

أثر الألعاب الإلكترونية على التنمر لدى الأطفال من وجهة نظر الأمهات

The Effect of Electronic Games on Bullying in Children from the Viewpoint of Mothers

إعداد الباحثة/ شمس بنت خليفة سلمان القحطاني

ماجستير الطفولة المبكرة، قسم رياض أطفال، كلية التربية، جامعة الملك فيصل، المملكة العربية السعودية

Email: shamssq0@gmail.com

المخلص

هدفت الدراسة الحالية إلى الكشف عن أثر الألعاب الإلكترونية على التنمر لدى الأطفال من وجهة نظر الأمهات، معرفة صور التنمر الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية، توضيح كيفية الحد من ظهور التنمر الإلكتروني عند الأطفال من وجهة نظر الأمهات، الكشف عن وجود فروق ذات الدلالة الإحصائية عند مستوى الدلالة (0.05) بين أثر الألعاب الإلكترونية لدى أمهات الأطفال تعزى لمتغير (المؤهل، العمر). أصبحت ظاهرة الألعاب الإلكترونية ظاهرة عالمية تنتشر بين فئة الأطفال بشكل مستمر سواء في المنازل أو في المجمعات، وحيث أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحبيلها وتنمي في عقولهم قدرات التنمر والعدوان ونتيجتها الجريمة. ولتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام المنهج الوصفي المسحي، والاستبانة كأداة لجمع البيانات، من عينة تكونت من (141) أمماً من أمهات الأطفال في مدرسة الإمام الشافعي للطفولة المبكرة بالدمام، تم اختيارها بالطريقة المتاحة، وبعد تحليل البيانات أشارت النتائج إلى الآتي: أن للألعاب الإلكترونية تأثيراً عالياً على التنمر لدى الأطفال، كما أن جاء محور صور التنمر الذي يمارس ضد الأطفال بتأثير عالياً جداً، بينما حصل محور كيفية الحد من التنمر ضد الأطفال على تأثير عالي جداً، وفي ضوء تلك النتائج أوصت الدراسة بأهمية مراقبة الأهل لنوعية الألعاب الإلكترونية التي يمارسها ويتعرض لها أطفالهم ومدى مناسبتها لمرحلتهم العمرية وضرورة نشر الوعي بين أولياء الأمور بمخاطر الألعاب الإلكترونية والتصدي لظاهرة التنمر الإلكتروني.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، التنمر الإلكتروني، الأطفال.

The Effect of Electronic Games on Bullying in Children from the Viewpoint of Mothers

Researcher Shams Khalifah Alqahtani

Abstract

The current study aimed at revealing the effect of electronic games on bullying in children from the mothers' point of view, knowing the forms of electronic bullying in electronic games, clarifying how to reduce the appearance of electronic bullying in children from the mothers' point of view, revealing the presence of statistically significant differences at the level of significance (0.05) between the effect of electronic games on children's mothers due to the variable (qualification, age). The phenomenon of electronic games has become a global phenomenon that is spreading among the category of children continuously, whether in homes or in complexes, and since a large percentage of electronic games depend on entertainment and enjoying killing others, destroying their property and attacking them unjustly, and teaching children and adolescents the methods, arts and tricks of committing crime and developing in Their minds have the capabilities of bullying and aggression and its result is crime, and to achieve the objectives of the study, the descriptive survey method was used, and the questionnaire as a tool for data collection, from a sample consisting of (141) children's mothers at Imam Al-Shafi'i School for Early Childhood in Dammam, who were selected by the available method, and after analyzing Data The results indicated the following: that electronic games have a high impact on bullying among children, and the axis of bullying against children had a very high impact, while the axis of how to reduce bullying against children had a very high impact, and in light of these results, the study recommended The importance of parents monitoring the type of electronic games that their children play and are exposed to, and the extent to which they are appropriate for their age, and the need to raise awareness among parents of the dangers of electronic games and to address the phenomenon of cyberbullying.

Keywords: Electronic Games, Electronic Turning, Children

1. المقدمة:

تعد فئة الأطفال وما يمتلكون من إمكانيات وطاقت ثروة وطنية واعدة ينبغي الحفاظ عليها والعناية بها، بما يعود بالنفع والفائدة على الدولة والمجتمع، لذا قامت الكثير من الجهات باحتضان هذه الفئة ووفرت جميع الإمكانيات من شأنها المساهمة والعناية بهم، صحياً وجسدياً واجتماعياً وفكرياً والعمل على تنمية قدراتهم الإبداعية واشباع رغباتهم واحتياجاتهم من اللعب وغيره.

ويمثل مفهوم اللعب عند الأطفال أهمية كبيرة في حياتهم، فهو يعتمد على الجهد الذاتي للأطفال واستخدامهم لحواسهم والتفاعل المباشر مع الأشياء والمحيط الذي حولهم، فاللعب يعد حاجة أساسية من احتياجات الطفل، ومظهر من مظاهر سلوكهم؛ لأنه يسهم بشكل كبير في تكوين شخصيتهم ووسيط تربوي مهم، وفي ضوء ذلك تنوعت الألعاب وطريقة ممارستها.

ولذا تشهد الحياة المعاصرة احتدام دائم مع الثورة التكنولوجية المتسارعة بصورة غير مسبوقة، ونتيجة لهذه التطورات الهائلة في المستحدثات التكنولوجية انتشرت ظاهرة الألعاب الإلكترونية لدى مختلف الفئات العمرية وفي الكثير من المجتمعات العربية والأجنبية، إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، والتي بدورها تعمل على جذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرات، حيث انتشرت انتشاراً واسعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً وأغرقت الأسواق بأنواعها المختلفة، ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل للأطفال اليوم حيث أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم، فكلما تقدمت التقنيات الحديثة المستخدمة في صياغتها ازداد تعلق الأطفال بها على نحو كبير، فهي تعمل على تنمية الفكر والإدراك عند هذه الشريحة من المجتمع، ويظهر ذلك خاصة داخل الوسط المدرسي (بن سليح وزولخة، 2020).

فظاهرة الألعاب الإلكترونية التي غزت أوساط المدارس أصبحت الآن منتشرة بكثرة وبالأخص عند فئة الأطفال في المراحل الأولى من حياتهم، نظراً لما لقيمة اللعب لدى الطفل من أهمية علمية معرفية تكمن أهميتها في بث ما له فائدة على تكوين شخصيته واكتسابه قيم ومبادئ وبظهورها أصبحت منتشرة في أماكن عدة وتطورها هو ما سمح باقتنائها أمراً سهلاً وبسيطاً وسريعاً، فهي تمتاز بتنوعها وقوة جذب لاجبيها، حتى غدت ظاهرة الألعاب الإلكترونية ظاهرة واقعية استجبت وتأصلت في المؤسسات التربوية (عقيب ولراري، 2019).

كما أن هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وتطورها وتنوعها جعل العديد من الأطفال يدمنون على ممارستها، ولكن الأمر لا يقتصر على الإدمان بحد ذاته فقط بل يتعدى إلى ما تسببه الألعاب الإلكترونية، خاصة ذات المحتوى العنيف والعدواني من جعل الأطفال يتسمون بالسلوك العدواني وذلك يظهر جلياً من خلال تقليدهم وتمثيلهم لما يعرض ويمارس في مختلف الألعاب الإلكترونية، مثل استخدام القوة والحركات القتالية واستعمال الفاظ نابية وغلظة مسيئة وتبني أفكار تجعل منه طفلاً عنيفاً سواء في أسرته أو مع أقرانه في المدرسة، ومنهم ما يصل بهم المطاف إلى ظاهرة التنمر الإلكتروني، والتي كان للألعاب الإلكترونية دوراً كبيراً في انتشارها (بلعالي ومراكشي، 2019).

وأشارت دراسة القصيري (2014) بظهور المشكلات السلوكية بسبب استخدام الهواتف الذكية من قبل الأطفال من وجهة نظر الوالدين في ضوء بعض المتغيرات وأن أكثر المشكلات السلوكية وجوداً هي المشكلات الاجتماعية، يليها المشكلات التربوية ثم المشكلات النفسية.

وجراء هذه الزيادة السريعة في الاتصالات الإلكترونية والمستحدثات التكنولوجية، وما واكب ذلك من تطور هائل في الألعاب الإلكترونية، ونظراً للاستخدام السيء من بعض الأطفال لها وعدم وجود رقابة عليهم، ظهر ما يسمى بالتنمر الإلكتروني،

الأمر الذي أصبح يشكل خطراً على أطفالنا، فلم تعد تلك الظاهرة قاصرة على المدرسة، بل امتدت إلى الفضاء الإلكتروني للمدرسة والمنزل وبكل مكان يمارس فيه الطفل الألعاب الإلكترونية. (محمد، 2019)

وعلى الرغم من تفاقم انتشار ظاهرة التنمر الإلكتروني، فما زالت الإحصائيات العربية المتعلقة بالتنمر الإلكتروني قليلة، حيث أظهرت بيانات لهيئة الاتصالات وتقنية المعلومات بالسعودية أن 38% ممن يتعرضون للتنمر الإلكتروني يكتفون الأمر، وأن نسبة 50% من الأطفال والمراهقين يتعرضون للتنمر الإلكتروني عبر وسائل التقنية الحديثة من ألعاب الكترونية ومواقع التواصل الاجتماعي (مقراني، 2018).

لذلك جاءت هذه الدراسة لتسلط الضوء على أحد المواضيع الهامة والتي تشغل اهتمام الباحثين.

1.1. مشكلة الدراسة:

أصبحت ظاهرة الألعاب الإلكترونية ظاهرة عالمية تنتشر بين فئة الأطفال بشكل مستمر سواء في المنازل أو في المجمعات، وحيث أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات التنمر والعنوان ونتيجتها الجريمة، إذ أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضرراً من أفلام العنف التلفزيونية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب منه أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها، ونتيجة لذلك فإن الكثير من علماء علم النفس يلقون اللوم على الألعاب الإلكترونية على أنها من بين أحد الأسباب التي تؤدي إلى ظهور بعض الاضطرابات السلوكية عند الأطفال ومن أبرز المشاكل التي ظهرت مؤخراً مشكلة التنمر الإلكتروني والتي تحدث عبر العديد من مواقع الإنترنت، حيث تعد مشكلة التنمر الإلكتروني من المشكلات السلوكية الخطيرة التي تهدد أمن واستقرار الطفل.

وقد أظهرت العديد من الدراسات السابقة وجود ترابط وعلاقة قوية بين انتشار الألعاب الإلكترونية وازدياد ظاهرة التنمر الإلكتروني، مثل دراسة سوميه (2018) والتي أكدت على وجود علاقة دالة إحصائية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية وظهور التنمر في الوسط المدرسي لدى التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الابتدائية، ودراسة العمار (2016) والتي أشارت إلى أن فئة الذكور هم أكثر الفئات تنمراً وإدماناً على الإنترنت.

