جامعة عمار ثليجي بالأغواط .
كلية العلوم الاجتماعية.
قسم علم الاجتماع والديمغرافيا.

الإدمان الالكتروني وتأثيره على سلوك الطفل

" دراسة ميدانية بروضة ماما جازية بمدينة الأغواط"

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر أكاديمي في علم الاجتماع
تخصص : علم الاجتماع الاتصال

إعداد الطـلبة :
- ✓ قربوص نسيمة
- ✓ شويرب نصيرة

اشراف الأستاذة الدكتورة:
.أمزيان نعيمة

السنة الجامعية : 2023-2024

بسم الله الرحمن الرحيم

" شكر وعرفان "

شكر وعرفان

الحمد لله فالق الأنوار وجاعل الليل والنهار ثم الصلاة والسلام على سيدنا محمد المختار.

ونحمد الله حمدا كثيرا على توفيقه لنا في إتمام هذا العمل المتواضع وعلى كل النعم التي أنعمها علينا.

نتقدم بجزيل الشكر والعرفان للأستاذة الفاضلة: " **الدكتورة أمزيان نعيمة**

الذي تفضلت مشكورة بقبولها الإشراف على هذا العمل و الذي غمرتنا بنبل أخلاقها و رحابة صدرها و حسن توجيهاتها الصائبة و إرشادها، كما نتقدم بالشكر الجزيل إلى كل الأساتذة على مساعدتهم لنا في هذا العمل" و نشكر كل من بث فينا حافزا للصبر و المثابرة من قريب أو بعيد بدعاء أو بكلمة طيبة، و لا يفوتنا في هذا المقام أن نتقدم بكل الشكر والتقدير لجميع الأساتذة بكلية العلوم الاجتماعية

قربوص نسيمة – شويرب نصيرة

اهداء

الحمد لله الذي بنعمته تتم الصالحات وبفضله تتحقق الامنيات يسر البدايات واكمل النهايات وبلغنا الغايات بفضل الله وكرمه تمت مناقشة مشروع تخرجي واليوم اكتب ارقى واجمل تهنئة

احب ان اشكر والدي هم قوتي وملاذي بعد الله

الى اخوتي

و الى كل من ساعدني من قريب او من بعيد.

قربوص نسيمة

إهداء

بكل فخر اهدي تخرجي وفرحتي التي انتظرتها طويلا لمن كان مصدر الدعم والعطاء دائما ....

الى النور الذي اظاء دربي الى العزيز الذي حملت اسمه فخرا ، الى معلمي الأول الرجل الذي سعى طوال حياته لنكون الأفضل

ابي الغـــــالي

الى كانت الداعم الأول لتحقيق طموحي الى من كانت ملجئي ويدي اليمنى في هذه المرحلة الى القلب الحنون الى من كانت دعواتها تحيطني

امي الحـــــبيبة

الى مصدر قوتي الداعمين والساندين الى خيرة ايامي وصفوتها الى الضلع الثابت وامان ايامي

اخواني الغاليين اخواتي الغاليات

شويربه نصيرة

فهرس المحتويات

فهرس المحتويات

شكر وعرفان .....ب
اهداء.....د
فهرس المحتويات .....أ
المقدمة .....أ
الفصل الأول: الإطار المنهجي للدراسة 4
الإشكالية 4
فرضيات الدراسة 6
أهمية الدراسة.....6
أهداف الدراسة.....6
أسباب اختيار الموضوع 6
تحديد المفاهيم.....7
الدراسات السابقة 10
توظيف الدراسات السابقة.....13
الفصل الثاني: ماهية الإدمان الالكتروني 16
تمهيد 16
المبحث الأول: ماهية الألعاب الالكترونية.....16
المطلب الأول: تعريف الالعاب الالكترونية 16
المطلب الثاني :مميزات الألعاب الإلكترونية.....18
المطلب الثالث: أنواع الألعاب الالكترونية.....19
المطلب الرابع: تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع 23
المطلب الخامس: واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر.....27
المبحث الثاني : مواقع التواصل الاجتماعي 29
المطلب الأول :مفهوم مواقع التواصل الاجتماعي.....29
المطلب الثاني: أنواع مواقع التواصل الاجتماعي 30
المطلب الثالث: تأثيرات مواقع التواصل الاجتماعي على حياة الفرد.....32
المطلب الرابع: تأثير مواقع التواصل الاجتماعي على الصحة الاجتماعية للطفل.....33

خلاصة الفصل 36
الفصل الثالث: الطفل والإدمان الالكتروني.....38
تمهيد 38
المبحث الأول : ماهية الطفل 38
المطلب الأول: تعريف الطفل.....38
المطلب الثاني: جوانب نمو الطفل 42
المطلب الثالث: خصائص نمو الطفل.....44
المطلب الرابع: أهمية الطفل.....45
المبحث الثاني: تأثر الطفل بالألعاب الالكترونية ومواقع التواصل الاجتماعي 47
المطلب الأول : بيئة الطفل.....47
المطلب الثاني: حقوق الطفل.....49
المطلب الثالث: الألعاب الالكترونية والطفل 50
المطلب الرابع: الطفل والعالم الافتراضي 52
خلاصة الفصل 54
الفصل الرابع: الإطار الميداني للدراسة.....56
تمهيد 56
1_منهج الدراسة.....56
2_حدود الدراسة.....56
3 _مجتمع الدراسة وعينة الدراسة 56
4_أدوات الدراسة.....56
5_إجراءات الدراسة 57
تحليل خصائص افراد العينة.....57
الاستنتاج العام 74
خاتمة 76
قائمة المراجع.....78

مقدمة

مقدمة

في عصرنا الرقمي الحالي، أصبح الإدمان الإلكتروني من أبرز القضايا التي تواجه المجتمعات الحديثة، خاصة مع الانتشار الواسع للتكنولوجيا ووسائل التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية. لقد أصبح الطفل اليوم محاطين بالأجهزة الذكية التي باتت جزءًا لا يتجزأ من حياتهم اليومية. وعلى الرغم من الفوائد الكبيرة التي تقدمها هذه الوسائل في مجالات التعليم والتواصل والترفيه، إلا أن استخدامها المفرط وغير الموجه قد أدى إلى ظهور مشكلات سلوكية ونفسية خطيرة بين الطفل.

إن تطور التكنولوجيا وسهولة الوصول إلى الإنترنت جعلت من الصعب على الطفل والمراهقين مقاومة جاذبية هذه الأدوات، مما يؤدي في كثير من الأحيان إلى انغماسهم في عوالم افتراضية على حساب تفاعلهم الاجتماعي الواقعي وتطويرهم النفسي السليم. هذا الانغماس يمكن أن يتحول إلى إدمان إلكتروني، وهو نوع جديد من الإدمان الذي لم يعد مقتصرًا على البالغين فقط، بل أصبح يشكل تهديدًا حقيقيًا لسلامة الطفل وتوازنهم النفسي.

يهدف هذا البحث إلى دراسة تأثير الإدمان الإلكتروني على سلوك الطفل، وذلك من خلال تحليل مدى ارتباط استخدامهم المفرط لمواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية بتغيرات سلوكية ملحوظة، مثل السلوك العدواني، ضعف الأداء الدراسي، وفقدان القدرة على التفاعل الاجتماعي الصحي. ستتطرق الدراسة أيضًا إلى دور الأمهات والأسر في مراقبة وتنظيم هذا الاستخدام، وكيف يمكن التخفيف من هذه التأثيرات السلبية المحتملة.

