# الكشف عن مستوى إدمان أطفال الرياض على الألعاب الالكترونية في محافظة ديالى

أ.د. عدنان المهداوي dr.adnanalmahday@gmail.com
كلية التربية للعلوم الانسانية
م.د.انسام ايادعلي ansam13331@gmail.com
كلية الفنون الجميلة

**الكلمة المفتاحية :**إدمان، أطفال الرياض
**Keywords: Addiction , Kindergartens' Children**
**تاريخ استلام البحث : 2019/3/7**

**ملخص البحث**

يعشق الأطفال الألعاب الالكترونية إذ ينفقون الكثير من وقتهم فيها لما تقدمه من عناصر إثارة والتحدي وقد تصل الى حد الإدمان، فالإدمان على الألعاب الالكترونية يشكل تهديد كبير للأطفال ويمكن ان يؤدي الى اضطرابات نفسية لان الأطفال اصبحوا يقضون معظم وقتهم في اللعب فيها، وهذه الألعاب لا يمكن ان تبني علاقات اجتماعية بين الافراد.

**يهدف البحث الحالي الى التعرف:-**

1- مستوى إدمان أطفال الرياض على الألعاب الالكترونية.
2- موازنة مستوى إدمان أطفال الرياض على الألعاب الالكترونية وتبعا للمنطقة السكنية في مدينتي" بعقوبة ،الخالص".
3- مستوى إدمان أطفال الرياض على الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس (ذكور- اناث).

وللتحقق من ذلك اعتمد الباحثان المنهج الوصفي إذ جرى تم بناء مقياس لإدمان الاطفال على الألعاب الالكترونية وتم التحقق من صدق وثبات المقياس، وقد بلغت عينة البحث الاستطلاعية (20) طفل تم اختيارهم بالطريقة العشوائية البسيطة وجرت عليهم إعادة الاختبار.

اما عينة البحث الرئيسية بلغت (160) طفل وطفلة جرى اختيارهم من اربع رياض اثنان من قضاء بعقوبة واثنان من قضاء الخالص بطريقة عشوائية بواقع (20) طفل

وطفلة من كل روضة، ولمعالجة بيانات البحث تم الاعتماد على عدد من الوسائل الإحصائية والحقيبة الإحصائية (spss) للوصول الى النتائج التالية :-

1-لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين لعب الألعاب الالكترونية والادمان.

2-لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين لعب الألعاب الالكترونية وتبعا للمنطقة السكنية قضاء" الخالص ،بعقوبة".

3-توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين لعب الألعاب الالكترونية والجنس لصالح الذكور.

وفي ضوء هذه النتائج خرج الباحثان بعدد من التوصيات والمقترحات

**من التوصيات**

1-توجيه الجهات الرسمية والأجهزة الرقابية ذات العلاقة على الانتباه لمخاطر الألعاب الالكترونية ووضع ضوابط وشروط لاستخدامها من قبل الأطفال أسوة بدول العالم.

2-تنبيه الاسرة "الإباء والامهات "على المخاطر الجسمية والانفعالية والاجتماعية بسبب الإدمان على الألعاب الالكترونية.

**ومن المقترحات**

1-اجراء دراسة تجريبية للتخفيف من الإدمان على الألعاب الالكترونية.

2- اجراء دراسة لمعرفة مستوى انتشار الألعاب الالكترونية لدى الابناء في اعمار متقدمة (9-12) سنة مثلا في محافظة ديالى.

## Detecting the Level of Addiction of Kindergartens' Children to Electronic Games in Diyala Generate

**Prof. Adnan Al- Mahdawi (PhD)**
**Ins. Ansam Ayad Ali (PhD)**
**University of Diyala**
**Center of Childhood and Motherhood Researches**

## Abstract

Children adore electronic games. They spend a lot of their time, which might reach to the extent of being addiction, on playing them because of the elements of excitement and challenge. Addiction to electronic games forms a great threat to children and can lead to psychological disorders because children spend most of their time playing. These games cannot build social relationships among individuals.

The current research aims to identify:

1) The level of addiction of kindergartens' children to electronic games.
2) The level of addiction of kindergartens' children to electronic games depending on the gender variable (male - female).
3) The comparison of the level of addiction of kindergartens' children to electronic games according to the residential area in the cities of "Baquba and Al- Khalis".

To achieve this, the researchers adopted the analytical descriptive approach, where a measure of addiction to electronic games was built and obtained the validity and stability. The exploratory sample reached to 20 children randomly selected and re-tested.

The main sample consisted of (160) children (boys and girls) and randomly selected from four kindergartens, two from Baqouba district and two from Al-Khalis district; 20 children from each kindergarten. To tackle with the data of the research, the researchers adopted a number of the statistical means and the statistical package for social sciences SPSS. The following are the results:

1) There are no statistically significant differences between playing electronic games and addiction.
2) There are no statistically significant differences between playing electronic games according to the residential area in "Al-Khalis and Baquba" districts.
3) There are statistically significant differences between playing electronic games and sex in favor of males.

In the light of these results, the researchers came up with a number of recommendations and suggestions

Recommendations:

1) Directing the official authorities and the relevant regulatory bodies to pay attention to the dangers of electronic games and to establish controls and conditions for their use by children, similar to the countries of the world.
2) Alert the family "parents" to the physical, emotional and social risks of addiction to electronic games.

Suggestions:

1) Conducting an explanatory study to reduce addiction to electronic games.
2) Conducting a study to determine the level of spread of electronic games among children in advanced ages (9-12) years, for example in Diyala governorate.

**الفصل الأول**
**مشكلة البحث**

يعشق معظم الأطفال الألعاب الالكترونية إذ يقضون الكثير من وقتهم فيها لما تقدمه لهم من عناصر الاثارة والتحدي، ولكن البعض يفضلونها لدرجة قد تصل الى حدود مرضية، إذ وجدت الدراسات ان لعب الأطفال الألعاب الالكترونية على المدى الطويل يؤدي الى تعقيدات بدنية وعقلية مختلفة، فضلاً عن تأثيرات سلبية على صحة الجسم فلعبها لفترات طويلة يخلق التوتر والقلق والارق لدى الأطفال ويحفز الجهاز العصبي ويجعله اكثر حساسية وجاهز للإثارة لنشاطات محدودة الامر الذي يؤدي الى تغيرات وظيفية وتركيبة في الجهاز العصبي(Zamani et.Al,2009,p:2) .

وجاء في تقرير شركة عنوان " العاب الفيديو في القرن الواحد والعشرين" ان الصناعة الامريكية تصنع العاب الفيديو من اجل الترفيه، إذ أصبحت مداخيل هذه الصناعات بالبليارات فقد وصلت قيمة مبيعات هذه الالعاب1،74 مليون دولار سنة 1996 لتصل الى 250 مليون دولار في سنة 2009 ، اما اليوم فأصبحت في زيادة مذهلة اذ أصبحت الألعاب الالكترونية مصدرا مهما للترفيه خاصة الألعاب التي تميل الى العنف والحرب والقتال وإذ نالت هذه الألعاب رواجا كبيرا في السنوات الأخيرة (قويدر،2012، ص:17).

فإدمان الألعاب الالكترونية يشكل تهديد كبير للأطفال ويمكن ان تؤدي الى اضطرابات نفسية، فقد كان الأطفال في السابق يشاركون الاخرين باللعب لكن أطفال اليوم يقضون معظم وقتهم في الألعاب الالكترونية وهذه الألعاب لا يمكن ان تخلق أي علاقات اجتماعية (Klin&Freitag,1991,p:7-11) .

إذ تشير بعض الدراسات ان هذه الألعاب تصنع طفل غير متواصل مع الآخرين منطويا على ذاته (الزيودي،2014، ص:17) .

وهذا ما أكدته دراسة كايلن وكيبرس (Klein& Keepers, 1990) إذ وجد ان الأطفال الذين يفضلون اللعب في الألعاب الالكترونية لديهم مشاكل سلوكية اكثر من غيرهم، كما ان الألعاب الالكترونية كثير ما تحفز لديهم الغضب واثارة سلوك العنف والعزلة الاجتماعية (Patton& Sawyer, 2000,p:173) .

كما أشار باترك وكوكك(Patric&Kooke,1993) ان الألعاب الالكترونية لها اثار ضارة على الأداء الدراسي للأطفال وأيضا على قدرتهم على التمييز بين الخيال والواقع، وهذا يتفق مع دراسة سكوين وبيرثيلسين (skion&Berthelsen,1996) التي وجدت ان الألعاب الالكترونية على المدى الطويل تؤدي الى الانسحاب عن الواقع (skion&Berthelsen,1996,4) ( سراج،2009،ص:13).

