Route Educational & Social Science Journal

Volume 6(1) ; January 2019

Artical History

Received/ Geliş	Accepted/ Kabul	Available Online/yayınlanma
21.12.2018	31.12.2018	1.1.2019

نسب إفراط الأطفال السعوديين في استخدام الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو

Mobile devices and video games overusing proportions of Saudi children

د. زينب عرفات بهنساوي

Dr. Zainab Arafat Behansawi

أستاذ أدب وثقافة الطفل المساعد بقسم الطفولة المبكرة بكلية التربية - جامعة الأميرة نورة

رئيسة اللجنة العلمية بالجمعية العلمية السعودية لرعاية الطفل بجامعة الأميرة نورة

د. هنية بنت محمود مرزا

Dr. Haneya bint Mahmoud Mirza

استاذ مساعد بالتدخل المبكر واعاقات الطفولة – جامعة الملك سعود

عضو مجلس ادارة مؤسسة الملك عبد العزيز ورجاله للموهبة والإبداع

رئيسة لجنة الشراكات بالجمعية العلمية السعودية لرعاية الطفل بجامعة الأميرة نورة

أ. نادية بنت فهد السيف

Mrs Nadia Bint Fahad Al Saif

محاضر بقسم الطفولة المبكرة بكلية التربية - جامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن

رئيسة الجمعية العلمية السعودية لرعاية الطفل - بجامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن

الملخص

هدف البحث إلى قياس نسب إفراط الأطفال السعوديين في استخدام الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو والتعرف على الآثار المترتبة على إفراط الأطفال في استخدام الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو.

عرض استراتيجيات لترشيد استخدام الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو وتقديم حلول بديلة للأسر. تكونت عينة البحث من أولياء الأمور لـ 300 طفل وطفلة في خمس مناطق بالمملكة العربية السعودية. وقد أظهرت النتائج أن نسب الأفراط تتفاوت طبقا لعمر الطفل وعمل الأم والمنطقة كما أن الإفراط باستخدام الأجهزة له علاقة بالسمنة والسلوك العدواني، وقدم البحث استراتيجيات بديلة للوالدين للحد من الإفراط في استخدام الأجهزة.

الكلمات المفتاحية: أفراط، الأجهزة المحمولة، ألعاب الفيديو.

Abstract:

This search aims at measuring the overusing proportions of Saudi children's use of mobile devices and video games and identifying the effects which result from the excessive use of mobile devices and video games.

Introducing strategies to rationalize using mobile devices and video games and providing alternative solutions for families. The study sample was consisted of parents of 300 children (males and females) in five districts in Saudi Arabia. The results showed that the overusing proportions were varying according to the age of the child and the mother's king of work and the district. In addition, devices overusing of is related to obesity and aggressive behavior. The research also presented alternative strategies for parents to reduce overuse of devices.

Keywords: overusing, mobile devices, video games.

مقدمة:

الطفولة تقتضي عناية خاصة وحماية قانونية، والطفل السعودي هو الأمل والمستقبل، والعناية به تمثل الخطوة الأولى لتقدم المجتمع تحقيقا لرؤيه المملكة 2030. ويأتي دور الأسرة في تربية الطفل وتوجيهه؛ كنقطة البداية المؤثرة في مراحل حياته إيجابا وسلبا، وظهور ألعاب الفيديو والأجهزة المحمولة وانتشارها على نطاق واسع حتى أصبحت هذه الأجهزة جزءا لا يتجزأ من حياة الطفل اليومية، مما يقتضي اتساع دور الأسرة في تقنين استخدامها من قبل الأطفال وتفعيل

الرقابة الوالدية عليهم حيث أن الأسرة هي نقطة البداية المؤثرة في مراحل حياة الإنسان إيجابا وسلبا، وحيث أن السمة المميزة لهذا العصر هي التغير السريع ومن أهمها التقدم التكنولوجية. و"نتيجة لهذا التقدم التكنولوجي السريع الذي اجتاح العالم وظهور القنوات الفضائية وألعاب الفيديو والأجهزة المحمولة وانتشارها على نطاق واسع تحول العالم إلى قرية كونية صغيرة تربطها شبكة اتصالات واحدة عبر الأقمار الصناعية وقد أدى ذلك إلى استقطاب الأطفال أمام الأجهزة المرئية بما تبثه من برامج علمية وثقافية وترفيهية وأيدولوجيات فكرية متعددة قد تكون سلبية أو إيجابية على الطفل فأصبحت هذه الأجهزة جزءاً لا يتجزأ من حياتنا اليومية جمعيا ذكور وإناث "، (مُحَمَّد المبارك، 1435).

وانتشرت الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حيث أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم، هذا وقد انتشرت هذه الألعاب الإلكترونية بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام والخليجية بوجه خاص، فلا يكاد يخلو بيت في الخليج منها حتى أصبحت جزءا من غرفة الطفل، بل أصبح الآباء والأمهات يصحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال إدماناً على ممارستها. وفي العطلة الصيفية يحتار الأهل، حول كيفية تمضية أطفالهم لهذه العطلة، وإذا طرح السؤال عما يسعد الأولاد خلال إجازتهم، فإجابة نسبة كبيرة منهم، تأتي لصالح أحدث ألعاب الحاسب والفيديو (الهدلق، 2014).

ونشرت صحيفة الاقتصادية السعودية بأن حجم إنفاق الطفل السعودي على ألعاب الترفيه الإلكتروني يقدر بنحو 400 دولار سنويا، وأن السوق السعودية تستوعب ما يقرب من 3 ملايين لعبة إلكترونية في العام الواحد، منها عشرة آلاف لعبة أصلية والباقي تقليد، كما أن أسواق المملكة استوعبت حوالي مليون و800 ألف جهاز بلاي ستيشن، وأن أكثر من 40 % من البيوت السعودية يوجد لديها جهازا واحداً على الأقل (العون، 2014).

وقد توصلت باميلا وبيبي 2013 الي أن الأطفال البريطانيين الذين تتراوح أعمارهم بين الخامسة والسادسة يمتلكون هاتفا محمولا، وترتفع هذه النسبة لتصل الي 97 % عندما تبلغ أعمارهم أحد عشرا عاما.

هذا وقد صرح المدير التنفيذي لأتحاد البرمجيات الترفيهية (Gallagher 2013, 4) بأن "صناعة الألعاب الالكترونية (ألعاب الفيديو، والحاسب، والانترنت، والأجهزة المحمولة) تعد واحدة من أهم القطاعات الاقتصادية، فهي تدر على أمريكا وحدها أكثر من 25 مليار دولار سنويا، وتوظف أكثر من مائة وعشرون ألف (120000) شخص بمتوسط راتب سنوي يقدر بتسعين الف دولار للموظف الواحد".

