الدور التربوي للأسرة في مواجهة ادمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال

إعداد

شرين حسن محمد أحمد

مدرس أصول التربية

بكلية التربية . جامعة اسوان

الدور التربوي للأسرة في مواجهة ادمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال

المستخلص:

هدفت الدراسة الحالية إلى الوقوف على ماهية إدمان الألعاب الالكترونية عند الأطفال، وأهم أسبابه، وآثاره السلبية، ومن ثم بيان الدور التربوي للأسرة في مواجهته، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي، كما استخدمت الدراسة الاستبيان كأداة من إعداد الباحثة، حيث تم تطبيقها على مجموعة من الخبراء بهدف التعرف على أهم عناصر الدور التربوي للأسرة في مواجهة إدمان بعض الأطفال للألعاب الالكترونية؛ وبعد استخلاص كل من نتائج الدراستين الميدانية والنظرية توصلت الدراسة إلى عدد من العناصر المهمة للدور التربوي للأسرة في مواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال تضمنت مجموعة من المحاور: دور الأسرة في التوجيه الرقمي، ودور الأسرة في المشاركة والتفاعل؛ ودور الأسرة في التدعيم والتواصل، ودور الأسرة في الوعي والتقييم؛ حيث جاءت نتائج الدراسة الميدانية جميعها دالة فيما يتعلق بهذه الأدوار، وفي ضوء ذلك تم وضع بعض التوصيات والمقترحات.

الكلمات المفتاحية: الدور التربوي للأسرة، إدمان الألعاب الإلكترونية.

The educational role of the family in coping electronic games addiction among children

Shereen H. Mohamed

Foundations of Education Lecturer
Faculty of Education - Aswan University

Abstract:

The current study aimed to identify the nature of electronic games addiction in children, its most important causes, and its negative effects, and then clarify the educational role of the family in coping it. Identifying the most important elements of the educational role of the family in coping the addiction of some children to electronic games; After extracting both field and theoretical studies, the study reached a number of important elements of the educational role of the family in coping the addiction of electronic games in children, which included a set of dimensions: the role of the family in digital guidance, the role of the family in participation and interaction; the role of the family in support and communication, and the role of the family in awareness and evaluation; The results of the field study were all significant with regard to these roles, and in light of that, some recommendations and proposals were put forward.

Keywords: Educational role of the family, Electronic games addiction.

المقدمة:

يعيش الأطفال في العصر الحالي انفتاحاً معرفياً متنامياً، وثورة تكنولوجية عارمة، وإزاء هذا التسارع المعرفي الهائل والنقلة الحضارية المعلوماتية والانفتاح اللامحدود على العالم بثقافته وعاداته وتقاليده؛ أصبح من العسير على مجتمعات محافظة مثل مجتمعاتنا ضبط مدخلات ومخرجات جيل الأطفال، فجيل الأمس كان يستمد معطيات سلوكه من إرث اجتماعي وديني وأخلاقي مرتبط بحدود المجتمع الذي يعيش فيه، أما الآن فلم يعد هناك حدود أو قيود.

ومع تطور الحياة والتكنولوجيا التي تتزايد وتتسارع بخطى سريعة، تطورت أيضاً الأدوات المستخدمة فيها؛ حيث تطورت وتغيرت الألعاب الإلكترونية بشكل مثير للغاية، فبعد أن كانت الأدوات مقتصرة على أدوات اللعب التقليدية، دخلت أدوات جديدة كالأجهزة الإلكترونية إلى عالم الألعاب، وبذلك بدأت الألعاب الاجتماعية في التراجع شيئاً فشيئاً؛ خاصة بعد الانتشار الواسع للحاسب الآلي؛ حتى أصبحت الألعاب الإلكترونية أكثر شيوعاً في هذا العصر(ياسر سيد حسن، ٢٠١٤، ٢).

ولقد كان للتقدم التكنولوجي المتسارع دوراً كبيراً في بروز هذه الأساليب الجديدة للترفيه واللعب فظهرت ألعاب إلكترونية متطورة ومرتفعة الدقة يمارسها الأطفال في العالم الافتراضي، وقد حلت هذه الألعاب بدلاً من الألعاب الشعبية التي يمارسها الأطفال على أرض الواقع ووجها لوجه، ولقد أصبحت الألعاب الإلكترونية في متناول جميع الفئات العمرية أطفالاً وشباباً على حد سواء، ولم تقتصر ممارستها على أجهزة الكمبيوتر أو "البلايستيشن" أو من خلال الأجهزة الخاصة في نوادي الألعاب، بل أصبحت تمارس من خلال الهواتف النقالة والذكية وبتكاليف قليلة مما أتاح الفرصة لجميع الأفراد لممارسة هذه الألعاب بسهولة ويسر.

وحيث أن الأسرة هي الصورة المثالية للحياة الهادفة والمستقرة، وهي الدعامة الأولى لتقوية العلاقات؛ وذلك بتعليم أعضائها المعايير السلوكية التي تسهم في توافقهم

النفسي والاجتماعي، وكذلك هي المسئولة عن تشكيل الممارسات والسلوكيات التي تؤثر على خبرات الأفراد؛ فمن هذا المنطلق يجب علينا التركيز على أهمية دور الأسرة في بناء المجتمع وإدامة تنظيمه واستقراره؛ من خلال تأثير الأسرة في تربية الأبناء وتوجيههم وتوعيتهم، حيث إنها مصدر الأخلاق والدعامة الأولى لضبط السلوك؛ ولكي يتم ذلك لابد لها أن تأخذ دورها الايجابي في هذه المواجهة الجادة، لذلك قامت الدراسة الحالية على القاء الضوء على هذا الدور واسهامه في مواجهة ظاهرة ادمان الألعاب الالكترونية.

مشكلة الدراسة

بالرغم من فوائد استخدام التكنولوجيا والإنترنت الكثيرة إلا أنه يجب الانتباه إلى الجوانب السلبية، والأضرار التي يمكن أن تنتج من سوء استخداماتهم، فقد ظهر بسبب هذا الانتشار الكبير للاستخدام ظاهرات مرضية منها المخدرات الرقمية والإدمان الرقمي وإدمان الإنترنت وإدمان الألعاب الإلكترونية.

وقد كان الهدف الأساسي في البداية من هذه التكنولوجيا هو توفير الوقت وتيسير الحياة للإنسان، إلا أنها في كثير من الأحيان تحولت إلى سيد يتحكم في الانسان، ويلتهم وقته وتركيزه، ويتوقف ذلك على الانسان صانع هذه التكنولوجيا ومستخدمها؛ فهي في النهاية أداة ولكن إن تحولت إلى سيد أو ديكتاتور أو سيطرت على الإنسان؛ فإن ذلك يشكل خطراً عليه وعلى حياته (حسين بهاء الدين، ٢٠٠٢، ٢٦-٢٧).

إن المشكلة ليست في استخدام الانترنت أو الألعاب الإلكترونية ولكن المشكلة الحقيقية في كم الوقت الذي يقضيه الفرد في هذا الاستخدام، وتأثير ذلك على جسم الإنسان وعقله وشخصيته وسلوكه، وما مدى تعلقه به، وهل وصل إلى حد عدم الاستغناء عنه أي مرحلة الإدمان؟.

لذلك يشير (2011) Mcgonigal في دراسته أن الأفراد يقضون في ممارسة الألعاب الإلكترونية أوقاتا طويلة تتساوى مع الأوقات التي يمضونها في الأنشطة الحياتية

المختلفة، ومع وصول بعض الأفراد سن الحادي والعشرين فإنه يقضي عشرة آلاف ساعة على

الأقل في ممارسة الألعاب؛ هذه الفترات الطويلة التي يمضيها الفرد في ممارسة الألعاب الإلكترونية تسبب اضطراب "إدمان الألعاب الإلكترونية"، وكانت النظرة لهذا الاضطراب في السابق هي إدمان الألعاب التقليدية عبر الإنترنت من خلال الحاسوب المكتبي، ومع التطور لتقنية الأجهزة المحمولة، تم نقل العديد من وظائف أجهزة كمبيوتر وتطبيقات الألعاب إلى الأجهزة محمولة مثل ipad والهاتف الذكي، وأصبحت مشكلة إدمان الألعاب الإلكترونية ظاهرة أكثر تطورا يعتمد فيها المستخدمون بشدة على ألعاب الفيديو بالهاتف ويستمرون في لعبها مراراً وتكراراً على مدار فترة طويلة.

وقد تسببت سهولة تداول الألعاب بالهاتف في ازدياد حدوث أنماط سلوكية تؤدي إلى الإدمان وبالتالي مشاكل صحية ونفسية أكثر حدة، حيث أن نسبة ٤٦%من مستخدمي الألعاب الإلكترونية في العالم في حالة إدمان على الإنترنت وهذه نسبة لا يستهان بها، والاستخدام المتزايد يؤدي بالشخص إلى أن يصبح مدمنا؛ حيث يفقد السيطرة على دوافعه كما هو الحال في مختلف أنواعالإدمان، وتبعاً لذلك تتزايد لديه صعوبة التكيف الإجتماعي (Young, K. 2015).

كما أكدت دراسة منى محمود عبد اللطيف (٢٠١٧) أن إدمان الألعاب الالكترونية في السنوات الأخيرة أصبح قضية دولية، ويرجع ذلك جزئيًا إلى وجود العديد من المدمنين الذين توفوا من الإرهاق بعد اللعب لأيام متتالية دون فترات راحة،وبعد وفاة العديد في مقاهي الإنترنت بسبب أمراض قلبية رئوية، حيث يعتبر إدمان الألعاب الإلكترونية من أخطر مشاكل الصحة، فقد أكد علماء النفس والاجتماع على خطورة هذه الألعاب، فالألعاب الحديثة اليوم؛ أصبحت تعلم الأطفال أساليب الجريمة، أو فنونها وحيلها، وبذلك فهي تنمي في العقل قدرات ومهارات آلتها العنف ونتيجتها الجريمة، وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب وإدمانها(٣٠٩- ٣١٠).