ان إدمان الألعاب الالكترونية هو مشكلة سلوكية خطيرة وكبيرة في حد ذاتها، بغض النظر عن بقية الامراض المتعلقة بها، على عكس الاعتقاد السائد بان ذلك النوع من الإدمان يمكن ان يكون مجرد (عرض) للاكتئاب او القلق او الانعزال الاجتماعي او المخاوف المختلفة التي تسبب ضعف التحصيل الدراسي ولكنه (مرض) في حد ذاته.
ومن هنا تتحدد مشكلة البحث في تحديد مستوى الإدمان على الألعاب الالكترونية لدى الأطفال؟

**أهمية البحث**

برزت في اعقاب ثورة الاتصالات في العالم في الربع الأخير من القرن العشرين وبعد انتشار وسائل الإعلام الحديثة والتكنولوجيات الرقمية في شتى ارجاء الأرض وظهور(القرية العالمية) شكوك ومخاوف كثيرة بين شعوب العالم لاسيما المجتمعات النامية حول تأثير وسائل الإعلام والتكنولوجية الحديثة المستوردة على ثقافتها الوطنية وتقاليدها وتراثها وعلى تغيير التركيبة الاجتماعية في العالم وقد اثبتت العديد من الدراسات والبحوث الغربية انعدام أي مجتمع يتمتع بالحصانة الكاملة ضد تأثير التكنولوجية والوسائل الحديثة، إذ أصبحت هذه الوسائل والتكنولوجية القوة المؤثرة في النظام الاجتماعي العالمي بسبب انتشارها الا محدود وتغلغلها في الدول النامية ولعل اهم إنجازات تكنولوجيا المعلومات ظهور الحواسيب والانترنيت التي أعادت تشكيل حياة الطفل في البيت والمدرسة بطرائق عميقة وغير متوقعة، فأطفال المجتمع الالكتروني عرضة الإيجابيات وسلبيات ذلك المجتمع، من ناحية يذهب المتحمسون لإيجابيات المجتمع الالكتروني الا ان الحواسيب تدفع بالأطفال الى ان يتعلموا بشكل افضل، من خلال إيجاد بيئات تعلم اكثر فعالية وحداثة تتيح لهم تجريب التكنولوجيا وتجعلهم اكثر الفة بالمستقبل، وان على الأطفال التعلم المبكر لتقنيات الحاسوب من اجل تحقيق قفزة في التقدم والنجاح، ومن ناحية أخرى يرى الآخرون ان الحواسيب تجعل الأطفال اسرى للخيال او تقليص من قواهم اذ تجعلهم تابعين اكثر لتكنولوجيا وتقنياتها الحديثة، وتحرمهم من اكتساب المهارات الرئيسة للتعلم فتدفع بهم التواجد في أماكن خطيرة بعيدا عن الرقابة (الشحروري،2007،ص:2) .

يتناول البحث الحالي الألعاب الالكترونية والتي يمكن عدَّها رياضة فكرية حركية تساعد على نمو الذكاء ولكن طرحنا لهذا الموضوع يتناول خطورة التوجه الكبير لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية ومدى تأثيرها الكبير على الأطفال في جميع البلدان العربية، وما لا يمكن تجاهله هو ان هذا البحث يكشف خفايا الفكر الغربي وهدفه من توسيع هذه الألعاب ومضمون هذه الألعاب الالكترونية والادمان عليها وجاذبيتها للطفل الذي لا يعي جيدا خلفيات هذه الألعاب ومدى تأثيرها على سلوكه وعاداته، فدراسة مثل هذه الظواهر يجعلنا اكثر تحكما في الظاهرة مما يساعد في التخفيف من حدتها وتوسع انتشارها بين أوساط الأطفال (قويدر، 2012،ص:20).

ويحتل اللعب مكانة مهمة في حياة الطفل ولاسيما انه ينمي القدرات او الإمكانيات العقلية لديه، وتشير كثير من الدراسات في مجال سيكولوجية اللعب بان اللعب يأخذ

سمة دائمة لدى الطفل، فالطفل يعبر عما يجول في خاطره من افكار وانفعالات تكون مكبوتة لديه، ولذلك يعد الوسط الذي يؤدي الى تفاعل الطفل مع البيئة الفيزيقية والاجتماعية التي تنتمي اليه، فالألعاب تعد مجموعة من النشاطات التي تؤدي في محصلة النهائية الى تفريغ انفعالات الأطفال وتحقيق ذاتهم في جميع المستويات.
(عبد الهادي ،2009،ص: 59-60).

ويُعد اللعب مظهر من مظاهر سلوك الفرد في مرحلة الطفولة (سراج، 2009،ص: 14).

من هنا تعد الألعاب الالكترونية الوسيلة الأكثر شيوعا بين الأطفال لتمضية وقت الفراغ باحثين عن الترفيه والراحة، فهي العاب تبث البهجة والسرور في نفوس اللاعبين فيمضون ساعات متواصلة دون كلل او ملل وبعد توارد الاخبار عن العديد من حالات الإدمان على هذه الألعاب بسبب الجلوس امام الشاشات الالكترونية لأوقات طويلة، والتشكيك في مضامين الألعاب الالكترونية من قتل وعنف، (حمدان، 2016، ص4)واظهرت دراسة (الصوالحة، 2016) ان الطفل الذي يقضي ساعات في ممارسة الألعاب الالكترونية بدون تواصل مع الآخرين يجعل منه طفل غير اجتماعي، منطويا على ذاته واسراف الطفل في التعامل مع عوالم الرمز يمكن ان يعزل عن التعامل مع عالم الواقع فيفقد المهارة الاجتماعية في التعامل مع الآخرين ويصبح خجولا لا يجيد الكلام والتعبير. (الصوالحة، 2016، ص193).

وتتجلى أهمية البحث الحالي في دراسة ظاهرة الإدمان على الألعاب الالكترونية واثرها في سلوك الطفل خصوصاً في المجتمع مثل المجتمع العراقي، اذ ان الاضطرابات الامنية وحوادث العنف ودخول التكنولوجيا الحديثة كان لها تأثير على الأطفال مما يفرض على المربين والاباء والامهات الاهتمام بأنشطة الاطفال والالعاب المتوفرة امامهم وبما تساعد على تنمية قدراتهم العقلية وخصائصهم الجسمية والاجتماعية والانفعالية وبما يجعل منهم افراد اسوياء في المجتمع العراقي .

**اهداف البحث**

**يهدف البحث الحالي التعرف على:-**

1- مستوى إدمان أطفال الرياض على الألعاب الالكترونية.
2- موازنة مستوى إدمان أطفال الرياض على الألعاب الالكترونية بين مدينتي بعقوبة والخالص.
3- مستوى إدمان أطفال الرياض على الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس (ذكور-اناث).

**حدود البحث :-**

يتحدد البحث الحالي بأطفال الرياض المسجلين في الرياض الحكومية (التمهيدي) في قضاء بعقوبة وقضاء الخالص عدا قضاء خانقين للعام الدراسي2017-2018.

**تعريف المصطلحات:-**

**1- الألعاب الالكترونية:-**

- **عرفها(النمرود،2008)** بانها نشاط ترويحي ظهر في أواخر الستينات ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من ألعاب الفيديو الخاصة، العاب الكمبيوتر، والعاب الهاتف المحمول، يمارسه الفرد بشكل فردي او جماعي عن طريق شبكات الانترنت. (النمرود،2008،ص: 35).

- **ويعدها (الزيودي،2014)** :- بانها جميع أنواع الألعاب الالكترونية المتوفرة في هيئات الكترونية والتي تشمل العاب الفيديو والعاب الانترنت والعاب الفيديو والعاب الهواتف المحمولة .(الزويدي،2014،ص: 21).

**2- إدمان الألعاب الالكترونية:-**

- **عرفه توري( tory,2000) بانه**:- حالة من الاستخدام غير المرضي وغير التوافقي يؤدي الى اضطرابات في السلوك، ويستدل عليه بعدد من المظاهر كزيادة عدد الساعات امام الكمبيوتر بشكل يتجاوز الفترات التي حددها الفرد لنفسه في البداية. ( Tory,2002,p)

- **وقد عرفها يونج (1996، yowngk.s.)** انه اضطراب التحكم في الاندفاعات في استخدام الانترنت بدون هدف مقصود والذي لا يتضمن فقدان الوعي . ( yowng، 1996, p1)

**وعرفها الباحثان اجرائيا** هو التعلق الزائد متمثلاً بممارسة العاب الكترونية وبشكل غير طبيعي ويقاس اجرائيا من خلال الاجابة على فقرات المقياس المعد للبحث الحالي.