ونظراً لقلّة الدراسات البحثية في حدود علم الباحثة التي تناولت متغيري الدراسة (الألعاب الإلكترونية والتنمر الإلكتروني) سويّاً ومحدودية الدراسات التي ركزت على الأطفال بالمملكة العربية السعودية، لذلك ارتأت الباحثة إجراء هذه الدراسة لتسليط الضوء على أثر الألعاب الإلكترونية على التنمر لدى الأطفال من وجهة نظر الأمهات.

2.1. أسئلة الدراسة:

وتمثلت مشكلة الدراسة في السؤال الرئيس التالي: "ما أثر الألعاب الإلكترونية على التنمر لدى الأطفال من وجهة نظر

الأمهات؟" ويتفرع منه الأسئلة التالية:

1. ما صور التنمر الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات؟
2. كيف يمكن الحد من ظهور التنمر الإلكتروني عند الأطفال من وجهة نظر الأمهات؟
3. ما الفروق ذات الدلالة الإحصائية عند مستوى الدلالة (0.05) بين أثر الألعاب الإلكترونية لدى أمهات الأطفال تعزى لمتغير (المؤهل، العمر)؟

3.1. أهداف الدراسة:

وتهدف الدراسة الحالية إلى تحقيق ما يلي:

1. الكشف عن أثر الألعاب الإلكترونية على التنمر لدى الأطفال من وجهة نظر الأمهات.
2. معرفة صور التنمر الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية.
3. توضيح كيفية الحد من ظهور التنمر الإلكتروني عند الأطفال من وجهة نظر الأمهات.
4. الكشف عن وجود فروق ذات الدلالة الإحصائية عند مستوى الدلالة (0.05) بين أثر الألعاب الإلكترونية لدى أمهات الأطفال تعزى لمتغير (المؤهل، العمر).

4.1. أهمية الدراسة:

تتمثل أهمية الدراسة في النقطتين الآتيتين:

1.4.1. أهمية النظرية:

1. قد تنثري الإطار النظري في مجال الألعاب الإلكترونية والتنمر في مرحلة الطفولة المبكرة في المؤسسات التعليمية محليا وعربيا.
2. من المؤمل أن تفتح هذه الدراسة المجال أمام الباحثين والمهتمين بالظواهر التكنولوجية الحديثة كظاهرة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بظاهرة التنمر لمحاولة إيجاد حلول لهذه الظواهر والتصدي لها.
3. قد تسهم في خدمة المكتبات بموضوع بحث متميز.

2.4.1. الأهمية التطبيقية:

1. قد تفيد الدراسة مصممي المنهاج حول أثر الألعاب الإلكترونية على التنمر لدى الأطفال.
2. قد يستفاد من هذه الدراسة في إعداد دورة توعوية للأمهات حول ظاهرة الألعاب الإلكترونية وأثرها على التنمر.

5.1. حدود الدراسة:

اقتصرت حدود الدراسة الحالية على الآتي:

- الحدود الموضوعية:** اقتصرت الدراسة على موضوع أثر الألعاب الإلكترونية على التنمر.
- الحدود البشرية:** تم تطبيق الدراسة على عينة من أمهات مرحلة الطفولة المبكرة تكونت من (141) أم.
- الحدود الزمنية:** تم تطبيق الدراسة في الفصل الدراسي الثاني 2023 / 1444 هـ.
- الحدود المكانية:** تم إجراء الدراسة في مدرسة الإمام الشافعي للطفولة المبكرة بالدمام.

6.1. مصطلحات الدراسة:

1.6.1. الألعاب الإلكترونية:

عرف الراري (2019) الألعاب الإلكترونية على أنها: "تلك الألعاب التي يتم عرضها على شاشات التلفاز أو على الحاسوب أو من خلال الألواح الإلكترونية أو من خلال الهواتف الذكية والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين". (ص.23)

وتعرف إجرائيا بأنها: أنشطة تقنية يستخدمها الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة من خلال أجهزة إلكترونية مثل (الكمبيوتر والهواتف الذكية والألواح الإلكترونية)، بغرض المتعة والترفيه والدخول في جو تنافسي مع الآخرين باستخدام حركة اليد والعين والتركيز البصري والذهني، وتقاس بالدرجة التي يحصل عليها المفحوص على أداة الدراسة.

2.6.1. التمر الإلكتروني:

عرف عمار (2016) التمر الإلكتروني على أنه "إيقاع الأذى الجسمي، أو النفسي، أو العاطفي أو المضايقة أو الإحراج أو السخرية من قبل طالب متمم على طالب آخر أضعف منه، أو أصغر منه أو لأي سبب من الأسباب وبشكل متكرر". (ص.227)

ويعرف إجرائيا: أي سلوك يتم من خلاله استخدام الاتصال وتكنولوجيا المعلومات الحديثة وتطبيقاتها المختلفة، للإيذاء المتعمد والمتكرر لفرد أو مجموعة من الأفراد، ويقاس بالدرجة التي يحصل عليها المفحوص على أداة الدراسة.

2. الإطار النظري والدراسات السابقة

يتناول هذا الفصل عرضا للدراسات والأدبيات ذات الصلة بموضوع الدراسة الحالية، وتم تقسيمه على محورين:

المحور الأول: الألعاب الإلكترونية، بحيث تناول مفهومها وأهداف الألعاب الإلكترونية وأسباب ودواعي ممارسة الأطفال للألعاب، وأنواع الألعاب، وإيجابيات الألعاب، وسلبياتها.

المحور الثاني: ولقد تناول هذا المحور التمر الإلكتروني ومفهومه وخصائص ضحايا التمر وأشكال التمر.

1.1.2. الإطار النظري:

1.1.2. الألعاب الإلكترونية

يعد اللعب مدخلا وظيفيا لعالم الطفولة كما يمثل وسيطا تربويا مهما يساهم في عملية تشكيل شخصية الطفل وبنائها، فاللعب هو حياة الطفل الذي من خلاله يشعر بالسعادة، ويميل إلى إحداث عالم من الوهم والخيال في عقله، كما يمارس فيه خبراته الباعثة على السرور والثقة، دون خوف من تدخل الآخرين، كما جاء في نظرية التحليل النفسي، ويمكن أن يكون اللعب منطلقاً للاستكشاف وعلاجاً للأمراض النفسية، فهو عملية تسلية وترفيه للمساعدة على تخفيف التوتر والانفعالات، ولم يعد غريبا أن يجذب أطفال الجيل الجديد نحو الألعاب الإلكترونية التي ظهرت آنفا جراء التطورات التكنولوجية على حساب الألعاب التقليدية الأخرى، فقد أدى انتشار الكمبيوتر وألعاب الفيديو والإنترنت في السنوات الأخيرة إلى بروز دورها بوضوح في حياة الأطفال، حتى باتوا يفضلونها، واعتادوا ممارستها لتطغى وتفرض نفسها عليهم، بحيث أننا نستطيع القول أنها أصبحت جزءاً من نمط حياتهم اليومية (بالقاسمي، 2019).

1.1.1.2. مفهوم الألعاب الإلكترونية:

وعرف الزيودي (2015) الألعاب الإلكترونية بأنها: " نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق على لعبة إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والإنترنت والتلفاز والهواتف النقالة" (ص.21).

و عرف الصادق (2015) الألعاب الإلكترونية على أنها "جميع أنواع الألعاب المتوافرة على شكل هياكل الكترونية رقمية، وتشمل هذه الألعاب، ألعاب الحاسوب (المحمول أو الثابت)، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقالة" (ص23).

2.1.1.2. أهداف الألعاب الإلكترونية:

للألعاب الإلكترونية العديد من الأهداف فقد ذكرها محمود (2015) في النقاط التالية:

1. تعمل الألعاب الإلكترونية على تنمية التآزر البصري العضلي لدى الأطفال.
2. تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى تنمية القدرة على الانتباه والتركيز أثناء ممارستهم للأنشطة القصصية، أو الألغاز، والمسابقات التي تحتويها البرمجيات.
3. تعمل على تنمية القدرة على الملاحظة أثناء ممارستهم لبعض الألعاب الحاسوبية، مثل تحديد الأشياء المختلفة في صورتين، تحديد الأشياء غير المنطقية بين مجموعة من المثيرات.
4. تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى اكتساب مهارة التعلم الذاتي.
5. تنمي الألعاب الإلكترونية القدرة على التخيل والابتكار من خلال الرسم والتلوين.

3.1.1.2. أسباب ودواعي ممارسة الاطفال للألعاب الإلكترونية:

لاستخدام الألعاب الإلكترونية العديد من المبررات والدواعي حيث لخص نايف (2015) هذه الأسباب والدواعي كما في

النقاط التالية:

1. اشتغال الألعاب الإلكترونية على عدد من عوامل الجذب:

إن الألعاب الإلكترونية على مختلف أنواعها تستطيع أن تجذب الأطفال بما توحيه لهم من معارك في الأدغال أو غزو الفضاء أو توههم نحو دخول عصور ما قبل التاريخ مثل قتال الديناصورات، بالإضافة إلى توظيفها فعاليات الرسوم، والألوان، والخيال والمغامرة.

2. تتطلب التأمل والتركيز:

أحياناً 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.

3. فيها محاكاة للأبطال:

يتيح للطفل الإمكانية نحو تمص شخصية بطل يتحرك وينتقل ويعدل من سلوكه إضافة إلى ذلك يمكن أن يتفاعل ويندمج الطفل في اللعبة مع غيره من أبطال اللعبة، وعلاوة على ذلك فإن عملية التداخل والتكامل بين أبطال اللعبة يسهمان في تعلق الأطفال بهذه الألعاب، ويتم ذلك من خلال تعرض الأبطال لعقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية التي يتوجب على كل بطل التعامل معها بفاعلية.

بناءً على ما سبق فهناك أسباب أخرى تدفع الطفل للإقبال على الألعاب الإلكترونية ومن أهمها نفور الأسرة من الطفل وانشغالهم عنه أو إهماله وعدم مراقبته، مما يجعل الطفل يعيش في جو انعزالي قد يدفعه إلى شغل وقت فراغه بممارسة الألعاب الإلكترونية، أيضاً افتقار الطفل للتحفيز الداخلي وإن لم يجد ذلك فإنه يحاول تعويضه بالإقبال على الألعاب الإلكترونية القتالية والعنيفة التي توفر له فرصة ذهبية للوصول إلى هدف أو مكافأة له.