كما توصلت دراسة مرح مؤيد حسن (٢٠١٣) أن هناك العديد من السلبيات التي تنعكس من إدمان الأطفال الألعاب الإلكترونية تتمثل في إهمالهم الواجبات المدرسية، كما تؤدي إلى الانفصال الاجتماعي بين أفراد الأسرة، كما أن أفكار الألعاب الالكترونية المعروضة تتعارض مع تعاليم ديننا وتقاليد مجتمعنا.

ومع ذلك فإن الألعاب الإلكترونية أحد الأمور التي يتسابق الآباء لتوفيرها لأطفالهم، ظناً منهم أنهم قد حققوا جانب الرفاهية لأطفالهم، دون التفكير في أبعادها الأخرى؛لذلك أصبح الآباء والأمهات يعانون من ظهور أنماط سلوكية سلبية لدى أبنائهم، وأن هناك تغيير ملحوظ في سلوكيات الأبناء، والتي يغلب عليها طابع العنف سواء داخل الأسرة، أوالمدرسة، أو مع جماعة اللعب، ومن العوامل التي قد تدفعهم لممارسة هذه السلوكيات رغبتهم لتقليد مواقف وأحداث تعرضوا إليهاخلال مشاهدتهم لبرامج وألعاب على أجهزة الهواتف الذكية وأجهزة الحاسوب وأجهزة تشغيل الألعاب في العالم الافتراضي، واعتيادهم على هذه الألعاب وعدم الاستغناء عنها وممارستها لساعات طويلة دون توقف.

وعلى ذلك يمكن تلخيص مشكلة الدراسة الحالية في الأسئلة التالية:

١. ما الأسس النظرية لطبيعة إدمان الألعاب الإلكترونية عند الأطفال؟

٢. ما الأسس النظرية للدور التربوي للأسرة في الوقت الحالي؟

٣. ما عناصر الدور التربوي المقترح للأسرة لمواجهة إدمان الأطفال للألعاب الالكترونية؟

أهداف الدراسة:

١. التعرف على ماهية ادمان الألعاب الالكترونية عند الأطفال، وأهم أسبابه، وآثاره السلبية.

٢. الوقوف على الأسس النظرية للدور التربوي للأسرة في الوقت الحالي.

٣. التوصل إلى عناصر الدور التربوي المقترح للأسرة لمواجهة إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية.

أهمية الدراسة:

تتجلى أهمية الدراسة النظرية والتطبيقية فيما يلي:

١- استفادة الأطفال كشريحة جوهرية تمثل لبنة المجتمع البناءة، وخاصة الفتيات اللاتي يمثلن أمهات المستقبل ودرع الحماية للأسرة والأبناء من مخاطر ومستجدات العصر.

٢- استفادة المتخصصين من تناول هذه الدراسة لظاهرة هامة وهي إدمان الألعاب الالكترونية والذي أصبح أحد الأنواع الرئيسية للإدمان في عصرنا الحديث، والتي يجب دراستها ورصد ما ينتج عنها من سلوكيات وأفعال ووضع حلول لها.

٣- تسليط الضوء على الجانب النظري للألعاب الإلكترونية بالمفاهيم الخاصة به ومدى انعكاسه على حياة الفرد في مراحل عمره المختلفة.

٤- تسليط الضوء على الجانب النظري للأدوار التربوية المعاصرة للأسرة في مواجهة إدمان الأطفال للألعاب الالكترونية.

٥- تقديم مجموعة من النتائج والتوصيات والمقترحات للأسرة فيما يتعلق بالأدوار التربوية المعاصرة للأسرة في مواجهة إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية تساعدهم في مواجهة هذه الظاهرة.

منهج الدراسة

اتبعت الدراسة المنهج الوصفي لدراسة المشكلة محل الدراسة ووصف العوامل والظواهر والأدوار؛ حيث كانت خطوات الدراسة في ضوء هذا المنهج على النحو التالي:

١- تحليل وتفسير مفهوم إدمان الألعاب الالكترونية عند الأطفال.

٢- عرض وتحليل لمفهوم وخصائص وبعض الأدوار التربوية الحديثة للأسرة.

٣- اعداد استبانة وعرضها على بعض الخبراء؛ لتحديد عناصر الأدوار التربوية المناسبة لمواجهة إدمان الأطفال للألعاب الالكترونية.

٤- من خلال الدراسة الميدانية، استخدمت بعض الأساليب الإحصائية في تحليل نتائج هذه الدراسة الميدانية، والاستفادة من النتائج في اقتراح الأدوار الملائمة للأسرة المعاصرة في مواجهة لإدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية.

حدود الدراسة

١- الحد الموضوعي:

اشتمل على دراسة بعض محاور الدور التربوي للأسرة في مواجهة إدمان الأطفال للألعاب الالكترونية.

٢- الحد المكاني:

تم تطبيق الدراسة بجامعة أسوان–أسوان– جمهورية مصر العربية.

٣- الحد الزمني:

فترة تطبيق الدراسة من العام ٢٠٢٠/٢٠٢١م.

٤- الحد البشري:

تم اختيار عينة من الخبراء التربويين والأساتذة بجامعة أسوان .

مصطلحات الدراسة:

أولاً: الدور التربوي للأسرة:

يعرف اجرائياً في هذه الدراسة في ضوء مخاطر الألعاب الالكترونية بأنه: "الدرور الذي يقوم به أفراد الأسرة مع الأبناء بغرض توجيههم رقمياً، من خلال التدعيم والمشاركة والتواصل المستمر بشكل واعي مع التقويم المستمر".

ثانياً: ادمان الألعاب الالكترونية:

تعرف اجرائياً في هذه الدراسة بأنه: "التعلق غير السوي بنمط واحد أو أكثر من الألعاب الاكترونية بشكل زائد من حيث المدة أو الحدة أو التكرار مما يؤثر بشكل واضح على الجوانب الثقافية والدينية والصحية والنفسية والاجتماعية بشكل سلبي لدى الطفل".

المنطلقات النظرية ومفاهيم الدراسة:

أولا: الألعاب الإلكترونية:

١- مفهوم "الألعاب الإلكترونية"

يعرفها Salen & Zimmerman (2005) بأنها "ألعاب التسلية والترفيه المتوفرة على هيئة إلكترونية"، كما تعرفها Mayo (2009) بأنها "نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدى إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، كما أشارت مها حسني الشحروري (٢٠٠٨) بأنه يطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والإنترنت والتلفاز والفيديو والهواتف النقالة، والأجهزة الكفية المحمولة؛ لذلك ومن خلال المفاهيم السابقة يمكن استخلاص أن الألعاب الالكترونية هي أنشطة على هيئة رقمية ولها هدف وقواعد معينة، وممارستها تؤدي إلى نتائج وتأثير على من يمارسها.

٢- مفهوم "إدمان الألعاب الإلكترونية"

نشرت الجمعية الأمريكية للطب النفسي مؤخراً، في الدليل التشخيصي والإحصائي للاضطرابات العقلية،الإصدار الخامس (DSM-5) المعايير التشخيصية لاضطراب ألعاب الإنترنت (IGD) وتم تعريفه أنه "الاستخدام المتكرر والمتكرر للإنترنت للمشاركة في الألعاب، مما يؤدي إلى ضعف أو ضائقة كبيرة ومشكلات طبية و سريريه، وقد استكمل وصفه قائلا أن هناك تشابه بين اضطراب تعاطي المخدرات ومعايير

اضطراب ادمان القمار، نتيجة ظهور مشكلات سوء التكيف والأمراض الصحية للذين يعانوا من هذه الاضطرابات بشكل سواء (American Psychiatric Association,2013, 67)

كما أشارت إلى مفهومه موسوعة الإدمان (٢٠١٥) بأنه" ظاهرة تتمثل في الاعتياد الكامل والمستمر لدى الفرد على ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر وسائل وسيطة بشكل دائم، ويجعله في حالة انفصال دائم عن الحياة الطبيعية، تتملك الفرد في يقظته ونومه"(٧٣).

وعرفه Prensky, Marc (2013) أنه "الألعاب الذي يدمن استخدامها الأفراد بصورة مستمرة سواء كانت Online، Offline وهذا ينعكس سلبيا على الفرد بصورة عامة، والطفل بصورة خاصة حيث يكون لها تأثير عليه اجتماعياً ونفسياً وصحياً. كما أشير إليها بأنها "الاستخدام المكثف للألعاب الإلكترونية الموجودة على الشبكة أونلاين سواء على أجهزة الحاسوب أو التليفون المحمول أوالأنواع المتنوعة التخيلية (Khazaal & Breivik, etal 2018).

٣- تصنيفات الألعاب الإلكترونية

انتشرت الألعاب الإلكترونية بشكل كبير في الأسواق؛ نتيجة العمل الدؤوب من قبل شركات صناعة الألعاب الإلكترونية لإستقطاب أكبر عدد من المستهلكين؛ فتنوعت طبيعة الألعاب وأسعارها و الأهداف المنشودة منها، فأوضح عبد الله الهدلق (٢٠١٣) وجود عدة تصنيفات للألعاب الإلكترونية منها الآتي:

أ- **الغازي المقاتل المحارب Conqueror:** تقوم فكرة هذا النوع على أن اللاعب يجب أن يفوز مهما كانت الخسائر التي سوف يتكبدها، يتنافس اللاعبون هنا لتحقيق أهداف محددة من قبل، حيث تظهر المتعة التي يحس بها اللاعب عندما يشعر بأنه مسيطر على مجرى سير اللعبة.