**3- رياض الاطفال :-** اعتمد الباحثان تعريف وزارة التربية لرياض الأطفال:- هي مرحلة تكون ما قبل المدرسة الابتدائية ويقبل فيها الطفل الذي يكمل الرابعة من عمره او سيكملها في نهاية السنة الميلادية ولا يتجاوز السنة السادسة من العمر وتقسم الى مرحلتين الروضة ومرحلة التمهيدي، وتهدف الى تمكين الأطفال من النمو السليم وتطوير شخصياتهم من جوانبها الجسمية والعقلية بما فيها النواحي الوجدانية والخلقية، وفقا لحاجاتهم وخصائص مجتمعهم ليكون في ذلك أساس لنشأتهم نشاه سليمة والتحاقهم بمرحلة التعليم الابتدائي . (وزارة التربية، 1994: 4)

**الفصل الثاني**

**اولا :الاطار النظري**

**مقدمة**

يقضي الطفل جانباً كبيراً من حياته في اللعب بتسلية نفسه ، ويلقي الطفل خلال اللعب اول دروسه في ضبط العضلات وتدريب الحواس وانماء المدارك، (رمزي، 1985، ص218) ان اللعب هو مدخل وظيفي لعالم الطفولة ووسيط تربوي لتشكيل شخصية الفرد في سنوات طفولته، وهي تلك الفترة التي تجمع النظريات على اهميتها كركيزة أساسية لفرد في بناء مراحل نموه المختلفة. (العاصي،1995،ص:59).

ويعد اللعب نشاط يقوم به الفرد لمجرد النشاط دون ادنى اعتبار للنتائج التي قد تنتج عنه، بحيث يمكن للفرد الكف عنه او الاسترسال فيه بمحض ارادته (عبد المجيد،2005، ص21) واستغلال طاقة الجسم الحركية في جلب المتعة النفسية للفرد ولا يجري اللعب دون طاقة ذهنية او حركة جسمية، (عدس ومصلح، 1983، ص67) والنشاط حر او موجه يقوم به الأطفال من اجل تحقيق المتعة والتسلية.
(الحريري، 2014، ص11)

**تاريخ الألعاب الالكترونية**

في عام (1972) أسست اول مؤسسة للألعاب الالكترونية ( اتاري Atari) وباعت (10 الألف) آلة وفي عام (1976) تم تسويق اول لعبة لا تتيح اللعب الا بلعبة بونغ لتشتري مؤسسة وارنر (اتاري) مقابل مبلغ (28) مليون دولار . ( فلاق، 2009، ص:113).

وفي عام (1977) تقدم اول ألعاب جهاز فيديو منزلي بنظام الألعاب المخزونة ذات عبوات منفصلة والتي تمكن استخدام نفس الجهاز للعديد من الألعاب وقدمت شركة (اتاري) اومسكات تحكم وعلقت عن لعبة (football) ،وعام (1980) ظهرت اول لعبة فيديو بالابعاد الثلاثة ووزعت شركة (Nomco) (300,300) جهاز ألعاب صغيرة وظهرت اول لعبة تغوص بالخيال، وفي عام (1982) تقدم اول جهاز يستعمل الأقراص المدمجة (CD) ، وفي عام (1986) ظهرت اللعبة الالكترونية المحمولة باليد (Game Boy) (gafilah.com) .

وتطورت الألعاب الالكترونية في التسعينات ففي عام (1993) ظهرت المعالجات وقارئات الأقراص المدمجة وفي عام (1995) طرحت شركة يابانية عملاقة جهاز ومحطة الألعاب المزود بمكتبة واسعة من الألعاب بامكانيات عالية من حيث الصوت والصورة والسرعة . (www.Arab- ency.com) .

وفي نفس العام دخل عالم الألعاب الالكترونية بوساطة الإنترنت أي اصبح بالإمكان اللعب مع شخص اخر في بلد اخر في الوقت ذاته وفي عام (1996) باعت شركة سوني (20) مليون (بلي ستيشن) وباعت شركة سوني (500,000) الف وحدة في الساعات الأولى من طرح (بلي ستيشن2) سنة (2000) وفي العام التالي قدمت (X- Box) اكثر ألعاب الفيديو تطورا. (gafilah. com) .

وفي عام (2005) وصل جهاز (بلي ستيشن3) الى الأسواق واطلقت في نفس العام شركت (مايكروسفت) جهاز (X-Box360) (فلاق، 2009، ص:116).

**أنواع الألعاب**

**1- الألعاب الاستطلاعية:-** هو تكرار النشاط للطفل تكتسب مهارات حركية فتصبح حركته اكثر دقة واكثر تحديدا وكفاءة أيضا، والكفاءة إضافة أساسية لنمو الشخصية.

**2- اللعب التخيلي:-**هو لعب شائع في الطفولة وهو نوع من الاستطلاع والتجربة والمعرفة فهو يزيل التوتر وينفث المشاعر المكبوتة ويبين الرغبات الحقيقية التي لا يستطيع الطفل الافصاح عنها.

**3- اللعب التقليدي:-** هو إعادة حركة لا إرادية تمارس كثيرا وتشاهد عند شخص اخر، او اثارة غير ارادية لمشاعر مناسبة فقط لخبرة مالوفة عند شخص اخر، او التعليم القائم على الملاحظة او لعب الادوار .

**4- اللعب الاجتماعي:-** يتعلم الطفل بعض العادات الاجتماعية كأصول اللعب ومراعاة أدوار الاخرين واحترام أفكارهم وتظهر لديه روح التعاون ويتطور بحسب مراحل نمو الطفل.(الشيخ، 2006، ص: ص11-15).

**5- الألعاب الالكترونية:-** ان المفهوم البرمجي للألعاب الالكترونية هي ملف او وسائط متعددة تتضمن غالبا صور واصوات وعروض من مزيج خاص من الرسومات واللقطات تعطي للمستخدم الإحساس بالأماكن والعقبات والاعداء الى اخره فضلاً عن القدرة على الاستجابة لأوامر معينة من المستخدم مما يجعله يشعر بالمتعة والتحدي. (حسن، 2013، ص:3).

ومن أمثال تلك الأجهزة (البلي ستيشن ps بأنواعه ، ودريم كاست و x box و المدخلات للأوامر في الألعاب هي يد التحكم او الازرار في أجهزة الألعاب او لوحة المفاتيح والفارة على الحاسوب كما يحوي بعض أجهزة التلفاز الحديثة) في داخلها على الألعاب الالكترونية.

**أنواع الالعاب الالكترونية**

1- الالعاب المخصصة لتعليم المبادى الأولية لموضوع ما، مثل البرامج المعدة مثلا قيادة السيارة او المحاسبة او إدارة الاعمال.

2- الألعاب التي تمكن الفرد من تعلم قواعد اللغة والنطق الصحيح للمفردات.

3- الألعاب تعلم مبادى العمليات الحسابية باستخدام رسومات واشكال هندسية محببة للأطفال.

4- الألعاب التي تقوم بمساعدة المختصين في مجال اختصاصهم مثل اعرف جسمك للأطفال، وأسماء العواصم. (صوالحة، 2014، ص:116).

**مجالات الألعاب الالكترونية للأطفال**

**1- الهواتف النقالة:-** تتوسع حظيرة الهواتف النقالة القابلة لادخال الألعاب بواسطة بوابات الإنترنت والسوق حتى انها تزايدت مؤخرا الى بوابات موجهة خصيصا لتحميل الألعاب ، وان اطلاق لعبة على الهواتف النقالة يتطلب تكييف هذه الألعاب على مختلف أنواع الهواتف المحمولة الموجودة والتي لا توفر نفس الخصائص التقنية ،لذلك فان عدد أنواع الألعاب بالمئات (فلاق، 2009، ص :ص129-130).

**2- أجهزة الكمبيوتر:-**هي عبارة عن برنامج معلوماتي الي، جرى تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الالية للألعاب، والصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية او قناع الابعاد الثلاثة (3D).

**3- عارضات التحكم:-** أجهزة توصل على جهاز التلفاز ويمكن للاعب استخدام عصا القيادة او المقود، الرشاش النظري او الليزري ومن امثلة هذه الأجهزة (Xbox) ولع عدة أنواع ونماذج وهو تابع لشركة ميكروسوفت، وأجهزة شركة (sony) مثل (بلاي ستيشن1و2و3و4) (النمرود ،2008، ص:85).