4.1.1.2. أنواع الألعاب الإلكترونية:

توجد عدة أنواع من الألعاب الإلكترونية فعالم الألعاب الإلكترونية واسع وشاسع فهي تتنوع وتختلف حسب متطلبات المجتمع لتلبي كل رغبات الأفراد حسب ميولهم وسنذكر منها مجموعة من الألعاب الأكثر إقبالا عليها من طرف أفراد المجتمع كما ذكرتها (قويدر، 2011) و(بوصلعة ومسعودي، 2021) في النقاط التالية:

1. **ألعاب الحركة:** تعد ألعاب الحركة مجرد ألعاب تتيح للاعب أن يتحكم فيها وفي مركزها، التي تتكون أساساً من تحديات جسدية يجب على اللاعبين التغلب عليها، كما وتقع غالبية ألعاب الفيديو المبكرة مثل donkey Kong و calaga ضمن فئة الحركة نظراً لأنه من السهل عادة الدخول إلى ألعاب الحركة والبدء في اللعب، فإنها لا تزال فوقاً لمعظم الحاسبات، تشكل أكثر ألعاب الفيديو شيوعاً.
 2. **لعبة الأدوار: RPG** فإذا كان الطفل من الأشخاص الذين يحبون الخيال سيحبون ألعاب لعبة الأدوار، وذلك لأنها تمكنه من تمثيل دور الشخصية الرئيسية، وتكون البطل وما إلى ذلك، واتخاذ قرارات تتماشى مع خطوط قصة الألعاب.
 3. **ألعاب قتالية:** وهي ألعاب تعتمد على مواجهات قتالية تعتمد في ذلك على فنون القتال اليدوية كالملاكمة أو الكاراتيه ومختلف فنون القتال الآسيوية.
 4. **الألعاب التعليمية:** يوجد هناك بعض الألعاب التي تهتم بالنواحي التعليمية الرائعة والتي يمكن أن تساعد في عملية التعلم فهي تدرب الطفل على مجموعة متنوعة من الموضوعات، باستخدام الألعاب لجعل التعلم ممتعاً من حيث وظائف الاختبار، حيث يمكننا من الإجابة على الأسئلة، وأكثر الألعاب التعليمية شيوعاً هي الرياضيات والعلوم التكنولوجية.
 5. **ألعاب المحاكاة:** وهي عبارة عن إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها، وتستوحي هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصور الواقع.
 6. **ألعاب الذكاء:** فهذه الألعاب في معظم الأحيان تعتمد على المحاكات المنطقية في اتخاذ القرار، وتتطلب أعمال الفكر لتعامل معها، ولعل الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال، إذ بات التعامل مع أجهزة الشطرنج الإلكترونية أو برامج الشطرنج الحاسوبية تحدياً كبيراً يتجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين.
- ويلاحظ مما سبق الأنواع المتعددة للألعاب الإلكترونية ومنها الألعاب التعليمية ولا بد توظيفها بالمدارس والتعليم وتضمينها كجزء أساسي بالمنهج لا الطفل يتعلم من خلال اللعب.

5.1.1.2. إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

تتميز الألعاب الإلكترونية بوجود العديد من الجوانب الإيجابية التي تصب في مصلحة الأطفال، حيث أشار فتح الله (2013) أنها:

1. تنمي حس المبادرة والمنطق والتخطيط.

2. تطور الذاكرة وتزيد من سرعة التفكير.
3. تعمل ممارسة الألعاب الإلكترونية على التعود والتدريب على التعامل مع التقنيات الحديثة واحتراف العمل عليها.
4. وتعمل هذه الألعاب على تنمية الذكاء وتنشيط الانتباه والتركيز، لأنها تقوم على عوالم افتراضية خيالية وحل الألغاز والأحاجي.
5. تعد الألعاب الإلكترونية كمصدر مهم لتعليم الطفل، حيث أن الألعاب الإلكترونية تغذي خيال الطفل بشكل غير مسبوق، ويكتشف الطفل الكثير من خلال ممارستها.
6. تزود هذه الألعاب الطفل بالنشاط والحيوية.
7. تعطي الألعاب الإلكترونية الطفل فرصة لممارسة خطوات حل المشكلات الذي يحفز التفكير العلمي.
8. تولد روح المنافسة بين الأصدقاء في الألعاب ذات اللاعبين المتعددين.

6.1.1.2. سلبيات الألعاب الإلكترونية:

- على الرغم من وجود إيجابيات للألعاب الإلكترونية توجد بعض السلبيات وقد لخصها حمدان (2016) على النحو الآتي:
1. للألعاب الإلكترونية أضراراً كبيرة تتمثل بالمضامين الهدامة والرسائل المخفية التي تكمن وراء هذه الألعاب والتي تتعارض مع تعاليم الدين الإسلامي والعادات والتقاليد العربية.
 2. تؤثر فترات استخدام الألعاب الإلكترونية الطويلة على عملية النمو وتعيق مراحل تطوره لدى الأطفال، حيث أشارت الدراسات إلى وجود علاقة بين الاستخدام المبالغ فيه للألعاب الإلكترونية وبين تزايد حالات السمنة والبدانة بين صفوف المبالغ في الأطفال.
 3. تسبب الأشعة الكهر ومغناطيسية المنبعثة من الشاشة الإلكترونية جفاف العين واحمرارها، كما تسبب الألعاب الإلكترونية، بإجهاد العينين وذلك نظراً للحركة السريعة والكثيفة للعينين أثناء ممارستها.
 4. التأثير على فقرات الظهر منتجة آلاماً قوية أسفل الظهر والرقبة.
 5. قضاء الأطفال لساعات طويلة في اللعب الإلكتروني أدى إلى انخفاض وقت اللعب مع الأصدقاء وممارسة الهوايات والأنشطة المتنوعة الأخرى.
- يلاحظ مما سبق أن هناك العديد من السلبيات للألعاب الإلكترونية بعد أن أصبحت الأجهزة والوسائط الرقمية خلال جائحة كورونا هي البديل الترفيهي للنشاط الحركي للطفل وساهمت بتعلق الأطفال بها، بالإضافة إلى ما تسببه هذه الأجهزة من الطابع الإدماني الذي سبب ضرراً كبيراً على سلوكيات الطفل. بالإضافة إلى كثرة ممارسة الطفل الألعاب الإلكترونية والانشغال بها قد يؤدي إلى ضعف التحصيل الدراسي والأداء والتعرض للمحتوى العنيف يجعل الأطفال غير صبورين وعدوانيين وقد يتعرض للإيذاء من أشخاص مجهولين وقد يكونون ضحايا للمتطرفين.

2.1.2. التمر الإلكتروني:

أدت وسائل الاتصال التكنولوجية إلى ظهور أنواعا جديدة من الظواهر والتي أخذت في الانتشار تحت مسمى التمر الإلكتروني، حيث يقوم المتتمر بالتهديد أو التخويف أو نشر الشائعات من خلال الهواتف المحمولة أو شبكة الإنترنت، وبذلك فقد ساهمت هذه الوسائل في ازدياد ظاهرة التمر الإلكتروني، فبعد أن كان التمر لا يحدث إلا وجها لوجه،

أصبح يحدث الآن عن بعد، وبطريقة أكثر إيذاء وانتشاراً من خلال الرسائل النصية، والصور ومقاطع الفيديو عبر مواقع التواصل الاجتماعي، والبريد الإلكتروني والهواتف المحمولة.

وبذلك يعد التنمر الإلكتروني صورة من صور السلوك العدواني الذي يكون على أشكال مختلفة كالتنمر البدني واللفظي والنفسي والجنسي، وذلك من خلال الإنترنت الذي تنامي بشكل مطرد ومتزايد لدرجة أنه أصبح في كل مكان وفي كل زمان في حياة الأطفال والمراهقين، حيث أعطت وسائل التواصل الاجتماعي وتطبيقاتها عبر شبكة الإنترنت بعض من الشباب القدرة على ممارسة العدوان والتحرش بأقرانهم بواسطة الهواتف المحمولة أو الرسائل الإلكترونية عبر الدردشة، أو حتى الابتزازات بالصور، أو تبادل السب عبر هذه المواقع بسلوكيات تعرف بما يسمى التنمر الإلكتروني (مقراني، 2018)

1.2.1.2 مفهوم التنمر الإلكتروني:

وعرف محمد (2019) التنمر الإلكتروني على أنه "شكل من أشكال العدوان، يعتمد على استخدام وسائل الاتصال الحديثة وتطبيقات الإنترنت (الهواتف المحمولة، الحاسوب المحمول، كاميرات الفيديو، البريد الإلكتروني، صفحات الإنترنت) في نشر منشورات (بوستات) أو تعليقات تسبب الضرر بالآخرين، أو الترويج لأخبار كاذبة، أو إرسال رسائل إلكترونية لإلحاق الضرر المعنوي والمادي بالآخرين" (ص194).

2.2.1.2 خصائص ضحايا التنمر:

يترك سلوك التنمر تأثيرات سلبية ونفسية وتعليمية على ضحايا التنمر، ومن أبرز هذه الخصائص كالاتي (العادلي، ناصر، 2016)

1. الخصائص النفسية:

يتصف ضحايا التنمر بالخجل والخوف وتدني تقدير الذات والشعور بالحزن والغضب وقلق نفسي، وقد يلجأ إلى آليات الدفاع النفسي، وقد يبالغ في استعمالها، مما يظهر عليهم بعض الاضطرابات الانفعالية.

2. الخصائص الاجتماعية:

يؤثر التنمر على التفاعل الاجتماعي واكتساب المهارات الاجتماعية المطلوبة لتحقيق الاستقلال الذاتي بشكل سلبي، كما أن يعاني ضحايا التنمر من تكوين الصداقات وحب العزلة، وعدم تقبل الآخرين، وقلة الرغبة للانتماء للجماعة. وسوء التوافق الاجتماعي والانسحاب من المواقف الاجتماعية.

3. الخصائص الانفعالية:

يعاني ضحايا التنمر من مشكلات عاطفية وسلوكية على المدى الطويل، وذلك بسبب سلوك التنمر الذي يؤدي إلى الشعور بالوحدة والقلق، وتدني تقدير الذات.

3.2.1.2 أشكال التنمر:

ذكر الصبجيين، القضاة (2013) أن هناك أشكال متعددة للتنمر، ويمكن عرضها كما يأتي:

1. **التنمر الجسدي:** كالضرب، أو الصفع، أو القرص، أو الإيقاع أرضاً، أو السحب، أو إجباره على فعل شيء.

2. **التنمر اللفظي:** ويتمثل في السب والشتم واللعن، أو التعنيف، أو الإثارة، أو التهديد، أو الإشاعات الكاذبة، أو إعطاء

ألقاب ومسميات للفرد، أو إعطاء تسمية عرفية.