إن أهمية هذه الدراسة تكمن في تسليط الضوء على المخاطر المحتملة للإدمان الإلكتروني على الجيل الناشئ، والعمل على توفير توصيات علمية وعملية تساعد الأهل والمربين على حماية الطفل من هذه الظاهرة المتزايدة. بالإضافة إلى ذلك، تسعى الدراسة إلى تعزيز الوعي المجتمعي حول كيفية تحقيق التوازن بين الفوائد التعليمية والترفيهية للتكنولوجيا وبين حماية الطفل من آثارها السلبية، لضمان نشأتهم في بيئة آمنة ومتوازنة تساهم في تنمية شخصياتهم بشكل سليم.

في إطار هذه الدراسة التي تهدف إلى استكشاف تأثير الإدمان الإلكتروني على سلوك الطفل، تتوزع خطة البحث على عدة فصول متكاملة. تبدأ **المقدمة** بتسليط الضوء على أهمية الموضوع وأسباب اختياره، مع تقديم لمحة عامة عن أهداف الدراسة والإشكالية المطروحة. في **الفصل الأول**، يتم تقديم الإطار المفاهيمي للدراسة، حيث يتم التطرق إلى الإشكالية وفرضيات الدراسة وأهميتها، بالإضافة إلى أهداف البحث، وأسباب اختيار الموضوع. كما يتم تحديد المفاهيم الأساسية التي سيعتمد عليها البحث، مع عرض للدراسات السابقة وتوظيفها في صياغة الإطار النظري للدراسة.

الفصل الثاني يركز على الألعاب الإلكترونية، حيث يبدأ بتمهيد يعرض محتوى الفصل، ثم يتناول في **المبحث الأول** ماهية الألعاب الإلكترونية، من خلال تعريفها، ومناقشة مميزاتها وأنواعها المختلفة، وتأثيراتها على الفرد والمجتمع. كما يتناول واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر. أما **المبحث الثاني** فيركز على مواقع التواصل الاجتماعي، حيث يناقش مفهومها، وأنواعها، وتأثيراتها على حياة الفرد والصحة الاجتماعية للطفل، مع تقديم خلاصة لأهم النقاط المستخلصة.

ينتقل **الفصل الثالث** إلى موضوع الطفل وتأثره بالألعاب الإلكترونية ومواقع التواصل الاجتماعي. يبدأ الفصل بتمهيد يوضح ماهية الطفل، مع تعريفه ومناقشة جوانب نموه وخصائصه وأهميته. ثم يتناول **المبحث الثاني** تأثير الطفل بالألعاب الإلكترونية ومواقع التواصل الاجتماعي، من خلال استعراض بيئة الطفل وحقوقه، وعلاقته بالعالم الافتراضي.

الفصل الرابع يركز على الإجراءات الميدانية للدراسة، حيث يتم عرض منهج الدراسة وحدودها، وتفاصيل مجتمع الدراسة وعينتها، وأدوات الدراسة المستخدمة. كما يناقش الفصل إجراءات الدراسة والأساليب الإحصائية المستخدمة في تحليل البيانات. يُختتم الفصل بعرض ومناقشة بيانات الدراسة، وربط النتائج بالفرضيات الموضوعة. تنتهي الدراسة بـ **الاستنتاج العام**، الذي يلخص النتائج ويقدم توصيات مستقبلية، متبوعًا بـ **الخاتمة** التي تجمع أهم ما توصلت إليه الدراسة.

وأخيرًا، تشمل الخطة **خاتمة** تلخص نتائج البحث وتقدم توصيات بناءً على ما تم اكتشافه، مع الإشارة إلى أهمية مواصلة البحث في هذا المجال لمواكبة التغيرات المستمرة في تكنولوجيا المعلومات وتأثيرها على الأجيال الناشئة.

الفصل الأول: الإطار المنهجي للدراسة

الفصل الأول: الإطار المنهجي للدراسة

الإشكالية

تعد الثورة التكنولوجية والمعلوماتية من أبرز سمات نهاية القرن العشرين وبداية القرن الحادي والعشرين. مع تطور تكنولوجيا المعلومات، أصبح مجال الحاسوب بشكل عام، والإنترنت بشكل خاص، أكثر انتشاراً في مختلف دول العالم، حيث يوفر ميزات وخدمات لا حصر لها، بتكلفة أقل ووقت أقصر. هذه التكنولوجيا الحديثة تخطت حاجز المكان والزمان، مما جعل العالم يبدو كقرية صغيرة.

نتيجة لذلك، زاد استخدام الإنترنت يوماً بعد يوم في شتى المجالات. تشير الإحصائيات إلى أن عدد مستخدمي الإنترنت حول العالم قد بلغ في عام 2014 حوالي 335,749,340 مستخدم، أي ما يعادل 42.3% من إجمالي سكان العالم. في الجزائر، على سبيل المثال، لم يتجاوز عدد مستخدمي الإنترنت 5000 مستخدم في عام 2000، ولكنه ارتفع إلى 6,669,927 مستخدم، أي ما يعادل 17.2% من إجمالي السكان في السنوات الأخيرة، مما يعكس النمو المستمر والمتزايد في استخدام الإنترنت (شاكر ريمة، 2015، صفحة 05).

شملت هذه الزيادة في استخدام الإنترنت جميع الفئات العمرية، ولا سيما الطفل الذين ما زالوا في طور النمو والتكوين. الإنترنت أصبح جزءًا من حياتهم اليومية، حيث يمكنهم الوصول إلى الألعاب والمواقع الإلكترونية بسهولة، بضغطة زر على الكمبيوتر. ومع ذلك، لا تخلو هذه الميزات من الجوانب السلبية، خاصة عندما يتعلق الأمر بسوء استخدام الإنترنت وتأثيره السلبي على الطفل.

المشكلة لا تكمن فقط في شبكة الإنترنت بحد ذاتها، بل في الأنشطة والمجالات التي يمكن الوصول إليها عبر الإنترنت. الإفراط في تصفح المواقع الاجتماعية، والألعاب الإلكترونية، وجميع ما قد يجذب انتباه الطفل، قد يؤدي إلى ضياع وقته والتأثير على سلوكه. الأخطر من ذلك، هو عندما يصبح استخدام الإنترنت سلوكاً قهرياً يتعارض مع أنشطة الحياة اليومية ويعوق القيام بالواجبات المدرسية أو الاجتماعية، مما يغير من المسار النفسي للطفل، حيث يبدأ في الميل إلى الوحدة والعزلة ويفضل العالم الافتراضي على العالم الواقعي.

من هنا ظهرت ظاهرة جديدة من الاضطرابات التي لم تكن معروفة قبل تسعينيات القرن الماضي، تعرف بإدمان الإنترنت. يُعرف هذا المصطلح بأنه "حالة من الاستخدام المرضي لشبكة الإنترنت، التي تؤدي إلى اضطرابات في السلوك". هذه الظاهرة قد أصبحت منتشرة تقريباً في جميع المجتمعات حول العالم بسبب توفر أجهزة الكمبيوتر في كل بيت. وإذا لم يكن الجهاز موجوداً في المنزل، يكفي للفرد الذهاب إلى صديق أو مقهى يوفر استخدام الإنترنت.

أظهرت دراسات عديدة هذه الظاهرة، خاصة بعد دخول الإنترنت إلى المنازل والمقاهي وزيادة عدد مستخدميها. في دراسة لعالمة النفس الأمريكية كيمبرلي يونغ، أظهرت النتائج أن 6% من مستخدمي الإنترنت في العالم يعانون من إدمانه. (يوسف قدوري، جويلية 2015، صفحة 272)

وكأي نوع من أنواع الإدمان، يترتب على إدمان الإنترنت آثار سلبية على الجوانب الصحية، الاجتماعية، والنفسية التي تمس حياة الفرد وعلاقاته، مما يجعله يميل إلى الانطواء والانسحاب من المشاركة في الأنشطة الاجتماعية، ويشعر بالوحدة وعدم الانتماء إلى المجتمع الذي يعيش فيه، وهذا ما يؤدي به إلى الاكتئاب، حتى وإن كان بين أهله وأصدقائه.