كما صرحت ماكجونيجال (McGoniga,2013) بأن الاطفال الأمريكيون يمضون في ممارسة الألعاب الإلكترونية أوقاتا طويلة تتساوى مع الأوقات التي يمضونها في التعلم المدرسي. وانه بوصول الفرد الأمريكي سن الحادي والعشرين فإنه سيكون أمضى (10,000) ساعة على الأقل في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وأن عدد الامريكيين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية يبلغ 170 مليون أمريكي.(بلقيس داغستاني، 2016، 4)

ومع أن هذه التقنيات تحمل الكثير من الخير والتيسير للإنسان في شقها الإيجابي إلا أن لها أيضاً أخطاراً من جهة أخرى بدأت تلامس تفاصيل حياتنا الدقيقة وأساليب تربيتنا مع أطفالنا، فكثير من المظاهر التي تعودت عليها المجتمعات فيما يتعلق بحياة الطفل تغيرت نتيجة أسباب عدة كان أهمها هذه الألعاب الالكترونية، فغاب عن حياة أطفالنا جلسات الحوار مع العائلة والأقران وتلاشت الصيحات واللعب في الساحات المكشوفة والحدائق العامة والبر، وبدأت تظهر لنا أطفال التقنية والأجهزة الرقمية التي تميزت بسهولة حملها والتنقل بها، وصحبت الطفل في كل مكان صانعا منها عالمه الخاص بالانشغال بها عن نفسة والاستمتع باللعب الحركي البدني. وتأتي الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو على رأس الوسائل الأكثر انتشارا وتأثيرا على الطفل والأسرة ونتيجة لذلك الانتشار أخذت العلاقة بين أفراد الأسرة شكلا مختصرا وأصبحت هذه الوسائل ثالث الأبوين، بل وربما أولهما بالنسبة للطفل ويساعد الطفل على ذلك تهرب الأبوين من المسئولية الملقاة على عاتقهما أو إلهاء الطفل وضمان هدوءه مما دفع الأطفال إلى قضاء ساعات طويلة أمام تلك الوسائل , وفي هذا البحث نسلط الضوء على أثر الإفراط في استخدام الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو على سلوك الأطفال ودراسة نسب إفراطهم بالمجتمع السعودي.

مشكلة البحث وأسئلته :

تكمن مشكلة البحث في الإقبال المتزايد من الأطفال على استخدام الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو وتأثير ذلك الإفراط عليهم ، وتتمثل مشكلة البحث بالإجابة عن الأسئلة التالية :

ما هي الأثار المترتبة على إفراط الأطفال في استخدام الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو؟

ما هو دور الأهل في ترشيد استخدام الأجهزة المحمولة وتوجيها التوجيه الصحيح؟

أهداف البحث :

1.قياس نسب إفراط الأطفال السعوديين في استخدام الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو.

2.التعرف على الأثار المترتبة على إفراط الأطفال في استخدام الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو.

3.عرض استراتيجيات لترشيد استخدام الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو وتقديم حلول بديلة للأسر.

أهمية البحث:

من الناحية النظرية:

يستمد البحث أهميته من أهمية مرحلة الطفولة المبكرة ومعاناة الاسر من فرط استخدام الأطفال للأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو.

من الناحية العملية:

يساعد البحث في وضع استراتيجية لحماية أطفالنا من مخاطر إفراط استخدام هذه الأجهزة والخروج بمعادلة لا تنفي أطفالنا خارج العصر الذي نعيش فيه ونجنبهم مخاطر الغزو والاستلاب الثقافي والتطرف الفكري. وتقديم توصيات لأولياء الأمور وأنشطة بديلة للطفل.

حدود البحث: تحددت نتائج هذا البحث بما يأتي:

الحدود الموضوعية : (الأجهزة المحمولة – ألعاب الفيديو)

الحدود المكانية : (خمس مناطق داخل المملكة العربية السعودية)

الحدود البشرية : (أولياء الأمور لـ 300 طفل وطفلة تتراوح أعمارهم من سنة إلى 6 سنوات)

فروض البحث :

- توجد فروق ذات دلاله إحصائية بين عمل الأم وافراط الأطفال في استخدام الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو.
- توجد فروق ذات دلاله إحصائية بين عمر الطفل ونسبة افراط الأطفال في استخدام الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو.
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين مناطق المملكة العربية السعودية وافراط الأطفال في استخدام الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو.
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين البنين والبنات في الافراط في واستخدام الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو.
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الأطفال العاديين وذوي الإعاقة في الافراط في استخدام الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو.
- توجد فروق ذات دلاله إحصائية بين إفراط الاطفال في استخدام الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو والسلوك العدواني.
- توجد فروق ذات دلاله إحصائية بين نسبة أفراط الأطفال في استخدام الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو وزيادة الوزن.

التعريفات الإجرائية:

ألعاب الفيديو: يمكن تعريف لعبة الفيديو بأنها مجموع نشاطات اللعب ذات طابع إعلامي آلي تتضمن بعدا تفاعليا وصورا في حالة حركة وتضم عدا من الفاعلين واللاعبين وتجمع بين التسلية والرياضة والثقافة.

الأجهزة المحمولة: هي الأجهزة التي تستطيع إنجاز مهمة أو أكثر ومعالجة المعلومات المشفرة في شكل إشارات كهربائية وتدخل في صناعتها الأنظمة الحديثة من الدوائر الإلكترونية الذكية.

الأفراط: تجاوز الساعات المسموح بها من الجمعية الأمريكية لطب الأطفال في استخدام الأجهزة والمكوث علي الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو لفترة اربع ساعات متصلة أو منفصلة يوميا.

الإطار النظري والدراسات السابقة:

أ- الإطار النظري: ويتناول الإطار النظري ما يلي:

1. العاب الفيديو والأجهزة المحمولة
2. أدوار الوالدين والاستراتيجيات البديلة.

ألعاب الفيديو:

تعرف لعبة الفيديو بكونها " مجموع نشاطات اللعب ذات طابع اعلام آلي، تتضمن بعدا تفاعليا وصورا في حالة حركة "، انشات منذ أكثر من ثلاثين سنة في اليابان والولايات المتحدة الأمريكية، وتعتبر صناعة مزدهرة ومتطورة، فقد اخترعت ألعاب الفيديو من طرف جماعات وفرق تطوير مكونة من عدة اختصاصات أهمها:

1. المصممون المختصون في تصوير التصميم الذي يتركز عليه اللعب كالكون، القواعد، الرسومات والمناظر المحيطة بمكان اللعب... الخ
2. الفنانون المختصون في انتاج المحتوى البصري للشخصيات المتحركة للعبة كالأبطال، الوحوش، الكرة، السيارات... الخ
3. التقنيون المبرمجون المختصون في تطوير محرك اللعب وازرار القيادة ومختلف أجهزة التحكم، الا إذا كانت هذه الأخيرة قد اشتريت من شركة أخرى مختصة في الالكترونيات وفي هذه الحال فان مبدا عمل اللعبة يجب أن يبرمج من طرف صانعيه، إذا كان من المفيد لهم أيضا مهمة صنع أدوات ملائمة لمحرك اللعب مثل تصنيع الأقراص والبطاقات الالكتروني التي تحمل برنامج اللعب، هذه الفوائد تجعل المهمة لمنتجي الألعاب سهلة وأكثر بساطة، وبين التسلية والرياضة والثقافة، تمس لعبة الفيديو بصفة مباشرة أو غير مباشرة عددا كبيرا من الفاعلين: اللاعبون وكذا الذين يعملون على انتاجها وترقيتها وتطويرها وجعلها أكثر احترافية وتميز، كالصحفيين والمعلنين وملاك الانترنت وأصحاب قاعات الشبكات والمنظمون للدوريات...الخ، وفي المحصلة يتم تداول أموال معتبرة لتشكل لعبة الفيديو بذلك ظاهرة اجتماعية حقيقية.

والألعاب الالكترونية تدخل ضمن تكنولوجيا المعلومات والاتصالات والتي تعرف على أنها" جميع التكنولوجيات الحديثة التي تستعمل في الاتصال بين الأشخاص مثل تجهيزات الإعلام الآلي والبرمجيات والحواسيب وتجهيزات المكاتب والشبكات والهواتف المحمولة والثابتة وغيرها، كما أنها ذلك المزيج من تقنية معالجة المعلومات وحفظها وتقنية نقل وتوزيع المعلومات، وقد عرفت هذه التقنيات تطوراً كبيراً وسريعاً في هذا العصر حتى أطلق عليه عصر المعلومات الرقمية (سنجاوي، 2010).