ب- المدير Manager: يطمح هذا الصنف للحصول على التطور لبعض المهارات إلى درجة عالية تصل إلى حد الإتقان، ويعمل أيضا على تطوير طرق العمليات لتمكنهم من اجتياز العقبات التي تواجههم في اللعبة و تدربهم على أنواع أخرى من المهارات التي تفيدهم خلال اللعب.

ج- المتعجب المستغرب Wanderer: في هذا النوع تقوم اللعبة على عرض تجارب وخبرات ممتعة وجديدة، ويعد مستوى التحدي هنا أقل من الصنفين الأول والثاني، ويكون الاسترخاء والمتعة هما غاية اللاعب.

د- **المشارك Participant:** يقوم هذا النوع على قدرة اللاعبين على مشاركة اللعبة مع لاعبين آخرين في عوالم افتراضية، وهي أماكن ليس لها وجود على أرض الواقع ولكن يقدر اللاعبون أن يجتمعوا هناك بأرواحهم بعيدا عن حياتهم وظروفهم، ليلعبوا لعبة واحدة بوقت واحد.

ولقد صنف محمد أحمد صوالحة (٢٠١٤) أنواع الألعاب الإلكترونية بين الفردية والجماعية كالآتي:

أ- **ألعاب المحاكاة:** هي إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها، وتستوحى هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصور للواقع.

ب- **الألعاب الاستراتيجية:** حيث تقسم الألعاب الاستراتيجية "التفكير" إلى أربع أنواع وهي:

١) ألعاب المغامرة والتفكير: تعتمد على حل الغموض المحيط باللغز الرئيسي، ويعد الاستنتاج والملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب.

٢) الالعاب الاستراتيجية: وهي قريبة من التقمص وتمثيل الميكانيزمات لبناء مدينة وبقائها، وتتطلب التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب.

ج- **الألعاب العسكرية:** يقوم اللاعب ببناء مباني عسكرية وتشكيل فرق لغزو أراضي منافسة.

د- **الألعاب التقليدية:** والمقصود بها ألعاب الورق وتكوين الأشكال وهي الأكثر شهرة.

هـ - ألعاب الحركة: تركز هذه الألعاب على التحكم في الحركة، وتتميز بتزايد السرعة والمهارة،
وتتوالى المستويات لتصبح أكثر صعوبة، مما تتطلب انتباهاً وردة فعل سريعة، كما تقتضي سرعة في التجاوب أمام الصعوبات.

ومن خلال العرض السابق لتصنيفات وأنواع الألعاب الالكترونية يتضح خطورة معظم هذه الألعاب، حيث تعتمد هذه الألعاب في الأساس إلى نقل الفرد من العالم الواقعي إلى عالم افتراضي، وكذلك معظمها قائم على العنف والتخريب والمنافسة الشديدة وعدم تقبل الخسارة، ومنها ما يتضمن الغزو والاستيلاء دون وجه حق، لذلك سوف يتم القاء الضوء على سلبيات هذه الألعاب فيما يلي.

٤-سلبيات الألعاب الإلكترونية

على 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 أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب والافراط في وقت ممارستها.

ومن خلال الاطلاع على الأدبيات ذات العلاقة، تمكنت الباحثة من تصنيف الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية إلى خمس فئات: آثار دينية، وآثار سلوكية وأمنية، وآثار صحية، وآثار اجتماعية، وآثار أكاديمية.

أ- الآثار الدينية

أشار مندور فتح الله (٢٠١٣) أن للألعاب الإلكترونية أضرارا كبيرة تتمثل بالمضامين الهدامة والرسائل المخفية التي تكمن وراء هذه الألعاب والتي تتعارض مع تعاليم الدين الإسلامي والعادات والتقاليد العربية، وأن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالأخص الدين الإسلامي، قد تؤثر سلباً على اللاعب أو المُشاهد، كما أن تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية قد يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية، كما أنها قد تلهيهم عن طاعة الوالدين والاستجابة لهم وتلبية طلباتهم، بالإضافة إلى إلهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب.

وفي ظل عدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبنائهم من الألعاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك، أدى هذا إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الإنتماء للوطن، كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة.

ب- الآثار السلوكية والأمنية

في هذا الصدد أشارت دراسة عبد الله الهدلق (٢٠١٣) أن الألعاب الإلكترونية تعمل على توليد ميول عدوانية لدى الأطفال فقد عزت السبب وراء الكثير من أعمال العنف و جرائم القتل والاعتداءات إلى العنف الذي تتضمنه الألعاب الإلكترونية على سبيل الاستمتاع و التسلية، حيث يتحقق النصر في بعض هذه الألعاب عندما يقتل الطفل أكبر عدد من الأفراد أو تدمير أكبر عدد من المنشآت والأملاك.

كما ذكر حمودة سليمة (٢٠١٥) أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلم الأطفال أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان التي تقودهم في النهاية إلى ارتكاب الجرائم؛ فعلى سبيل المثال أجريت

دراسة كندية لمراجعة وتقويم المحتوى لثلاث مائة لعبة الكترونية، وفي النتائج تم رصد مائتين وأثنين وعشرين (٢٢٢) لعبة منها تعتمداعتماداً مباشراً على فكرة ارتكاب الجريمة والقتل.

وأورد عبد الله العريفي (٢٠١٥) أن تمضية وقت طويل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يجعل من شخصياتها قدوة للطفل، مما قد يشوش ذهن الطفل عن ما هو مقبول في الحياة الواقعية وماهو مرفوض. فتؤثر على نموه السلوكي والنفسي و العاطفي. وهنا يكمن الخوف من أن تتحول هذه العادة إلى إدمان إلكتروني يصعب علاجه، كأن يحس الطفل بالنقص عند عدم ممارسته للألعاب الإلكترونية لبعض الوقت، وأن يصاب بنوبات غضب وانفعال شديد إذا منع عنها.

ج- الآثار الصحية

تؤكد إلهام حسني (٢٠٠٢) أستاذة طب الأطفال بجامعة عين شمس، في دراسة لها أنه ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة كثرة استخدام الألعاب الإلكترونية، موضحة أن الجلوس لساعات عديدة أمام الحاسب أو التلفاز يسبب آلاماً مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرارا بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة.

كما أن فترات استخدام الألعاب الإلكترونية الطويلة تؤثر على عملية النمو وتعيق مراحل تطوره لدى الأطفال. بالإضافة إلى أن دراسة مندور فتح الله (٢٠١٣) في دراسته أشار لوجود علاقة بين الاستخدام المبالغ فيه للألعاب الإلكترونية وبين تزايد حالات السمنة والبدانة بين صفوف الأطفال، كما أن الأشعة الكهرومغناطيسية المنبعثة من الشاشة الإلكترونية تسبب جفاف العين واحمرارها، كما تتسبب الألعاب الإلكترونية بإجهاد للعينين وذلك نظراً للحركة السريعة والكثيفة للعينين أثناء ممارستها، كما تؤثر سلبًا على نظر الأطفال؛ إذ قد يصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب التي يجلس

أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب.

ويرى محمد محمود الطناحي (٢٠١٩) أن سهر الأطفال طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم الشخصية في اليوم التالي، كما أنه يزيد من ارهاق الجسم والصداع، كما أن اللعب بشكل متواصل لمدة طويلة دون انقطاع قد يؤثر سلبا على خلاياالمخ، و كما أن الطريقة الخاطئة لجلوس الشخص أثناء لعبه؛ كأن يجلس متكئا وحال رقبته سيء، قد يسبب الأذى له، كما أن جلوس اللاعب على جنبه بعد تناوله الطعام لأجل اللعب قد يؤثر على المعدة.

في حين أشارت نداء إبراهيم (٢٠١٦) إلى بعض السلبيات نتيجة ممارسة الألعاب الإلكترونية ومنها التأثير على فقرات الظهر منتجة آلاما قوية أسفل الظهر والرقبة، وأنها تقلل من نشاط الدماغ نحو الأنشطة الحسابية مقارنة مع الأطفال الذين لا يستخدمون هذه الألعاب. ووجود علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وبين نوبات التوتر والاكتئاب، كما أن ألعاب العنف مرتبطة بارتفاع نسبي في ضغط الدم ومعدل ضربات القلب.

د- **الآثار الاجتماعية**

إن الألعاب الإلكترونية قد تعرض الطفل إلى خلل في العلاقات الاجتماعية؛ وسبب ذلك هو أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في الألعاب الإلكترونية قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير؛ مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو في المنزل؛ لذلك تصنع طفلاً غير اجتماعي، فالطفل الذي يقضي ساعات طوال في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدون تواصل مع الآخرين، يجعل منه طفلاً غير اجتماعي منطويا على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل، كما أن إسراف الطفل في التعامل مع عوالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع فيفتقد المهارة

الاجتماعية في إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين ويصبح الطفل خجولا لا يجيد الكلام والتعبير عن نفسه (محمد محمود الطناحي، ٢٠١٩).

كما قد تؤدي هذه الألعاب بما تحمله من أخلاقيات وأفكار سلبية إلى المزيد من الانفصال الأسري والترابط الإنساني مع الآخرين وارتباط الطفل بالقيم والأخلاقيات الغربية التي تفصله عن مجتمعه وأصالته. كما تكون طفلاً أنانيًا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيرًا ما تثار المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول من يلعب؟ على عكس الألعاب الشعبية الجماعية التي يدعو فيها الطفل صديقه للعب معه (رامي عبد الحميد، أيمن أحمد، ماجدة عبد العزيز،٢٠٢٠).