3. التمر الجنسي: استخدام الأسماء الجنسية، ومناداة الأفراد بها، أو كلمات غير لائقة، أو لمس أو تهديد بالممارسة.

4. التمر العاطفي والنفسي: ويتمثل في المضايقة والتهديد والتخويف والإذلال والرفض من الجماعة.

5. التمر في العلاقات الاجتماعية: ويتمثل في منع بعض الأفراد من ممارسة بعض الأنشطة بإقصائهم أو رفض

صداقتهم أو نشر شائعات عن آخرين.

6. التمر على الممتلكات: ويتمثل في أخذ أشياء الآخرين، والتصرف فيها عنهم أو عدم إرجاعها.

وعلى الرغم من أشكال التمر المتنوعة إلا أن ظهر مؤخراً شكل من أشكال التمر في الفضاء الرقمي ويتعرض له الكثير من أطفالنا وهو (التمر الإلكتروني) فقد يكون الطفل اما بدور الضحية أو المتتمر بحد ذاته.

4.2.1.2. دور الأسرة في علاج ظاهرة التمر:

وأضاف الجواري (2018) أن دور الأسرة يتمثل من خلال:

أ- غرس الإيمان بالله سبحانه وتعالى في نفوسهم.

ب- عدم إثارة المشكلات العائلية أو المشاجرات أو النزاعات العدوانية أمام الأبناء، حيث يؤدي إلى مشكلات وصراعات نفسية وتقودهم إلى العنف والانحراف السلوكي.

ت- حسن التعامل مع الأبناء، بما يحقق العدل والتدرج في وسائل التأديب، بما يعزز الثقة بالنفس، وعدم الشعور بالضعف أو النقص أمام مؤدبيهم وعدم انعكاس ذلك على تكوين مفاهيم سلبية مثل: الكره والتمرد والعقوق والعدوان.

ث- غرس المفاهيم السليمة في حياة الأبناء وتعزيزها في سلوكهم عن طريق القدوة الحسنة لأفراد الأسرة والوالدين على وجه الخصوص في العبادة والمعاملة والخلق الحسن قولاً وعملاً.

ومن خلال ما سبق تؤكد نظرية باندورا (Bandura) أن البيئة الاجتماعية للأطفال، والتي تتمثل في الأسرة والمدرسة وجماعة الأصدقاء ووسائل الإعلام والإنترنت تؤدي إلى اكتساب السلوك المتتمر للأطفال، وأن اكتساب الطلاب للسلوكيات الإيجابية والسلبية للمحيطين بالفرد.

وفي ضوء ذلك لابد مواجهة خطر التمر الإلكتروني بالتبليغ عنه فور حدوثه والتصدي لهذه الظاهرة وتوعية الطفل إذا كان ضحية للتمر من أي نوع أو شاهد لحادثة تمر معينة بالامتناع عن الرد أو نقل الرسائل المؤذية وحظر مجرم التمر الإلكتروني.

وبعد استعراض الإطار النظري للدراسة، سيتم عرض الدراسات السابقة.

2.2. البحوث والدراسات السابقة:

يتناول هذا الجزء الدراسات السابقة مرتبة من الأحدث للأقدم وتم تقسيمها إلى 3 محاور:

- المحور الأول: دراسات تناولت استخدام الألعاب الإلكترونية.

- المحور الثاني: دراسات تناولت التمر الإلكتروني.

- المحور الثالث: دراسة تناولت الألعاب الإلكترونية والتمر.

1.2.2. دراسات المحور الأول: الألعاب الإلكترونية:

هدفت دراسة الديب (2022) إلى التعرف على التأثيرات النفسية والاجتماعية لاستخدام الأطفال وادمانهم للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الآباء والأمهات، واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي ولتحقيق أهداف هذه الدراسة تم تصميم استبانة للآباء والأمهات، وطبقت على عينة مكونة من (100) مفردة وتم اختيارهم بالطريقة العشوائية البسيطة، وقد توصلت نتائج الدراسة إلى أن الآباء والأمهات يرون أن هناك مخاطر كثيرة لهذه الألعاب، وأن الأطفال تتأثر بصورة كبيرة نفسية واجتماعية نتيجة ادمانهم لهذه الألعاب، وأن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لساعات طويلة باليوم لها آثار سلبية كثيرة منها التأثير للطفل، على الصحة العامة للطفل فضلا عن الضعف في السلوك الاجتماعي للطفل كالعنف والعدوان و الاضطرابات النفسية وزيادة العدوانية والعصبية والانفعال على الوالدين والعزلة الاجتماعية كما أن الحرية الكبيرة في تداول المعلومات على الإنترنت دون ترشيد أو رقابة أدى إلى آثار نفسية واجتماعية وخيمة.

هدفت دراسة العتيبي و آخرون (2021) إلى التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين، ولتحقيق هدف الدراسة استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي، ولتحقيق أهداف الدراسة تم تصميم استبانة تأثير الألعاب الإلكترونية موجهة للوالدين طبقت على عينة مكونة من (278) من والدي الأبناء في مرحلة الطفولة والمراهقة والذين تتفاوت أعمارهم بين (1-16) سنة، في مختلف مناطق المملكة العربية السعودية، وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج وهي: للألعاب الإلكترونية سلبيات ومنها مضيعة الوقت، والعنف والعدوان، والعزلة، وتشنت الانتباه وتشويش الرؤية في العين. أما بالنسبة لاعتقاد الوالدين بوجود حالات انتحار أو قتل بسبب الألعاب الإلكترونية فقد كانت النسبة الأعلى أنه قد يكون هناك حالات قتل وانتحار. وفي ضوء هذه النتائج أوصت الباحثة بعدد من التوصيات أهمها: وضع ضوابط على استيراد الألعاب الإلكترونية، واختيار الألعاب المناسبة لعمر وجنس الابن، وتشجيع الحوار وتثقيف الأبناء حول ضرر وخطورة بعض الألعاب الإلكترونية.

هدفت دراسة عثمان (2018) إلى التعرف على تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا بمدينة الجبيل الصناعية بالمنطقة الشرقية بالمملكة العربية السعودية، واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي، وتم إعداد استبانة الأولياء أمور الطلبة في مدارس البنين الابتدائية، وطبقت على عينة مكونة من (200) ولي أمر طالب اختيروا بالطريقة العشوائية البسيطة وتوصل إلى عدد من النتائج أهمها: أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤدي لحوادث العنف المدرسي بأنواعه أيضا إدمان الأطفال عليها، وبالنظر لوجهة نظر أولياء الأمور، فقد بينت النتائج أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية وما ارتبط بذلك كمشكلات بالسمع والبصر، وتأثير الألعاب على تحصيلهم الدراسي، فضلا عن استحواذ هذه الألعاب على وقت و عقول أطفالهم، مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسر كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة، كذلك أبدى أفراد العينة من الأهالي قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف.

هدفت دراسة الواعر (2017) إلى التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري من وجهة نظر أولياء الأمور، واستخدم الباحث المنهج الوصفي المسحي بالاعتماد على أداتان لجمع المعلومات هي الملاحظة واستمارة الاستبيان، وتم اختيار العينة بطريقة قصدية ليكون عدد مفرداتها (100) مفردة، وتم التوصل الى النتائج من بينها: يرى أولياء الأمور أن الألعاب الإلكترونية التي يلعبها اطفالهم مناسبة، وأن دوافع تعرض الطفل للألعاب الإلكترونية هي الترفيه والتسلية.

2.2.2. دراسات تتعلق بالمحور الثاني: التمر الإلكتروني:

هدفت دراسة جابر وآخرون (2021) للكشف عن العلاقة بين تقدير الذات والتمر فضلا عن التعرف على تقدير الذات وعلاقته بالسلوك التمرى وأيضا التعرف على مدى اختلاف تقدير الذات ومستوى التمر ومكوناتها باختلاف النوع لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي، بالاعتماد على أداة مقياس التمر ومقياس تقدير الذات وتكونت عينة الدراسة من (130) من أطفال الروضة وتم تقسيمهم الى عدد (50) من الذكور و (80) من الإناث، وتوصلت الدراسة إلى نتائج أهمها: وجود علاقة سالبة ودالة عند (0.01) بين التمر بأبعاده المختلفة التمر اللفظي، التمر الجسدي، التمر الاجتماعي، التمر الإلكتروني، والدرجة الكلية وبين تقدير الذات المدرسي وتقدير الذات الرفاعي.

هدفت دراسة المكاين والحياري (2018) إلى معرفة مستويات التمر الإلكتروني لدى عينة من الطلبة المضطربين سلوكيا وانفعاليا في مدينة الزرقاء بالأردن، والكشف عن الاختلاف في مستويات التمر الإلكتروني وفقا لمتغيري الجنس والعمر، واستخدم الباحث المنهج الوصفي وتم الاعتماد على مقياس التمر الإلكتروني ومقياس الاضطرابات السلوكية طبقت على عينة الدراسة من (117) طالبا وطالبة، وتوصلت نتائج الدراسة إلى: أن مستوى التمر الإلكتروني لدى الطلبة كان عاليا، إذ بلغ المتوسط الحسابي (3.77)، كما اظهرت نتائج الدراسة وجود فروق في مستويات التمر الإلكتروني بين الطلبة تبعا لمتغيري الجنس لصالح الطلبة الذكور والعمر لصالح فئة الطلبة أكبر من 11 سنة .

هدفت دراسة العمار (2017) إلى الكشف عن الاتجاهات نحو الأنماط المستجدة من التمر الإلكتروني وعلاقتها بإدمان الإنترنت في ضوء بعض المتغيرات الديموغرافية لدى طلاب وطالبات التعليم التطبيقي بدولة الكويت، واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي المقارن، بالاعتماد على مقياس التمر الإلكتروني الذي طبق على عينة تكونت من (140) طالب من التعليم التطبيقي بدولة الكويت، وقد تراوحت أعمارهم ما بين (9-12) عاما، وأشارت النتائج إلى: وجود علاقة ارتباطية موجبة ذات دلالة إحصائية بين التمر الإلكتروني وإدمان الإنترنت على جميع الأبعاد، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية بين درجات الذكور والإناث من طلاب التعليم التطبيقي بدولة الكويت في اتجاه الذكور في التمر الإلكتروني، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلاب الفرقة الثانية والرابعة من طلاب التعليم التطبيقي بدولة الكويت في اتجاه طلاب الفرقة الرابعة في التمر الإلكتروني.

