التي أصبحت تواجه الطفل في حياته اليومية وأنه وبتوجيه من الآباء نستطيع إيجاد بدائل لألعاب الفيديو، أو ممارستها بشكل مهذب، لأن الطفل لا يزال في طور التعلم والاستكشاف، ومن بين هذه التوجهات والنصائح ما يلي:[8]

- **تهذيب ممارسة الألعاب الالكترونية:**

- توعية الأبناء عن مخاطر الألعاب الإلكترونية وسلبياتها التي تمتد لتشمل الدين والقيم والعادات والتقاليد.
- عدم تحميل الألعاب الإلكترونية بدون الاطلاع على تفاصيلها والأهداف منها.
- مشاركة الأبناء اللعب من خلال حساباتهم الشخصية.
- تقليل ساعات لعب الأطفال بالألعاب الإلكترونية ومتابعة الأبناء في ذلك وتوجيههم.
- تحذير الأبناء من مشاركة اللعب مع الغرباء أيا كانوا وفي حال الرغبة في المشاركة أخذ الإذن المسبق.

- **البدائل الترفيهية:**

كي يتخلص الأطفال من مشكلة الإدمان على الألعاب الإلكترونية وجب عليهم إيجاد بدائل أخرى، تكون ترفيهية وتملأ أوقات فراغهم بحيث يكون للآباء دور كبير في هذه البدائل، فمن جهة يعمل الأب على تهذيب استعمال الألعاب الإلكترونية، وصياغة البعض من الشروط في خوضها.[9]

فمن بين هذه الشروط التي ذكرها المتخصصين في هذا الشأن إذ لا يشجعون وجود التلفزيونات والحاسبات الآلية وألعاب الفيديو في غرف نوم الأطفال، حيث يصبح الإشراف الأبوي عليهم صعبا بالإضافة إلى أن هذا يؤدي إلى شعور الأطفال بالعزلة والوحدة، ومن جهة أخرى يستطيع الآباء إيجاد بدائل أخرى تحافظ على صحة وعقل ووقت الطفل، وتدخله عالم الترفيه والتي من بينها:

[8] إبراهيم جناد، ظاهرة الألعاب الالكترونية وآثارها على مرتاديها من الأطفال، مجلة الحوار الثقافي، المجلد 10، العدد(01)، 2021م، ص15.

[9] المرجع نفسه، ص 16.

Issue N: 26 – vol 1 / Issn:2958-8537

تذكير الطفل أن الأنترنت لا تحتوي الألعاب الإلكترونية فقط، وإنما يمكن استعمالها للقراءة وتعلم لغات أخرى، واكتساب معارف جديدة.

المبحث الثالث: الإطار التطبيقي:

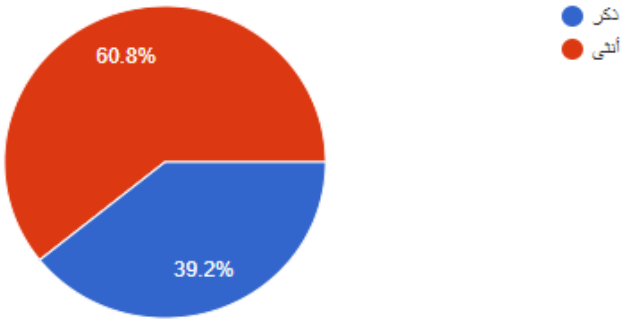
مجتمع الدراسة:

يتكون مجتمع الدراسة من أولياء الأمور من مختلف الطبقات والمستويات الاجتماعية والاقتصادية والتعليمية داخل دولة فلسطين المحتلة عرب ال 48 بالتحديد.

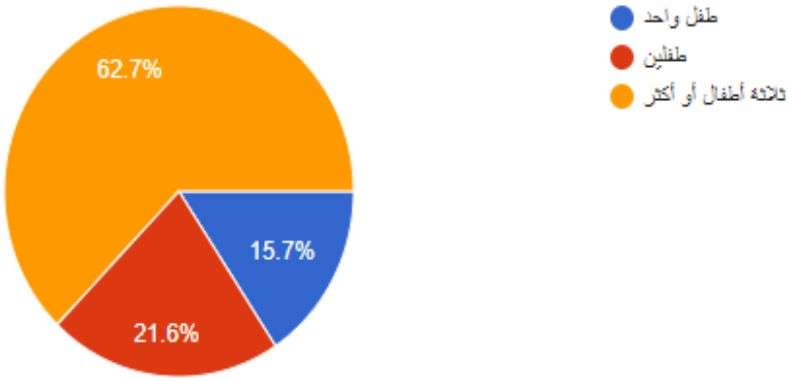
عينة الدراسة:

تتمثل عينة الدراسة "للاستبيان" في عينة عمدية قوامها ٥١ فرد من أولياء الامور من الذكور والإناث الذين تتراوح أعمارهم ما بين اقل من ٥ سنوات الي ١٦ سنه فأكثر.

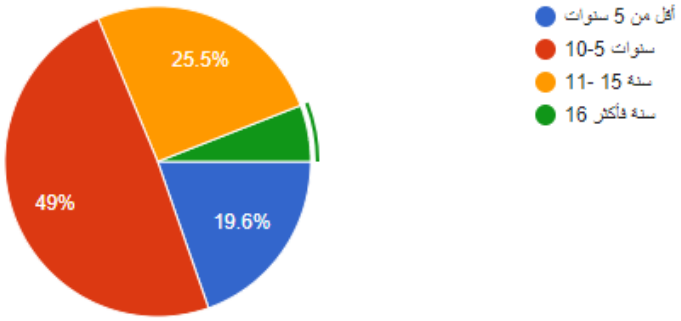
وفيما يلي الخصائص الديموغرافية لجمهور عينة الدراسة:



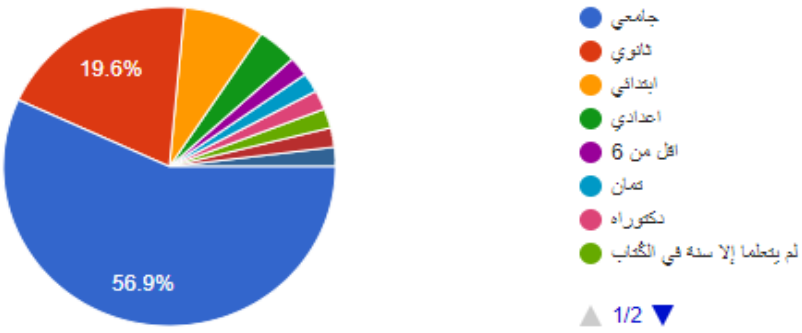
رسم توضيحي 1 يوضح متغير الجنس



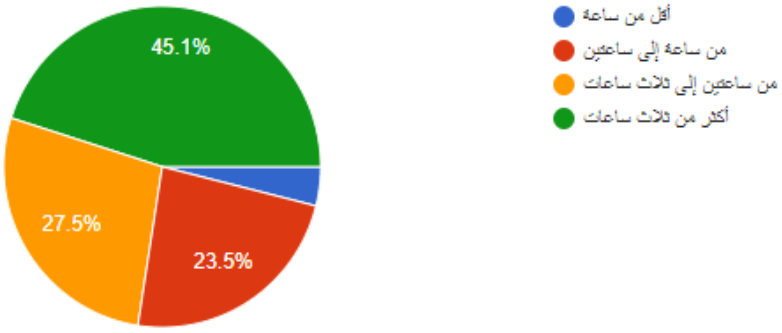
رسم توضيحي 2 يوضح متغير عدد الابناء



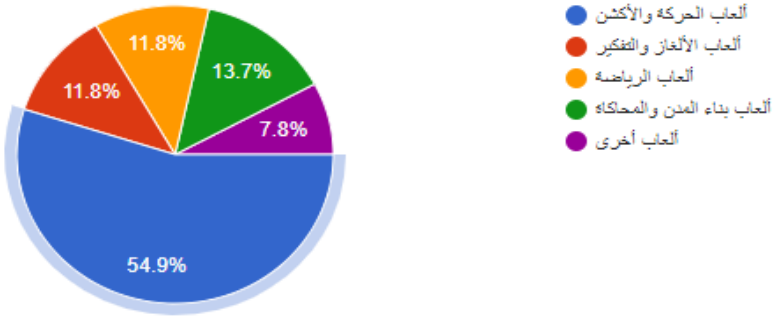
رسم توضيحي 3 يوضح متغير متوسط عمر الأبناء