وذكرت مريم قويدر(٢٠١١) عدداً من السلبيات الاجتماعية التي تترافق مع ممارسة الألعاب الإلكترونية ومن أهمها قلة التواصل الأسري بين أفراد الأسرة الواحدة، الذي يقلل من معرفة الآباء والأمهات لطبيعة الأبناء واحتياجاتهم؛ مما يخلف مشاكل أسرية. كما أن الألعاب الإلكترونية قد تعلِّم الأطفال أمور النصب والاحتيال فالطفل يحتال على والديه ليقتنص منهم ما يحتاجه من أموال للإنفاق على الألعاب الإلكترونية.

هـ- الآثار الأكاديمية

أشاروا رامي عبد الحميد وأيمن أحمد وماجدة عبد العزيز(٢٠٢٠) أن إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلباً على التحصيل الدراسي ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي ويؤدي إلى اضطرابات في التعلم، ومن سلبيات الألعاب الإلكترونية أنه عندما يتعلق الطفل بهذه الألعاب فإن ذلك يؤثر سلبا على دراسته ونطاق تفكيره؛ كما أن سهر الأطفال طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي، مما قد يجعل الأطفال غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا، فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية، بدلاً من الإصغاء للمعلم. وهذا يتفق مع ما توصلت إليه دراسة إلهام حسني (٢٠٠٢) من أن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى

من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل.

٥- أسباب إدمان الأطفال الألعاب الالكترونية

لإدمان الألعاب الالكترونية أسباب متعددة من أهمها:

أ- اشتمال الألعاب الإلكترونية على عدد من عوامل الجذب

إن الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها تحتوي على أصوات وتأثيرات بصرية محسّنة وأكثر جاذبية، عند مقارنتها بألعاب الفيديو القديمة، لذلك تجذب الأطفال بما توحيه لهم من معارك في الأدغال أو غزو الفضاء أو توهمهم بدخول عصور ما قبل التاريخ مثل قتال الديناصورات وما لذلك، بالإضافة إلى توظيفها الرسوم والألوان والخيال والمغامرة (Brack, G., Lassiter, P. Kitzinger, R., Hill, M., McMahon, H. G., & Fall, K. A. 2013).

ب- تتطلب الألعاب الإلكترونية التأمل والتركيز

تتنوع أفكار وموضوعات الألعاب الإلكترونية، فأحياناً تقدم اللعبة سباقاً للسيارات تتطلب خلالها من الطفل التركيز أثناء القيادة والعمل على تجنب الحواجز قدر الاستطاعة، أو تقدم ألعاباً للخيال العلمي في الفضاء أو شخصية بطل خارق على نمط " السوبر مان" يقارع الأشرار ويتغلب على المصاعب (محمد محمود الطناحي،٢٠١٩).

ج – محاكاة الألعاب الإلكترونية للأبطال

تشكل الألعاب الإلكترونية بالنسبة للطفل إطاراً ومجالا يتقمص فيه شخصية بطل يتحرك وينتقل ويعدل سلوكه، كما يتفاعل ويندمج الطفل في اللعبة مع غيره من أبطال اللعبة. كما أن التداخل والتكامل بين وظائف ومهام أبطال اللعبة يسهمان في تعلق الأطفال بهذه الألعاب، وذلك من خلال تعرض الأبطال لعقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية التي يتوجب على كل بطل التعامل معها بفاعلية (Brack, G.,

Lassiter, P. S., Kitzinger, R., Hill, M., McMahon, H. G., & Fall, K. A. 2013).

د-توفيرها عوالم وهمية افتراضية

توفر الألعاب الإلكترونية للأطفال عالماً وهمياً بعيداً عن العالم اليومي الحقيقي، ولكنه محدد في الزمان والمكان ويمثل موقعاً مادياً وأحداثاً توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما، وذلك من خلال اندماجه ببطل معين أو تحقيق رغباته في العالم الوهمي الافتراضي(Young, K.2015).

هـ- تمكينها من السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص

إن من الأسباب الكامنة وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية أنها تمثل جزءا من النشاط الاجتماعي الذي يسعى الطفل من خلاله إلى السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص على المستوى المحلي والعالمي (محمد محمود الطناحي، ٢٠١٩).

و- ممارسات الأبوة القاسية وغير المعقولة

معظم الأطفال المدمنين للألعاب الإلكترونية ليس لديهم ما يكفي من التواصل مع والديهم ويفتقرون إلى القدوة المناسبة في المنزل، بالإضافة إلى ذلك، ينجذب هؤلاء الأطفال إلى الألعاب الإلكترونية، لأنهم غالبًا ما يستخدمون عالم الخيال في هذه الألعاب للهروب نفسيًا من المشاعر غير السارة أو المواقف العصيبة (Young, K., 2015) .

ز- آلية لتخفيف التوتر

يتعرض الأطفال لضغوط مستمرة لتحقيق النجاح أكاديميًا ويقضون معظم وقتهم بعد المدرسة في إنجاز المهام المتعلقة بالأكاديميين، ويدرسون بصرامة بسبب التركيز القوي على كسب درجات عالية في الامتحانات وترتيب أعلى من أقرانهم، وغالبًا ما يتحملون ضغطًا مفرطًا في هذا الجو الأكاديمي شديد التنافسية، فعندما يفشلون في تلبية التوقعات الأكاديمية لوالديهم، فإن الطلاب غالباً ما يصابون بالاكتئاب، ويصبح العديد

من الطلاب المكتئبين متمردين استجابة لتوقعات آبائهم والبحث عن طرق للتخفيف من ضغوطهم، فيجدونها في العالم الافتراضي المتوفر في الألعاب الإلكتروني (Young, K. 2015).

ثانياً:الأسرة:

١- مفهوم الأسرة

يشيران جابر عوض سيد وخيري خليل الجميلي(٢٠٠٠) إلى المعنى الواسع للأسرة إلى مجموعة الأفراد الذين يعتقدون فيما بينهم أنهم ينتمون إلى جماعة مستقلة داخل المجتمع ويرتبطون الواحد بالآخر عن طريق روابط الدم أو الزواج ويعيها بقية أفراد المجتمع، حيث ينظرون إلى هؤلاء الأفراد إلى أنه تجمعهم علاقات خاصة، أن الأسرة تتوسط بين الفرد والمجتمع، وتساعد الفرد على أخذ مكانته في العالم الواسع.

وينظر حسن عبد المعطي(٢٠٠٤) إلى الأسرة على أنها وحدة بنائية تتكون من رجل وامرأة يرتبطان في إطارها بعلاقة شرعية، بالإضافة إلى أطفالهم الذين يمثلون محصلة بيولوجية للزوجين.

ومما سبق يمكن التوصل أن الأسرة بوصفها خلية اجتماعية تتكون من الزوج والزوجة والأبناء، ويربط بين أفرادها روابط الزوجية والدم والأبوة والأمومة وغيرها وفى ضوء هذا التكوين الاجتماعي يصبح على كل فرد من أفراده حقوق وعليه واجبات مما يجعل هذه الخلية المجتمعية هي اللبنة الأولى لبناء المجتمع.

٢- خصائص الأسرة

يختلف النظام الأسري غالباً من مجتمع لآخر؛ إلا أن هناك عددا من الخصائص التي تشترك فيها الأنظمة الأسرية، ومنها ما يلي(عوض سيد جابر وخيري خليل الجميلي، ٢٠٠٠):

١- الأسرة ظاهرة ذات وجود عالمي، فهي موجودة في جميع المجتمعات؛ لذا هي أكثر الظواهر الاجتماعية انتشاراً، وهي أساس استقرار المجتمعات.

٢- الأسرة هي الوسط الذي اصطلح عليه المجتمع لتلبية احتياجات الإنسان، ودوافعه الطبيعية والاجتماعية، ومن ذلك حب الحياة وبقاء النوع وتحقيق الغاية من الوجود الاجتماعي، وتحقيق الدوافع الجنسية والعواطف والانفعالات الاجتماعية.

٣- تؤسس الأسرة على قواعد وضوابط يقرها المجتمع؛ فهي ليست من صنع الفرد، ولا هي خاضعة في تطورها لما يريده القادة والمشرعون أو يرتضيه لها العقل الفردي، بل تنبعث من تلقاء نفسها عن العقل الجمعي واتجاهاته، وتوجدها طبيعة الاجتماع وظروف الحياة.

٤- الأسرة عبارة عن جماعة محدودة الحجم، ومن أصغر وحدات المجتمع، تقوم هذه الوحدة على قواعد الإقامة المشتركة والالتزامات القانونية والاقتصادية والاجتماعية المتبادلة بين أفرادها.

٥- الأسرة هي الجماعة الأولى التي يتعامل معها الطفل، وهي البيئة الاجتماعية الأولى التي يبدأ الطفل فيها التعرف على نفسه وعلى الآخرين.

٦- الأسرة هي الاطار العام الذي يحدد تصرفات أفرادها، فهي تشكل حياتهم، وتضفي عليها خصائصها وطبيعتها.

٧- الأسرة نظاماً مفتوحاً تؤثر وتتأثر ببقية الأنظمة الأخرى القائمة في المجتمع.

٨- تعتبر الأسرة دعامة أساسية من دعائم البناء الاجتماعي فهي منظمة اجتماعية ترتكز عليها بقية منظمات المجتمع الاجتماعية الأخرى.