**4- الأجهزة المحمولة:-** وتمثل الايباد ومني ايباد وهي أجهزة صغيرة يسهل حملها او التنقل بها من قبل الطفل مع إمكانية تنزيل العشرات من الألعاب الالكترونية.

**اثر العاب الأطفال في تحفيز الإبداع**

ان اللعب وسيلة لإظهار مواهب الطفل وابداعاته على بعدِّه ينمي اشكال التفكير الإبداعي، وفي دراسة اجراها (جونسون) في عام (1976) توضح العلاقة بين درجات التفكير الإبداعي واللعب الخيالي الاجتماعي وغير الاجتماعي للأطفال بين (3-5) سنوات وجد ان اللعب الخيالي الاجتماعي واللعب الخيالي غير الاجتماعي كانا اكثر ارتباطا في أداء مهام التفكير الإبداعي وتوصل الى ان العامل المشترك بين التفكير الإبداعي واللعب الخيالي الاجتماعي هو طلاقة الخيال، ويُعَدُ اللعب جزءا مهما في عملية التربية الإبداعية ، فعن طريق اللعب

- ينمو جسم الطفل وعضلاته.
- تشبع حاجاته.
- يحقق توازنه النفسي.
- يتعلم الكثير من المهارات.
- ينمو لديه حب الاستطلاع.
- تنشأ في الطفل روح الإبداع.
- وتتكون لديه اتجاهات إيجابية نحو ذاته ونحو الاخرين.

فللأسرة اثر في تهيئة الفرص لأطفالنا لكي يلعبوا بحرية وان توفر الألعاب المناسبة لهم والمحيط المريح الذي يساعدهم على اكتشاف ذواتهم وما يحيط بهم في البيئة، وهذا ينتج لهم الفرصة لتفتيح قدراتهم الإبداعية (الحريري، 2014، ص : ص 128-129)،على ان يراعي في ذلك عدم الإدمان على تلك الألعاب، بحيث تصبح بالمستوى الذي يشكل خطورة على سلوك الطفل في المستقبل.

**إيجابيات استعمال الألعاب الالكترونية**

1- الألعاب تعطي للأطفال إحساساً بالإنجاز.
2- تنمي الألعاب قدراتهم المعرفية.
3- تنمي الألعاب قدراتهم الادراكية.
4- تزيد القدرة على التخطيط والتعامل مع المواقف المعقدة والغيرة معتادة.
5- تنمي قدرات الطفل في التوافق الحركي. (المعدول، 2010، ص:13).

**سلبيات استعمال الألعاب الالكترونية**

1- قضاء ساعات طويلة امام الألعاب يؤدي الى التأخر الدراسي بشكل عام.

2- الأطفال الذين يلعبون ألعابا عنيفة يظهر لديهم ميل للسلوك العدواني في الواقع.
3- تقلل الألعاب التفاعل بين الطفل وأسرته اقل من الطفل العادي .
4- تؤثر الألعاب في الذاكرة اللفظية
5- يسبب الاستغراق في الألعاب في بعض الأحيان الانفصال عن الواقع.
6- تؤثر الألعاب صحيا في الأطفال كالسمنة والنظر والدماغ.
7- زرع قيم ومفاهيم بعيدة عن تعاليم الإسلام واخلاق المجتمع.
(المصدر نفسه، ص:13)

**نظريات اللعب**

**1- نظرية التحليل النفسي:-** انبثقت هذه النظرية من اعمال (فرويد) في نهاية القرن التاسع عشر وكان يبحث عن طريق لعلاج الأمراض النفسية والعقلية، وكان استخدام اللعب في تطويع هذا الطريق في علاج الأطفال المضطرين نفسيا لم يمكن سوى امرا عرضيا. (المصدر نفسه ، ص37).

فالطفل يجد من اللعب فرصة للتعبير عن سخطه وغضبه والتنفيس عن انفعالاته المكبوتة وهذا يخفف عنه حدة التوتر الناتج عن العجز في تحقيق رغباته في الواقع ساعدت تفسيرات فرويد للتخيل واللعب اسقاطا للرغبات ولإعادة تمثل الاحداث المؤلمة الى نشوء وسائل التقدير وقياس الشخصية على اعتبار ان اللعب والخيال يكشفان الشيء الكثير عن حياة الفرد الداخلية ودوافعه، واثرت النظرية في البرامج التعليمية لأنها تؤكد دائما أهمية النمو الاجتماعي الانفعالي، كما انها لفتت الانتباه الى القوى اللاشعورية التي تؤثر في سلوك المعلمين اللذين يصبحون اكثر وعيا بان الأطفال لا يستطيعون شعوريا ضبط كل أوجه سلوكياتهم، كما يصبحون اقل خشونة في احكامهم. ( الحيلة، 2013، ص:38)

**2- نظرية ديناميات الطفولة:-** يرى عالم النفس (بويتنديجك) ان الطفل يلعب لأنه طفل، ولوجود خصائص معينة للأليات النفسية لا تسمح له بان يعمل أي شيء الا ان يلعب وان للعب الأطفال أربع خصائص تفسر طبيعة اللعب وهي:-

- ❖ نقص التوافق الحسي الحركي.
- ❖ الاندفاع الانفعالي.
- ❖ الحاجة الى التفاهم.
- ❖ التذبذب بين الخجل واحترام الأشياء ينشئ عنه الاقدام والتراجع.

واللعب وسيلة للتنفيس عن الميول الذميمة وتحويلها الى ميول مقبولة عن طريق التوجيه والهدف الأصلي من اللعب هو تكامل الذات ومن خلال الديناميات التي تسيطر على العلاقات بين الطفل والبيئة ينشأ اللعب وتظهر قيمته كوسيلة للتفاعل بين الطفل وزملائه في النشاط والموضوع الخارجي الذي يستخدمه كأداة او ميدان للعب.
(يوسف، 1962، ص :ص 30-31)

**3- النظرية المعرفية لبياجيه:-** تقوم على عمليتين رئيسيتين هما التمثيل والموائمة، وتشير عملية التمثيل الى النشاط الذي يقوم به الطفل ليتكيف او يتوافق مع العالم

الخارجي الذي يحيط به، ويعزو (بياجيه) عملية النمو العقلي عند الأطفال الى النشاط المستمر للعمليتين وبشكل متكامل ونشط واللعب في نظر (بياجيه) هو التمثل الخالص الذي يحول الى المعلومات المستجدة الواردة لتناسب مع حاجات الفرد ومتطلباته فاللعب والمحاكاة جزء لا يتجزأ من عملية التطور العقلي.
(العناني، 2002، ص:103).

ويشير بياجيه ان خاصية الطفل سعي لتحقيق توازن عبر سلسلة من التمارين والسلوكيات الشخصية وعن طريق نشاط مستمر ومهيكل ان للعمليات مراحل نمو هي:-

- المرحلة الحسية الحركية .
- المرحلة التصورية.
- مرحلة العمليات.
- مرحلة التفكير المجرد. (الحيلة، 2013، ص:71)

**4- النظرية السلوكية لسكنر:-** ان اللعب سلوكيات تعليمية يمكن ان يكتسبها الطفل نتيجة استجابته لنشاط اللعب، من تعزيزات تشعره بالرضا والسرور فيعمل على تكرار هذا السلوك الاجرائي، فيكتسبه كأهداف تعليمية تعلمية مرغوب فيها.

يرى سكنر ان أنماطاً سلوكية تعلمية يمكن ان يكتسبها الطفل، يترتب على استجابته لنشاط اللعب للحصول على معززات تشعره بالرضى والسرور، فالطفل يكرر السلوك الاجرائي، ويكتسبه كأهداف تعلمية تعليمية مرغوب فيها، وهذا يؤكد ان اللعب يشكل الأداة او الوسيلة التي تمكن الطفل من تحقيق الهدف الذي يسعى الى تحقيقه، وبما ان اللعب هو نشاط تعليمي تعلمي معقد فانه يقدم الى الطفل خطوة بعد الأخرى على ان يعزز استجاباته التعلمية بعد كل خطوة من اجل تنمية هذا السلوك التعليمي الاجرائي للوصول الى الهدف المرغوب، لاسيما ان التعلم الاجرائي الذي يقوم على تعزيز الاستجابات التلقائية او الارادية يجعل التعلم حالة نشطة وفاعلة ويمكن المتعلم من اكتساب استجابات جديدة لتعديل سلوك جديد.