هدفت دراسة كانيجا، و روميلوتس (2014) (Roumeliotis and Xu Kanyinga)

إلى التعرف على العلاقة بين ضحايا التمر التقليدي والتمر الإلكتروني وأفكار ومحاولات الانتحار بين طلاب المدارس الكندية الناتجة عن التعرض للتمر، واستخدم الباحثون المنهج الوصفي اعتماداً على البيانات الخاصة باستبانة غرب أونتااريو الخاصة بالسلوك الخطير للشباب والتي طبقت على (1658) طالبة و (1341) طالبا من الصف الثالث للثاني عشر، وتوصلت النتائج إلى: أن ضحايا التمر التقليدي بلغت نسبتهم ٢٥،٢% مقارنة ب 17.4% للتمر الإلكتروني وأن ضحايا التمر الإلكتروني من الإناث يصل لضعفي الذكور كما أن طول الوقت الذي يقضيه الطالب على الانترنت يرتبط ارتباطاً طردياً.

3.2.2. دراسات تتعلق بالمحور الأول والمحور الثاني:

هدفت دراسة سومية (2018) للكشف عن العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتمر في الوسط المدرسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية،

واستخدم الباحث المنهج الوصفي ولتحقيق أهداف الدراسة تم بناء أداة الاستبيان من اعداد الباحثة وطبق على (45) طفلا ومقياس التتمر المدرسي لخوج، وتوصلت نتائج الدراسة إلى: 1- وجود علاقة دالة احصائيا بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية وظهور التتمر في الوسط المدرسي لدى التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الابتدائية. 2-توجد فروق دالة احصائيا في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الابتدائية تبعا لمتغير الجنس، ولصالح الذكور.

4.2.2. التعليق على الدراسات السابقة:

اتفقت الدراسة الحالية مع دراسة دراسة جابر (2021) ودراسة المكاتين والحياري (2018) دراسة كانينجا، روميوليوتيس وكسو (2014) و دراسة العمار (2017) ودراسة سومية (2018) في الهدف العام ، كما اتفقت الدراسة الحالية مع دراسة الديب (2022) و دراسة العتيبي (2021) و دراسة عثمان (2018) ودراسة الواعر (2017) ودراسة سومية (2018) و دراسة كانينجا، روميوليوتيس وكسو (2014) من حيث استخدام أداة الاستبيان، واتفقت مع دراسة الديب (2022) و دراسة العتيبي (2021) و دراسة عثمان (2018) ودراسة الواعر (2017) من حيث العينة التي تكونت من أولياء أمور الأطفال، كما اتفقت الدراسة الحالية مع دراسة الديب (2022) و دراسة العتيبي (2021) و دراسة جابر (2021) و دراسة عثمان (2018) ودراسة الواعر (2017) ودراسة المكاتين والحياري (2018) و دراسة العمار (2017) ودراسة سومية (2018) و دراسة كانينجا، روميوليوتيس وكسو (2014) من حيث المنهج حيث استخدم المنهج الوصفي.

أوجه الاختلاف:

اختلفت الدراسة الحالية في مجتمع وعينة الدراسة عن دراسة جابر (2021) ودراسة المكاتين والحياري (2018) ودراسة العمار (2017) ودراسة سومية (2018) ودراسة كانينجا، روميوليوتيس وكسو (2014) التي تكونت عينتهم من أطفال وطلاب وطالبات الجامعات.

واختلفت الدراسة الحالية في الأداة عن دراسة جابر (2021) ودراسة المكاتين والحياري (2018) ودراسة العمار (2017) حيث اعتمدوا على مقياس التتمر الإلكتروني.

ومن خلال استعراض الدراسات السابقة ذات الصلة بمتغيرات الدراسة، يمكن إجمال أوجه الاستفادة من تلك الدراسات فيما يلي:

♦ دعم مقدمة الدراسة وتشكيل تصور شامل عن موضوع الدراسة الحالية.

♦ بناء أداة الدراسة والاستفادة من فقرات الاستبيان.

♦ كتابة المحاور المتعددة للإطار النظري.

♦ تحديد مجتمع الدراسة وفقا للمنهجية العلمية المناسبة.

♦ الأخذ بتوصيات الدراسات المستقبلية المنبثقة منها، وتضمينها بالدراسة الحالية.

♦ شعور بعض الدراسات نحو وجود مشكلة بحثية تدعم مشكلة الدراسة الحالية.

♦ الكشف عن الفجوة البحثية التي سلطت دراستنا الحالية الضوء عليها.

أما أبرز ما تميزت به الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة في جمعها وتناولها لمتغيري الدراسة الحالية معا وهما (الألعاب الإلكترونية والتتمر الإلكتروني) في مجال الطفولة نظرا لندرة الدراسات ذات العلاقة بمتغيرات الدراسة في حدود علم الباحثة.

3. المنهجية والإجراءات:

يتناول هذا الفصل وصفاً للمنهج المتبع ومجتمع الدراسة والعينة المأخوذة منه، وكذلك أداة الدراسة المستخدمة وطريقة إعدادها وكيفية بنائها وتطويرها، ومدى صدقها وثباتها، كما يتضمن وصفاً للإجراءات التي قامت بها الباحثة في تصميم أداة الدراسة وتقنياتها، والأدوات التي تم استخدامها لجمع بيانات الدراسة، وينتهي الفصل بالمعالجات الإحصائية التي استخدمت في تحليل البيانات واستخلاص النتائج، وفيما يلي وصف لهذه الإجراءات.

1.3. منهج الدراسة:

من أجل التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية على التمر لدى الأطفال من وجهة نظر الأمهات، ولتحقيق أهداف الدراسة الحالية اعتمدت الباحثة المنهج الوصفي لأنه أكثر ملاءمة لطبيعة هذه الدراسة كما عرفه المحمودي (2019) بأنه: " طريقة لوصف الموضوع المراد دراسته من خلال منهجية علمية صحيحة وتصوير النتائج التي يتم التوصل إليها على أشكال رقمية معبرة يمكن تفسيرها" (46).

2.3. مجتمع وعينة الدراسة:

تكون مجتمع الدراسة من أولياء أمور الأطفال - الأمهات - في مرحلة الطفولة المبكرة، وقد بلغ عددهم من (804) أم حسب سجلات إدارة التعليم للعام (1443-1444هـ).

العينة الاستطلاعية: تكونت العينة الاستطلاعية من (20) أم لمرحلة الطفولة المبكرة من خارج عينة الدراسة وذلك للتأكد من صدق وثبات أداة الدراسة.

عينة الدراسة: استخدمت الباحثة أسلوب العينة الميسرة (المتاحة) حيث تم عمل رابط إلكتروني لأداة الدراسة (الاستبيان) بعد تحكيمها وإعدادها بالصورة النهائية وتم تعميمها على الفئة المستهدفة وبعد تحديد مدة الاستجابات المتمثلة (12) يوم لاستقبال الردود وبلغ عددهم (141) أم من أمهات الأطفال، وبنسبة (18%) من مجتمع الدراسة. والجدول (3-1) يبين توزيع أفراد العينة حسب المتغيرات الديموغرافية المستخدمة في الدراسة الحالية.

جدول (3-1) التكرارات والنسب المئوية لتوزيع أفراد العينة حسب متغيراتها

المتغير	الفئة	العدد	النسبة %
المؤهل العلمي	ربة منزل	15	10.6
	دبلوم	9	6.4
	بكالوريوس	97	68.8
	دراسات عليا	20	14.2
الإجمالي		141	100
العمر	أقل من (25)	43	30.5
	من (25-45)	89	63.1
	(45) سنة فأكثر	9	6.4
الإجمالي		141	100

3.3 أداة الدراسة:

بعد الرجوع إلى الأدب التربوي والدراسات السابقة المرتبطة بموضوع الدراسة الحالية، قامت الباحثة ببناء الاستبانة التي تكونت في صورتها النهائية من (30) فقرة تم ارفاقها بالملحق (1)، وتم استخدام مقياس ليكرت الخماسي: (منخفضة جداً، منخفضة، متوسطة، عالية، عالية جداً)، وتوزعت الفقرات على (3) محاور أساسية:

- 1- أثر الألعاب الإلكترونية على التنمر.
- 2- صور التنمر الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية.
- 3- وسائل وطرق الحد من التنمر الإلكتروني أثناء اللعب الإلكتروني.

4.3. صدق أداة الدراسة وثباتها:

أولاً: صدق الأداة: قامت الباحثة بالتحقق من صدق الاستبانة من خلال:

أ- الصدق الظاهري (المحكمين):

تم عرض الاستبانة على مجموعة من المحكمين من الأكاديميين من أصحاب الخبرة والاختصاص وبلغ عددهم (8) محكمين، للتأكد من دقة الاستبانة لإعطاء الملاحظات والآراء التطويرية وتم الأخذ بتوجيهاتهم واقتراحاتهم والتي بناءً عليها تم وضع الأداء في صورتها النهائية وتكونت من (30) فقرة بعد التعديل.

ب- صدق الاتساق الداخلي:

تم حساب الاتساق الداخلي للاستبانة لتحديد مدى اتساق الفقرات فيما يخص كل فقرة وذلك من خلال حساب معاملات الارتباط بين كل فقرة من فقرات الاستبانة مع الدرجة الكلية للاستبانة، وذلك للعينات الاستطلاعية المكونة من (20) مستجيب، وقد كانت كما في الجدول (2-3) التالي:

جدول (2-3) لحساب الاتساق الداخلي بين فقرات الاستبيان والدرجة الكلية للاستبيان.

م	معامل ارتباط بيرسون	م	معامل ارتباط بيرسون	م	معامل ارتباط بيرسون
1	.505*	11	.600**	21	.372*
2	.319*	12	.497*	22	.490*
3	.543*	13	.602**	23	.591**
4	.345*	14	.610**	24	.343*
5	.570**	15	.614**	25س	.388*
6	.645**	16	.645**	26	.391*
7	.421*	17	.682**	27	.538*
8	.028*	18	.836**	28	.386*
9	.453*	19	.666**	29	.343*

.451*	30	.639**	20	.507*	10
-------	----	--------	----	-------	----

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

من الجدول (2-3) أعلاه يتضح أن الفقرات ذات دلالة إحصائية حيث بعضها دالة عند مستوى دلالة (.50) والأخرى دالة عند مستوى دلالة (.01). وهذا يعني أن الفقرات تتمتع باتساق داخلي وأنها صادقة فيما تقيسه.

ثانياً: ثبات أداة الدراسة:

تم حساب معامل الثبات لكل بُعد من الاستبانة ولأداة كاملة باستخدام مقياس الفا كرونباخ فكان كما في الجدول التالي:

جدول (3-3) يوضح الثبات لكل بُعد من أبعاد الاستبانة ولأداة ككل.