تأثرت مفاهيم اللعب لدى الطفل بشكل ملموس نتيجة لهذه التغيرات. بعد أن كانت ألعاب الطفل ترتبط بتعالي أصواتهم وضحكاتهم في ساحة المنزل أو الحديقة، سواء منفردين أو ضمن جماعات، وبعد أن كان الطفل يصنعون ألعابهم بأنفسهم من أشياء بسيطة، ظهرت الألعاب الإلكترونية كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي اجتاحت حياتنا من كل الجوانب. انتقل اهتمام الطفل إلى الألعاب الإلكترونية مثل البلاي ستيشن وألعاب الفيديو. (بن فرج الله يختة و الدكتورة ربيحة نبار، جوان 2020، صفحة 08)

إدمان الإنترنت يؤثر على الصحة النفسية ويسبب اضطرابات نفسية، وهذا ما دفع الباحثين إلى دراسة هذه الظاهرة. إدمان الإنترنت بصفة عامة وعند الطفل بصفة خاصة يؤدي إلى حالات مرضية شديدة يتعرض اليها الطفل مما يؤثر على جسمه وروحه ويهدد حياته دون أن يعرف سببها من بينها تعكر المزاج، فقدان الاهتمام بأمور كان يستمتع بها، القلق، فقدان القدرة على الإحساس، مشاكل في التركيز والذاكرة، التوتر، واليأس، مشاكل في النوم، بطء ذهني وجسدي، وغيرها من الأعراض الأخرى.

من هنا جاءت هذه الدراسة التي تحاول أن تدرس إدمان الإنترنت وأثره على الطفل لدى عينة من الأمهات في مدينة الأغواط. بناءً على كل ما سبق، سنحاول إلقاء الضوء على هذا الموضوع من خلال التساؤل التالي:

ما هو تأثير الإدمان على الألعاب الإلكترونية ومواقع التواصل الاجتماعي على سلوك الطفل؟

الأسئلة الفرعية

من هذه الإشكالية، تتفرع التساؤلات الجزئية التالية:

1. ما هو تأثير مواقع التواصل الاجتماعي المعروفة ومشاهدة محتواها دون انتقائية على الصحة النفسية والاجتماعية للطفل؟
2. كيف يؤثر استخدام الألعاب الإلكترونية على ظهور السلوك العدواني لدى الطفل؟

فرضيات الدراسة
الفرضية العامة

الإدمان على الألعاب الإلكترونية ومواقع التواصل الاجتماعي له تأثير على سلوك الطفل.

الفرضيات الجزئية

1. لمواقع التواصل الاجتماعي المعروفة ومشاهدة محتواها دون انتقائية تأثر على الصحة النفسية والاجتماعية للطفل.
2. يؤثر استخدام الألعاب الإلكترونية على ظهور السلوك العدواني لدى الطفل.

أهمية الدراسة

تكمن أهمية الدراسة في أهمية الفئة التي نتناولها في دراستنا، وهي الطفل، حيث يعتبرون من أكثر الفئات استخداماً للإنترنت في وقتنا الحالي. قد يكون هذا الاستخدام مفرطاً، مما يؤدي إلى ظهور بعض الأعراض السلوكية مثل السلوك العدواني، وبالتالي وقوعهم في مشكلات نفسية واجتماعية. الطفل يشكلون العمود الفقري للمجتمع، وبالتالي فإن ظهور أي مشكلة لديهم قد يؤدي إلى تعطيل عجلة التطور في المجتمع.

كما أن الدراسة قد تتيح الفرصة للمربين والمعلمين للتعرف على ما إذا كانت هناك علاقة بين مستوى الإدمان على الإنترنت والاكتئاب لدى المراهقين المتمدرسين، مما قد يساعدهم في تقديم برامج تربوية، إرشادية، وعلاجية مناسبة.

أهداف الدراسة

1. الكشف عن أثر مواقع التواصل الاجتماعي المعروفة ومشاهدة محتواها دون انتقائية على الصحة النفسية والاجتماعية للطفل.
2. التعرف على أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على ظهور السلوك العدواني لدى الطفل.

أسباب اختيار الموضوع
أسباب ذاتية:

- الاهتمام والميل الشخصي لمواضيع تتعلق بالطفل وسلوكياته.
- معرفة أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على السلوك العدواني لدى الطفل.
- معرفة أسباب إدمان الطفل على مواقع التواصل الاجتماعي.
- معرفة أسباب اهتمام الطفل بالألعاب الإلكترونية.

أسباب موضوعية:

- معرفة أسباب انتشار هذه الألعاب الإلكترونية في الآونة الأخيرة.
- قلة الدراسات العلمية حول موضوع أثر إدمان مواقع التواصل الاجتماعي ومعرفة سبب اعتماد الطفل على مواقع التواصل الاجتماعي وكيف يؤثر ذلك عليهم.
- دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل.

تحديد المفاهيم

1. الإدمان الالكتروني

مفهوم الإدمان:

وفقاً لتصنيف منظمة الصحة العالمية(WHO) ، الإدمان هو "حالة عقلية وبدنية تنتج عن التفاعل بين الكائن الحي والعقاقير، مما يؤدي إلى شعور برغبة ملحة في تناول العقاقير أو أداء سلوكيات معينة بصفة متكررة." (منظمة الصحة العالمية (WHO),)

كما هو يُشير إلى حالة نفسية وجسدية يعاني فيها الفرد من حاجة مُلحّة ومتكررة لاستخدام مادة معينة أو الانخراط في سلوك محدد رغم العواقب السلبية التي قد تترتب عليه. الإدمان يمكن أن يشمل المواد الكيميائية مثل المخدرات والكحول، أو السلوكيات مثل القمار أو استخدام الإنترنت والألعاب الإلكترونية. ويتميز الإدمان بفقدان السيطرة، وزيادة الحاجة إلى تكرار السلوك أو استهلاك المادة للوصول إلى نفس التأثير، بالإضافة إلى الانشغال المستمر بالمادة أو السلوك.

الإدمان الالكتروني:

الإدمان الإلكتروني يشير إلى حالة يكون فيها الفرد معتمداً بشكل مفرط على استخدام الأجهزة الإلكترونية مثل الهواتف الذكية أو الحواسيب، أو قضاء وقت طويل على الإنترنت، بما في ذلك مواقع التواصل الاجتماعي، الألعاب الإلكترونية، أو تصفح المواقع بشكل غير مبرر. ويُعد الإدمان الإلكتروني نوعاً من السلوك القهري الذي يؤثر سلباً على الجوانب الاجتماعية والنفسية للفرد، وقد يؤدي إلى العزلة الاجتماعية، اضطرابات النوم، تدهور الأداء الأكاديمي أو المهني. (عبد الحميد، أحمد، 2020، صفحة 45)

ويتميز الإدمان الإلكتروني بفقدان السيطرة على استخدام الإنترنت أو الأجهزة الإلكترونية، بحيث يصبح من الصعب على الشخص التوقف عن استخدامها رغم إدراكه للعواقب السلبية المترتبة على ذلك.

المفهوم الإجرائي للإدمان الالكتروني:

المفهوم الإجرائي للإدمان الإلكتروني في هذه الدراسة يشير إلى الاستخدام المفرط والمتكرر للأجهزة الإلكترونية مثل الهواتف الذكية، الحواسيب، أو منصات الإنترنت المختلفة (مثل مواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية) من قِبل الأطفال، بحيث يؤثر هذا الاستخدام بشكل سلبي على سلوكهم اليومي، تفاعلهم الاجتماعي، وأدائهم الدراسي. يتم قياس هذا الإدمان من خلال استبيانات موجهة لأمهات الأطفال لدراسة مدى تعرّض الطفل للأجهزة الإلكترونية، تكرار استخدامها، وأنواع المحتويات التي يتعامل معها، مع التركيز على الآثار السلوكية والنفسية الناتجة عن هذا الاستخدام.