(صوالحة، 2014، ص :ص 45-46)

6- **نظرية يونغ:-** كانت عالمة النفس الامريكية (كيمبرلي يونغ Kimberly young)1995 أول من وصفت استخدام الانترنت المفرط والمشكل على انه إدماناً على الانترنت وكان لها السبق في صياغة مصطلح اضطراب الإدمان على الانترنت , وقد هدفت في بحوثها الأولى لتعريف الإدمان على الانترنت على انه استخدام الانترنت لأكثر من ( 38 ساعة اسبوعياً )

( murali & George , 2007 , p.24)

وقد ربطت (يونغ ,young ) 1996بين استعمال الانترنت المفرط والقمار المرضي ( pathological gambling ) وهو اضطراب السيطرة على الحوافز، وقد تبنت معايير DSM لتشخيص القمار المرضي وباستعمال (396 ) مشتركاً جرت مقابلتهم عبر الهاتف أو عبر الانترنت ظهر منها أن( 60 % )

من عينتها قد حددوا كونهم معتمدين على الانترنت internet dependents . (young , 1996 , p.238)

صنفت ( يونغ،young)1999الادمان على الانترنيت في خمسة انواع فرعية هي:

1-الادمان على المواقع الجنسية.
2- الادمان على مواقع العلاقات .
3-الادمان على القمار او التسوق عبر الانترنيت.
4-الافراط في تحميل المعلومات ،اي البحث القسري عن التحديث.
5-الادمان على الحاسوب (لعب الالعاب المفرط).

(Muran & George , 2007,p.24)

قدمت (يونغ young) 1999 عدداً من الاستراتيجيات السلوكية behavioral Strategies لعلاج الادمان على الانترنت وهي على النحو الاتي :-

1- جرب العكس practice the opposite .

تقضي هذه الاستراتيجية تحديد النمط الدقيق لاستخدام الانترنت للأفراد ومن ثم ايقاف روتين استخدام الانترنت اليومي وايقاف هذه العادة من خلال استحداث نشاطات محايدة , مثلاً ان كان الروتين يتضمن قضاء عطلة نهاية الاسبوع كلها على النت يكن ان يقضي الافراد مساء عطلتهم باي فعالية خارج المنزل .

2- استعمل موقف خارجي External stoppers .

وذلك بان يستعمل الافراد موقفاً خارجياً للتذكير مثل ساعة تنبيه لتذكرهم بوقف الانصراف عن الانترنت .

3-ضع اهدافاً Setting goals .

على الرغم من المستويات العالية من الدافعية والدعم فان مدمني الانترنت قد يفشلون في العلاج ان لم توضح اهداف واضحة . ومن المفيد ان يستخدموا خطة يومية او اسبوعية تظهر الاوقات المحددة التي يسمح لهم باستخدام الانترنت وعند البدء فان هذه الاوقات يجب ان تكون متكررة لكن مختصرة وعلى المدى الطويل فان هذا التخطيط يتوقف ان يعطي للأفراد احساساً بالسيطرة على استخدامهم للأنترنت .

4- بطاقات تذكير Reminder Cards .

تشجيع الافراد على كتابة بعض النتائج السلبية لاستخدام الانترنت في بطاقات ( مثل مشكلات في العمل) , والفوائد المحتملة من تحديد الوقت المصروف على الانترنت وحمل هيه البطاقات دائماً على انها مذكرات دائمة تساعد على منع او التقليل من اساءة استخدام الانترنت .

5-قائمة شخصية Personal inventory .

مع زيادة الوقت المستهلك على الانترنت يتبع ذلك أن مدمني الانترنت يرفضون العديد من هواياتهم واهتماماتهم , ولذلك يشجع الافراد على عمل قائمة بالنشاطات المحببة المفقودة وانعكاس ذلك على حياتهم قبل ان يستخدموا الانترنت بإفراط وبذلك يعودون إلى اهتماماتهم البعيدة عن الانترنت.(نفس المصدر,29p).

**ثانيا:الدراسات السابقة**

**دراسة حسن، (2013) ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد**

هدفت الدراسة التعرف على تأثيرات الألعاب الالكترونية الإيجابية والسلبية على الفرد ومدى انتشارها في مجتمع الموصل .

ولتحقيق هذا الهدف تم استخدام البحث الوصفي التحليلي وتم اختيار(120) ولي امر (اباء وامهات) بطريقة عرضية للإجابة عن الاستبانة المعدة للبحث وقد توصلت الى عدة نتائج ان ممارسة الألعاب الالكترونية ظاهرة منتشرة في المجتمع الموصلي لجميع المراحل العمرية وان لهذه الظاهرة إيجابيات منها تحقق المتعة والتسلية للاعبين وتقوي لغتهم الإنكليزية وتساعد في تنمية قدراتهم وذكائهم وتفكيرهم الإبداعي، اما السلبيات فمنها التبذير المالي في شراء الأجهزة والالعاب الالكترونية وإهمال الواجبات المدرسية وتعارض أفكار الألعاب المعروضة مع تعاليم ديننا وتقاليد مجتمعنا.

**دراسة فائق وعبد الواحد (2017)**

**(تأثير استخدام الأجهزة والألعاب الالكترونية على صحة الأطفال)**

اجرت هذه الدراسة في مستشفى البتول للولادة والأطفال في محافظة ديالى بهدف التعرف على تأثير استخدام الأجهزة الالكترونية على صحة الأطفال دون سن الخمس سنوات من العمر من خلال أمهات الأطفال وقد أظهرت النتائج وجود علاقة إحصائية معنوية ما بين استخدام الأجهزة الالكترونية ومستوى تعليم للام ، ولا توجد علاقة معنوية بين استخدام الأجهزة الالكترونية ومكان الإقامة ولوحظ وجود علاقة معنوية بين استخدام الأجهزة الالكترونية ووجود مشاكل صحية مثل اضطراب السلوك وفرط الحركة وضعف التركيز وقلة الشهية وقلة النوم واستنتجت الدراسة ان استخدام الأجهزة الالكترونية قد تزيد من مهارة التعامل مع الأجهزة ولكن سوء استخدامها يؤدي الى مشاكل صحية لدى الأطفال دون سن الخمس سنوات من العمر وتوصي الدراسة ببناء ببرنامج تثقيفي للوالدين حول تقليل استخدام هذه الاجهزة من قبل الاطفال .

**مناقشة الدراسات السابقة**

يتضح من النتائج الدراسات السابقة الاتي:-

1- اتخذ الباحثان الدراسات التي تناولت الأجهزة الالكترونية واستخدامها في العراق لانها تمثل مجتمع البحث الحالي.

2- ان دراسة (فائق وعبد الواحد) تناولت عينة البحث نفسه وهي الأطفال بعمر الخمس سنوات كذلك تناولت الاضرار الصحية الاستخدام الألعاب الالكترونية.

3- ان دراسة (حسن) هدفت الى التعرف على التاثيرات الإيجابية والسلبية والادمان هو احد التاثيرات السلبية، كما انها اخذت محافظة الموصل وهي احد محافظات العراق.

## الفصل الثالث

## منهجية البحث وإجراءاته

يتضمن هذا الفصل الإجراءات التي قام بها الباحثان بدء بالمنهجية المتبعة، ومن ثم تحديد مجتمع البحث وطريقة اختبار العينة والاداة المستخدمة لقياس متغير البحث وصولا قياسه ومعالجة البيانات بالرسائل الإحصائية المناسبة.

### منهجية البحث

اعتمد الباحثان منهج البحث الوصفي لأنه يناسب طبيعة البحث وأهدافه .

### مجتمع البحث

يقصد بمجتمع البحث هو جميع الافراد والأشياء الذين يشكلون موضوع المشكلة او جميع العناصر ذات العلاقة بمشكلة الدراسة التي يسعى البحث الحالي ان تعمم نتائجه عليه (محمد،2012 ،ص:47) .

وقد تكون مجتمع البحث الحالي أطفال الرياض الحكومية في محافظة ديالى والتابعة لمديرية العامة لتربية ديالى للعام الدراسي(2017-2018) وقد بلغ عدد الرياض (24) روضة وبعدد(2903) طفل وطفلة موزعة على مدن محافظة ديالى (الجدول) (1) يوضح ذلك جميع الرياض الحكومية في الأربع أقضية .