البعد	عدد الفقرات	الثبات
أثر الألعاب الإلكترونية على التنمر لدى الأطفال	10	.795
صور التنمر الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية	10	.795
وسائل وطرق الحد من التنمر الإلكتروني أثناء اللعب الإلكتروني	10	.815
الدرجة الكلية	30	.817

من الجدول (3-3) أعلاه يتضح أن الأداة بشكل عام معدل ثباتها عالي (.817)، وكذلك كل بُعد من أبعاد الاستبانة له دجة ثبات مناسبة وبالتالي فإن الأداة تم حساب ثباتها وصدقها وأصبحت جاهزة للتطبيق.

5.3. أساليب المعالجة الإحصائية:

بعد عملية جمع البيانات، تم ترميز الاستبانات وإدخالها إلى الحاسوب، باستخدام برنامج الرزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) لمعالجة البيانات، واستخراج النتائج، وللإجابة عن أسئلة الدراسة، واختبار فرضياتها، تم استخدام الاختبارات الإحصائية التالية:

- المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية Descriptive Statistics للإجابة عن أسئلة الدراسة
- معامل كرونباخ ألفا Cronbach's Alpha لقياس درجة ثبات مقياس الدراسة
- معامل بيرسون للارتباط Pearson Correlation لقياس درجة الاتساق في مقياس الدراسة
- اختبارات لعينة واحدة One-Sample T Test لاختبار دلالة فروق المتوسطات بين أفراد عينة الدراسة
- اختبار تحليل التباين الأحادي One-way ANOVA لاختبار دلالة فروق المتوسطات بين أفراد عينة الدراسة
- الحكم على درجة التأثير لكل محور ولكل فقرة من فقرات الاستبانة وبحسب مقياس ليكرت الخماسي كما يوضحه

الجدول التالي:

جدول (3-4) يبين درجة التأثير للمحاور بحسب توزيع المتوسط الحسابي حسب مقياس ليكرت الخماسي.

المتوسط الحسابي	درجة التأثير
1.79 - 1	منخفضة جدا
2.59 - 1.80	منخفضة
3.39 - 2.60	متوسطة
4.19 - 3.40	عالية
5 - 4.20	عالية جدا

4. نتائج الدراسة ومناقشتها

تناول هذا الفصل على تحليل النتائج، وذلك عن طريق عرض إجابات أفراد العينة عن تساؤلات الدراسة، ومناقشة هذه النتائج وفق المنهجية العلمية، عن طريق قراءة التحليل الإحصائي للقيم، وفيما يأتي عرض نتائج البحث وتفسيرها ومناقشتها

1.4. نتائج السؤال الأول ومناقشتها: حيث ينص السؤال الأول على: " ما أثر الألعاب الإلكترونية على التمر لدى الأطفال من وجهة نظر الأمهات؟"

وللإجابة عن هذا السؤال تم حساب المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري للفقرات الخاصة بأثر الألعاب الإلكترونية على التمر لدى الأطفال كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (4-1) يبين المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لأثر الألعاب الإلكترونية على التمر لدى الأطفال من وجهة نظر الأمهات

م	ترتيب الفقرات	تسهم الألعاب الإلكترونية في:	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة التأثير
1.	10	تكوين عادة التسامح عند الطفل.	3.33	1.180	متوسطة
2.	8	اكتساب قيم خاطئة.	3.59	1.315	عالية
3.	9	دفع الطفل للقلق والاكتئاب والعزلة (حدوث مشاكل بالصحة النفسية).	3.50	.931	عالية
4.	7	تقليد بعض الشخصيات التي تلفت انتباه الطفل.	3.70	.963	عالية
5.	5	الصراخ والتحدث بصوت عالي مع الآخرين.	4.00	.918	عالية
6.	4	اقتباس بعض الألفاظ النابية.	4.02	.952	عالية
7.	2	تنمية عقول الأطفال بالسلوك العدوانية.	4.32	.805	عالية جدا
8.	6	ضعف في التحصيل الدراسي للطفل.	3.88	.952	عالية

عالية جدا	.682	4.47	التأثير على نظر الطفل نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية أثناء ممارسته للعب.	1	9.
عالية جدا	.853	4.24	الغيرة والبحث عن الاهتمام في جذب الانتباه.	3	10.
عالية	.4744	3.904	الدرجة الكلية		

يبين الجدول (1-4) أن الدرجة الكلية لأثر الألعاب الإلكترونية على التتمتع عند الأطفال من وجهة نظر الأمهات جاءت بدرجة عالية بمتوسط حسابي (3.904) وانحراف معياري (4.744). وقد تعزو الباحثة ذلك إلى أن الألعاب الإلكترونية تشبع خيال الطفل نتيجة لتقمصه بعض الشخصيات التي تظهر السيطرة والقوة وتؤدي إلى قيامه بسلوكيات عدوانية تخفف من توتره وانفعالاته بسبب ما قد يشعر به من غيره وعدم الانتباه من الآخرين. وتتفق نتيجة الدراسة الحالية مع نتيجة دراسة الديب (2022) والتي أشارت إلى أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لها آثار نفسية واجتماعية سلبية كالعنف والعدوان والاضطرابات النفسية وزيادة العدوانية والعصبية والانفعال على الوالدين والعزلة الاجتماعية كما أن الحرية الكبيرة في تداول المعلومات على الإنترنت دون ترشيد أو رقابة أدى إلى آثار نفسية واجتماعية وخيمة.

ويتضح أن فقرة (9) جاءت بالمرتبة الأولى وتتص على "التأثير على نظر الطفل نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية أثناء ممارسته للعب." بمتوسط حسابي (4.47)، وانحراف معياري (853)، وقد تعزو الباحثة تلك النتيجة إلى نوعية الألعاب الإلكترونية والتي يُعد من أضرارها إصابة العيون نتيجة التعرض للأشعة والتي فعلا يصل الأطفال إليها نتيجة الجلوس الطويل أمام شاشات الأجهزة الإلكترونية، مما يؤثر سلبًا على عيونهم، وإهمال دور الوالدين في تحديد وقت للجلوس أمام الأجهزة الإلكترونية، كما اتفقت نتيجة الدراسة الحالية مع نتيجة دراسة العتيبي وآخرون (2021) والتي أشارت إلى أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية يؤدي إلى العنف والعدوان، والعزلة في التأثيرات السلبية، وتشتمت الانتباه وتشويش الرؤية في العين في التأثيرات الصحية، كما تتفق نتائج هذه الدراسة مع نتيجة دراسة عثمان (2018) والتي أوضحت أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤدي لحوادث العنف المدرسي بأنواعه أيضا إدمان الأطفال على هذه الألعاب وما ارتبط بذلك كمشكلات البصر والسمع.

بينما جاءت الفقرة (1) بالمرتبة الأخيرة التي تنص على: "تكوين عادة التسامح عند الطفل." بمتوسط حسابي (3.33) وانحراف معياري (1.180) وبمستوى ممارسة متوسطة، وقد تعزو الباحثة ذلك إلى أن محتوى الألعاب الإلكترونية لا يوضح مفهوم التسامح وعلى النقيض من ذلك، بل يحث على السيطرة والقوة والقسوة، واختلفت نتيجة هذه الدراسة مع نتيجة دراسة الواعر (2017) والتي أشارت إلى أن ممارسة الأطفال للعب الإلكتروني ودوافعه هي للترفيه والتسلية فقط..

2.4. نتائج السؤال الثاني ومناقشتها: حيث ينص السؤال الثاني على الآتي: "ما صور التتمتع الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية؟"

وللإجابة عن هذا السؤال تم حساب المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري للفقرات الخاصة بصور التتمتع الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (2-4) يبين المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لصور التمر الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية.

م	ترتيب الفقرات	الفقرات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة التأثير
1	1	تعرض الطفل للشتم من بعض زملائه أثناء اللعب الإلكتروني.	4.21	.860	عالية جدا
2	3	ممارسة التسلط على الطفل من بعض زملائه أثناء اللعب الإلكتروني.	4.04	.929	عالية
3	2	إطلاق أوصاف على الطفل غير مرغوبة.	4.19	.910	عالية
4	7	شعور الطفل بالقلق عند تلقي رسائل فورية.	3.82	1.009	عالية
5	5	تعريض الطفل للتهديد أثناء اللعب الإلكتروني.	3.93	.946	عالية
6	7	انسحاب الطفل من اللعب لتخريب صديق له مجريات اللعبة.	3.86	.953	عالية
7	10	إعطاء الآخرين نقاطه أثناء اللعب.	3.65	.994	عالية
8	9	إخراج الطفل من مجموعة اللعب بقسوة.	3.72	.951	عالية
9	4	تعرض الطفل للسخرية من بعض أصدقائه أثناء اللعب الإلكتروني.	4.01	.914	عالية
10	6	المزح مع طفلي لدرجة مضايقته.	3.89	1.026	عالية
		الدرجة الكلية	3.931	.6965	عالية

يبين الجدول (2-4) أن الدرجة الكلية لصور التمر الإلكتروني (الشتم، التسلط، القلق، التهديد، أوصاف غير مرغوبة، الانسحاب، التخلي عن الملكية، السخرية) في الألعاب الإلكترونية جاءت بدرجة عالية وحصلت على متوسط حسابي (3.931) وانحراف معياري (0.6965)، وجاءت فقرة (1) بالمرتبة الأولى وتنص على "تعرض الطفل للشتم من بعض زملائه أثناء اللعب الإلكتروني" بمتوسط حسابي (4.21)، وانحراف معياري (0.860). ودرجة تأثير عالية جداً، ويتضح هنا أن الشتم هو أعلى صور التمر الإلكتروني وقد تعزو الباحثة تلك النتيجة إلى أن الطفل لم يتلقى التوجيهات اللازمة في آداب التعامل مع العالم الإلكتروني ومثل هذه الألعاب تتطلب الروح الرياضية التي لا بد من تنويه الأطفال بضرورة المنافسة الشريفة وتجنب الشتم في اللعب، وتتفق نتيجة الدراسة الحالية مع نتيجة دراسة جابر وآخرون (2021) والتي أشارت إلى أنواع التمر المتمثلة بأبعاده المختلفة التمر اللفظي، والتمر الجسدي، والتمر الاجتماعي، والتمر الإلكتروني.

وبالرغم أن جاءت فقرة (7) بالمرتبة الأخيرة إلا أنها جاءت بدرجة عالية وتنص على: "إعطاء الآخرين نقاطه أثناء اللعب" بمتوسط حسابي (3.65) وانحراف معياري (0.994)، ومن صور التمر الإلكتروني أيضاً تخلي الطفل عن نقاطه وإعطاؤها للمتتمر وقد تعزو الباحثة تلك النتيجة إلى ضعف شخصية الطفل وسهولة السيطرة عليه، ويكون الطفل ضحية من قبل المتتمرين ويتم استغلاله من خلال أخذ نقاط الامتياز وذلك لسهولة وصول المتتمرين على الأطفال الذين يُمارس التمر ضدّهم

من خلال الانترنت وهو فضاء يصعب مراقبته أحيانا، فهو يختلف عن الألعاب التقليدية بهذه الخاصية الخفية والتي لا يظهرها الأطفال المتمرن عليهم، فيمارس على الضحية مزيد من التمرن والابتزاز قد تصل إلى درجة استبعاد المتمرن عليه وابتزازه بكل أنواع وأشكال الابتزاز، وتتفق نتيجة الدراسة الحالية مع نتيجة دراسة كانينجا، و روميلوتس (2014) في ارتفاع ضحايا التمرن الإلكتروني.