2. الألعاب الإلكترونية

مفهوم اللعبة :

هي نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. (الموسوعة العربية العالمية، 2004)

مفهوم الألعاب الإلكترونية:

هي ألعاب يتحكم فيها الحاسوب باستخدام معالج دقيق، وهي عبارة عن برامج حاسوبية تحتوي على مجموعة من التعليمات. غالبية هذه الألعاب تتضمن شاشات عرض مرئية تُعرض على شاشات الفيديو، ولذلك تُسمى ألعاب الفيديو. وتتميز بتأثيرات مرئية مثيرة وسريعة التغير مع تأثيرات صوتية معقدة. تتضمن هذه الألعاب نماذج ثابتة لمحاكاة أشياء مثل المعارك الحربية أو رحلات الفضاء. هناك أشكال مختلفة لألعاب الفيديو، حيث يمكن للاعبين اللعب ضد بعضهم البعض أو ضد الحاسوب. وقد تكون هذه الألعاب مدمجة في أجهزة منزلية أو حتى في ساعة يد، وبعض الألعاب تُشغَّل باستخدام العملات المعدنية في أجهزة الألعاب العامة. (فريال مينا، بدون ذكر السنة، صفحة 147).

التعريف الإجرائي للألعاب الالكترونية :

الألعاب الإلكترونية هي برامج تفاعلية تعتمد على تقنيات الحاسوب والبرمجيات، يتم تشغيلها عبر أجهزة إلكترونية مثل الهواتف الذكية، الحواسيب، وأجهزة الألعاب المخصصة. تتنوع هذه الألعاب في محتواها وأهدافها، وتشمل أنواعا مختلفة، مثل الألعاب التعليمية، الترفيهية، وألعاب المحاكاة. تهدف هذه الألعاب إلى تقديم تجربة ترفيهية أو تعليمية للمستخدمين، وهي عادة ما تتطلب تفاعلًا نشطًا من اللاعب، سواء كان ذلك من خلال التحكم المباشر في الشخصيات أو حل الألغاز أو التنافس مع لاعبين آخرين.

3. مواقع التواصل الاجتماعي:

مفهوم مواقع التواصل الاجتماعي:

هي الطرق الجديدة في الاتصال في البيئة الرقمية بما يسمح للمجموعات الأصغر من الناس بإمكانية الالتقاء والتجمع عبر الإنترنت وتبادل المنافع والمعلومات. هذه البيئة تتيح للأفراد والمجموعات إسماع صوتهم وصوت مجتمعاتهم إلى العالم أجمع".

يُعرّف زاير راضي مواقع التواصل الاجتماعي بأنها: "منظومة من الشبكات الإلكترونية التي تسمح للمشترك فيها بإنشاء موقع خاص به، ومن ثم ربطه عبر نظام اجتماعي إلكتروني مع أعضاء آخرين لديهم الاهتمامات والهوايات نفسها". (فريال مينا، بدون ذكر السنة، صفحة 147).

التعريف الإجرائي لمواقع التواصل الاجتماعي:

مواقع التواصل الاجتماعي هي وسائل تواصل تتيح للمستخدم إنشاء حساب يمكنه من التواصل عبر شبكة الإنترنت مع الآخرين إلكترونياً، لمشاركة المعلومات والأفكار والآراء والرسائل وغيرها من المحتويات المكتوبة والمرئية والصوتية والملفات.

4. الطفل

تعريف الطفل:

الطفل لغةً :الطفل بكسر الطاء مع تشديدها، يعني الصغير من كل شيء سواءً كان حيواناً أو إنساناً. والطفل بالفتح يعني الرخاوة والنعومة. الطفل يُجمع على أطفال، والطفل هو المولود سواءً كان إنساناً أو حيواناً. يقول ابن الأنباري: "يكون لفظ الطفل واحداً للمذكر والمثنى والجمع". (زاهر راضي، 2003، صفحة 2003)

الطفل اصطلاحاً :يعرف الفقيه "باركر" الطفولة بأنها: "المرحلة المبكرة من دورة حياة الإنسان، والتي تتميز بنمو جسدي سريع للطفل، وتشمل إعداد الطفل لأدوار البالغين ومسؤولياتهم من خلال اللعب والتعليم الرسمي غالباً." كما يُعرف الطفل أيضاً بأنه "المرحلة العمرية التي تبدأ من الميلاد حتى مرحلة الروضة، حيث يكون الطفل غير مسؤول عن نفسه، بل يقع تحت كفالة أسرته أو فرد آخر في حالات استثنائية". (حسيف الخزاعي وطه إمارة، 2009، صفحة 113)

تضم كلمة "الطفولة" المرحلة التي يعيشها الطفل، ويختلف الباحثون في تعريفها والمراحل العمرية التي تتضمنها، لكنها عادةً تشمل الفترة من الميلاد حتى نهاية الحادية عشرة من العمر (محمد بن صالح بن علي العمري، دون سنة نشر، صفحة 109).

التعريف الإجرائي للطفل

هو الفرد الذي يكون في مرحلة عمرية مبكرة من الحياة تمتد ابتداءا من الميلاد حتى مرحلة الروضة. يتميز الطفل في هذه المرحلة بكونه في طور النمو الجسدي والعقلي والعاطفي، ويحتاج إلى الرعاية والحماية من قبل الكبار. الأطفال يعتمدون على البالغين لتلبية احتياجاتهم الأساسية مثل الغذاء والتعليم والتوجيه، ويتعرضون لتأثيرات بيئية واجتماعية تؤثر في تكوين شخصياتهم ومستقبلهم.

الدراسات السابقة
الدراسات العربية

1. **دراسة حسام الدين عزب 2001:**

بعنوان "إدمان الإنترنت وعلاقته ببعض أبعاد الصحة النفسية لدى طلاب المرحلة الثانوية." هدفت الدراسة إلى فحص العلاقة بين إدمان الإنترنت وبعض أبعاد الصحة النفسية لدى 200 طالب وطالبة تتراوح أعمارهم بين 16 و18 سنة من طلاب المرحلة الثانوية. تم اختيار العينة بشرط امتلاك كل فرد حاسوبًا وأن يكون مشتركًا في شبكة الإنترنت. توصلت الدراسة إلى وجود ارتباطات سلبية بين درجات الإدمان والصحة النفسية، حيث كانت الارتباطات إيجابية لدى غير المدمنين. كما وجدت فروق دالة بين المدمنين وغير المدمنين من الذكور لصالح غير المدمنين في أبعاد الصحة النفسية مثل الشعور بالكفاءة، التفاعل الاجتماعي، الثقة بالنفس، وضبط النفس، كما وجدت فروق ذات دلالة لدى الإناث.

2. **دراسة إبراهيم الشافعي إبراهيم 2010:**

بعنوان "إدمان الإنترنت وعلاقته بالوحدة النفسية والطمأنينة النفسية لدى طلاب وطالبات جامعة الملك خالد بالسعودية على ضوء بعض المتغيرات الديموغرافية." هدفت الدراسة إلى بحث العلاقة بين إدمان الإنترنت وكل من الوحدة النفسية والطمأنينة النفسية، بالإضافة إلى الفروق بين الجنسين في إدمان الإنترنت، وتأثير بعض المتغيرات الديموغرافية على الإدمان لدى 444 طالبًا وطالبة. استخدمت الدراسة أدوات متعددة منها اختبار إدمان الإنترنت (إعداد يونج)، مقياس الطمأنينة النفسية، استمارة بيانات ديموغرافية، ومقياس الوحدة النفسية (إعداد راسل). أظهرت النتائج وجود علاقة ارتباطية موجبة بين إدمان الإنترنت والوحدة النفسية، وعلاقة ارتباطية سالبة بين إدمان الإنترنت والطمأنينة النفسية، كما وجدت فروق دالة بين الجنسين لصالح الذكور، وأثر دال لكل من العمر وعدد ساعات استخدام الإنترنت على الإدمان.