**جدول (1)**

**مجتمع البحث موزع حسب القضاء والمنطقة والروضة وعدد أطفال التمهيدي**

| ت | القضاء | المنطقة | اسم الروضة | ذكور | اناث | عدد أطفال التمهيدي |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | بعقوبة | بعقوبة | الشجرة المباركة | 68 | 59 | 127 |
| 2 | بعقوبة | بعقوبة الجديدة | الرحيق | 63 | 62 | 125 |
| 3 | بعقوبة | بعقوبة الجديدة | القداح | 36 | 21 | 57 |
| 4 | بعقوبة | المجمع الصناعي | الرغد | 133 | 149 | 282 |
| 5 | بعقوبة | بهرز | بهرز | 85 | 143 | 228 |
| 6 | بعقوبة | التحرير | الاريج | 110 | 104 | 214 |
| 7 | بعقوبة | بعقوبة/العبارة | الفردوس | 34 | 36 | 70 |
| 8 | بعقوبة | بعقوبة/الهويدر | السبطين | 106 | 64 | 170 |
| 9 | بعقوبة | بعقوبة/ كنعان | القرنفل | 53 | 45 | 98 |
| 10 | بعقوبة | بني سعد | بني سعد | 25 | 18 | 43 |
| 11 | بعقوبة | بني سعد | الورود | 73 | 34 | 107 |
| 12 | الخالص | حي العمال | النشئ الجديد | 24 | 23 | 47 |
| 13 | الخالص | حي العصري | النرجس | 25 | 20 | 45 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 14 | الخالص | الخالص | الشهيد | 50 | 50 | 100 |
| 15 | الخالص | الشرقية | العلا | 40 | 35 | 75 |
| 16 | الخالص | الغالبية | الرياحين | 20 | 25 | 45 |
| 17 | الخالص | هبهب | الزنابق | 91 | 79 | 170 |
| 18 | الخالص | هبهب | الهدى | 73 | 72 | 145 |
| 19 | الخالص | المنصورية | المنصورية | 43 | 50 | 93 |
| 20 | المقدادية | المركز | الحنان | 80 | 90 | 170 |
| 21 | المقدادية | أبو صيدا | العطور | 62 | 70 | 132 |
| 22 | المقدادية | الوجيهية | المهج | 40 | 35 | 75 |
| 23 | بلدروز | المركز | البنفسج | 62 | 65 | 127 |
| 24 | بلدروز | مندلي | الزهور | 78 | 80 | 158 |
| المجموع | | | | 1474 | 1429 | 2903 |

**عينة البحث**

يعد اختبار البحث من الخطوات الهامة للبحث وذلك لصعوبة دراسة الظاهرة في المجتمع وحصرها بشكل دقيق وانما يلجأ لاختبار عينة في ذلك المجتمع بحيث تمثله تمثيلا دقيقا. (ملحم،2009، ص:148) .

ويقصد بالعينة مجموعة جزئية من مجتمع البحث، والتي تمثل عناصر المجتمع تمثيلا صادقا يسمح بتعميم نتائج البحث على المجتمع بأكمله.

(عباس واخرون،2009،ص: 218).

وقد جرى اختبار قضاء بعقوبة وقضاء الخالص بالطريقة العشوائية البسيطة من بين اقضية المحافظة وقد جرى مراعاة تساوى العدد لكلا الجنسين عند الاختبار كل روضة التي وقع الاختيار عليها.

وقد بلغت عينة البحث الأساسية (160) طفل وطفلة والجدول (2) يوضح ذلك.

**جدول (2)**

**عينة البحث موزعة حسب القضاء والمنطقة واسم الروضة**

| ت | القضاء | المنطقة | اسم الروضة | ذكور | اناث | عدد افراد عينة البحث | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | ذكور | اناث |
| 1 | بعقوبة | السوق | الشجرة المباركة | 68 | 59 | 20 | 20 |
| 2 | بعقوبة | بعقوبة الجديدة | الرحيق | 63 | 62 | 20 | 20 |
| 3 | الخالص | حي العصري | النرجس | 25 | 20 | 20 | 20 |
| 4 | الخالص | الشرقية | العلا | 40 | 35 | 20 | 20 |
| | | | | 186 | 176 | 80 | 80 |
| المجموع الكلي | | | | | | 160 | |

**أداة البحث**

لتحقيق اهداف البحث تطلب توفر أداة لقياس الإدمان على الألعاب الالكترونية ولم يحصل الباحثان على أداة تناسب طبيعة البحث مما دفعهم لأعداد أداة معتمدين بذلك تعريف يونغ 1996للألعاب الإنترنت ،وقد جرى صياغة (26) فقرة بشكلها الأولي.

**صدق الاداة**

لتحقيق الصدق الظاهري تم عرض الاداة على مجموعة من الخبراء في التربية علم النفس ملحق (1) لتحقق من صلاحيتها وقام الباحثان بحساب الخصائص السيكو مترية وبعد اطلاع الخبراء حصلت (22) فقرة على نسبة اتفاق اكثر من80% كما سقطت (4) فقرة لكونها لم تحصل على الحد المقبول من قبل الخبراء وبهذا الإجراء تحقق للباحثين حساب الصدق الظاهري للأداة .

**ثبات الأداة**

يشير الثبات الى اتساق الدرجات التي يحصل عليها نفس الأشخاص عندما يعاد تطبيق الاختبار على نفس المجموعة في وقتين مختلفين (علام،2015، ص:113).

وقد جرى حسابه بطريقة تطبيق الاختبار على العينة مكونة من (20) طفل وطفلة ثم اعيد تطبيق على نفس المجموعة وبظروف مماثلة في فترة زمنية بلغت (10)ايام بين التطبيق الأول والثاني وإيجاد معامل الارتباط بين درجات التطبيقين ويحسب معامل الارتباط بهذا الطريقة بمعامل الثبات او معامل الاستقرار (الدليمي و المهداوي ، ص:21) ويفضل ان يكون معامل الثبات اكثر من ( 0,70) من النتائج مستمر خلال فترتي التطبيقين وقد تم حساب باستخدام معامل ارتباط بيرسون وقد بلغ ( 74% )وبهذه الخطوة أصبحت الأداة جاهزة للتطبيق .

**وصف المقياس**

تالف المقياس من (22) فقرة وان اعلى درجة (66)° وادنى درجة (31)° وبمتوسط فرضي (46.5)° .

**الوسائل الإحصائية**

تم معالجة بيانات البحث بواسطة

1- الحقيبة الإحصائية spss .
2- معامل ارتباط بيرسون.
3- الاختبار التائي لعينة واحدة.
4- الاختبار التائي لعينتين مستقلتين.

**الفصل الرابع**

**عرض النتائج وتفسيرها**

سيجري في هذا الفصل عرض لنتائج البحث التي تم التوصل اليها وعلى وفق الأهداف التي تم تحديدها وعلى النحو الاتي:-

**الهدف الأول:-**

والذي يرمي إلى التعرف على مستوى الأدمان على الألعاب الالكترونية لأطفال الرياض في محافظة ديالى، وقد جرى تطبيق المقياس على عينة البحث البالغ عددها (160) طفل وطفلة، اذ بلغ المتوسط الحسابي لدرجات افراد العينة (46,14) درجة وبانحراف معياري قدره (10,32) درجة، و لاختبار دلالة الفرق بين متوسط درجات افراد العينة والوسط الفرضي البالغ (44) درجة تم استخدام الاختبار التائي لعينة واحدة وبذلك بلغت القيمة التائية المحسوبة (2,461) وهي اكبر من القيمة التائية الجدولية (1,96) عند درجة حرية (159) ومستوى دلالة ( 0,05) والجدول (3) يوضح ذلك.

**جدول ( 3)**

**القيمة التائية لمستوى الأمان على الألعاب الالكترونية لدى افراد عينة البحث**

| المتغير | العينة | الوسط الحسابي | الانحراف المعياري | الوسط الفرضي | القيمة التائية | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | المحسوبة | الجدولية |
| الاطفال | 160 | 46,14 | 10,32 | 44 | 02,64 | 1,96 |

يتضح من الجدول (3) ان مستوى الإدمان في الألعاب الالكترونية وصل الى المستوى الذي ينذر الآباء المسؤولين عن العملية التربوية بخطر الإدمان على الألعاب الالكترونية واثاره السلبية على بناء شخصياتهم وحالتهم الصحية وعلاقاتهم الاجتماعية مستقبلا.

وهذا ما ينطبق مع دراسة (فائق و عبدالواحد، 2017،ص:2) في ان الأجهزة الالكترونية قد تؤدي الى اضطراب السلوك وفرط الحركة وضعف التركيز وقلة الشهية وقلة النوم.