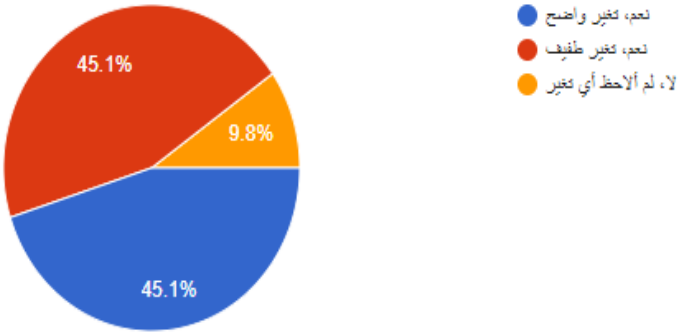
رسم توضيحي 4 يوضح متغير أعلى مستوى تعليمي حاصل عليه الوالد/الوالدة



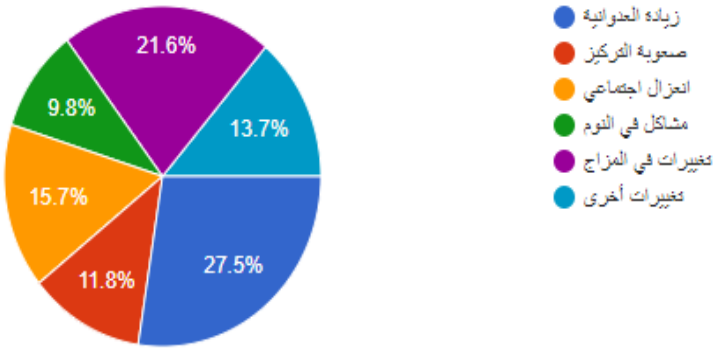
رسم توضيحي 5 يوضح متغير كم ساعة تقريباً يقضي أطفالك في لعب الفيديو يومياً



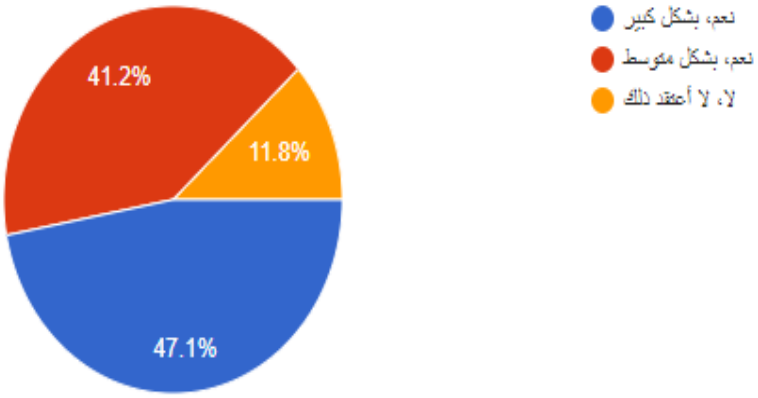
رسم توضيحي 6 يوضح متغير ما هي أنواع ألعاب الفيديو التي يلعبها أطفالك بشكل أساسي



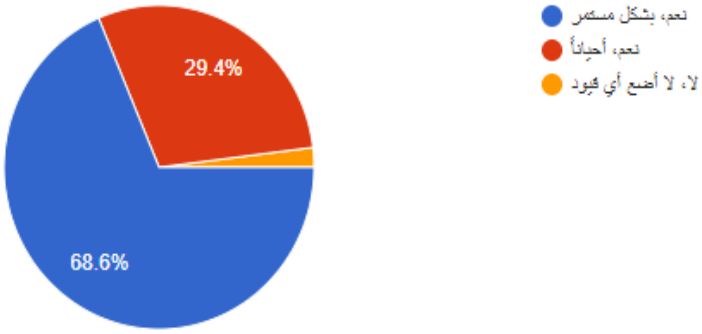
رسم توضيحي 7 يوضح متغير هل ملاحظة أي تغير في سلوك طفلك منذ بدء لعبه لألعاب الفيديو