وتعرف العاب الفيديو بانها : النشاط الترفيهي الأكثر فألعاب الفيديو أو كما تسمى أيضا البرنامج المعلوماتي للألعاب استعمالا في مجال الألعاب المختلفة، اين تجد العنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تنتجها وتصدرها مختلف

أجهزة نظام الإعلام الالي المستعملة من طرف الفرد الذي يدعى اللاعب"، بحيث يمكنه أن يتفاعل مع الغير أو الرموز التي تظهر على نظام الإعلام الالي بواسطة لواحق جهاز الكمبيوتر، الذي يعتبر الجهاز الأكثر استعمالا سنة 2005، ومثالا عن ذلك لتلك اللواحق "الفأرة"، "الوحدة المركزية"، " القيادة "، وسائل التحكم الموصولة بالوحدة المركزية، إضافة إلى مختلف أجهزة الألعاب الالكترونية الحديثة والقديمة، فلعبة الفيديو تعطي إمكانية اختراع عالم ذو ابعاد ثلاثة، بحيث أن هذه القدرة تستخدم عموما الاختراع عالم مختلف كليا عن الواقع، ومع هذه القدرة فالمخترعون لهم أيضا إمكانية عرض أحيانا تهرب من الواقع – بديل للعالم الحقيقي مثل الذي نجده في الأدب أو السينما مع عالم الخيال ومن جهة أخرى قد يكون العالم المخترع عبارة عن تقليد للعالم الحقيقي مع ألعاب التظاهرات الرياضية أو.

ويرى "سيان أوريليا" في دراسة له حول ألعاب الفيديو أن لعبة الفيديو هي وسيلة إعلام جديده قائمة على التفاعل، كما يقول ديفيد مارشال أن قانون ممارسة اللعبة هو تفاعل اللاعب على الشاشة مع وحدة تحكم أو ذراع التحكم. وتتطبق ألعاب الفيديو هذه أجهزة البلايستيشن، وأجهزة الاكس بوكس.

أنواع ألعاب الفيديو وخصائصها:

4. يحمل تصنيف أنواع ألعاب الفيديو نوعا من الاختلاف بين الباحثين فمنهم من قسمه على أساس الأجهزة المستعملة في اللعب ومنهم من قسمه على أساس النوع ومضمون الألعاب ومنهم من قسمها على أساس عدد الافراد المشاركين باللعبة ومع ذلك يمكن ضمن هذا التنوع تحديد ثلاث عائلات كبرى تتطلب كل واحدة منها خصائص وامكانيات ذهنية معينة لدى اللاعب وتتميز بتشابه قواعدها وبتوحد هدفها فنجدها أن لم تكن متشابهة في القواعد فهي تتشابه في الأهداف وهذه الأنواع هي: ألعاب الحركة والألعاب الذكاء والعاب التدريب.

أ/ ألعاب الحركة:

أن ظهور ألعاب الحركة تزامن مع ظهور ألعاب ممثلة في أجهزة ثابتة فهذه الألعاب الأولى من نوعها التي عرفت شعبية كبيرة في أوساط الشباب نجدها في قاعات خاصة باللعاب الإلكترونية.

ب/ ألعاب الذكاء:

وتنقسم بدورها إلى أربعة أنواع فرعية وهي:

1.العاب المغامرات والتفكير

2.العاب ذات طابع استراتيجي اقتصادي

3.العاب ذات طابع استراتيجي عسكري.

4.العاب تقليدية (كهيئة علواش، 2010).

إيجابيات وسلبيات العاب الفيديو :

وعلى الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي فيهم العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب (Allen, 2014).

وتحدث المجذوب (2014) عن بعض الآثار السلبية للألعاب الالكترونية من الناحية السلوكية، حيث أشار إلى أنها تصنع طفاً عنيفاً لما تحويه من مشاهد عنف يرتبط بها الطفل. ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليها العنف، كما تتمثل الآثار الاجتماعية السلبية للألعاب الالكترونية أنها تصنع طفلاً غير اجتماعي، فالطفل الذي يقضي ساعات طوال في ممارسة الألعاب الالكترونية بدون تواصل مع الآخرين، يجعل منه طفلاً غير اجتماعي منطويا على ذاته على عكس الالعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل.

وأضافت الصقعبي (2013) أن استخدام الألعاب الالكترونية له اثر سلبي على التحصيل الدراسي لأطفال الروضة، فهي تؤدي إلى الإهمال، واضطرابات التعلم الذي تعاني منه الأسر في طور تربية الأطفال. وقد أشار شين (Chen, 2014) إلى أن الاستخدام الكثيف والمتكرر للألعاب الالكترونية يترك أثار سلبية على أداء الطالب الأكاديمي، كما أورد كاتز (Katz, 2014) بعض الأبعاد السلوكية السلبية لاستخدام الهاتف المحمول في الفصل الدراسي منها تعطيل الحصة الصفية .

وعلى الرغم من إيجابيات الألعاب الالكترونية إلا أنه يوجد عدد غير قليل من السلبيات التي أثرت على حياة الطفل وعلاقته بأُسرته ومعلمته بالروضة أو المدرسة، ومن خلال الاطلاع على الأدبيات ذات العلاقة، يمكن تصنيف الآثار السلبية للألعاب الالكترونية على الطفل إلى عدة فئات: أضرار سلوكية، أضرار صحية، أضرار اجتماعية، وأضرار أكاديمية.

الأجهزة المحمولة : وتعرفه الرمادي (2012) الأجهزة المحمولة على أنها الأجهزة والوسائل المستخدمة لتسيير إنتاج ومعالجة وتداول المعلومات وتدفقها وتبالها وجعلها متاحة لطالبيها بسرعة وفعالية مثل الألعاب السمعية البصرية، والمصغرات الفلمية وآلات التصوير والاستنساخ، والتلكس، والبريد المصور، والهواتف، والحاسب. ويدخل ضمن هذا السياق الألعاب الالكترونية والتي يعرفها سالين وزيمرمان (Salen & Zimmerman, 2014) بأنها " عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة إلكترونية".

ومن أنواعها الأجهزة اللوحية " الأيباد واللاب توب " والهواتف الجوالة وهي الأكثر انتشارا وتداولا بأيدي الأطفال في المطارات وعلي متن الحافلات والقطارات حتي بالمتنزهات حتي أصبحت تتبع الطفل بكل مكان.

إرشادات للوالدين والاستراتيجيات البديلة للحد من الأفراط باستخدام الأجهزة:

الأسرة في عالمنا المعاصر تعايش وضعية معقدة من التحولات الكبرى الحادثة في صلب الحياة الإنسانية المعاصرة، وهي بالتالي تواجه فيضاً متدفقاً من التحديات المصيرية التي تنأى بها عن دورها الإرشادي والتوعوي الفاعل في زمن يختنق بتحولات العولمة والميديا وثورة الثقافة والمعلوماتية، حيث أثرت صدمة التغيير على الأسرة فوضعتها في حالة إحباط واهتزاز وتصدع، أحاط بكيانها وأدوارها ورسالتها الأساسية في توجيه الجيل وتربية النشء، وجعل مهمة التعرف على الطرق المناسبة للتربية مهمة في غاية الصعوبة (المجذوب، 2014) لذا علي الوالدين أتباع الآتي :

1. فهم مخاطر الأجهزة الإلكترونية خاصة عندما يتعلق الأمر بالأطفال الأصغر سنا تحت 12 عاما يجب التواجد معهم والتحكم بشبكات النت ومواقع التصفح ووضع كلمة سر علي جهاز الألعاب.
2. تعلم كيفية فحص سجل المتصفح وملفات تعريف الارتباط الموجودة علي ملف الأنترنت المؤقت.
3. فعل برنامج التحكم الأبوي المناسب لسن طفلك.