**الهدف الثاني :-**

والذي يرمي الى التعرف على دلالة الفروق في مستوى الإدمان على الألعاب الالكترونية وعلى وفق متغير المنطقة السكنية (بعقوبة، الخالص) ولاجل ذلك جرى تطبيق مقياس الألعاب الالكترونية على عينتين بواقع (80) طفل وطفلة من مدينة بعقوبة و (80) طفل وطفلة من مدينة الخالص وقد أظهرت النتائج ان المتوسط الحسابي لمستوى الإدمان على الألعاب الالكترونية لأطفال مدينة بعقوبة بلغ (46,88) درجة والانحراف المعياري (10,017) درجة اما المتوسط الحسابي لدرجات أطفال الخالص بلغ (44,81) درجة وبانحراف معياري (10,588) درجة

ولاختبار دلالة الفروق بين الوسطين تم استعمال الاختبار ألتائي لعينتين مستقلتين وقد بلغت القيمة التائية المحسوبة (1,457) وهي اصغر من القيمة التائية الجدولية (1,96) عند درجة حرية (158) ومستوى دلالة 0,05 والجدول ( 4) يوضح ذلك

**جدول ( 4)**
**القيمة التائية لمستوى الادمان على الألعاب الالكترونية لدلالة الفرق بين قضائي بعقوبة والخالص.**

| المنطقة | العينة | الوسط الحسابي | الانحراف المعياري | الوسط الفرضي | القيمة التائية | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | المحسوبة | الجدولية |
| بعقوبة | 80 | 46,88 | 10,017 | 44 | 1,457 | 1,96 |
| الخالص | 80 | 44,81 | 10,588 | | | |

يتضح من الجدول (4) لدلالة الفرق لمستوى الادمان على الألعاب الالكترونية في مدينتي بعقوبة والخالص بان الفرق غير ذي دلالة بين أطفال المدينتين ولكن رغم ذلك فان مستوى الادمان كان اكبر من الوسط الفرضي مما يشير الى شيوع هذه الظاهرة الخطرة على سلوك الأطفال ومستقبلهم وطبيعة تشكيل شخصيات الأطفال.
وقد اتفقت النتائج مع ما توصلت اليه دراسة (فائق وعبد الواحد ) انه لا توجد فروق بين استخدام الأجهزة الالكترونية ومكان الإقامة .
( فائق وعبد الواحد، 2017، ص:2)

**الهدف الثالث:-**

والذي يرمي للتعرف على دلالة الفروق في مستوى الإدمان على الألعاب الالكترونية وعلى وفق متغير الجنس (ذكور- اناث).

ولأجل ذلك جرى تطبيق مقياس الإدمان على عينتي الذكور والاناث وبواقع (80) طفل و(80) طفلة ، وقد أظهرت النتائج بان المتوسط الحسابي لدرجات الذكور قد بلغ (52,962) درجة والانحراف المعياري (5,075) فيما بلغ المتوسط الحسابي للأطفال الإناث (38,437) والانحراف المعياري (9,097) ولاختبار دلالة الفروق بين الجنسين وباستخدام الاختبار التائي لعينتين مستقلتين (12,472) وهو اكبر من القيمة التائية الجدولية (1,96) عند درجة حرية (158) ومستوى دلالة (0,05) مما يؤشر وجود فروق ذات دلالة إحصائية ولصالح الذكور في شيوع ظاهرة الإدمان على الألعاب الالكترونية والجدول (5) يوضح ذلك..

**جدول (5)**
**القيمة التائية للفروق في الجنس في مستوى الإدمان على الألعاب الالكترونية**

| المتغير | العينة | الوسط الحسابي | الانحراف المعياري | القيمة التائية | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | المحسوبة | الجدولية |
| ذكور | 80 | 52,96 | 5,075 | 12,47 | 1,96 |
| اناث | 80 | 38,43 | 9,097 | | |

فيظهر الجدول (5) بان مستوى الإدمان كان ذو دلالة واضحة بين الجنسين ولصالح الأطفال الذكور فيما كان متوسط درجات الإناث دون المتوسط الفرضي مما يبعث الامل بان العائلة في ديالى لا زالت تفرض سيطرتها على تصرفات الاناث وتعمل على ألامساك بزمام الأمور في تربية الأطفال وعدم السماح لهن بالإفراط في استخدام الألعاب الالكترونية، وقد اشارة دراسة حسن ان نسبة الذكور (دائما 41,3%) (أحيانا 44,3%) (نادرا 14,4%) يفوق استخدام الإناث لها (دائما 11,3%) (أحيانا 41,3%) ( نادرا 47,4%) (حسن، 2013، ص :ص 7-8) .

**الاستنتاجات**

1- الاسرة في محافظة ديالى لا تولي الاهتمام اللازم لاستخدام أطفالها الألعاب الالكترونية مما دفع الأطفال الافراط في استخدامها حتى بلغ مستوى الإدمان.
2- الاسرة في محافظة ديالى قد لا تدرك مخاطر الإدمان على الألعاب الالكترونية مما جعل الأبناء لا يدركون مخاطرها.
3- توافر الألعاب في الاسرة في محافظة ديالى بما يساعد الأطفال على استخدامها بشكل مفرط دون الانتباه لمخاطر ذلك في مستقبل ابنائهم .

**التوصيات**

1- مخاطبة الجهات الرسمية والأجهزة الرقابية ذات العلاقة بمخاطر الألعاب الالكترونية ووضع ضوابط وشروط لاستخدامها من قبل الأطفال أسوة بدول العالم المتقدم.
2- تنبيه الاسرة (الإباء والامهات) على المخاطر الجسمية والانفعالية والاجتماعية بسبب الإدمان على الألعاب الالكترونية.
3- توجيه منظمات المجتمع المدني على ضرورة إعطاء الاهتمام الأكبر لاستخدام الألعاب الالكترونية.
4- توجيه وسائل الإعلام على ضرورة التحذير من الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية وبيان اثارها السلبية على شخصية الابناء .

**المقترحات**

**1-** اجراء دراسة تجريبية للتخفيف من الإدمان على الألعاب الالكترونية.
**2-** اجراء دراسة لمعرفة مستوى انتشار الألعاب الالكترونية لدى الابناء في اعمار متقدمة (9-12) سنة مثلا في محافظة ديالى.
**3-** اجراء دراسة بعنوان( الإدمان على الألعاب الالكترونية لدى تلامذة المرحلة الابتدائية وعلاقتها ببعض المتغيرات (كالتحصيل الدراسي – الذكاء)).

**المصادر**

1- حمدان، سارة محمود عبد الرحمن (2016) *إيجابيات الألعاب الالكترونية التي مارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتاخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر*

*المعلمين والأطفال*، رسالة ماجستير منشورة، جامعة الشرق الأوسط، كلية العلوم التربوية/ عمان.
2- الحيلة، محمد محمود (2013) *الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيا وتعليم وعمليا*، ط7، دار المسيرة للنشر والتوزيع ، عمان- الأردن.
3- الدليمي، احسان عليوي والمهداوي، عدنان محمود (2005) ، *القياس والتقويم*، ط2، بغداد.
4- رمزي، اسحق (1985) *مشكلات الأطفال اليومية*، دار سبا للطباعة والنشر والتوزيع، لبنان.
5- الزيودي، ماجد محمد (2014) *الانعكاسات التربوية للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو واولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة*، مجلة جمعة طيبة للعلوم التربوية، المملكة العربية السعودية، المجلد (10) ص 15-31.
6- سراج، اشرف (2009) *التفكير الابتكاري للأطفال ومدى تأثره في الألعاب الالكترونية*، مصر القاهرة، دار المناهل.
7- الشحروري، مها حسني (2007) *اثر الألعاب الالكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن*، أطروحة دكتوراه، عمان، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا.
8- الصوالحة، علي سلمان مفلح (2016) *علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال المراهقة*، بحث منشور مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، مج (4، العدد161) فلسطين.
9- صوالحة، محمد احمد ( 2014) *علم نفس اللعب*، ط6، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان- الأردن.
10- عباس ،محمد خليل نوفل ومحمد بكر والعيسي ، محمد مصطفى (2009) ، *مدخل الى مناهج البحث في التربية وعلم النفس*، ط2، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، الأردن.
11- عبد الهادي، نبيل (2004) *سيكولوجية اللعب واثرها في تعلم الأطفال*، عمان: دار وائل للنشر والتوزيع.
12- عدس، محمد عبد الرحيم وعدنان عارف مصلح (1983) *رياض الأطفال*، ط3، دار مجد لاوي للنشر والتوزيع، عمان.
13- علام، صلاح الدين محمود (2015) *القياس النفسي*، ط1، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان- الأردن.
14- فائق، ميلاد وسلوى شلش عبد الواحد (2017) *تأثير استخدام الأجهزة والألعاب الالكترونية على صحة الأطفال*، بحث منشور في المؤتمر الدولي لكلية الكتاب الجامعة بالتعاون مع جامعة لاند السويدية.
15- فلاق، احمد (2009) *الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات* ، أطروحة دكتوراه ، جامعة الجزائر ، كلية العلوم والسياسة والاعلام قسم علوم الاعلام والاتصال.