3. **دراسة الحوسني2012:**

بعنوان "إدمان الإنترنت وعلاقته بالعزلة الاجتماعية لدى طلاب جامعة نزوى." هدفت الدراسة إلى التعرف على درجة إدمان الإنترنت وكشف العلاقة التنبؤية بينه وبين العزلة الاجتماعية. تكونت عينة الدراسة من 346 طالبًا وطالبة من جامعة نزوى في سلطنة عمان. استخدمت الدراسة مقياسين: مقياس الإدمان على الإنترنت ومقياس العزلة الاجتماعية. أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية في متوسط درجات العينة على مقياس إدمان الإنترنت تعزى للجنس لصالح الطالبات، وفروق دالة تعزى إلى التخصص الدراسي لصالح كلية العلوم والآداب. كما كشفت النتائج أن إدمان الإنترنت يمكن أن يتنبأ بالعزلة الاجتماعية بشكل منخفض.

4. **دراسة شاهين 2013:**

بعنوان "إدمان الإنترنت وعلاقته بالشعور بالوحدة النفسية لدى طلاب الجامعة في فلسطين." هدفت الدراسة إلى التعرف على واقع الإدمان على الإنترنت وعلاقته بالشعور بالوحدة النفسية لدى عينة من طلاب جامعة فلسطينية. استخدمت الدراسة المنهج الوصفي الارتباطي وطبقت المقاييس على عينة متيسرة مكونة من 450 طالبًا وطالبة تتراوح أعمارهم بين 19 و26 عامًا. أشارت النتائج إلى وجود فروق دالة في المتوسطات الحسابية لإدمان الإنترنت والشعور بالوحدة النفسية بناءً على الجنس، وزيادة الشعور بالوحدة النفسية مع زيادة مستوى استخدام الإنترنت. كما بينت النتائج وجود علاقة ارتباطية موجبة ذات دلالة إحصائية بين إدمان الإنترنت والشعور بالوحدة النفسية.

5. **دراسة سعد بن عبد الله الحميد وخالد بن عبد الرحمن 2013:**

بعنوان "إدمان مواقع شبكات التواصل الاجتماعي 'الفيس بوك' وعلاقته بكل من الشعور بالوحدة النفسية والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية." هدفت الدراسة إلى الكشف عن إدمان مواقع شبكات التواصل الاجتماعي "الفيس بوك" وعلاقته بالشعور بالوحدة النفسية والتحصيل الدراسي لدى عينة مكونة من 160 تلميذًا وتلميذة من المرحلة الابتدائية الذين يستخدمون شبكة الفيس بوك. استخدم الباحثون مقاييس متعددة وأظهرت النتائج فروقًا ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات العينة بناءً على متغير المستوى التعليمي للوالدين لصالح التلاميذ الذين ينتمون إلى أسر ذات تعليم عالي.

6. **دراسة بردي 2014:**

بعنوان "إدمان الإنترنت وعلاقته بالتوافق الدراسي لدى المراهقين المتمدرسين." تناولت هذه الدراسة موضوع إدمان بعض تلاميذ المرحلة الثانوية بمدينة الوادي الجزائر للإنترنت وعلاقته بالتوافق الدراسي لديهم. هدفت الدراسة إلى التعرف على إدمان الإنترنت وبعض دلالات الفروق في ضوء متغيرات أخرى مثل التوافق الدراسي، المستوى الدراسي،

النوع، والمنطقة السكنية. تكونت عينة الدراسة من 200 تلميذ وتلميذة اختيروا بأسلوب العينة قصدية من أربع ثانويات. استخدمت الدراسة مقياس الإدمان على الإنترنت وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية في إدمان الإنترنت بناءً على الجنس والمنطقة السكنية والمستوى الدراسي.

الدراسات الجزائرية

7. **دراسة حياة لموشي 2012:**

بعنوان "الإدمان على الفيسبوك وعلاقته بالتوافق الدراسي لدى المراهقين المتمدرسين." هدفت الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين إدمان الفيسبوك والتوافق الدراسي لدى المراهقين المتمدرسين. لتحقيق أهداف الدراسة، تم استخدام مقياس إدمان الفيسبوك لبيرغ، ومقياس التوافق الدراسي ليونجمان على عينة بحث مكونة من 92 تلميذًا وتلميذة. أظهرت النتائج أن معظم المراهقين المتمدرسين يعانون من إدمان الفيسبوك، كما بينت وجود علاقة ارتباطية سلبية بين إدمان المراهقين على الفيسبوك والتوافق الدراسي، حيث يؤثر الإدمان سلبًا على الدراسة ويؤدي إلى انخفاض التوافق الدراسي.

8. **دراسة ساردو حسان ومشري عز الدين 2021:**

بعنوان "الإدمان على الإنترنت لدى المراهقين المتمدرسين وتأثيره على توافقهم النفسي والاجتماعي: دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ المرحلة الثانوية بتيسمسيلت." هدفت الدراسة إلى معرفة تأثير إدمان الإنترنت على التوافق النفسي والاجتماعي لدى المراهقين المتمدرسين، مع دراسة الفروق بين الجنسين والتخصص (علمي، أدبي). اعتمد الباحثان على المنهج الوصفي مستخدمين استبيانًا لقياس إدمان الإنترنت يتكون من 45 فقرة، واستبيانًا آخر لقياس التوافق النفسي والاجتماعي يتكون من 47 فقرة. شملت العينة 50 تلميذًا وتلميذة ممن يعانون من آثار الإدمان على الإنترنت. أظهرت النتائج عدم وجود علاقة ارتباطية بين الإدمان على الإنترنت والتوافق النفسي والاجتماعي، وعدم وجود فروق دالة بين الجنسين أو تبعًا لمتغير التخصص (علمي، أدبي). وخلصت الدراسة إلى مجموعة من الاقتراحات والتوصيات التي يمكن أن تفيد في دراسات مستقبلية.

9. **دراسة شراط مروة، عبد الميوم آمنة، وحاجي نسرين 2021-2022:**

بعنوان "الإدمان على الإنترنت وعلاقته بالاكتئاب لدى المراهقين: دراسة ميدانية في ثانوية العقيد محمد شعباني."
هدفت الدراسة إلى الكشف عن العلاقة بين إدمان الإنترنت والاكتئاب لدى المراهقين المتمدرسين. استخدم الباحثون مقياس الإدمان على الإنترنت لكيمبرلي يونغ، ومقياس الاكتئاب

لبيك، وشملت الدراسة 50 مراهقًا ومراهقة من ثانوية العقيد محمد شعباني بمدينة المسيلة الجزائر. اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي لتلائم موضوع الدراسة وأهدافها. أظهرت النتائج أن مستوى الإدمان مرتفع لدى عينة المراهقين المتمدرسين، بينما كان مستوى الاكتئاب منخفضًا، كما بينت عدم وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين مستوى الإدمان على الإنترنت والاكتئاب.