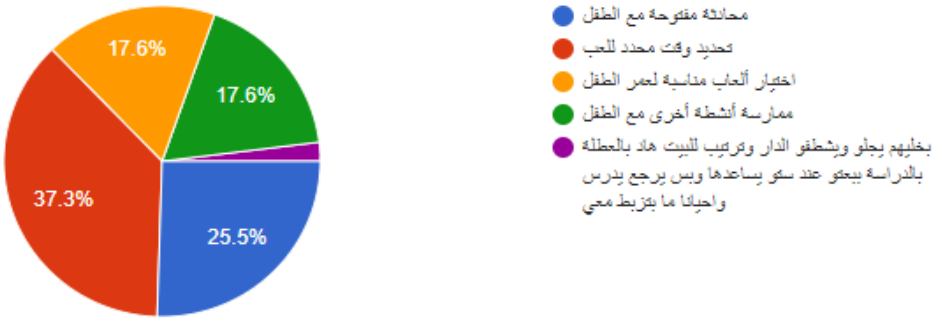
رسم توضيحي 8 يوضح متغير أبرز هذه التغيرات



رسم توضيحي 9 يوضح متغير هل تعتقد أن ألعاب الفيديو تؤثر سلباً على أداء طفلك الدراسي



رسم توضيحي 10 يوضح متغير هل تحاول وضع قيود على وقت لعب أطفالك لألعاب الفيديو



رسم توضيحي 11 يوضح متغير ما هي الطرق التي تتبعها لتقويم تأثير ألعاب الفيديو على سلوك أطفالك

أدوات جمع البيانات:

نظرا لطبيعة الدراسة استعنّا بالأدوات التالية لجمع البيانات:

Issue N: 26 – vol 1 / Issn:2958-8537

– استمارة الاستبيان: كأداة لجمع البيانات من عينة الدراسة للوصول إلى إجابات للتساؤلات البحثية، وتتضمن بعض المقاييس الخاصة بكلا من: كم ساعة تقريباً يقضي أطفالك في لعب الفيديو يومياً– ما هي أنواع ألعاب الفيديو التي يلعبها أطفالك بشكل أساسي؟ – هل لاحظت أي تغير في سلوك طفلك منذ بدء لعبه لألعاب الفيديو؟ – فما هي أبرز هذه التغيرات؟ – هل تعتقد أن ألعاب الفيديو تؤثر سلباً على أداء طفلك الدراسي؟ – هل تحاول وضع قيود على وقت لعب أطفالك لألعاب الفيديو؟ – ما هي الطرق التي تتبعها لتقويم تأثير ألعاب الفيديو على سلوك أطفالك؟ وتجميع ردود والخبرة المعرفية المحتملة على جمهور عينة الدراسة.

إجراءات الصدق والثبات:

– قام الباحث باستخدام معامل الفا كرونباخ (Alpha acronbach) لقياس ثبات المحتوى لمتغيرات الدراسة للعينة الإجمالية لمتغيرات (تأثير ألعاب الفيديو على السلوك النفسي للأطفال وطرق تقويمه)، وقد بلغ (٠,٨٦٩)، ما يدل على الثبات المرتفع الذي انعكس أثره على الصدق الذاتي الذي يمثل الجذر التربيعي لمعامل الثبات)، فبلغ (٠,٩٣٢). معامل الثبات والصدق الذاتي لمتغيرات «تأثير ألعاب الفيديو على السلوك النفسي للأطفال وطرق تقويمه» باستخدام معامل الفا كرومباخ (Alpha cronbach)

المتغيرات	معامل ثبات الفاكرومباخ	معامل الصدق
إجمالي: متغيرات " تأثير ألعاب الفيديو علي السلوك النفسي للأطفال وطرق تقويمه "	0.869	0.932

النتائج العامة للدراسة:

- **أنواع ألعاب الفيديو التي يلعبها أطفالك بشكل أساسي**

م	التوزيع	العدد	%
1	ألعاب الحركة والأكشن	28	%54.9
2	ألعاب الألغاز والتفكير	6	%11.8
3	ألعاب الرياضة	6	%11.8
4	ألعاب بناء المدن والمحاكاة	7	%13.7
5	ألعاب أخرى	4	%7.8
الاجمالي		51	100

Issue N: 26 – vol 1 / Issn:2958-8537

يتضح من الجدول السابق أن نسبة 54.9% من مفردات عينة الدراسة تمارس ألعاب الفيديو (ألعاب الحركة والأكشن)، بينما جاءت (ألعاب الألغاز والتفكير – ألعاب الرياضة) بنسبة 11.8% وأخيراً كانت ممارسة ألعاب الفيديو (ألعاب بناء المدن والمحاكاة) بنسبة 13.7%.