ومن خلال الخصائص السابقة للأسرة يستنتج أن الأسرة هي المحدد العام لسلوكيات وتصرفات أفرادها، وهي أهم مؤسسة في المجتمع من حيث التأثير والبناء، فهي المسئولة عن انتاج أفراد مؤثرين ومنتجين ذي اسهام فعال في استقرار المجتمع وتطوره.

الأدوار الحديثة للأسرة

لا يزال الكثيرون يؤمنون بأن الطرق التقليدية للتربية لازالت فاعلة حتى اليوم كما كانت في الماضي، ولكن كما يتغير الوقت والزمن أصبح لزاماً بأن تتكيف الأدوار والأساليب التربوية في قيادة الأطفال إلى المسار الصحيح مع بيئتهم دائمة التطور والتغيير، ونظراً لما فرضته التكنولوجيا والعصر الرقمي، من انعكاسات إيجابية وسلبية فكان لابد من ظهور أدوار حديثة للأسرة لمواكبة هذه التحديات والتعامل معها:

١- التوجيه الرقمي

يحتاج الأطفال إلى اهتمام الكبار وإشرافهم وتوجيههم عند استخدام أجهزة الكمبيوتر، لذلك يجب على الأسرة مراقبة أطفالهم قبل أن يتحول اهتمام الأطفال إلى اهتمامًا مفرطًا بألعاب الكمبيوتر، ويحتاج الآباء إلى البحث عن أنواع من التعلم اللامنهجي والأنشطة الرياضية لهم، من أجل صرف انتباههم عن أجهزة الكمبيوتر، وهذا يعني أن على الأسرة التعرف على اهتمامات وشغف أطفالهم وتوجيههم لنشاطات تعمل على تلبية هذا الشغف والاهتمام، وتشجيعهم على اكتشاف شغفهم والفهم العميق لهذا الشغف وتوجيه تعلمهم في ضوئه (Prensky, Marc 2013).

لا يمكن أبداً تجنب استخدام الطفل لأدوات العالم الرقمي، لذا فإن الطريق الأفضل هي غرس العادات الحسنة للتعامل مع التكنولوجيا وأدواتها؛ والتي لابد أن تبدأ في سن مبكرة، من خلال التحدث مع الأطفال حول كيفية استخدام التكنولوجيا بطريقة نافعة وبشكل صحيح، والتواجد الدائم مع الطفل في بدايات التعامل مع الهاتف والحاسبات اللوحية، وكذلك الاتفاق مع لأطفال على حدود زمنية محددة لاستخدام الأدوات التكنولوجية، ويمكن للوالدين أيضًا التحكم في معلومات تسجيل الدخول وكلمات المرور حتى يتم تقييد وصول الأطفال إلى الألعاب عبر الإنترنت (Hinkley, T., Cliff, D. P., & Okely, A. D. 2015).

وإن من أهم العوامل التي تساعد الوالدين لتوجيه أبناءهم التوجيه الصحيح في استخدام التكنولوجيا بشكل عام وممارسة الألعاب الإلكترونية على وجه الخصوص؛ هو الانتباه إلى مواقف الآباء وكيفية تعاملهم وتعلقهم بالتكنلوجيا، حيث أن عادات الوالدين وأنشطتهم يعد مؤشر إلى أي مدى سوف يكون تعلق الأبناء بالتكنولوجيا والأدوات الرقمية، فيكون ارتباط المواقف الأبوية الأكثر إيجابية تجاه وسائل الإعلام والتكنولوجيا تؤدي إلى ارتباط الطفل وممارسته لها لوقت أطول (Cingel, D. P., & Krcmar, M. , 2013).

٢- المشاركة والتفاعل

يمكن للعائلات التخطيط للأنشطة الترفيهية وتشجيع الأطفال على المشاركة في أشكال بديلة من الترفيه، وإظهار أهمية المشاركة في مجموعة متنوعة من الخبرات والحفاظ على علاقات اجتماعية صحية، ويمكن للوالدين إظهار الاهتمام بألعاب الكمبيوتر التي يلعبها أطفالهم من خلال المشاركة والمناقشة والتفاعل معهم أثناء ممارسة هذه الألعاب، ويمكنهم حتى جعل ألعاب الكمبيوتر جزءًا من المرح العائلي، ولابد من مناقشة محتوى اللعبة وقواعدها (Hinkley, T., Cliff, D. P., & Okely, A. D. 2015).

لذلك تعد أساليب المعاملة والمشاركة الوالدية من العوامل المؤثرة في كيفية تعامل الطفل مع التكنولوجيا والرقمنه، فإذا كانت هذه الأساليب تثير مشاعر الخوف، وفقدان الشعور بالأمان فإنه من المحتمل أن يؤدي ذلك إلى اضطراب في تعلقهم بالإلكترونيات والتكنولوجيا لدى الأبناء، وبالتالي عدم قدرة على استكشاف البدائل ومعالجتها والالتزام بها، أما إذا كانت أساليب معاملتهم هادفة وبناءة يسودها الحب، والتفاعل، والتشجيع على الاستقلالية، واستكشاف البدائل ومعالجتها والالتزام بها فإن ذلك سيؤدي إلى استخدام إيجابي من قبل الأطفال لأدوات الرقمنة والوعي بسلبياتها وتجنبها.

٣- التدعيم والتواصل

يحتاج الأطفال إلى مساندة ودعم الآباء لهم من أجل الوصول إلى النجاح اجتماعيًا وأكاديميًا، وتشجيعهم على قضاء الوقت مع أصدقائهم الواقعيين قبل ممارسة الألعاب الإلكترونية، فعندما لا يكون للأطفال أصدقاء للعب معهم، يبحثون عن طرق أخرى للتواصل مثل الألعاب الإلكترونية، لذلك لابد للآباء من معرفة ما إذا كان أطفالهم معزولين أو يتعرضون للتنمر في المدرسة وإنهاء هذه السلوكيات إذا كانوا كذلك أو مثل هذه السلوكيات تحدث معهم، وإن الأطفال بحاجة إلى توفير ألعاب تفيدهم تربويًا وعاطفيًا، وعلى الآباء تعليم أطفالهم كيفية التمييز بين المفيد والضار من هذه الألعاب وحمايتهم من التعرض المفرط للألعاب العنيفة؛ علاوة على ذلك، يجب أن يكونوا على دراية بالمحتوى الذي تتضمنه هذه الألعاب والاستعداد لتزويد الأطفال بالألعاب البديلة، مثل بناء مدينة أو رعاية الحيوانات الأليفة، وعلى دراية بأهمية تزويد الأطفال الصغار بالألعاب التي تعزز التعلم وتشجع الإيجابيات الاجتماعية (Boase, J, & Ling, R.,.(2013

٤- الوعي والتقييم

يتضمن هذ الدور أن تكون الأسرة على دراية بأسماء الألعاب الإلكترونية العنيفة، ويمكنها استخدام نظام التصنيف الذي طوره مجلس تصنيف البرامج الترفيهية (ESRB) للتحقق من درجة العنف ومدى ملاءمة اللعبة التي يلعبها الطفل، وكذلك معرفة الأسرة لعلامات مدمني الألعاب، مثل مدمني المخدرات يظهر على مدمني الألعاب علامات تحذير واضحة، علامات الإنذار المبكر الشائعة التي قد تشمل انشغال الأطفال بالألعاب، والكذب بشأن الألعاب، وفقدان الاهتمام بالآخرين وبالأنشطة الواقعية، والانسحاب من العائلة والأصدقاء، واستخدام الألعاب للهروب من العالم الحقيقي؛ فعندما تظهر على الطفل أيًا من هذه العلامات، يجب على الوالدين الانتباه عن كثب وطلب المساعدة المهنية، حتى يتمكنوا من الحصول على مساعدة احترافية لأطفالهم في وقت مبكر قدر الإمكان (Hinkley, T., Cliff, D. P., & Okely, A. D. 2015).

أدوات الدراسة:

في ضوء منهجية الدراسة الحالية وأهدافها؛ تم تطبيق استبيان: الدور التربوي للأسرة في مواجهة إدمان الألعاب الالكترونية – من إعداد / الباحثة، حيث تم تطبيقه على مجموعة من الخبراء التربويين بلغ عددهم ٤٥ خبيراً؛ حيث سارت خطوات بناء أداة الدراسة على النحو التالي:

١- الاطلاع على أدبيات أدوار الأسرة في ضوء مستجدات العصر .

٢- الاطلاع على أدبيات مخاطر إدمان الألعاب الالكترونية.

٣- بعض الاتجاهات الحديثة لأدوار الأسرة التربوية التي تحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية.

٤- بعض التصورات المقترحة والأدوات والدراسات السابقة لهذه الدراسة.

٥- في ضوء الدراسات السابقة والإطار النظري للدراسة، تمكنت الباحثة من التوصل إلي مجموعة من الأبعاد التي تعتبر محاور أساسية لأدوار الأسرة التربوية في مواجهة إدمان الألعاب الالكترونية؛ حيث تكونت هذه الأداة في صورتها الأولية من "أربعة" أبعاد، اندرج تحت كل بعد منها مجموعة من البنود حيث اشتمل البعد الأول وهو: دور الأسرة في التوجيه الرقمي على ٥ بنود، كما اشتمل البعد الثاني وهو: دور الأسرة في المشاركة والتفاعل على ٥ بنود، واشتمل البعد الثالث وهو: دور الأسرة في التدعيم والتواصل على ٥ بنود، أما البعد الرابع: دور الأسرة في الوعي والتقييم على ٥ بنود، وقد روعي فى الصورة الأولية ترك عبارة مفتوحة في كل مرحلة من المراحل لإتاحة الفرصة للتعبير عن الرأي حول بنود الأداة وإضافة بنود أخري تتعلق بموضوع الدراسة إذا لزم الأمر.