الدراسات الأجنبية

10. **دراسة:Farraro (2003)**

بعنوان "اضطراب إدمان الإنترنت."
هدفت الدراسة إلى الكشف عن إدمان الإنترنت بين الإيطاليين، وتكونت العينة من 236 إيطاليًا من مختلف الفئات العمرية والجنسية. استخدمت الدراسة اختبار يونغ لإدمان الإنترنت كأداة قياس. أظهرت النتائج أن الشباب كانوا أكثر عرضة لخطر إدمان الإنترنت مقارنةً بالكبار، وأن انخفاض جودة حياتهم الاجتماعية والشخصية أدى بهم إلى استخدام الإنترنت كوسيلة تعويضية. كما أظهرت الدراسة أن العاملين المهنيين الذين يستخدمون الإنترنت بشكل ليلي كانوا أكثر عرضة لتطور اضطراب إدمان الإنترنت مقارنة بالطلاب. وأشارت إلى أن هؤلاء المستخدمين يعانون من صعوبة في التحكم بوقتهم وانخفاض في جودة ؟

توظيف الدراسات السابقة

بعد استعراض الدراسات السابقة، تم تحديد أوجه التشابه والاختلاف بينها وبين الدراسة الحالية من حيث الهدف، العينة، الأدوات المستخدمة، والمنهج المتبع. يمكن تلخيص الاستنتاجات كالتالي:

1. **أوجه التشابه:**

- **متغير الإدمان الإلكتروني:**
تتشابه الدراسة الحالية مع دراسات سابقة مثل دراسة بف البردي (2014)، ودراسة شاين (2013)، والحوسني (2012) في تركيزها على متغير الإدمان الإلكتروني وتأثيراته.

- **المنهج الوصفي التحليلي:**
استخدمت الدراسة الحالية المنهج الوصفي التحليلي، وهو منهج واسع ومرن يضم عددًا من الأساليب الفرعية المساعدة. هذا المنهج يتشابه مع المنهج المستخدم في دراسة شاين (2013) ودراسة البردي) 2014.(

2. **أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة:**

- **تعزيز الإطار النظري:**

ساعدت الدراسات السابقة في تعزيز الإطار النظري للدراسة الحالية من خلال تقديم معلومات وبيانات تناولتها هذه الدراسات.

- **تسهيل صياغة الأسئلة والفرضيات:**

بناءً على ما تناولته الدراسات السابقة، تم تسهيل عملية صياغة الأسئلة والفرضيات للدراسة الحالية.

- **اختيار وتصميم أدوات القياس:**

تم الاستفادة من الدراسات السابقة في اختيار مقياس الدراسة وتصميم أداة لقياس الإدمان الإلكتروني.

3. **أوجه استفادة الباحثة من الدراسات السابقة:**

- **تحديد فرضيات الدراسة:**

تمت صياغة فرضيات الدراسة الحالية بناءً على مراجعة الدراسات السابقة العربية والأجنبية التي بحثت في متغيرات الموضوع.

- **تحديد المنهج المرتبط بالدراسة:**

تم الاستفادة من الدراسات السابقة في تحديد أن المنهج الوصفي هو الأنسب لوصف متغيرات هذه الدراسة.

- **تحديد أدوات الدراسة:**

تم اختيار المقاييس التي ستعتمد في البحث بناءً على الدراسات السابقة التي تناولت الإدمان الإلكتروني وآثاره النفسية والاجتماعية.

- **إعطاء مؤشرات لتوضيح الأبعاد المختلفة:**

ساعدت الدراسات السابقة في إعطاء مؤشرات توضيحية للجوانب المختلفة المتعلقة بالظواهر المدروسة، مما ساهم في فهم الأبعاد المختلفة للدراسة الحالية.

الفصل الثاني

ماهية الإدمان الالكتروني

الفصل الثاني: ماهية الإدمان الالكتروني

تمهيد

في العصر الحديث، أصبح العالم الرقمي جزءًا لا يتجزأ من حياتنا اليومية، حيث تعدّ الألعاب الإلكترونية ومواقع التواصل الاجتماعي من أبرز مظاهر هذا العالم الرقمي. لقد شهدت هذه التقنيات تطورًا سريعًا وانتشارًا واسعًا بين مختلف فئات المجتمع، بما في ذلك الطفل. أصبحت الألعاب الإلكترونية ومواقع التواصل الاجتماعي ليست فقط وسيلة للترفيه، بل أيضًا أداة تعليمية وتواصلية تلعب دورًا كبيرًا في تشكيل سلوك الأفراد وتوجهاتهم. ومع ذلك، تثير هذه الظواهر العديد من التساؤلات حول تأثيراتها المختلفة، خاصة على الفئات العمرية الصغيرة مثل الطفل. من هنا، يأتي هذا الفصل ليسلط الضوء على ماهية الألعاب الإلكترونية ومواقع التواصل الاجتماعي، مميزاتها، أنواعها، وتأثيراتها المتعددة على الفرد والمجتمع، مع التركيز بشكل خاص على واقع هذه الظواهر في المجتمع الجزائري.

المبحث الأول: ماهية الألعاب الالكترونية

الألعاب الإلكترونية تمثل إحدى أبرز ظواهر العصر الرقمي الحديث، حيث أصبحت جزءًا لا يتجزأ من حياة العديد من الأفراد، خاصة الطفل والشباب. تعرف الألعاب الإلكترونية بأنها برامج تفاعلية تعتمد على البرمجة الحاسوبية وتُعرض على مختلف الأجهزة الإلكترونية مثل الحواسيب، الهواتف الذكية، وأجهزة الألعاب المخصصة. يتم تصميم هذه الألعاب لتوفير تجربة ترفيهية، تعليمية، أو محاكاة لواقع معين، وغالبًا ما تعتمد على الجرافيكس المتقدمة والتفاعلية العالية لجذب المستخدمين. تنقسم الألعاب الإلكترونية إلى أنواع متعددة بناءً على أهدافها ومحتواها، منها التعليمية التي تهدف إلى تنمية مهارات معينة، والترفيهية التي تركز على التسلية، وألعاب المحاكاة التي تحاكي واقعًا معينًا أو نشاطًا محددًا. من المهم دراسة ماهية الألعاب الإلكترونية لفهم تأثيرها العميق على سلوك الأفراد، خاصة الطفل، والتعرف على كيفية إدارتها بما يعزز الفوائد المرجوة منها ويحد من الأضرار المحتملة

المطلب الأول: تعريف الالعاب الالكترونية

أشار العديد من المتخصصين وعلماء النفس إلى أهمية اللعب وأبرزوا مختلف جوانبه، حيث قدّمت العديد من النظريات تفسيرات متنوعة لهذا المفهوم. تُعتبر الألعاب الإلكترونية شكلاً حديثًا من أنواع الألعاب التي ظهرت في هذا العصر، وتجذب الأفراد من مختلف الفئات العمرية، وخاصة المراهقين.

تطور الألعاب الإلكترونية

على مدى الأربعين عامًا الماضية، شهدت ألعاب الحاسوب تطورًا كبيرًا. بدأت هذه الألعاب على الأشرطة المرنة، ثم انتقلت إلى الأقراص المدمجة(CD) ، ولاحقًا إلى شبكة الإنترنت. مع تطور الألعاب، ظهرت أشكال جديدة تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية، بالإضافة إلى نظام معقد من المؤثرات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب.

- ✓ **وفقًا لما أشار إليه "الشحروري (2008)** ، تُعرف الألعاب الإلكترونية بأنها نوع من الألعاب التي تُعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب). هذه الألعاب

تهدف إلى توفير المتعة من خلال تحدي التنسيق بين اليد والعين (التآزر البصري/الحركي) أو تحدي القدرات العقلية، وذلك باستخدام برامج إلكترونية متطورة. (الشحروري، 2008، صفحة 31)