- **لاحظت أي تغير في سلوك طفلك منذ بدء لعبه لألعاب الفيديو**

م	التوزيع	العدد	%
1	نعم، تغير واضح	23	%45.1
2	نعم، تغير طفيف	23	%45.1
3	لا، لم ألاحظ أي تغير	5	%9.8
الاجمالي		51	100

يتضح من الجدول السابق أن نسبة 45.1% من مفردات عينة الدراسة التي حدث بها تغير في سلوك الطفل منذ بدء لعبه لألعاب الفيديو (تغير واضح)، بينما جاءت (تغير طفيف) بنسبة 45.1% وأخيراً كانت عينة الدراسة التي حدث بها تغير في سلوك الطفل منذ بدء لعبه لألعاب الفيديو (لم ألاحظ أي تغير) بنسبة 9.8%.

- **إذا لاحظت تغيراً، فما هي أبرز هذه التغيرات**

م	التوزيع	العدد	%
1	زيادة العدوانية	14	%27.5
2	صعوبة التركيز	6	%11.8
3	انعزال اجتماعي	8	%15.7
4	مشاكل في النوم	5	%9.8
5	تغييرات في المزاج	11	%21.6
6	تغييرات أخرى	7	%13.7
الاجمالي		51	100

يتضح من الجدول السابق أن نسبة 27.5% من مفردات عينة الدراسة التي كان بها تغير في سلوك الطفل (زيادة العدوانية)، بينما جاءت (صعوبة التركيز) بنسبة 11.8، وجاءت (انعزال اجتماعي) بنسبة 15.7، وجاءت (مشاكل في النوم) بنسبة 9.8%، وجاءت (تغييرات في المزاج) بنسبة 21.6% وأخيراً كانت تغييرات أخرى التي حدث بها تغير في سلوك الطفل منذ بدء لعبه لألعاب الفيديو بنسبة 13.7%.

Issue N: 26 – vol 1 / Issn:2958-8537

- **هل تعتقد أن ألعاب الفيديو تؤثر سلباً على أداء طفلك الدراسي؟**

م	التوزيع	العدد	%
1	نعم، بشكل كبير	24	%47.1
2	نعم، بشكل متوسط	21	%41.2
3	لا، لا اعتقد ذلك	6	%11.8
الاجمالي		51	100

يتضح من الجدول السابق أن نسبة 47.1% من مفردات عينة الدراسة تعتقد أن ألعاب الفيديو تؤثر سلباً على أداء طفلك الدراسي (بشكل كبير)، بينما جاءت (بشكل متوسط) بنسبة 41.2% وأخيراً كانت عينة الدراسة التي لا تعتقد أن ألعاب الفيديو تؤثر سلباً على أداء الطفل الدراسي ذلك بنسبة 11.8%.

- **هل تحاول وضع قيود على وقت لعب أطفالك لألعاب الفيديو؟**

م	التوزيع	العدد	%
1	نعم، بشكل مستمر	35	%68.6
2	نعم، احيانا	15	%29.4
3	لا، لا اضع اي قيود	1	%2
الاجمالي		51	100

يتضح من الجدول السابق أن نسبة 68.6% من مفردات عينة الدراسة التي تحاول وضع قيود على وقت لعب الأطفال لألعاب الفيديو (بشكل مستمر)، بينما جاءت (احيانا) بنسبة 29.4% وأخيراً كانت عينة الدراسة التي لا تضع اي قيود على وقت لعب الأطفال لألعاب الفيديو بنسبة 2%.