٦- تم عرض الأداة على مجموعة من المحكمين من الأساتذة المتخصصين أعضاء هيئة التدريس بكلية التربية.

٧- تم مطابقة ملاحظات المحكمين حول مدى ملاءمة البنود لموضوع الاستبيان ومدى ملاءمة البنود للأبعاد المشتملة عليها أيضاً واقتراح أو تعديل أو إضافة بنود جديدة.

٨- صياغة الاستبيان في صورته الجديدة بنسب اتفاق لا تقل عن ٩٠٪ تمهيداً لتقنينه فى صورته النهائية.

٩- طباعة الصورة النهائية فى ضوء نتائج التحكيم حيث لم توجد تغييرات جوهرية في أبعاد وبنود الاستبيان.

تكونت الصورة النهائية للاستبيان من ٢٠ عبارة موزعة على مجموعة من الأبعاد كالتالي:

المحور الأول: التوجيه الرقمي، ويتكون من ٥ عبارات.

المحور الثاني: المشاركة والتفاعل، ويتكون من ٥ عبارات.

المحور الثالث: التدعيم والتواصل، ويتكون من ٥ عبارات.

المحور الرابع: الوعي والتقييم، ويتكون من ٥ عبارات.

حيث تم حساب كفاءة الاستبيان من حيث الثبات والصدق كالتالي:

ثبات الأداة:

لحساب قيمة معامل الثبات استخدمت الباحثة طريقة الاحتمال المنوالي على عينة من أعضاء هيئة التدريس بلغ عددها ٤٥ عضواً، حيث تم حساب قيمة معامل الثبات وبلغت ٠,٩٥ بالنسبة للأداة ككل، كما بلغت ٠.٩٦بالنسبة للبعد الأول،و بلغت ٠.٩٣ بالنسبة للبعد الثاني، و بلغت ٠.٩٥ بالنسبة للبعد الثالث، و بلغت ٠.٩٤ بالنسبة للبعد الرابع، وهذه القيم جميعها دالة عند مستوى ٠.٠١ وتؤكد درجة عالية من الثبات للأداة.

صدق الأداة:

اعتمدت الباحثة في الدراسة الحالية على نوعين من الصدق في التحقق من صدق الأداة المستخدمة في الدراسة هما:

أ- صدق المحكمين

تم عرض الاستبيان على مجموعة من المحكمين من الأساتذة المتخصصين الذين بلغ عددهم ١٠ محكمين حيث تم التعديل والحذف والإضافة في بعض العبارات بحيث وصلت نسب الاتفاق على بنود الصورة النهائية إلي ٩٠٪.

ب- الصدق الذاتي

تم حساب قيمة معامل الصدق الذاتي للاستبيان ككل على عينة من أعضاء هيئة التدريس بلغ عددها ٤٥ عضواً من خلال المعادلة :

الصدق الذاتي = $\sqrt{\text{معامل الثبات}} = \sqrt{٠.٩٥} = ٠.٩٧$

وهي قيمة مرتفعة تدل على صدق الاستبيان.

عينة الدراسة:

تم تطبيق أداة الدراسة – استبيان الدور التربوي للأسرة في مواجهة إدمان الألعاب الالكترونية على عينة التطبيق الأساسية من الخبراء التربويين؛ بلغ عددها ٤٥ خبيراً.

المعالجة الاحصائية:

تم تفريغ استجابات عينة الدراسة من الاستبانات المستعادة والصالحة للتحليل الإحصائي، وكان ذلك وفق المقياس المعتمد في الاستبانة النهائية، وهو مقياس ليكرت الثلاثي، وأعطيت قيمة لدرجة ملاءمة الدور من ١: ٣ وتم حساب المدى على النحو التالي:

المدى= أكبر قيمة – أصغر قيمة= ٣- ١= ٢

طول الفئة= المدى/ عدد الاستجابات= ٢/ ٣= ٠.٦٧

وبناء عليه تم حساب مستوى الاستجابة على بنود الاستبيان ومدى الدرجات المقابلة لها كما في جدول (١).

جدول(١)

مستوى الاستجابة على بنود الاستبيان ومدى الدرجات المقابلة لها

مستوى الاستجابة	المدى
قليلة	من ١ إلى أقل من ١.٦٧
متوسطة	من ١.٦٧ إلى أقل من ٢.٣٤
كبيرة	من ٢.٣٤ فأكثر

نتائج الدراسة:

يتضمن هذا الجزء الإجابة على السؤال الثالث الذي ينص على" ما هي عناصر الدور التربوي المقترح للأسرة لمواجهة إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية؟"، لذلك تم تطبيق استبيان على عينة الدراسة البالغ عددها ٤٥ من خبراء التربية؛ حيث أسفرت هذه العملية عن مجموعة من النتائج وذلك فيما يتعلق بأبعاد الاستبيان كالآتي:

أولا- النتائج المتعلقة بدور الأسرة في التوجيه الرقمي

أسفرت نتائج الدراسة بالنسبة لدور الأسرة في التوجيه الرقمي عن مجموعة من المتوسطات والانحرافات المعيارية التي حصلت عليها عبارات هذا البعد كما في جدول(٢).

جدول(٢)

استجابات الخبراء فيما يتعلق بدور الأسرة في التوجيه الرقمي

م	الدور	قيمة المتوسط	الانحراف المعياري	مدى الملاءمة
١	تمثيل الأسرة للقدوة الحسنة في استخدام التكنولوجيا.	٢.٢٢	٠.٦٧	متوسطة
٢	تعزيز الأسرة لثقافة الحوار.	٢.٣٨	٠.٧٥	كبيرة
٣	تحميل برامج للمراقبة على الأجهزة المتصلة بالإنترنت.	٢.٥٨	٠.٥٨	كبيرة
٤	تحديد مدة زمنية لممارسة الألعاب الالكترونية تناسب عمر الطفل.	٢.١٣	٠.٩٦	متوسطة
٥	التواجد الدائم مع الطفل في بدايات التعامل مع التكنولوجيا.	٢.٦٢	٠.٥٨	كبيرة

يتضح من جدول(٢) أن أفراد العينة من الخبراء والتربويين قد وافقوا بدرجة كبيرة على ملاءمة معظم العبارات المذكورة فيما يتعلق بملاءمة دور الأسرة في التوجيه الرقمي لمواجهة إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية، حيث تراوحت قيم الانحرافات المعيارية لجميع العبارة ما بين (٥٨.: ٩٦.) وهي قيم قريبة جداً من الصفر تدل على إجماع كامل من عينة الدراسة من الخبراء التربويين على ملاءمة الدور التربوي للأسرة في التوجيه الرقمي لمواجهة إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية.

كما أسفرت النتائج في جدول(٢) عن قيم مرتفعة للمتوسطات تراوحت ما بين (٢,١٣: ٢,٦٢) حيث جاء أعلى من المتوسط لصالح دور الأسرة في التواجد الدائم مع الطفل في بداية تعامله مع التكنولوجيا، كما جاء دور الأسرة في تحميل برامج المراقبة

على الأجهزة المتصلة بالإنترنت في المرتبة الثانية، بينما جاء دور الأسرة في تعزيز ثقافة الحوار في المرتبة الثالثة.

وتم حصول عبارتين على درجة متوسطة من مدى ملاءمتها لدور الأسرة في التوجيه الرقمي في مواجهة إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية؛ إلا أن قيم المتوسطات لهاتين العبارتين كانت نسبياً مرتفعة، حيث كان متوسط تمثيل الأسرة للقدوة الحسنة في استخدام التكنولوجيا(٢,٢٢) كما كان متوسط تحديد مدة زمنية لممارسة الألعاب الإلكترونية بما يناسب عمر الطفل(٢,١٣).

أما بالنسبة لتحميل برامج المراقبة على الأجهزة المتصلة على الإنترنت فإن الخبراء قد عبروا عن آرائهم المتعلقة بهذه العبارة؛ من حيث أهمية هذا الدور في مواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال، وذلك في ضوء خبراتهم ومعرفتهم للأثار السلوكية للتأثيرات الضارة للإنترنت على الأطفال لما يحتويه من المحتوى الضار الذي يهاجم ديننا وثقافتنا.

وبالنسبة لإجماع الخبراء على أهمية تعزيز الأسرة لثقافة الحوار فهو يعد أيضاً دوراً مهماً بدرجة كبيرة يسهم ويناسب مواجهة إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية؛ حيث من طبيعة وخصائص الأطفال وخاصة في هذا العصر الاستجابة لما هو مقنع أكثر من استجابتهم وموافقتهم على توجيهات دون فهم مغزاها، وفي هذا الصدد لقد أشارت دراسة سحر عيسى(٢٠٢١) على أهمية نشر ثقافة الحوار داخل الأسرة وتنشئة الأبناء منذ الصغر على ممارستها؛ لما لها من تأثير على إحساس الأطفال بالألفة والتقارب مما يساهم قي تكوين الشخصية المتزنة لديهم.