3.4. نتائج السؤال الثالث ومناقشتها: حيث ينص السؤال الثاني على الآتي: " كيف يمكن الحد من ظهور التمرن الإلكتروني عند الأطفال من وجهة نظر الأمهات؟"

وللإجابة عن هذا السؤال تم حساب المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري للفقرات الخاصة في كيفية الحد من ظهور التمرن الإلكتروني عند الأطفال كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (3-4) يبين المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لكيفية الحد من ظهور التمرن الإلكتروني

م	ترتيب	الفقرات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة التأثير
1.	5	اختار ألعاب أطفالى بعناية.	4.38	.824	عالية جدا
2.	1	أشجع أطفالى للتحدث معى إذا تعرضوا لأي صورة من صور التمرن أثناء اللعب الإلكتروني.	4.59	.677	عالية جدا
3.	7	أرسخ لدى أطفالى مفاهيم التربية الرقمية.	4.26	.849	عالية جدا
4.	2	أطلع على كل الأنشطة التي يمارسها اطفالى.	4.45	.731	عالية جدا
5.	2	أتعرف على أصدقاء أطفالى بصورة جيدة.	4.45	.760	عالية جدا
6.	5	أضع قواعد صارمة لاستخدام الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت.	4.38	.781	عالية جدا
7.	4	أتأكد باستمرار من أن طفلى لا يتتمر على أطفال آخرين (أصدقاءه مثلا).	4.40	.736	عالية جدا
8.	8	أوضح لأطفالى مفهوم التمرن الإلكتروني أثناء اللعب الإلكتروني.	4.23	.873	عالية جدا
9.	6	أطلع باستمرار على الزمن الذي يقضيه طفلى في اللعب الإلكتروني.	4.34	.800	عالية جدا
10	3	أتواصل مع المدرسة باستمرار لمعرفة مستوى تحصيل أطفالى.	4.43	.749	عالية جدا
		الدرجة الكلية	4.389	.5313	عالية جدا

من الجدول (3-4) يتضح أن الدرجة الكلية للحد من ظهور التمرن الإلكتروني عند الأطفال من وجهة نظر الأمهات

جاءت بدرجة عالية جداً وحصلت على متوسط حسابي (4.389) وانحراف معياري (0.5313).

وجاءت فقرة (2) بالمرتبة الأولى وتنص على "أشجع أطفالى للتحدث معى إذا تعرضوا لأي صورة من صور التمرن أثناء

اللعب الإلكتروني." بمتوسط حسابي (4.59)، وانحراف معياري (0.677). بمستوى ممارسة عالية جداً،

وقد تعزو الباحثة تلك النتيجة إلى أن ظاهرة التنمر وكذلك المتنمرين ربما تقل إذا تم التحدث من قبل الأطفال المتنمر عليهم إلى أسرهم، فالتشجيع على التحدث من قبل الأطفال إلى أولياء أمورهم يساعد على التقليل من التنمر واضعافه ووضع حدود له ، لكن إذا لم يتحدث الأطفال إلى أسرهم بسبب أن الأسرة قد تسخر منه أو تقلل من شأنه فإن الطفل قد يلجأ للإحجام عن الحديث ويكون أكثر عرضة لطرق وأساليب التنمر من قبل الأطفال المتنمرين عليه، وتتفق نتيجة الدراسة الحالية مع نتيجة دراسة المكانين والحياري (2018) والتي أوضحت أن مستوى التنمر الإلكتروني لدى الطلبة كان عالياً.

وبالرغم أن جاءت فقرة (8) بالمرتبة الأخيرة إلا أنها جاءت بدرجة عالية وتنص على: "أوضح لأطفاي مفهوم التنمر الإلكتروني أثناء اللعب الإلكتروني." بمتوسط حسابي (4.23) وانحراف معياري (0.873). وبمستوى ممارسة عالية جداً، وقد تعزو الباحثة ذلك إلى ضعف الأمهات في الاطلاع على معظم الأنشطة لأطفالها يساهم في سهولة التنمر عليهم ومضايقتهم، ولهذا لابد من رعاية الأطفال من قبل الأمهات والاباء والاخوة، والمربين، بما يؤدي إلى شعور الطفل بالراحة والاطمئنان وعدم الخوف والتحدث عن من يتنمر عليه، أو مضايقه وتوجيههم عن مفهوم التنمر، وهنا يبرز دور المربين كمعلمات في التوعية بالتنمر وسمات المتنمرين، فالدعم الاجتماعي من الوالدين والاخوة والاباء والمعلمات في أي مجتمع ربما يكون عاملاً وقائياً هاماً ضد التنمر الإلكتروني، وبالتالي لابد من إقامة برامج توعوية حديثة باستخدام الألعاب الإلكترونية وصور التنمر المختلفة بشكل يساهم بتنمية المهارات عند الأطفال تقيهم شر التنمر الإلكتروني ويمكن أن تُحدث تغييراً في سلوك الطفل في كيفية الدفاع عن نفسه، مما سيكون لها أثر مستقبلي على نفسية الطفل ونمو الذات لديه والشعور بالأخريين، كما تتفق مع نتيجة دراسة العتيبي وآخرون (2021) والتي قد أوصت بوضع ضوابط على استيراد الألعاب الإلكترونية، واختيار الألعاب المناسبة لعمر وجنس الابن، وتشجيع الحوار وتنقيف الأبناء حول ضرر وخطورة بعض الألعاب الإلكترونية. كما اتفقت مع نتيجة دراسة الديب (2022) والتي أوضحت أن الحرية الكبيرة في تداول المعلومات على الإنترنت دون ترشيد أو رقابة أدى إلى آثار نفسية واجتماعية وخيمة.

4.4. نتائج السؤال الرابع ومناقشتها: حيث ينص السؤال الثاني على الآتي: " ما الفرق ذات الدلالة الإحصائية عند مستوى

الدلالة (0.05) بين أثر الألعاب الإلكترونية لدى أمهات الأطفال تعزى لمتغير (المؤهل، العمر)؟

وللإجابة عن هذا السؤال تم استخدام تحليل التباين الأحادي كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (4-4) يبين الفرق بين المؤهل والعمر باستخدام تحليل التباين الاحادي.

المتغيرات	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة F	مستوى الدلالة
العمر	بين المجموعات	55	.235	.648	.957
	داخل المجموعات	85	.363		
	المجموع	140			
المؤهل	بين المجموعات	55	.647	1.081	.368
	داخل المجموعات	85	.598		
	المجموع	140			

من الجدول (4-4) يتضح أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متغيري (المؤهل - العمر) في أثر الألعاب الإلكترونية على التتمرد لدى أمهات الأطفال حيث أن مستوى الدلالة لكليهما أعلى من مستوى الدلالة (0.05). كما أن متوسطاتهما متساوية وتساوي (122.23).

وقد تعزو الباحثة تلك النتيجة بأن أمهات الأطفال في مختلف مؤهلاتهن العلمية وبجميع الأعمار أجمعين على أن للألعاب الإلكترونية أثر على التتمرد لدى الأطفال، مما يعني أن ظاهرة التتمرد تنتشر وبقوة في المملكة العربية السعودية ويلاحظها الجميع بصورة متكافئة أو متساوية مما يستدعي الدراسة والتحليل ووضع الحلول الإجرائية لهذه الظاهرة التي ستكون آثارها المستقبلية مدمرة، لذلك يجب على الآباء وخاصة الأمهات بالإشراف والتحكم على محتوى هذه الألعاب، وتطبيق نوع من أشكال الرقابة الملائمة من الناحية التنموية على الأطفال، كما يجب على الأسرة أن تضع قيود على الوقت المستغرق في اللعب، وإعطاء أطفالهم التفسيرات والتعليمات من أجل سلامتهم وعدم ممارسة الابتزاز عليهم عن طريق المتتمردين من الأطفال الذين تكونت لديهم عادة التتمرد واستمروا فيها.

وقد اختلفت نتيجة الدراسة الحالية مع نتيجة كل الدراسات السابقة في أنها قارنت بين متغيري (المؤهل- العمر) في النظر إلى أثر الألعاب الإلكترونية على التتمرد لدى الأطفال.

5.4. التوصيات

بناء على نتائج الدراسة توصي الباحثة بالآتي:

1. ضرورة إلزام المحلات التجارية بوضع معلومات إرشادية عن طبيعة الألعاب الإلكترونية المعروضة، والفئات العمرية المناسبة لها، مع ضرورة تفعيل العقوبات الرادعة اتجاه من يخالف ذلك.
2. ضرورة نشر الوعي بين أولياء الأمور بمخاطر الألعاب الإلكترونية والتصدي لظاهرة التتمرد الإلكتروني.
3. مراقبة الأهل لطبيعة الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفالهم ومدى مناسبتها لمرحلتهم العمرية.

6.4. المقترحات:

بناء على نتائج الدراسة تقترح الباحثة الآتي:

1. إجراء دراسة حول أثر الألعاب الإلكترونية على العصبية والقلق لدى الأطفال.
2. واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في المملكة العربية السعودية ونوعيتها.
3. إجراء دراسة حول صور الرقابة التي يمارسها الآباء والأمهات على أطفالهم وتأثيرها في الحد من التتمرد الإلكتروني.
4. فاعلية برنامج مقترح للحد من مشكلة الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال المتتمردين إلكترونياً.

5. المراجع

1.5. المراجع العربية:

- أبو الرب، محمد، والقيصري، الهام. (2014). المشكلات السلوكية بسبب استخدام الهواتف الذكية من قبل الأطفال من وجهة نظر الوالدين في ضوء بعض المتغيرات. *المجلة الدولية للأبحاث التربوية*، (35)، 171-192.
- بالقاسمي، محمد. (2019). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، مجلة تنوير للعلوم الإنسانية والاجتماعية، (9).