- **ما هي الطرق التي تتبعها لتقويم تأثير ألعاب الفيديو على سلوك أطفالك؟**

م	التوزيع	العدد	%
1	محادثة مفتوحة مع الطفل	13	%25.5
2	تحديد وقت محدد للعب	19	%37.3
3	اختيار ألعاب مناسبة لعمر الطفل	9	%17.6
4	ممارسة أنشطة أخرى مع الطفل	9	%17.6
5	بخليهم يجلو ويشطفون الدار وترتيب للبيت هاد بالعطلة بالدراسة..	1	%2
الاجمالي		51	100

يتضح من الجدول السابق أن نسبة 25.5% من مفردات عينة الدراسة التي تتبع طرق لتقويم تأثير ألعاب الفيديو على سلوك الأطفال (محادثة مفتوحة مع الطفل)، بينما جاءت (تحديد وقت محدد للعب) بنسبة 37.3%، وجاءت (اختيار ألعاب مناسبة لعمر الطفل) بنسبة 17.6%، وجاءت (ممارسة أنشطة أخرى مع الطفل) بنسبة 17.6%، وأخيراً كانت (بخليهم يجلو ويشطفون الدار وترتيب للبيت هاد بالعطلة بالدراسة ببعتو عند ستو يساعدها وبس يرجع يدرس وأحيانا ما بتزبط معي) بنسبة 2%.

الخلاصة والاستنتاجات:

أشارت النتائج إلى أن مستوى الآثار النفسية السلبية لممارسة ألعاب الفيديو جاء مرتفعة تحديدا التغييرات في المزاج وهذه النتيجة تتوافق مع الانتقاد للنظرة السلبية تجاه ألعاب الفيديو ورأينا بحوثا علمية معتبرة تؤكد الميزات الإيجابية الكبيرة لألعاب الفيديو أيضاً كبحث جوهانس وشركائه[10] الذي توصل إلى كون مقدار الوقت الفعلي الذي يقضيه اللعب عاملًا إيجابيًا صغيرًا ولكنه مهم في رفاهية الناس. أيضًا هناك ازدياد في انتقاد اعتبار إدمان ألعاب الفيديو كاضطراب، حيث أعرب العديد من المؤلفين عن استيائهم من هذا التشخيص وشككوا في فكرة وجود إجماع في المجال حول هذا التشخيص

قال خبراء، في حديثهم في مركز الإعلام العلمي في لندن، أنه على الرغم من أن قرار تصنيف هذا السلوك كإدمان قد اتخذ عن حسن نية، إلا أنه أفتقر إلى أدلة علمية عالية الجودة بشأن كيفية تصنيف ممارسة ألعاب الفيديو كإدمان وقال بيتر إيتشلز (محاضر في علم النفس البيولوجي في جامعة باث سبا البريطانية: "إن قرار المنظمة الدولية) وضعنا على يبدو على منحدر وعر". وأضاف: "نحن في الأساس نصنف اللعب كهواية، وبالتالي ماذا بعد؟ هناك دراسات عديدة بشأن إدمان تسمير البشرة وإدمان الرقص وإدمان التمارين الرياضية، لكن لم يتحدث أحد عن إدراج كل هذه الأنواع من الممارسات كإدمان في الدليل رقم 11 لمنظمة الصحة العالمية الخاص بتصنيف الأمراض".

التوصيات والمقترحات:

من خلال دراستنا المتعلقة " تأثير ألعاب الفيديو على السلوك النفسي للأطفال وطرق تقويمه نقترح مجموعة من التوصيات التي نأمل ان تساهم في التقليل من ظاهرة الانتشار الهائل لهذه الألعاب وهي كالاتي:

- ضرورة انتباه ومراقبة الأولياء لنوع الألعاب الالكترونية الموجودة في أجهزة أولادهم. ضرورة مصاحبة الأولياء لأبنائهم وتبني أسلوب الحوار الأسري والتحلي بروح المسؤولية اتجاههم.
- تقديم النصائح والتوجيهات المناسبة والأنفع مثل ألعاب الفيديو التعليمية.
- تقسيم الوقت بصفة منتظمة بين الدراسة وألعاب الفيديو.
- توفير جو من التسلية والترفيه لإبعاد الأطفال عن ألعاب الفيديو.
- دعم وتحفيز الأطفال من أجل تنمية هواياتهم وذلك بأن يقضوا أوقاتهم في القيام بما هو مفيد.