- ✓ **وفي تعريف مريم قويدر (2012)**، تُعرّف الألعاب الإلكترونية على أنها استخدام للتقنية والرسوم المتحركة من قبل شركات متخصصة لتقديم تنافس بين اللاعب والحاسوب أو بين لاعبين آخرين سواء كانوا موجودين فعليًا أو عبر الإنترنت. هذه الألعاب تشبع حاجة اللاعبين للفوز وتمنحهم شعورًا بنشوة الانتصار، حيث تسود فيها روح التحدي والمغامرة عبر مراحل متعددة تتدرج من السهولة إلى الصعوبة. (قويدر، 2012، صفحة 83)
- ✓ **كما تُعرّف الألعاب الإلكترونية:** بأنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة، ويتم تشغيلها بواسطة أجهزة الحاسوب أو الهواتف النقالة أو التلفاز والفيديو. (سلامي، صفحة 103)
- ✓ و **تعريف بكة {2015}:** الألعاب الإلكترونية هي نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد، سواء كان صغيرًا أو كبيرًا، لتلبية احتياجاته المختلفة، مثل تفريغ الطاقة الزائدة. وتختلف أهمية هذه الألعاب باختلاف الفئات العمرية. (بكة، 2015، صفحة 18)
- ✓ **تعريف جمعية علم النفس الأمريكية:(APA)** الألعاب الإلكترونية تُعرَّف بأنها برامج حاسوبية يتم تشغيلها عبر الحاسوب أو أجهزة أخرى، مثل الهواتف النقالة أو وحدات التحكم، وتوفر أنشطة ترفيهية من خلال استخدام التفاعل بين اللاعب والجهاز، سواء كان التفاعل فرديًا أو جماعيًا". ((APA))
- ✓ **تعريف منظمة الصحة العالمية:(WHO)** الألعاب الإلكترونية هي أنشطة ترفيهية تعتمد على التقنية، والتي تتضمن تفاعل المستخدم مع واجهة الحاسوب أو جهاز آخر لخلق تجربة لعب محكومة بقواعد وقوانين، وغالبًا ما تهدف إلى تحقيق أهداف معينة أو التغلب على تحديات. ((WHO))
- ✓ **تعريف كريس كروفورد::(Chris Crawford)** الألعاب الإلكترونية هي أنظمة معقدة تتفاعل فيها البرمجيات مع اللاعب لتحقيق أهداف ترفيهية أو تعليمية، حيث يتم تقديم التحديات والمكافآت ضمن بيئة رقمية. (كريس، 1984.، صفحة 13)
- ✓ **تعريف قاموس أكسفورد:** الألعاب الإلكترونية هي ألعاب يتم لعبها باستخدام شاشات الفيديو أو أجهزة الحاسوب، وغالبًا ما تتضمن برامج تحاكي الواقع أو تصنع عوالم افتراضية. (قاموس أكسفورد للغة الإنجليزية)

المطلب الثاني: مميزات الألعاب الإلكترونية

الألعاب الإلكترونية تتمتع بعدة مميزات تجعلها أكثر جاذبية للأطفال، ما ساهم في تقليص دور الألعاب التقليدية التي كانت شائعة في الماضي، مما أدى إلى اندثارها واختفاء بعضها. على سبيل المثال، ألعاب الحصى والدمى أصبحت نادرة بين الطفل، ولا تُمارس إلا في بعض القرى التي لم تصلها التكنولوجيا الحديثة. (ليليا يسعد، وحيدة بوشبوط،، 2020-2021م، صفحة 41.42)

اللعب يُعد من أهم الأسباب التي تجذب الطفل إلى استخدام الحاسوب. وقد أجرى "إي كارين" مع مجموعة من الباحثين دراسة حول خبرات الطفل الإيجابية والسلبية على الإنترنت، ووجدوا أن استخدام الإنترنت يُعتبر وسيلة للتواصل مع الحاسبات الآلية، يليها الحصول على المعلومات لأغراض التسلية، بينما يأتي التفاعل الاجتماعي في المرتبة الأخيرة.

ومن بين الأسباب التي تجعل الألعاب الإلكترونية مميزة عن غيرها من الألعاب ما يلي:

1. **السلوك غير الواقعي** :الألعاب الإلكترونية تُشجع على اللعب الإيهامي من خلال شخصيات خيالية أو مخلوقات غير واقعية، مثل الديناصورات أو الأسود، التي لا يمكن للطفل التعامل معها في الحياة اليومية. هذه الشخصيات والمخلوقات تكون جذابة للطفل وتضفي بعدًا خياليًا ممتعًا على تجربته. (ليليا يسعد، وحيدة بوشبوط،، 2020-2021م، صفحة 41)
2. **الدافعية** :يستمتع الطفل بألعاب الكمبيوتر إما لوجود عنصر المغامرة أو بسبب التحدي المتمثل في مواجهة الخصم، سواء كان الخصم هو الجهاز نفسه أو لاعبين آخرين. هذه الدافعية تحفز الطفل على مواصلة اللعب وتطوير مهاراتهم. (ليليا يسعد، وحيدة بوشبوط،، 2020-2021م، صفحة 41)
3. **التحرر من القيود** :تتميز الألعاب الإلكترونية بمرونتها حيث لا ترتبط بوقت أو مكان محدد، بل يمكن للطفل اختيار الزمان والمكان الذي يرغب في اللعب فيه. هذه المرونة تجعل الألعاب متاحة في أي وقت، مما يتيح للاعب حرية كاملة في الاستمتاع بها. (ليليا يسعد، وحيدة بوشبوط،، 2020-2021م، صفحة 41)
4. **وجود هدف للعبة** :تحتوي معظم الألعاب الإلكترونية على أهداف نهائية يجب تحقيقها، مثل الوصول إلى خط النهاية في سباقات أو الحصول على الكأس في نهاية اللعبة. هذه الأهداف تُحفز اللاعبين على الاستمرار في اللعب لتحقيق النجاح والوصول إلى النهاية، مما يزيد من دافعيتهم. (ليليا يسعد، وحيدة بوشبوط،، 2020-2021م، صفحة 42)
5. **المؤثرات الصوتية والمرئية** :تتميز الألعاب الإلكترونية بمؤثرات صوتية ومرئية تُعزز من تجربة اللعب. هذه المؤثرات، مثل الأصوات التي تُعبر عن الفوز أو الهزيمة، تلعب دورًا نفسيًا في تحفيز اللاعبين. كما أن استخدام الألوان الزاهية والأضواء المبهرة يضيف عنصر جذب بصري قوي يجذب الطفل ويُعزز من متعة اللعب. (ليليا يسعد، وحيدة بوشبوط،، 2020-2021م، صفحة 42)

6. **التفاعلية والنشاط** :الألعاب الإلكترونية تسمح للأطفال بتحقيق نوع من التفاعل النشط أثناء اللعب. حيث يمكنهم التحكم بالشخصية الموجودة على شاشة الحاسوب من خلال حركات جسدية، مما يؤدي إلى علاقة قوية بين اللاعب والشخصية الافتراضية. هذا التفاعل العميق يشغل اللاعب جسديًا وعاطفيًا، حيث تنعكس مهاراته المعرفية على أدائه في اللعبة، مما يجعله متحمسًا لتحقيق النجاح. (ليليا يسعد، وحيدة بوشبوط،، 2020-2021م، صفحة 42)

هذه المميزات جعلت الألعاب الإلكترونية جزءًا مهمًا من حياة الطفل والمراهقين، حيث تلبي احتياجاتهم للترفيه والتحدي، وفي بعض الأحيان قد تؤدي إلى إدمانهم عليها.