16- قويدر، مريم (2011) . *اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال*، رسالة ماجستير، الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام.
17- كامل، سلمى حسين (2016) *الارشاد باللعب مفاهيم نظرية وتطبيقات عملية*، جامعة ديالى: المكتبة الوطنية.
18- محمد، علي محمد (2012) *مناهج البحث في التربية وعلم النفس*، ط1، دار أفكار للدراسات والنشر، دمشق – سوريا.
19- ملحم، سامي محمد (2009) *القياس والتقويم في التربية وعلم النفس*، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان- الأردن.
20- عودة
21- النمرود، بشير(2008) *العاب الفيديو واثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين ذكور(12-15سنة)* دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة، الجزائر، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية.
22- وزارة التربية (1994) *نظام رياض الأطفال* (رقم11 لسنة1978وتعديله، المديرية العامة للتعليم العام ، مديرية رياض الأطفال، بغداد، وزارة التربية.
23- يوسف، ليلى (1962) *سيكولوجيا اللعب والتربية الرياضية* ،ط2، حنان عبد الحميد (2002) اللعب عند الأطفال، ط1، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان- الأردن.
1- Carangey, Nicholas L& Anderson, Craig A, (2005) *the Effects of Reward and punishment in violent video games Aggressive Affect, Cognition, and Behavior* , American psychological society, 16(11) 882-889.
2- Kiln JD, Frei tag E. (1991*) Enhancing motivation using an instructional game Journal of instructional Psychology*;18(2):11-7.
3- Murali , Viaja & George , Sanju (2007) *: Advances in psychiatric treatment* , 13 : 24-30 .
4- Patton GC, Sawyer SM. (2000) *Media and Young minds The Medical Journal of Australia- MJA*:173:570-1 Availableform:URL:
://www.mja.com.au/public/issues/173_11_04.
5- Tory,D(2000) *ls internet addiction real* ؟ form http:/www.APA.org/internet addiction.htm.
6- young , Kimberly s. (1996) *: psychology of computer use : xl . Addictive use of the internet : A case that breaks the stereotype :*psychological Reports 79 , 899 – 202 .
7- Zamani. Eshrat,Chashmi. Maliheh, Hedayati. Maliheh(2009). *Effect of Addiction to Computer Games on*

*Physical and Mental health of Female and Male Students of Guidance School in City of lnfahan*. Journal Addiction and health, Volk 1, No 2, fall.

**ملحق (1)**

**أسماء السادة الخبراء الذين اعتمدها الباحثان في بحثها**

| ت | اسم الخبير | اللقب العلمي | التخصص | مكان العمل |
|---|---|---|---|---|
| 1 | أسماء عبد الجبار | أستاذ مساعد | رياض الأطفال | مركز أبحاث الطفولة والأمومة |
| 2 | أشواق نصيف | أستاذ مساعد | طرائق تدريس اجتماعيات | كلية التربية للعلوم الإنسانية/جامعة ديالى |
| 3 | حسام يوسف الجبوري | أستاذ مساعد | طرائق تدريس علوم حياة | كلية التربية للعلوم الإنسانية/جامعة ديالى |
| 4 | زهرة موسى جعفر | أستاذ | علم النفس التربوي/ نمو | كلية التربية للعلوم الإنسانية/جامعة ديالى |
| 5 | سالم نوري | أستاذ | ارشاد تربوي | كلية التربية للعلوم الإنسانية/جامعة ديالى |
| 6 | صالح مهدي صالح | أستاذ | ارشاد تربوي | مركز أبحاث الطفولة والأمومة/ جامعة ديالى |
| 7 | لطيفة ماجد النعيمي | أستاذ مساعد | علم نفس نمو | كلية التربية للعلوم الإنسانية/جامعة ديالى |
| 8 | محمد إبراهيم الجبوري | أستاذ مساعد | علم نفس تربوي | كلية التربية للعلوم الإنسانية/جامعة ديالى |
| 9 | مظهر العبيدي | أستاذ مساعد | علم نفس تربوي | كلية التربية للعلوم الإنسانية/جامعة ديالى |
| 10 | منى خليفة | أستاذ مساعد | طرائق تدريس جغرافية | كلية التربية للعلوم الإنسانية/جامعة ديالى |

❖ رتبت أسماء الخبراء حسب الحروف الهجائية

## ملحق (2)

**وزارة التعليم العالي والبحث العلمي**
**جامعة ديالى**
**مركز أبحاث الطفولة والأمومة**

**م/ استبانة**

أختي المعلمة المحترمة / أخي المعلم المحترم
تحية طيبة ...
يروم الباحثان اجراء بحثهما الموسوم (( الكشف عن مستوى ادمان الأطفال الرياض على الألعاب الالكترونية في محافظة ديالى )) ولتحقيق ذلك اعد الباحثان فقرات استبانة معتمدين تعريف (young,1996) وهو (( اضطراب التحكم في الاندفاعات في استخدام الانترنت بدون هدف مقصود والذي لا يتضمن فقدان الوعي young,1996 :7) والمتمثلة بالفقرات ادناه
يرجى تأشير ما ينطبق على الطفل الذي امامك والذي يوجه له مضامين الفقرات ادناه وتحت الحقل الذي ينطبق عليه، وان جهدك هذا يخدم المسيرة العلمية لتحسين البيئة السليمة لأطفالنا الأعزاء شاكرين تعاون معنا

أ.د. عدنان محمود  م.د. انسام اياد

| ت | الفقرات | دائما | احيانا | نادرا |
|---|---|---|---|---|
| 1 | افضل اللعب بالالعاب الالكترونية أطول وقت ممكن | | | |
| 2 | اهمل كلام والدي بسبب الموبايل او الابياد | | | |
| 3 | اشعر بعدم الراحة عند حرماني من ممارسة لعبة الكترونية | | | |
| 4 | عند القيام بالعاب أخرى لا اشعر بالمتعة مثل الموبايل او الايباد | | | |
| 5 | أحاول اخفي لعبتي الالكتروني حتى لا يراني والدي | | | |
| 6 | افضل البقاء أطول وقت باللعب بالموبايل او الايباد دون الخروج مع أصدقائي | | | |
| 7 | اشعر بالعصبية عندما لا استعمل العابي الالكترونية | | | |
| 8 | أتكلم مع أصدقائي عن الألعاب الالكترونية باستمرار | | | |
| 9 | افكر طول وقتي باللعب الالكترونية خصوصا من يقطع الانترنت | | | |
| 10 | ينتقدني أصدقائي لتعلقي باللعب الالكتروني | | | |

| ت | الفقرات | دائما | احيانا | نادرا |
|---|---|---|---|---|
| 11 | الوقت الطي اقضيه على الايباد والموبايل يؤثر على دراستي | | | |
| 12 | يشتكي مني والدي بسبب انشغالي بالألعاب الالكترونية | | | |
| 13 | انزعج عندما يسألني احد عن العابي الالكترونية | | | |
| 14 | اشوف نفسي لي رغبة ارجع للعب في الموبايل مرة أخرى | | | |
| 15 | اعاني من ضعف في بصري بسبب طول لعبي بالموبايل | | | |
| 16 | اشعر بالحزن والضيق عندما توبخ المعلمة الي يلعب بالموبايل او الايباد | | | |
| 17 | احس بالتعب وما بيه اتحرك بسبب طول لعبي بالموبايل | | | |
| 18 | ما أشتهي الاكل لتعلقي بالموبايل | | | |
| 19 | تركيز على الدراسة قليل لاني احب الايباد | | | |
| 20 | اسهر ليلا بسبب استعمال الألعاب الالكترونية | | | |
| 21 | افضل اللعب بالكترونيات على اللعاب مع أصدقائي | | | |
| 22 | اشعر بالوحدة او العزلة عن الاخرين بسبب لعبي بالموبايل | | | |