- بلعالي، نصر الدين، ومراكشي، عبد الرحيم. (2019). الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الخامسة ابتدائي، دراسة ميدانية ببعض ابتدائيات بلدية برج بوعريريج] رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة محمد بوضياف بالمسيلة.
- بن سليلج، زوليخة، شاهيناز. (2020). علاقة الألعاب الإلكترونية بالتنشئة المدرسية: دراسة ميدانية ببعض ثانويات مدينة الجلفة] رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة زيان عاشور - الجلفة.
- بوصلعة، كلثوم، ومسعودي، يمينة. (2021). علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوكيات العنيفة داخل المؤسسة التربوية، دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ابتدائية الانتفاضة - ادرار] رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة احمد دراية - ادرار.
- جابر، مروة وفارس، سماح وخليفة، أسماء. (2021). التمر وعلاقته بتقدير الذات لدى أطفال الطفولة المبكرة. مجلة بحوث ودراسات الطفولة، 3 (6). 801 - 834.
- حمدان، سارة، والحيلة، محمد. (2016). إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمرحلة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم] رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة الشرق الأوسط.
- الديب، هبة (2022). التأثيرات النفسية والاجتماعية المترتبة على استخدام الأطفال وإدمانهم للألعاب الإلكترونية: دراسة تطبيقية على عينة من أسر الأطفال المستخدمة للألعاب الإلكترونية، المجلة المصرية لبحوث الرأي العام، 21(2)، 317-334.
- الزيودي، ماجد. (2015). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. مجلة التربية، 10(1)، 15-31.
- سوميه، قدي. (2018). إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتمر في الوسط المدرسي دراسة ميدانية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بولاية مستغانم. مجلة التنمية البشرية، (10)، 162-172.
- الصباحين، علي، القضاة، محمد، وعامر، ربيع. (2020). عرض كتاب سلوك التمر عند الأطفال والمراهقين مفهومه، أسبابه، علاجه. مجلة البحوث الأمنية، 30 (77)، 353 - 381.
- العادلي، راهبة؛ وناصر، أشواق (2016). العلاقة بين الإرادة والتفكير الانتحاري لدى ضحايا التمر المدرسي من طلبة المرحلة المتوسطة، مجلة كلية التربية الأساسية، 22 (93)، 849-925.
- عبد السلام، مندور. (2013). انتصار افتراضي الألعاب الإلكترونية تسيطر على المنازل فهل تهدد التعليم. مجلة المعرفة، (220)، 20 - 27.
- عبد الصادق، عبد الصادق. (2015). التعرض لألعاب الفيديو جيم الإلكترونية وعلاقته بالعنف لدى المراهقين: دراسة مقارنة بين طلاب المدارس الثانوية في مصر والبحرين. حوليات الآداب والعلوم الاجتماعية، الحولية (35)، 429، 9 - 140.
- العنبي، ضحى، الشخص، فاطمة، الشريف، امنية، والصبيان، عبير. (2021). تأثير الألعاب الإلكترونية على الأبناء من جهة نظر الوالدين. مجلة بحوث التربية النوعية، (62)، 191 - 207.
- عثمان، أماني. (2018). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا. مجلة كلية التربية. 34(1)، 160-126.
- عقيب، بسمة، ولراري، فريدة. (2019). أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين: دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية الكندي -جيجل-]رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة محمد الصديق بن يحيى -جيجل.

- العمار، أمل. (2016). التمر الإلكتروني وعلاقته بإدمان الإنترنت في ضوء بعض المتغيرات الديموغرافية لدى طلاب وطالبات التعليم التطبيقي بدولة الكويت. *مجلة البحث العلمي في التربية، 17* (3)، 223 - 249.
- العمار، أمل. (2017). الاتجاهات نحو الأنماط المستجدة من التمر الإلكتروني وعلاقتها بإدمان الإنترنت في ضوء بعض المتغيرات الديموغرافية لدى طلاب وطالبات التعليم التطبيقي بدولة الكويت. *مجلة البحث العلمي في التربية، 18* (2)، 331 - 366.
- قويدر، مريم. (2012). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال: دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة الجزائر.
- محمد، ثناء هاشم محمد. (2019). واقع ظاهرة التمر الإلكتروني لدى طلاب المرحلة الثانوية في محافظة الفيوم وسبل مواجهتها: دراسة ميدانية. *مجلة جامعة الفيوم للعلوم التربوية والنفسية، 12* (2)، 181 - 247.
- محمود، عبير، وسلامة، عبد الحافظ. (2015). أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات اللغة الانجليزية البديهية لدى طالبات الصف الأول الأساسي [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة الشرق الأوسط.
- المحمودي، محمد سرحان علي. (2019). مناهج البحث العلمي، ط2، دار الكتب، صنعاء، اليمن.
- مقراني، مباركة، وبن عمارة، سمية. (2018). التمر الإلكتروني وعلاقته بالقلق الاجتماعي: دراسة ميدانية على تلاميذ السنة الثانية ثانوي مدمني مواقع التواصل الاجتماعي ببعض ثانويات مدينة ورقلة [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة قاصدي مرباح - ورقلة.
- المكانين، هشام، الحيارى، غالب، ويونس، نجاتي. (2018). التمر الإلكتروني لدي عينة من الطلبة المضطربين سلوكيا وانفعاليا في مدينة الزرقاء. *مجلة الدراسات التربوية والنفسية، 12* (1)، 179 - 197.
- نايف، وسام. (2015). تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال، دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية من 7-15 سنة، مديرية شباب ورياضة بابل.
- الواعر، بن برغوث. (2017). تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة أم البواقي.

2.5. المراجع الأجنبية:

- Sampasa-Kanyinga, H., Roumeliotis, P., & Xu, H. (2014). Associations between cyberbullying and school bullying victimization and suicidal ideation, plans and attempts among Canadian schoolchildren. *PloS one, 9*(7), 102-145

ملحق (1) الاستبانة في صورتها النهائية

المملكة العربية السعودية

جامعة الملك فيصل

كلية التربية

ماجستير التربية في الطفولة المبكرة



جامعة الملك فيصل
KING FAISAL UNIVERSITY
جامعة ووطن... نماء... واستدامة.

عزيزتي الأم:.....

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

تقوم الباحثة بعمل دراسة حول " أثر الألعاب الإلكترونية على التنمر الإلكتروني لدى الأطفال من وجهة نظر الأمهات لاستكمال تكليف مقرر حلقة بحث.

ولتحقيق أهداف مشروع خطة البحث أعدت الباحثة استبانة وتم توزيع عبارات الاستبانة على قسمين:

القسم الأول: البيانات الأولية لعينة الدراسة (العمر، المؤهل الأكاديمي).

القسم الثاني: المحاور الرئيسية للاستبانة واشتمل على:

- المحور الأول: أثر الألعاب الإلكترونية على التنمر لدى الأطفال واشتمل على (10) فقرات.
- المحور الثاني: صور التنمر الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية واشتمل على (10) فقرات.
- المحور الثالث: وسائل وطرق الحد من التنمر الإلكتروني أثناء اللعب الإلكتروني واشتمل على (10) فقرات
- ويتم الإجابة على عبارات القسم الثاني بوضع علامة (✓) من خلال الاستعانة بمقياس ليكرت الخماسي حيث تمثل عبارة عالية جدا (5) وعالية (4) ومتوسطة (3) ومنخفضة (2) ومنخفضة جدا .
علماً بأن المعلومات التي سيتم الحصول عليها ستضحي بسرية تام.

أولاً: البيانات الأولية: عزيزتي الأم أرجو منك الإجابة على البيانات بوضع علامة (✓)

❖ العمر: أقل من 25 25-45 أكثر من 45 سنة

❖ المؤهل الأكاديمي: ربة منزل دبلوم بكالوريوس دراسات عليا

❖ فقرات الاستبانة

م	الفقرات	عالية جدا	عالية	متوسطة	منخفضة	منخفضة جدا
فقرات المحور الأول: أثر الألعاب الإلكترونية على التمر لدى الأطفال من وجهة نظر الأمهات تسهم الألعاب الإلكترونية بـ :						
1.	تكوين عادة التسامح عند الطفل.					
2.	اكتساب قيم خاطئة.					
3.	دفع الطفل للقلق والاكتئاب والعزلة (حدوث مشاكل بالصحة النفسية).					
4.	تقليد بعض الشخصيات التي تلفت انتباه الطفل.					
5.	الصراخ والتحدث بصوت عالي مع الآخرين.					
6.	اقتباس بعض الألفاظ النابية.					
7.	تنمية عقول الأطفال بالسلوك العدوانية.					
8.	ضعف في التحصيل الدراسي للطفل.					
9.	التأثير على نظر الطفل نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية أثناء ممارسته للعب.					
10.	الغيرة والبحث عن الاهتمام في جذب الانتباه.					
فقرات المحور الثاني: صور التمر الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية. تسهم بـ :						
11.	تعرض الطفل للشتم من بعض زملائه أثناء اللعب الإلكتروني.					
12.	ممارسة التسلط على الطفل من بعض زملائه أثناء اللعب الإلكتروني.					
13.	إطلاق أوصاف على الطفل غير مرغوبة.					
14.	شعور الطفل بالقلق عند تلقي رسائل فورية تسبب له أذى.					
15.	تعريض الطفل للتهديد أثناء اللعب الإلكتروني.					

فقرات المحور الثاني: صور التنمر الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية.

تسهم بـ :

16.	انسحاب الطفل من اللعب لتخريب صديق له مجريات اللعبة.				
17.	إعطاء الآخرين نقاطه أثناء اللعب.				
18.	إخراج الطفل من مجموعة اللعب بقسوة.				
19.	تعرض الطفل للسخرية من بعض أصدقائه أثناء اللعب الإلكتروني.				
20.	المزح مع طفلي لدرجة مضايقته.				

فقرات المحور الثالث: وسائل وطرق الحد من التنمر الإلكتروني أثناء اللعب الإلكتروني.

21.	أختار ألعاب أطفالي بعناية.				
22.	أشجع أطفالي للتحدث معي إذا تعرضوا لأي صورة من صور التنمر أثناء اللعب الإلكتروني.				
23.	أرسخ لدى أطفالي مفاهيم التربية الرقمية.				
24.	أطلع على كل الأنشطة التي يمارسها اطفالي.				
25.	أتعرف على أصدقاء أطفالي بصورة جيدة.				
26.	أضع قواعد صارمة لاستخدام الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت.				
27.	أؤكد باستمرار من أن طفلي لا يتنمر على أطفال آخرين (أصدقاءه مثلا).				
28.	أوضح لأطفالي مفهوم التنمر الإلكتروني أثناء اللعب الإلكتروني.				
29.	أطلع باستمرار على الزمن الذي يقضيه طفلي في اللعب الإلكتروني.				
30.	أتواصل مع المدرسة باستمرار لمعرفة مستوى تحصيل أطفالي.				

Doi: doi.org/10.52133/ijrsp.v4.40.9