4. تعرف علي الخدمات والألعاب التي يستخدمها الطفل والمواقع الإلكترونية والرسائل العشوائية.
5. أتفق معه علي وقت محدد لاستخدام الأجهزة أو حمل تطبيقات ذات مؤقت لأغلاق الأجهزة ذاتيا.
6. مناقشة العواقب عند عدم التوقف عن استخدام الأجهزة حسب الوقت الذي تم الاتفاق عليه ويكون بالحسم من المدة باليوم الثاني.
7. طلب التوفق يكون عند نقاط محددة مثل انتهاء اللعبة او الحلقة أفضل من التوقف بالمنتصف ,
8. توفير نشاط بديل كالرسم والألعاب الحركية والتمثيل ولعب الأدوار.
9. إيجاد طرق تحفيزية تناسب الفئة العمرية مثل عمر 6:3 سنوات إيجاد الألعاب التي تعتمد علي تنمية الذكاء مثل الأحجية والعاب الرمل والتركيب والليجو والجلوس مع الطفل واللعب معه كذلك العمر من 12:7 الحاق الطفل بالنادي الرياضي وتخصيص وقت للقراءة أو تفسير بعض المصطلحات أو مناقشة بعض الكتب والموسوعات العلمية وزيارة الأهل.

ب– الدراسات السابقة:

- دراسة "حنفي" 2003، بعنوان: " أثر استخدام اجهزة الحاسب الشخصي كوسيلة للاتصال عبر شبكة الانترنت على التفاعل الاجتماعي وانماط الاتصال في الأسرة المصرية"، وهدفت الدراسة التعرف إلى أثر استخدام أجهزة الحاسب الشخصي كوسيلة للاتصال عبر شبكة الانترنت على التفاعل الاجتماعي وانماط الاتصال في الاسرة المصرية، وكذلك معرفة ما اذا كان هذا الاستخدام يؤدي إلى زيادة عزلة الافراد عن الواقع الاجتماعي، وقد استخدمت الدراسة منهج المسح، واجريت على عينه قوامها 400 اسرة تتوزع بين 250 اسرة يستخدم احد افرادها الانترنت مقابل 150 أسرة يستخدم أي من أفرادها الانترنت. ومن اهم نتائج الدراسة ما يلي: أن 85.4 % من مستخدمي الانترنت يستخدمونها من أجل المشاركة في المناقشات ومساعدة الآخرين في اتخاذ القرارات وأن ما يتراوح بين 6.8%الى 65.3% من مستخدمي الانترنت أفادو بوجود أنماط الاتصال داخل الأسرة ترتبط باستخدام الانترنت

- وأجرى ألتر (Alter, 2010) دراسة هدفت إلى تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال في مرحلة الروضة باستخدام (100) لعبة إلكترونية بلاستيكية صغيرة، تكونت العينة من (35) طفلاً ملتحقين برياض الأطفال بالولايات المتحدة الأمريكية، واستخدمت الدراسة بطاقة ملاحظة مكونة من (25) فقرة. وأظهرت النتائج حدوث نمو في التفكير الإبداعي للأطفال من خلال وجود اختلاف بين الأطفال في تنفيذ الأشكال والتصنيفات المبتكرة من غير الأشكال المرسومة على كرتون اللعب.
- دراسة "زكور" 2011، بعنوان: "تأثير الهاتف النقال في سلوكيات الطفل"، هدفت هذه الدراسة إلى السعي إلى اكتشاف الأثر الذي يتركه هذا الجهاز في سلوك الطفل ومعرفة دافع الأطفال لاستخدام هذه التقنية ومحاولة التعرف على احتراف الأطفال لاستخدام هذه التقنية، وتم استخدام المنهج الوصفي وكانت العينة الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين (3-12 سنة)، ومن أهم نتائج الدراسة: أن أفراد العينة لديهم دراية ووعي تام بالنسبة للمخاطر التي تصدر عن الجهاز أثناء الاستخدام وبالتالي خضوع الاطفال للمراقبة من طرف الاولياء أثناء الاستخدام. ونلاحظ زيادة في الوعي لدى الطفل وكذلك اكتسابه لمعارف وخبرات لم تكن لديه سابقا وكذلك تنمية الذكاء من خلال الألعاب.
- دراسة "فاطمة هلال" 2011، بعنوان: " الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري. وتمحورت إشكاليات هذه الدراسة حول ما هو تأثير الألعاب الالكترونية في الطفل الجزائري وفقا لعلاقته بتكنولوجيا الاعلام الحديثة. تطرقت هذه الدراسة إلى علاقة الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية ومدى تأثيرها في تنشئته فقد اختار الباحث عدة وسائط اعلامية منهج المسح الوصفي والعينة العنقودية في دراسته واعتمد على اداه المقابلة لان العينة تمثلت في شريحة الاطفال ونظرا لعدم فهمهم المقابلة هي الأداة الملائمة للدراسة من خلال هذه الدراسة تتضح مجموعة من النتائج من بينها تعلق الاطفال بسرعة الوسائط الاعلامية الجديدة ومن بينها الهاتف الخلوي كوسيط اعلامي وكذلك ميل الاطفال المتمدرسين إلى اقتناء الجديد من تكنولوجيا الهواتف الخلوية.
- دراسة "ديفان" 2012، بعنوان: "تأثير الأجهزة الخلوية على ظهور مشكلات سلوكية لدى عينة من الأطفال هدفت الدراسة التعرف إلى تأثير الأجهزة الخلوية على ظهور مشكلات سلوكية وأجريت الدراسة على أطفال في

عمر 7 سنوات وتكونت عينة الدراسة من 2300 طفل حيث قامت أمهات الأطفال بملء استبانة خاصة. واظهرت نتائج الدراسة أن الأطفال مستخدمي الأجهزة الخلوية هم اكثر عرضة لظهور مشكلات سلوكية متماثلة بالعصبية وتقلب المزاج والشرود الذهني والبلادة وأنه كما تزداد هذه المشكلات كلما كان استخدام الطفل للأجهزة الخلوية في سن مبكرة.

- دراسة هولوي وليفنج " 2013 " Holloway Wlivingstone ، هدفت الي دراسة مخاطر استخدام الأطفال دون سن 13 عام للأجهزة الإلكترونية وتوصلت الدراسة الي أن 80 % من الأطفال لديهم حسابات علي شبكات التواصل الاجتماعي يتعرضون من خلالها لكثير من التحرشات أو العنف والعيش في عالم افتراضي من خلال الألعاب يجعلهم بعزلة عن الواقع وكذلك تعرضهم لمشاهدة فيديوهات غير مناسبة أما ان تكون إباحية أو المحتوي ذا طابع عنيف مما يؤثر عليهم بشكل سلبي.
- دراسة دينسمور 2015، هدفت الي دراسة دور الألعاب اللغوية الإلكترونية في تحسين قدرة الطلبة على التحاور، واستخدمت الدراسة أسلوب (دراسة الحالة) على عينة من الطلبة تكونت من طالبين اثنين من طلبة الصف الأول يبلغان من العمر (7) سنوات أحدهما ذكر والآخر أنثى، وتم تطبيق التجربة بممارسة لعبة لغوية إلكترونية في ثلاثة مواقف (في المدرسة، داخل الصف، في المنزل) وأظهرت النتائج وجود دور كبير للألعاب الالكترونية في تحسين قدرة الأطفال على التحاور.
- دراسة ابو الرب والقيصري (2014) بعنوان " المشكلات السلوكية جراء استخدام الهواتف الذكية من قبل الاطفال من وجهة نظر الوالدين في ضوء بعض التغيرات"، هدفت الدراسة إلى التعرف على المشكلات السلوكية جراء استخدام الهواتف الذكية من قبل الاطفال من وجهة نظر الوالدين في ضوء بعض المتغيرات طبقة الدراسة على عينه مكونه من 122 من اولياء امور الاطفال وبعد تحليل النتائج بينت الدراسة أن اكثر المشكلات السلوكية وجودا هي المشكلات الاجتماعية يليها المشكلات التربوية ثم المشكلات النفسية ، وان هناك فروق تعزى إلى الجنس لصالح الذكور.