وتفسر الباحثة حصول كل من " تمثيل الأسرة للقدوة الحسنة في استخدام التكنولوجيا" و"تحديد مدة زمنية لممارسة الألعاب الإلكترونية تناسب عمر الطفل" على درجة متوسطة إلى أسباب تتعلق بضيق المدى المعياري للمقارنة حيث أن الدرجة المتوسطة تقع بين(١,٦٦ إلى أقل من ٢,٣٣) لذلك ترى الباحثة أن استجابة متطرفة

واحدة قد تؤدي إلى انتقال هاتين العبارتين من مدى الملاءمة الكبيرة إلى مدى الملاءمة المتوسطة، ولا سيما أن قيم الانحراف المعياري لكل منهما كانتا من أعلى القيم(٠,٦٧ و ٠.٩٦) على الترتيب وذلك ما يؤكد أهمية هذه العبارات فيما يتعلق بدور الأسرة في التوجيه الرقمي، ويرجع ذلك إلى أن من الأساليب المهمة والمؤثرة في الأطفال القدوة الحسنة وهذا ما أشارت إليه دراسة سحر عيسى(٢٠٢١) من أهمية أن يكون الوالدان قدوة حسنة ومثل أعلى يتقمصه الأطفال ويحتذون به، وكذلك أهمية تحديد المدة الزمنية التي تتناسب مع عمر الطفل وتعامل الطفل مع الألعاب الإلكترونية.

ثانياً– النتائج المتعلقة بدور الأسرة في المشاركة والتفاعل

حيث أسفرت نتائج الدراسة عن قيم مرتفعة للمتوسطات لجميع العبارات، وقيم مقبولة جداً للانحرافات المعيارية لجميع العبارات أيضاً، كما في جدول(٣).

جدول(٣)

استجابات الخبراء فيما يتعلق بدور الأسرة في المشاركة والتفاعل

م	الدور	قيمة المتوسط	الانحراف المعياري	مدى الملاءمة
١	مشاركة الأسرة للأبناء في ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية.	٢.٦٠	٠.٦٢	كبيرة
٢	تشجيع الأسرة للأبناء لاستخدام بعض الألعاب الالكترونية الهادفة.	٢.٦٠	٠.٥٤	كبيرة
٣	تشجيع الأسرة للأبناء لاستبدال الألعاب الالكترونية بألعاب واقعية.	٢.٣٨	٠.٦٨	كبيرة
٤	مناقشة الأسرة للأبناء في محتوى اللعبة وقواعدها.	٢.٣٤	٠.٧٦	كبيرة
٥	اظهار الاهتمام بالألعاب الالكترونية التي يمارسها الأطفال.	٢.٤٤	٠.٧٢	كبيرة

وترى الباحثة بناءً على نتائج جدول(٣) أن إجماع الخبراء التربويين على ملاءمة عبارات هذا البعد لدور الأسرة في المشاركة والتفاعل لمواجهة إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية؛ يرجع إلى طبيعة الدور نفسه والثقافة المحلية التي تشجع على التشارك وتشجع على التفاعل، حيث أن مشاركة الأسرة للأبناء في ممارسة بعض الألعاب

الإلكترونية أو تشجيعهم في استخدام بعض الألعاب الإلكترونية يمثلان في رأي الخبراء من أهم الأدوار التي تساعد على الحد من المخاطر والسلبيات التي تترتب على ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية وكذلك الحد من إهدار الكثير من الوقت من قبل الأطفال في ممارسة هذه الألعاب، كما تؤثر بالسلب على الأهداف النمائية اللازمة لكل طفل من خلال الألعاب الهادفة خاصة تلك الألعاب الواقعية التي يمكن بالفعل استبدالها بالألعاب الإلكترونية أينما كانت، لأنها في رأي الخبراء تمثل لون من ألوان الأمان بالنسبة للأطفال، وهذا ما أكدته دراسة مريم قويدر(٢٠١١) على أهمية دور الأسرة في المشاركة نظراً لما يترتب على غياب هذا الدور من سلبيات ومنها قلة معرفة الآباء لطبيعة أبناؤهم واحتياجاتهم.

وقد عبر الخبراء عن ملاءمة كبيرة بالنسبة لإظهار الاهتمام من قبل الأسرة بالألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال نظراً لما تتمتع به مرحلة الطفولة من خصائص تتطلب مثل هذا النوع من الاهتمام، حيث تحتاج من الأسرة الاهتمام بالتربية الرقمية لأطفالها وكيفية التعامل مع إيجابيات التكنولوجيا وتجنب سلبياتها، وكذلك الأمر فيما يتعلق بمناقشة الأسرة للأبناء في محتوى اللعبة الإلكترونية ومعرفة قواعدها.

ثالثاً- النتائج المتعلقة بدور الأسرة في التدعيم والتواصل

أسفرت نتائج الدراسة بالنسبة لدور الأسرة في التدعيم والتواصل عن مجموعة من المتوسطات والانحرافات المعيارية التي حصلت عليها عبارات هذا البعد كما في جدول(٤).

جدول(٤)

استجابات الخبراء فيما يتعلق بدور الأسرة في التدعيم والتواصل

م	الدور	قيمة المتوسط	الانحراف المعياري	مدى الملاءمة
١	تشجيع الأسرة الأبناء على شغل وقت الفراغ في ألعاب اجتماعية.	٢.٥٦	٠.٥٩	كبيرة
٢	اختيار الأسرة للألعاب الالكترونية التربوية والتعليمية.	٢.١٦	٠.٧٤	متوسطة

م	الدور	قيمة المتوسط	الانحراف المعياري	مدى الملاءمة
٣	مناقشة أخطار العزلة الناجمة عن الإسراف في الألعاب الالكترونية.	٢.٥١	٠.٥٩	كبيرة
٤	تنمية درجة الضبط والتحكم الرقميلدى الأطفال.	٢.٥٧	٠.٦٢	كبيرة
٥	تعليم الأطفال التمييز بين المفيد والضار تواصلياً للألعاب الالكترونية.	٢.٤٠	٠.٦٥	كبيرة

كما في جدول(٤) فقد حصلت العبارة" تنمية درجة الضبط والتحكم الرقمي لدى الأطفال" على مدى ملاءمة كبيرة نظراً لما يتمتع به درجة الضبط والتحكم من جعل الطفل قادراً على تحمل المسئولية وتنمية نوع من الضبط الداخلي، مما يقوي درجة المناعة الذاتية لدى الأطفال، لأن الرقابة المستمرة للأطفال يتناقض مع أساليب التربية الإيجابية الحديثة خاصة في أعمار سنية معينة بعد ذلك.

كما حصلت "تشجيع الأسرة للأبناء على شغل وقت الفراغ في الألعاب الاجتماعية" على مدى ملاءمة كبيرة، نظراً لما تمثله الألعاب الاجتماعية من فوائد لشغل أوقات الفراغ، ونظراً لما تمثله أوقات الفراغ من خطورة لا تخفى على أي تربوي.

كما حصلت مناقشة أخطار العزلة الناجمة عن الإسراف في ممارسة الألعاب الإلكترونية على درجة ملاءمة كبيرة أيضاً في رأي الخبراء التربويين، نظراً لما تفرزه العزلة من أضرار بالغة على الإنسان بشكل عام وعلى الأطفال بصفة خاصة، وفي صدد خطورة وتأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال من حيث صنع طفل غير اجتماعي أكدت دراسة محمد محمود (٢٠١٩) على أن قضاء ساعات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية يجعل من الطفل فرد غير اجتماعي منطوياً على ذاته خجولاً لا يجيد الكلام والتعبير عن نفسه.

وكذلك نجد أن تعليم الأطفال التمييز بين المفيد والضار من الناحية التواصلية قد حصل على درجة ملاءمة كبيرة نظراً لأهمية التواصل بالنسبة للطفل ونظراً للغموض الذي يكتنف العملية التواصلية على الإنترنت وممارسة الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة وما يترتب عليه من أضرار، وفي هذا الصدد أشار مندور فتح الله (٢٠١٣) أن الألعاب الإلكترونية بعضها له أضرارً كبيرة تتمثل في المضامين والرسائل المخفية التي تتعارض مع عادات وتقاليد المجتمع، لذلك تأتى أهمية تعليم الأطفال التمييز بين المفيد والضار من هذ الألعاب .

ورغم حصول اختيار الأسرة للألعاب الإلكترونية التربوية والتعليمية على درجة متوسطة بلغ المتوسط(٢,١٦) إلا أن ارتفاع قيمة الانحراف المعياري يجعل لها نفس القيمة والأهمية فيما يتعلق بدور الأسرة في التدعيم والتواصل لمواجهة إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية.

رابعاً- النتائج المتعلقة بدور الأسرة في الوعي والتقييم

أسفرت نتائج الدراسة بالنسبة لدور الأسرة في الوعي والتقييم عن مجموعة من المتوسطات والانحرافات المعيارية التي حصلت عليها عبارات هذا البعد كما في جدول(٥).

جدول(٥)

استجابات الخبراء فيما يتعلق بدور الأسرة في الوعي والتقييم

م	الدور	قيمة المتوسط	الانحراف المعياري	مدى الملاءمة
١	دراية الأسرة بأسماء وأنواع الألعاب الالكترونية العنيفة والضارة.	٢.٣٣	٠.٧٧	كبيرة
٢	معرفة الفكرة التي يقوم عليها كل نوع من الألعاب الالكترونية.	٢.٤٥	٠.٧٠	كبيرة
٣	استخدام نظام التصنيف لمجلس تصنيف البرامج	٢.٥٣	٠.٦٣	كبيرة

م	الدور	قيمة المتوسط	الانحراف المعياري	مدى الملاءمة
	التصنيف الترفيهيESRB			
٤	دراية الأسرة بعلامات إدمان الألعاب الالكترونية.	٢.٦٩	٠.٥١	كبيرة
٥	الانتباه وطلب المساعدة المهنية وقت الحاجة.	٢.٥١	٠.٦٦	كبيرة

من جدول(٥) يتضح أن دراية الأسرة بعلامات إدمان الألعاب الإلكترونية قد حصل على مدى ملاءمة كبيرة من قبل الخبراء التربويين؛ نظراً للخطورة التي يترتب عليها إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية، لا سيما من قبل الأطفال ونظراً لما سوف يترتب على معرفة علامات الإدمان من التدخل المبكر في علاج المشكلة، ولذلك فقد حصل الانتباه وطلب المساعدة المهنية وقت الحاجة على ملاءمة كبيرة أيضاً، لأن المساعدة المهنية هي الأسلوب الوحيد الناجح الذي يمكن استخدامه في مثل هذه الحالات عند حدوث مثل هذا الإدمان، وكذلك مما يزيد من مدى تأثير هذه المساعدة في التغلب وعلاج المشكلة هو معرفة الأسرة لعلامات إدمان الألعاب الإلكترونية.