[10] Johannes, N., Vuorre, M. & Przybylski, A. K. (2021).Video game play is positively correlated with well-being. Royal Society, Volume 8, Issue 2, http://doi.org/10.1098/rsos.202049

Issue N: 26 – vol 1 / Issn:2958-8537

قائمة المراجع

- **المراجع العربية**

1. القران الكريم
2. مجمع اللغة العربية، معجم الوجيز – المسير – المعاصرة (1989م)، دار الكتاب الحديث، الكويت.
3. أحمد مختار عمر (2008م)، معجم اللغة العربية المعاصرة، المجلد 1، دار الكتب، القاهرة.
4. بسام عبد الرحمان المشاقبة (2014م)، معجم مصطلحات العلاقات العامة، دار أسامة للنشر والتوزيع، الأردن، عمان.
5. آية الطبر (2023م)، تعريف التأثير لغة واصطلاحا ،2022، في www.mawdo3.com.
6. ديمة الشاعير (2009م)، التأثير بالآخرين والعلاقات العامة، بحث مقدم لنيل درجة ديبلوم في العلاقات العامة، الجمعية الدولية للعلاقات العامة.
7. أحمد فلاق (2008–2009م)، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام والاتصال، الجزائر.
8. جميل صليبا (1982م)، المعجم الفلسفي، دار الكتاب اللبناني، بيروت، لبنان.
9. محمد محمود الحلية (2002م)، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجه، سيكولوجيا وتعليميا وعلميا ، دار المسيرة، عمان.
10. حنان عبد الحميد العناني (2014م)، اللعب عند الأطفال، الأسس النظرية والتطبيقية، دار الفكر ، ط 9.
11. فرح عبد القادر طه، وآخرون (2016م)، معجم علم النفس والتحليل النفسي، دار النهضة العربية، بيروت.
12. أحمد عبد اللطيف (2017م)، تعديل السلوك الإنساني – النظرية والتطبيق ، دار المسيرة، عمان.
13. سعيد بو معيزة (2005–2006م)، أثر وسائل الإعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب، دارسة استطلاعية بمنطقة البليدة، أطروحة دكتوراه، منشورة، كلية العلوم السياسية والإعلام قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر.
14. خديجة نمر محمد النمر (2016_2017م)، أثر استخدام استراتيجية مدعمة بالألعاب الإلكترونية على تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي وخفض القلق الرياضي لديهم في الأردن، رسالة مكملة لنيل درجة الماجستير في المناهج والتدريس الرياضيات، جامعة آل البيت، الأردن.
15. سلمي حميدان (2020م), بدر الدين حميدان، « الألعاب الإلكترونية و وعلاقتها بظاهرة العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة – دراسة ميدانية» مجلة الدراسات الإعلامية، العدد الثاني عشر، المانيا: المركز الديمقراطي العربي.
16. ريم عبد المحسن محمد عباده (2019م) « الآثار النفسية والمعرفية لاستخدام المراهقين شبكة الإنترنت» رسالة ماجستير، (قسم علوم الاتصال والإعلام – كلية الآداب – جامعة عين شمس.
17. سليمة بوسعيد، حنان عوادي (2019م) مخاطر تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع وطرق علاجها، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد2، العدد 1.
18. سعيداني مربوحة منال عوالي شهيناز (2020 – 2021م)، ألعاب الفيديو وتأثيرها على الواقع الاجتماعي للأطفال لعبة البو بجي نموذجا، دراسة ميدانية على طلبة ثانوية أوكراف احمد بولاية مستغانم، مذكرة تخرج لنيل شهادة ماستر علوم الاعلام والاتصال، تخصص اتصال جماهيري والوسائط الجديدة، قسم علوم الاعلام والاتصال، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة عبد الحميد بن باديس، مستغانم.
19. إبراهيم جناد ، (2021م)، ظاهرة الألعاب الالكترونية وآثارها على مرتاديها من الأطفال، مجلة الحوار الثقافي، المجلد 10، العدد01.

Issue N: 26 – vol 1 / Issn:2958-8537

- المراجع الاجنبية

20. Ravi Kumar,(2019) "Gaming to Addiction": A Research paper On PUBG», Book, June 15, pp. 4,24

21. Claudia salceanu,(2014) the influence of computer Gameson children's development exploratory study on the attitudes of parents, procedia social and behavioral sciences, available online at www.scencedirect.com

22. Nobuko thori, (2007) Effects of video games on children's aggressive Behavior and pro_social Behavior: situated play, proceeding of digra conference

23. Johannes, N., Vuorre, M. & Przybylski, A. K. (2021).Video game play is positively correlated with well-being. Royal Society, Volume 8, Issue 2, http://doi.org/10.1098/rsos.202049