- وقام جريفز (Graves, 2014) باستقصاء أثر لعبة البناء الالكترونية Builder على زيادة اكتساب التعلم والاتجاهات. وتتطلب هذه اللعبة الالكترونية بناء منزل. وعلى كل طالب الاشتراك مع زميل آخر له يعمل كل منهما على جهاز حاسوب منفصل، تتضمن هذه المهمة تفاعل الأشكال التصويرية والموسيقية والوقت المخصص للكتابة والتواصل. كما تتضمن بعض المفاهيم الرياضية. وقد بلغ حجم العينة (134) طالباً وطالبة تراوحت أعماره ما بين (10-12) سنة. أشارت النتائج أن هذه اللعبة الالكترونية كان لها دور عال في زيادة اكتساب التعلم لدى الطلبة في مجال الرياضيات كما وجد أن هناك فروقاً بين الجنسين سواء في إدراك المهمة أو نحو اتجاهات العمل والزميل.
- وهدفت دراسة الهدلق (2014) بيان إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض بالسعودية. واتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي حيث طبقت على (359) طالباً. وتوصلت الدراسة إلى وجود دور عال للألعاب الالكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، وأن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، حب الاستطلاع، التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة.
- أما دراسة الهذلي (2014) أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية بعض المفاهيم العلمية لدى طفل ما قبل المدرسة، فقد هدفت إلى الكشف عن أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية على تنمية بعض المفاهيم العلمية لدى أطفال ما قبل المدرسة بمحافظة الليث بمنطقة مكة المكرمة، وقد توصلت الدراسة الي وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة الضابطة (التي درست بالطريقة المعتادة) والمجموعة التجريبية (التي درست باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية) في التطبيق البعدي لاختبار المفاهيم العلمية لدى أطفال ما قبل المدرسة بعد ضبط أثر الاختبار القبلي لصالح المجموعة التجريبية.
- وأجرى العون (2014) دراسة هدفت إلى التعرف على دور الألعاب التعلمية الإلكترونية في تنمية مهارة التخيل لدى طلبة رياض الأطفال في البادية الشمالية الشرقية بالأردن. تكونت عينة الدراسة من (31) طالباً وطالبة مثلوا المجموعة التجريبية و(25) طالباً وطالبة مثلوا المجموعة الضابطة. وتم لأغراض الدراسة تطوير ألعاب إلكترونية

محوسبة، وبرنامج تعليمي واختبار تنمية التخيل. وأظهرت النتائج وجود دور كبير للألعاب الالكترونية في تنمية مهارة التخيل لدى الطلبة.

- وقام باك مان (Backman, 2013) بدراسة هدفت إلى تنمية قدرات التفكير الإبداعي عند مجموعة من الأطفال تتراوح أعمارهم بين الرابعة والسادسة باستخدام ألعاب إلكترونية. قسمت عينة الدراسة إلى مجموعتين تجريبية وعددها (25) طالباً وطالبة، وضابطة وعددها (29) طالباً وطالبة ممن هم ملتحقون برياض الأطفال في الولايات المتحدة الأمريكية. وأظهرت النتائج أن المجموعة التجريبية تفوقت إحصائياً في أبعاد التكفير الإبداعي (الأصالة والمرونة والطلاقة) على المجموعة الضابطة.
- وأجرى وورك وآن (Wruke and Ann, 2013) دراسة هدفت إلى استقصاء أثر الألعاب الجماعية الإلكترونية لدى عينة مكونة من (38) طالباً من طلبة الروضة في مدرسة جون ريفان في تكساس بالولايات المتحدة الأمريكية واستخدمت الدراسة مجموعة من الألعاب الجماعية الإلكترونية. وأظهرت النتائج وجود أثر إيجابي عال لصالح الألعاب الإلكترونية في تكوين مهارة عالية في تخزين المفاهيم وتعزيز الأداء اللغوي واكتساب المفردات المرتبطة بالألوان والأشكال.
- وقد أكد بحث حديث أجراه نيكول وكيفر (Nicoll & Kieffer, 2013) لصالح الجمعية الأمريكية النفسية APA على أن ألعاب الفيديو العنيفة يمكن أن تنمي السلوك العدواني لدى الأطفال والمراهقين على المدى القصير والمدى الطويل. توصلت اليوإن اللاعبين الممارسين لألعاب الفيديو العنيفة لفترة أقل من 10 دقائق صنفوا على أنهم ذوو سمات عدوانية بعد فترة قصيرة من اللعب.
- وكانت دراسة الشحروري (2013) بعنوان أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة في الأردن. وتتمحور إشكاليتها حول استقصاء أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة في الأردن، وأظهرت نتائج الدراسة أن هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية على مقياس العمليات المعرفية بين المتوسطات الحسابية البعدية المعدلة تبعاً لمتغير المجموعة ولصالح المجموعة غير الموجهة، كما كشفت الدراسة عن أن هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية في الدرجات على مقياس بار أون

للذكاء الانفعالي الكلي لصالح المجموعة غير الموجهة، كما تبين أن هناك فروقاً ذات تبعاً لجنس الطفل ولصالح الإناث. كما أن هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية على بعد التكيف تبعاً لمتغير المجموعة لصالح المجموعة غير الموجهة

- ودراسة قويدر (2012) دور الألعاب الإلكترونية في تكوين السلوكيات لدى الأطفال من وجهة نظر المعلمين. وتكونت عينة الدراسة من (200) طفلاً من الأطفال الجزائريين الذين تتراوح أعمارهم من 7-12 عاماً والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ويقطنون الجزائر العاصمة. واستخدمت الدراسة استبانة مكونة من (29) فقرة. وقد توصلت الدراسة إلى وجود دور متوسط للألعاب الالكترونية في تكوين السلوكيات لدى الأطفال. ولم تظهر النتائج اية فروق دالة احصائياً في تقديرات المعلمين لدور الألعاب الالكترونية في تكوين السلوكيات تعزى لمتغيرات الخبرة والمؤهل العلمي والجنس.

التعقيب على الدراسات السابقة:

تشير خلاصة نتائج الدراسات السابقة إلى وجود بعض الجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية والأجهزة المحمولة، ولكن معظم الدراسات اتفقت على وجود جوانب سلبية للألعاب الإلكترونية والأجهزة المحمولة حيث تؤدي إلى مشاكل نمائية صحية ونفسية وعزل الطفل عن الواقع المحيط وسمات التوحد وسلوكيات العنف واللامبالاة، كما اتفقت معظم الدراسات على أن للألعاب الإلكترونية تأثير سلبي على مستوى التحصيل الدراسي بسبب قلة التركيز، وانفرد البحث الحالي بالكشف عن نسب إفراط الأطفال وعلاقتها بمجموعة من العوامل ومنها عمر الطفل وعمل الأم والمنطقة وسلوك الطفل والسمنة وتناول الشريحة العمرية المحورية بمرحلة الطفولة المبكرة.

الطريقة والإجراءات :

تم إتباع مجموعة من الإجراءات للوصول الي نتائج البحث .