كما أن استخدام نظام التصنيف لمجلس تصنيف البرامج الترفيهية قد مثل قيمة كبيرة بالنسبة للخبراء التربويين لما يمثله من درجة عالية من المصداقية والمعيارية اللازمة للآباء والأسر والقائمين بالرعاية؛ لذلك فقد حصلت "معرفة الفكرة التي يقوم عليها كل نوع من أنواع الألعاب الإلكترونية" على نفس الدرجة من تأييد الخبراء واهتمامهم، أما بالنسبة "لدراية الأسرة لأسماء وأنواع الألعاب الإلكترونية العنيفة والضارة" فقد حظى بمدى ملاءمة كبيرة بسبب ظهور العديد وبشكل متجدد للألعاب الإلكترونية الخطرة قد تصل خطورتها إلى انتحار الشخص مثل لعبة الحوت الأزرق.

التوصيات والمقترحات:

١- مساعدة الأطفال على التفريق بين الواقع والخيال، وإدراك ذلك الفرق وتعليمهم بأن عالم الألعاب والأفلام العنيفة لا يمثل عالم الواقع الحقيقي.

٢- مصاحبة الأبناء في استعمالاتهم للكمبيوتر والإنترنت، (الألعاب الإلكترونية)، وتوجيه ما يلزم في تعاملاتهم معها إلى الترفيه المفيد الهادف.

٣- متابعة الآباء لاستخدام أبنائهم للإنترنت، ووضع الكمبيوتر الذي يتيح هذه الخدمة في أماكن مفتوحة للأسرة وليس خلف أبواب مغلقة.

٤- تحديد مدة زمنية محددة لاستخدام الأطفال للإنترنت، أو ممارسة الألعاب الالكترونية والتي ينبغي ألا تزيد على الساعة يوميا قدر الإمكان، وإتاحة الفرصة للأطفال لممارسة الألعاب الجسدية والحركة بعيداً عن الجلوس أمام جهاز الكومبيوتر.

٥- استخدام الأسرة البرامج المخصصة للحماية من التعرض للمواد والمواقع غير المناسبة، أو أوامر التحكم في ذلك المتوافرة ببرامج تصفح الانترنت (جهاز اللعب).

٦- مناقشة الأطفال بصفة مستمرة فيما يشاهدونه، أو يلعبونه وامدادهم بالمعلومات والمعارف التي تجعلهم يتعاملون بإيجابية فيما يشاهدونه، أو يقومون باللعب والترفيه من خلاله.

٧- مشاركة أولياء الأمور أطفالهم في شراء الألعاب الإلكترونية وكذلك ممارستها.

٨- ضرورة مراقبة الأهل لمحتوى الألعاب الإلكترونية الخاصة بأطفالهم، ومواكبة الجديد في مجال الألعاب الإلكترونية.

٩- توعية وإرشاد الأطفال لمعرفة أضرار الألعاب الإلكترونية كآثاراها على نفوسهم وسلوكهم وتثقيف الوالدين لمعرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية.

١٠- مد جسر من التواصل بين الأسرة والروضة، من خلال عقد محاضرات وندوات خاصة لمناقشة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، لتوعية كل من المعلمين والأهل.

١١- تشجيع الأطفال على ممارسة الألعاب التي تحث على التفكير وتنمية الذكاء وتعتمد على أسلوب حل المشكلات وكيفية التصرف في المواقف الحرجة.

١٢- تنظيم وقت اللعب للطفل على ألا يتجاوز الساعة الواحدة في اليوم لاستخدام التكنولوجيا وخاصة ممارسة الألعاب الإلكترونية.

المراجع

جابر عوض سيد وخيري خليل الجميلي (٢٠٠٠). *الاتجاهات المعاصرة في دراسة الأسرة والطفولة*.الإسكندرية، المكتبة الجامعية.

حسن عبد المعطي (٢٠٠٤). *الأسرة ومشكلات الأبناء*. القاهرة، دار رحاب للنشر والتوزيع.

حمودة سليمة (٢٠١٥). إدمان الإنترنت: اضطراب العصر. *مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية*،(٢١)، ٢١٣-٢٢٤.

رامي عبد الحميد، أيمن أحمد، ماجدة عبد العزيز (٢٠٢٠). 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. *دراسات العلوم الإنسانية والاجتماعية*، ٤٧(١)، ٨٦٨-٨٨٤.

سحر عيسى خليل (٢٠٢١). دور الأسرة في مواجهة التنمر الإلكتروني لدى أبنائها: تصور مقترح. *مجلة القراءة والمعرفة*، (٢٤٢)، ٨١- ١٢٥.

عبد الله العريفي (٢٠١٥). خطر الألعاب الإلكترونية على الأبناء- القادم أسوأ .*جريدة الرياض*،
السبت، (٢٧) يونيو.

عبدالله عبد العزيز الهدلق (٢٠١٣). تصنيف إسلامي مقترح لحماية الأطفال والشباب من خطر الألعاب الإلكترونية في ضوء مقاصد الشريعة الإسلامية المتعلقة بحفظ الضروريات.*مجلة العلوم التربوية*، ١(٢٦).

محمد أحمد صوالحة (٢٠١٤).*علم نفس اللعب*، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع.

محمد محمود الطناحي (٢٠١٩). الألعاب الالكترونية جدلية التأثير وحتمية المواجهة. ورشة عمل العالم الرقمي وثقافة الطفل العربي. *المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم*. القاهرة، ٢٨-٢٩ ديسمبر ٢٠١٩.

مرح مؤيد حسن (٢٠١٣). ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد. إضاءات موصلية، (٧٥)، ٢٠١٣، ٣-١٧.

مريم قويدر (٢٠١١). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال.*رسالة ماجستير*
، جامعة الجزائر، الجزائر.

مندور فتح الله (**٢٠١٣**). انتصار افتراضي الألعاب الإلكترونية تسيطر على المنازل فهل تهدد
التعليم .متاح على: *www.almarefh.net*

مها حسني (٢٠٠٨). *الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة- ما لها وما عليها*. دار المسيرة، عمان، الأردن.

موسوعة الإدمان (٢٠١٥). مركز دار الشفاء لعلاج الإدمان، دار المجد للنشر، الأردن.

نداءابراهيم (٢٠١٦).إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (٣-٦)
سنوات و سلبياتها من وجهة نظر الأمهات و معلمات رياض الأطفال .*رسالة ماجستير*، جامعة الشرق الأوسط، عمان، الأردن.

نورة السعد (٢٠١٥). الخطر في اللعاب الفيديو للأطفال.*جريدة الرياض*.(١٣٤٠٦). ٨ مارس.

وجدي بركات وعبد المنعم توفيق (٢٠٠٩). الأطفال والعوالم الافتراضية – آمال وأخطار، *مؤتمر الطفولة في عالم متغير ١٨-٢٠٠٩/٥/١٩*، الجمعية البحرينية لتنمية الطفولة: مملكة البحرين.

ياسر سيد حسن (٢٠١٤). فاعلية الألعاب الإلكترونية والألعاب الاجتماعية في مجال العلوم في تنمية عمليات التفكير الأساسية وحب الاستطلاع لدى أطفال مرحلة الرياض. *مجلة التربية العلمية*، ١٧(٢).

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5thEd.). Arlington, VA: American Psychiatric Publishing

Boase, J, & Ling, R. (2013). Measuring mobile phone use: self-report versus log data. *Journal Of Computer-mediated Communication*, 18(4), 508-519.

Brack, G., Lassiter, P. S., Kitzinger, R., Hill, M., McMahon, H. G., & Fall, K. A. (2013). Individual psychology on the virtual
frontier: Massive multi-player online role-playing gaming. *The Journal of Individual Psychology, 69*(1), 24-40.

Cingel, D. P., & Krcmar, M. (2013). Predicting media use in very young children :The role of demo graphics and parent attitudes predicting media use in very young children. *Communication Studies*, 64(4), 374–394.

Hinkley, T., Cliff, D. P., & Okely, A. D. (2015). Reducing electronic media use in 2–3 year-old children: Feasibility and efficacy of the Family@ play pilot randomised controlled trial. *BMC Public Health*, 15(1), 779.

Khazaal ,Y., Breivik ,K ., Et al .(2018). Game Addiction Scale Assessment through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded–Response Modeling, *J Med Res*, 20(8). 2 .

Mayo, M. J. (2009). Video games: A route to large-scale STEM education , *education & Science*, 323, 79-82.

McGonigal, M., **(**2011). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Penguin Group (USA) Incorporated.

Prensky, Marc. (2444). Teaching digital natives: partnering for real learning. Available at *: http//: marcprensky.com /wpcontent /uploads /2444/40/ prebsky.*

Salen K. & Zimmerman R. (2005) *Rules of play Game design fundamentals*, *Cambridge* A: MIT Press.

Young, K. (2015). The evolution of Internet addiction disorder. In C. Montag & M. Reuter (Eds.), *Internet addiction: Neuroscientific approaches and therapeutical interventions* (3-20). New York, N.Y.: Springer