مجتمع البحث

تكون مجتمع البحث من اولياء أمور 300 طفل بخمس مناطق بالمملكة العربية السعودية.

عينة البحث: تحددت عينة البحث بما يأتي:

الحدود الموضوعية (الأجهزة المحمولة – ألعاب الفيديو)

الحدود المكانية (خمس مناطق داخل المملكة العربية السعودية)

أداة البحث

عملت الباحثات على إعداد استبانة بعد الاطلاع على الأدب النظري والتربوي المتعلق بالموضوع، صدق الأداة للتأكد من صدق أداة البحث قامت الباحثات بعرضها بصورتها الأولية على (10) محكمين من ذوي الاختصاص تم تعديل وحذف بعض الفقرات بناء علي آراء المحكمين ثم عمل موقع للاستبانة وتجميع النتائج لمدة عامين.

ثبات الأداة

للتأكد من الثبات تم استخدام طريقة الاختبار وإعادة الاختبار (test-retest) بحيث قامت الباحثات بتطبيق أداة البحث مرة اخري وتم تطبيق معامل بيرسون وبلغ معامل الثبات لأداة البحث 90,0 وهي مقبولة.

إجراءات تطبيق البحث

مرت عملية إعداد أداة البحث بالخطوات الآتية: الاطلاع على الأدبيات المتعلقة بهذا الموضوع وذلك للاستفادة من الإطار النظري لهذه الأبحاث. وتم بعد ذلك بناء فقرات الاستبانة اعتماداً على الإطار النظري والبحوث السابقة وتم التأكد من صدق أداة البحث وثباتها، وتحديد عينة البحث، وأخذ الموافقة الرسمية لتطبيق الأداة، ثم الحصول على الخطابات الرسمية المتعلقة بتسهيل مهمة الباحثات من الجهات ذات الصلة. ومن ثم قامت الباحثات بتوزيع الأداة على أفراد عينة البحث.

متغيرات البحث

اشتمل البحث على المتغيرات التالية:

أ- المتغيرات المستقلة وتشمل: الأجهزة المحمولة والعاب الفيديو.

ب- المتغير التابع: عمل الأم – عمر الطفل – المنطقة- جنس الطفل- الاعاقة- العدوان - الوزن.

المعالجة الإحصائية

نتائج البحث

أ. العلاقة بين عمل الأم ونسبة افراط الأطفال في استخدام الفيديو ألعاب الفيديو؟ للإجابة عن سؤال البحث الأول تم حساب التكرار كما تم استخدام اختبار كاي^2 للإجابة عن سؤال البحث والجدول(1) يبين ذلك.

الجدول(1) التكرار ونتائج اختبار كاي2 تبعاً لمتغير نسبة افراط الأطفال وعمل الأم

المتغير	الأجهزة المحمولة والعاب الفيديو	غير مفرط	مفرط	المجموع	قيمة اختبار (كاي2)	قيمة الدلالة الاحصائية

عمل الأم	ربة بيت	30	24	54	45.59	0.00
	معلمة	26	14	40		
	موظفة ادارية	34	14	48		
	مختصة	35	17	52		
	أعمال حرة	9	44	53		
	أخرى	29	11	40		
	المجموع	163	124			

يتبين من خلال الجدول(1) أن عدد مستخدمي الأجهزة وألعاب الفيديو بشكل غير مفرط بلغ (163) وعدد مستخدمي الأجهزة وألعاب الفيديو المفرط (124)، وتوزعت الأعداد على تبعاً لمتغير عمل الأم بشكل مختلف، وكان أعلى تكرار للاستخدام المفرط (أعمال حرة)، كما تم استخدام (كاي2) للتحقق من صحة الفرض وتبين وجود فروق دالة إحصائياً بين التكرار حيث بلغ قيمة اختبار (كاي2 = (45.59) وهي قيمة دالة احصائياً. وتفسير ذلك وجود علاقة بين عمل الأم ونوع العمل ونسبة إفراط الأطفال في استخدام الفيديو وألعاب الفيديو. وتري الباحثات أن الأمهات ذوات الأعمال الحرة يقضين وقت أطول خارج البيت في حين تظهر النتائج ان الأمهات الموظفات وذوى الاختصاص أقل في نسبة الأفراط نظرا لثقافتهن واطلاعهن بتوجيه الأطفال الي العاب الهادفة وهذا يتفق مع ما توصلت اليه دراسة بيتر 2013 التي توصلت الي أن العاب الحاسوب الموجه تعزز التعلم من خلال التجربة والأبداع ودراسة التر التي أظهرت نتائجها حدوث نمو في التفكير الإبداعي من خلال استخدام العاب التصنيفات المبتكرة. ولكن جميع فئات الأمهات العاملات وربات المنزل يعانين من تعلق الأطفال بالأجهزة المحمولة والعاب الفيديو وتتفق هذه النتيجة مع ما توصلت الية دراسة كلا من باك مان 2013 ودراسة الهدلق 2014 التي أكدت على أن الألعاب الإلكترونية تجذب الأطفال لما تحتويه من التخيل والتشويق والإثارة.

ب. ما هي العلاقة بين سن الطفل ونسبة الأفراط في استخدام الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو؟ للإجابة عن سؤال البحث الثاني تم حساب التكرار كما تم استخدام اختبار كاي2 للإجابة عن سؤال البحث.

الجدول(2) التكرار ونتائج اختبار كاي2 تبعاً لمتغير نسبة افراط الأطفال وسن الطفل

المتغير	الأجهزة المحمولة والعاب الفيديو	غير مفرط	مفرط	المجموع	قيمة اختبار (كاي2)	قيمة الدلالة الاحصائية
عمر الطفل	سنة	43	17	60	19.90	0.00
	سنتان	35	19	54		
	ثلاث سنوات	24	22	46		
	أربع سنوات	23	36	59		
	خمس سنوات	28	40	68		
المجموع		153	134	287		

يتبين من خلال الجدول(2) أن عدد مستخدمي الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو بشكل غير مفرط بلغ (153) وعدد مستخدمي الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو المفرط (134)، وتوزعت التكرارات تبعاً لمتغير سن الطفل وكان أعلى تكرار للاستخدام المفرط هو سن الطفل في عمر (خمس سنوات، أربع سنوات)، كما تم استخدام (كاي2) للتحقق من صحة الفرض وتبين وجود فروق دالة إحصائياً بين التكرار حيث بلغ قيمة اختبار (كاي2=19.90) وهي قيمة دالة احصائياً. وتفسير ذلك وجود علاقة بين سن الطفل ونسبة افراط الأطفال باستخدام الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو. حيث يتبين من نتائج هذا الفرض أن اعلي نسبة إفراط كانت بعمر أربع سنوات وخمس سنوات حيث تزداد قدرة الطفل علي استخدام الأجهزة وتحقيق تقدم بألعاب الفيديو مما يزيد ولعه بمواصلة اللعبة وهذا يتفق مع ما توصلت الية دراسة باك مان 2013 والتي توصلت الي تفوق الاطفال من المجموعة التجريبية التي تتراوح أعمارهم ما بين الرابعة الي السادسة علي أقرانهم في القدرات الإبداعية باستخدام الألعاب الإلكترونية.

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين مناطق المملكة العربية السعودية وافراط الأطفال في استخدام الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو. تم حساب التكرار كما تم استخدام اختبار (كاي2) لإيجاد العلاقة بين نسبة افراط الأطفال في استخدام الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو والمنطقة السكنية.

الجدول(3) التكرار ونتائج اختبار كاي2 تبعاً لمتغير المنطقة السكنية

المتغير	الأجهزة المحمولة والعاب الفيديو	غير مفرط	مفرط	المجموع	قيمة اختبار (كاي2)	قيمة الدلالة الاحصائية

المنطقة	الوسطى	26	52	78	46.39	0.00
	الشرقية	19	38	57		
	الغربية	20	32	52		
	الشمالية	10	41	52		
	الجنوبية	15	33	48		
المجموع		101	186	287		

يتبين من خلال الجدول(3) أن عدد مستخدمي الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو بشكل غير مفرط بلغ (101) وعدد مستخدمي الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو بشكل مفرط (186)، وتوزعت التكرارات تبعاً لمتغير المنطقة السكنية، كما تم استخدام (كاي2) للتحقق من صحة الفرض وتبين وجود فروق دالة إحصائياً بين التكرار حيث بلغ قيمة اختبار (كاي2 = 46.39) وهي قيمة دالة احصائياً. وتفسير ذلك وجود علاقة بين المنطقة السكنية ونسبة افراط الأطفال في استخدام الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو، وتعزو الباحثات ذلك الي عوامل جغرافية تتعلق بمناطق ساحلية تكون متنفس للأطفال او وجود عوامل ترفيهية أو أيضا مناخية تتعلق بعامل الرطوبة او عامل الجفاف وموجات الغبار ببعض المناطق أكثر من غيرها تؤثر على قضاء الأطفال لأوقات بالمتنزهات أو رحلات البر أو علي الشواطئ بعيدا عن العاب الفيديو.

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية في الافراط في استخدام الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو ومتغير الجنس (ذكر، أنثى). للإجابة عن فرضية البحث الثالثة تم حساب التكرار كما تم استخدام اختبار (كاي2) لإيجاد العلاقة بين نسبة افراط الأطفال في استخدام الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو تبعاً لجنس الطفل.

الجدول(4) التكرار ونتائج اختبار كاي2 تبعاً لمتغير جنس الطفل

المتغير	الأجهزة المحمولة والعاب الفيديو	غير مفرط	مفرط	المجموع	قيمة اختبار (كاي2)	قيمة الدلالة الاحصائية
الجنس	ذكر	60	90	150	45.66	0.00
	أنثى	70	67	137		
المجموع		130	157	287		

يتبين من خلال الجدول(4) أن عدد مستخدمي الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو بشكل غير مفرط بلغ (130) وعدد مستخدمي الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو بشكل مفرط (157)، وتوزعت التكرارات تبعاً لمتغير جنس

الطفل، كما تم استخدام (كاي2) للتحقق من صحة الفرض وتبين وجود فروق دالة إحصائياً بين التكرار حيث بلغ قيمة اختبار (كاي2 = 45.66) وهي قيمة دالة احصائياً. وتفسير ذلك وجود علاقة بين جنس الطفل ونسبة افراط الأطفال في استخدام الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو. وكانت لصالح الذكور نظرا لتفصيلهم الألعاب ذات الطابع العنيف في جو القتال والتحطيم والنزال بينما تفضل البنات العاب تتعلق بالدمي والعرائس والديكور والأزياء. وهذا يتفق مع دراسة جيريفز 2014 حيث توصلت الي أن هناك فروق بين الجنسين في مدي تأثير اللعبة الإلكترونية علي أدراك المهمة.

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الأطفال العاديين وذوي الإعاقة في الافراط في استخدام الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو. تم حساب التكرار كما تم استخدام اختبار (كاي2) لإيجاد العلاقة بين نسبة افراط الأطفال في استخدام الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو الأطفال العاديين وذوي الإعاقة.

الجدول(5) التكرار ونتائج اختبار كاي2 تبعاً لمتغير الأطفال العاديين وذوي الإعاقة

المتغير	الأجهزة المحمولة والعاب الفيديو	غير مفرط	مفرط	المجموع	قيمة اختبار (كاي2)	قيمة الدلالة الاحصائية
نوع الطفل	عادي	60	113	173	103.88	0.00
	ذوي إعاقة	44	70	114		
المجموع		104	183	287		

يتبين من خلال الجدول(5) أن عدد مستخدمي الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو بشكل غير مفرط بلغ (104) وعدد مستخدمي الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو بشكل مفرط (183)، وتوزعت التكرارات تبعاً لمتغير نوع الطفل (عادي، ذوي إعاقة)، كما تم استخدام (كاي2) للتحقق من صحة الفرض وتبين وجود فروق دالة إحصائياً بين التكرار حيث بلغ قيمة اختبار (كاي2 = 103.88) وهي قيمة دالة احصائياً. وتفسير ذلك عدم وجود علاقة بين الأطفال العاديين والأطفال غير العاديين ونسبة افراط الأطفال في استخدام الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو ولكن تتضح نسبة الأفراط أعلي لدي العاديين نظرا لخلوهم من الإعاقات التي تحد من افراطهم في استخدام الأجهزة المحمولة والعاب الفيديو.

توجد فروق ذات دلاله إحصائية بين إفراط الاطفال في استخدام ألعاب الفيديو والسلوك العدواني. للإجابة عن فرضية البحث الثانية تم حساب التكرار كما تم استخدام اختبار (كاي2) لإيجاد العلاقة بين نسبة افراط الأطفال في **استخدام الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو والسلوك العدواني.**

الجدول(6) التكرار ونتائج اختبار كاي2 تبعاً لمتغير السلوك العدواني

المتغير	الأجهزة المحمولة والعاب الفيديو	غير مفرط	مفرط	المجموع	قيمة اختبار (كاي2)	قيمة الدلالة الاحصائية
السلوك العدواني	غير عدواني	112	18	130	117.85	0.00
	عدواني	18	139	157		
المجموع		130	157	287		

تبين من خلال الجدول (6) أن عدد مستخدمي الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو بشكل غير مفرط بلغ (130) وعدد مستخدمي الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو بشكل مفرط (157)، وتوزعت التكرارات تبعاً لمتغير السلوك العدواني وكان أعلى تكرار للاستخدام المفرط هو السلوك العدواني، كما تم استخدام (كاي2) للتحقق من صحة الفرض وتبين وجود فروق دالة إحصائياً بين التكرار حيث بلغ قيمة اختبار (كاي2 = 117.85) وهي قيمة دالة احصائياً. وتفسير ذلك أنه كلما زاد الافراط في استخدام لأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو زاد السلوك العدواني وهذا يتفق مع ما توصلت اليه دراسة كلا من قويدر 2012 ودراسة ديفان 2012 ودراسة هولي وليفنج 2013 ودراسة نيكول وكيفر 2013 والتي توصلت جميعها الي أن العاب الفيديو التي تعتمد على القتل والتحطيم تنمي السلوك العدواني.

- توجد فروق ذات دلاله إحصائية بين نسبة أفراط الأطفال في ألعاب الفيديو وزيادة الوزن؟ للإجابة عن فرضية البحث الأولى تم حساب التكرار كما تم استخدام اختبار (كاي2) لإيجاد العلاقة بين نسبة افراط الأطفال في استخدام الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو وزيادة الوزن.

الجدول(7) التكرار ونتائج اختبار كاي2 تبعاً لمتغير وزن الطفل

المتغير	الأجهزة المحمولة والعاب الفيديو	غير مفرط	مفرط	المجموع	قيمة اختبار (كاي2)	قيمة الدلالة الاحصائية
وزن	عادي	82	30	112	43.37	0.00

الطفل	متوسط	24	26	50		
	مرتفع	38	87	125		
المجموع		146	141	287		

تبين من خلال الجدول (7) أن عدد مستخدمي الأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو بشكل غير مفرط بلغ (146) وعدد مستخدمي الفيديو وألعاب الفيديو بشكل مفرط (141)، وتوزعت التكرارات تبعاً لمتغير وزن الطفل وكان أعلى تكرار للاستخدام المفرط هو وزن الطفل المرتفع، كما تم استخدام (كاي2) للتحقق من صحة الفرض وتبين وجود فروق دالة إحصائياً بين التكرار حيث بلغ قيمة اختبار (كاي2 = 43.37) وهي قيمة دالة احصائياً. وتفسير ذلك أنه كلما زاد إفراط الطفل يزيد وزنه وذلك لقضاء الأطفال لأوقات طويلة دون ممارسة أي نشاط حركي يؤدي إلى زيادة الوزن واختيارهم لقضاء العطلات بالمنزل بصحبة الأجهزة.

التوصيات والمقترحات:

في ضوء نتائج البحث توصي الباحثات بالآتي:

وضع ضوابط لاستخدام الأطفال اليومي للأجهزة الإلكترونية، وهذا يتفق مع ما أصدرته الأكاديمية الأمريكية لطب الأطفال، بعدم السماح للأطفال من الميلاد إلى سن السنتين باستخدام الأجهزة، والعمر من 3 إلى 5 سنوات لمدة ساعة واحدة باليوم. ولمدة ساعتين للأطفال من 6 إلى 12 سنة.

تشجيع الأطفال على اللعب الحركي، وممارسة الألعاب التقليدية الشعبية ومشاركة أولياء الأمور لهم فيها.

تكثيف الرقابة على أجهزة الأطفال الإلكترونية والتطبيقات المستخدمة فيها.

إعطاء الأطفال مزيدا من الاهتمام والحوار الأسري.

تعزيز دور الأسرة في تقنين استخدام الأجهزة الالكترونية، فكلما كانت حرية الاستخدام متروكة وغير مقيدة زادت نسبة تعرض الطفل للآثار السلبية.

تشجيع الأطفال على القراءة بمساعدة الأهل ورواية القصص لهم.

تعويد الطفل على الاستخدام الايجابي والأمثل للألعاب الالكترونية بتوجيه ميوله نحو التفكير الايجابي من قبل الوالدين والمعلمات

إجراء المزيد من الأبحاث للتعرف على المخاطر الصحية والنفسية للأجهزة المحمولة وألعاب الفيديو.

اقتراح العمل على توفير إصدارات خاصة للأطفال ذات برامج ذاتية لضبط وتقنيين الاستخدام.

تكثيف الشراكة المجتمعية بين الأهل ومؤسسات وزارة التعليم وهيئة الترفيه لتقديم أنشطة وفعاليات وبرامج بديلة للحد من الإفراط باستخدام الأجهزة.

المراجع العربية:

- أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، رسالة دكتوراه، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر.
- باميلا ويتبي، 2013، هل طفلك أمن الكترونيا، مكتبة جرير، الرياض، المملكة العربية السعودية.
- بشير ونمرود 2008، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي عند المراهقين المتمدرسين، ماجستير بمعهد التربية البدنية والرياضية، جامعة الجزائر.
- داغستاني، بلقيس 2016. الألعاب الإلكترونية ودورها في تحسين مهاراتي الحوار والتواصل لدي أطفال الروضة من وجهة نظر معلمات الروضة، مؤتمر اللعب الأول، الأطفال بين الألعاب الإلكترونية والتقليدية.. رؤية مستقبلية، المؤتمر والمعرض 1:3 مارس، 2016، الرياض، المملكة العربية السعودية.
- سنجاوي، مُحَمَّد (2010). واقع وتقييم مجتمع المعلومات والاتصالات في الجزائر من خلال الطالب الجامعية. رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم الاقتصادية وعلوم التسيير، الجزائر.
- الشحروري، مها حسني (2013). أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن. أطروحة دكتوراه، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، قسم علم النفس التربوي، عمان.
- صحيفة سبق، العدد الصادر بتاريخ 21 نوفمبر 2014 الموافق 28 محرم 1436.
- علوش، كهينة 2007، معالجة العنف من خلال التليفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام.
- العون، إسماعيل (2014)، أثر الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة التخيل لدى طلبة رياض الأطفال في البادية الشمالية الشرقية. مجلة الدراسات، 39 (1)، 61-85.
- قويدر، مريم (2012)، اثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال. رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، الجزائر.
- المبارك، مُحَمَّد علي، أبناؤنا والأجهزة الذكية شر أم ضرورة لابد منها، فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية، الأحساء، المملكة العربية السعودية.
- المجذوب، أحمد (2014)، طفلك والألعاب الإلكترونية. مزايا وأخطار. مجلة المتميزة: 2 (23)، 74-89.

- الهدلق ،عبدالله (2015)، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، المملكة العربية السعودية.
- الهدلق، عبدالله بن عبدالعزيز (2014)، الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الملك سعود، الرياض.
- الهذلي، أحلام معيوف (2014)، أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية بعض المفاهيم العلمية لدى طفل ما قبل المدرسة. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة أم القرى، مكة المكرمة.

المراجع الأجنبية:

- Allen S. Weiss (2014). How video games are changing our lives. The Journal of Creative Behavior. 14 (3), 147-161.
- Alter, J. (2010). Experiencing Creating and Creativity in the Kindergarten Classroom. The Journal of Creative Behavior. 25 (2), 162-168.
- Backman, R. (2013). The Effect of Electronic Games on Creative Thinking Development for School Children. Journal of Family Violence, 10 (4), 564-574.
- Betz, A. (2013). Educational uses computer simulation games. The Journal of Creative Behavior. 10 (4), 99-131.
- Chen. Yi. (2014). Social Phenomena of Mobile Phone Use: An Exploratory Study in Taiwanes College Students. Journal of Cyber Culture and Information Society 11 (2), 211-244.
- Cousa,l.j.&chen.d.w.2010. Atablet computer for young children? Exploring its viability for early childhood
- Densmore, A. (2015). A Different Language Game. Unpublished Doctoral Dissertation. University of California. Irvin.
- Hatch ,K.E. (2011) Determining the effects of technology on children. university of Rhode Isiand.
- Holloway.D,GREEN,L,&Livingstone.s.(2013) zero to eight : young children and their internet us
- Katz, J. E. (2014). Mobile Phones in educational settings. In K. Nyiri, Ed, Asense of place: The gobal and the local in mobile communication (pp. 305-317). Vienna, Austria: Passagen Verlag.

- Gallagher، M، Michael. D (2013). The 2013 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Entertainment Software Association (ESA).
- Graves, S. (2014). The impact of the construction of the electronic game Builder to increase the acquisition of learning and trends. Journal of Cyber Culture and Information Society 9 (4), 98-125.
- McGonigal، Jane (2013). Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Penguin Group (USA) Incorporated.
- Nicole, J. & Kieffer, M. (2013). Violence in Videogames: A Review of the Empirical Research.
- Robert I. Scace (15 -2-2016):" Electronics"Encylopedia ,Retrived 14-12-2016Edited>
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2014). Rules of play: Game desing tundamentals. Cambridge, MA: MIT Press.
- Sean O'Reilly, Video Games, Interactivity and Connectivity, texte en line. www.issuu.com/seanspoman/docs/video.pdf (consulte le 07-03-2010)
- Tingari, Wisal M. (2014). Impact of Computers on Children: Their School Performance, Social Relationships and Safety. PhD. Thesis, University of Khartoum, Sudan.
- Wruke, N. and Ann, C. (2013). An Investigation into the Development of Oral English in Concept Formation Through the Use of Group Electronic Games in the Bilingual ESL. Classroom. Un Published Doctoral Dissertation. Woman's University. Texas.