المطلب الثالث: أنواع الألعاب الالكترونية

تختلف الألعاب الإلكترونية من نوع إلى آخر وفقًا للأهداف التي تسعى لتحقيقها. ويمكن الألعاب الإلكترونية متنوعة بشكل كبير، ويمكن تصنيفها إلى عدة أنواع رئيسية بناءً على طبيعة اللعب والأهداف التي تسعى إلى تحقيقها. فيما يلي أبرز أنواع الألعاب الإلكترونية:

.1ألعاب الحركة(Action Games) (نورا طلعت إسماعيل رمضان، 2019.2020، صفحة 453)

- **الوصف** :تعد ألعاب الحركة واحدة من الأنواع الأكثر شيوعًا وشعبية في عالم الألعاب الإلكترونية. تركز هذه الألعاب على التفاعل السريع بين اللاعب والعالم الافتراضي، حيث يتعين على اللاعب تنفيذ مجموعة متنوعة من المهام مثل القتال، الجري، القفز، والتسلق، وكل ذلك بسرعة وبدقة. تعتبر الحركة المستمرة وسرعة الاستجابة من العناصر الأساسية في هذه الألعاب.
- **الأهداف** :يهدف اللاعبون في هذه الألعاب إلى إتمام المهام أو المستويات، هزيمة الأعداء، والبقاء على قيد الحياة. غالبًا ما تحتوي هذه الألعاب على مستويات متعددة يزداد فيها مستوى الصعوبة تدريجيًا.
- **التأثير على اللاعبين** :يمكن أن تساعد هذه الألعاب في تحسين التنسيق بين اليد والعين، زيادة ردود الفعل السريعة، وتعزيز مهارات اتخاذ القرار في الوقت الفعلي.
- **الأمثلة البارزة:**
  - **Call of Duty**: سلسلة ألعاب تصويب من منظور الشخص الأول تركز على العمليات العسكرية.
  - **Assassin's Creed**: تجمع بين القتال والتسلل في بيئات تاريخية غنية بالتفاصيل.
  - **Fortnite**: تجمع بين البناء، القتال، والاستراتيجية في ساحة معركة ضخمة.

.2ألعاب المتعة والإثارة(Casual and Arcade Games) (تتيو فاطمة الزهراء، طاير مفيدة،، 2121م، صفحة 31)

- **الوصف** :تم تصميم ألعاب المتعة والإثارة لتكون سهلة الوصول وسريعة الفهم، مما يجعلها مناسبة لجميع الفئات العمرية. تهدف هذه الألعاب إلى توفير تجربة مسلية دون الحاجة إلى استثمار كبير في الوقت أو التعلم المعقد.
- **الأهداف** :غالبًا ما تتمحور هذه الألعاب حول التسلية والتفاعل السريع. تبدأ بمستويات بسيطة تزداد صعوبتها تدريجيًا، وتقدم تحديات متنوعة للحفاظ على اهتمام اللاعبين.
- **التأثير على اللاعبين** :توفر هذه الألعاب استراحة من الحياة اليومية وتساعد في تقليل التوتر. يمكن أن تحسن مهارات التفكير السريع وحل المشكلات.
- **الأمثلة البارزة:**
  - **Candy Crush Saga**: لعبة ألغاز تعتمد على مطابقة الألوان.
  - **Temple Run**: لعبة جري لانهائي تتطلب ردود فعل سريعة.
  - **PUBG Mobile**: مزيج من اللعب التعاوني والقتالي حيث يهدف اللاعبون إلى البقاء على قيد الحياة في بيئة مفتوحة.

.3ألعاب الذكاء (Puzzle and Strategy Games) (اسلام نجار، 2021م)

- **الوصف** :تعتمد ألعاب الذكاء على التفكير المنطقي وحل الألغاز، وهي تتطلب من اللاعبين التفكير بشكل استراتيجي للوصول إلى الحل الأمثل. قد تتضمن هذه الألعاب ألغازًا حسابية، ألغازًا بصرية، أو تحديات تحتاج إلى التفكير المبدع.
- **الأهداف** :تركز على اختبار القدرات العقلية للاعبين. الهدف هو حل الألغاز أو المشاكل المعروضة بأقل عدد من المحاولات أو في أسرع وقت ممكن.
- **التأثير على اللاعبين** :تساعد هذه الألعاب على تحسين مهارات التفكير النقدي، التخطيط، والتحليل. كما يمكن أن تعزز الذاكرة والقدرة على التركيز.
- **الأمثلة البارزة:**
  - **Tetris**: لعبة كلاسيكية تعتمد على تنظيم الكتل المتساقطة.
  - **Portal**: لعبة ألغاز تعتمد على الفيزياء، حيث يستخدم اللاعب بوابات للتحرك عبر المستويات.
  - **Civilization VI**: لعبة استراتيجية تعتمد على بناء إمبراطوريات وإدارتها عبر العصور التاريخية.

.4الألعاب التربوية والتعليمية) (Educational Games) محمد مصطفى حميدة(2023 ,

- **الوصف** :تهدف الألعاب التربوية والتعليمية إلى دمج الترفيه بالتعلم. تم تصميم هذه الألعاب لتعليم اللاعبين مهارات جديدة أو تعزيز المعرفة الموجودة بطريقة ممتعة وجذابة.

- **الأهداف** :يمكن أن تعلم هذه الألعاب الطفل القراءة، الكتابة، الحساب، أو حتى مواضيع معقدة مثل البرمجة أو الفيزياء. غالبًا ما تكون الألعاب التربوية مصممة لتكون تفاعلية وتستجيب لمستوى تقدم اللاعب.
- **التأثير على اللاعبين** :تساعد هذه الألعاب على تحسين المهارات الأكاديمية، تعزيز الفهم العملي، وتحفيز الفضول والتعلم الذاتي.
- **الأمثلة البارزة:**
  - **Duolingo**: لعبة تعلم اللغات تساعد المستخدمين على تعلم لغات جديدة بطريقة ممتعة وتفاعلية.
  - **Minecraft: Education Edition**: إصدار خاص من لعبة Minecraft يستخدم في التعليم لتعليم المفاهيم العلمية والهندسية.
  - **Math Blaster**: لعبة تعليمية تركز على تعزيز مهارات الرياضيات لدى الطفل.

.5ألعاب المغامرات(Adventure Games) (كريمة بطير، 2022، صفحة 147)

- **الوصف** :تعتمد ألعاب المغامرات على سرد القصص والاستكشاف. يتبع اللاعبون عادةً شخصية رئيسية في رحلة عبر عالم اللعبة، حيث يواجهون تحديات وألغازًا تتطلب التفكير والتحليل لحلها.
- **الأهداف** :الهدف هو إتمام القصة أو المهمة الرئيسية من خلال حل الألغاز، التفاعل مع الشخصيات الأخرى، واستكشاف العالم المحيط.
- **التأثير على اللاعبين** :تعزز هذه الألعاب مهارات التفكير النقدي، الإبداع، والاستكشاف. كما أنها توفر تجربة غامرة من خلال القصص المشوقة والعوالم الافتراضية.
- **الأمثلة البارزة:**
  - **The Legend of Zelda**: سلسلة ألعاب مغامرات تجمع بين الاستكشاف وحل الألغاز والقتال.
  - **Uncharted**: لعبة مغامرات تتبع قصة صياد كنوز وتقدم تجربة سينمائية مليئة بالإثارة.
  - **Tomb Raider**: مغامرات لاستكشاف الأثار القديمة وحل الألغاز.

.6الألعاب الاستراتيجية الاقتصادية(Economic Simulation Games) (وردة بوقادوم، فايزة بركة، ، 2118_2119م، صفحة 26.27)

- **الوصف** :تركز الألعاب الاستراتيجية الاقتصادية على إدارة الموارد وبناء وتطوير المجتمعات أو الشركات. يتعين على اللاعبين اتخاذ قرارات اقتصادية وإدارية تؤثر على نجاح المشروع الذي يديرونه.
- **الأهداف** :يتطلب من اللاعبين التخطيط والتفكير بعناية لاستخدام الموارد المتاحة بشكل فعال لتحقيق أهداف اللعبة، مثل بناء مدينة ناجحة أو إدارة شركة مربحة.

- **التأثير على اللاعبين** :تساعد هذه الألعاب على تطوير مهارات الإدارة، التخطيط الاستراتيجي، وتحليل البيانات. كما أنها تعزز الفهم العملي للمفاهيم الاقتصادية.
- **الأمثلة البارزة:**
  - **SimCity**:لعبة بناء وإدارة المدن، حيث يتعين على اللاعبين التخطيط وتطوير مدينة ناجحة.
  - **Tropico**:لعبة استراتيجية تتيح للاعبين دور رئيس دولة جزيرة استوائية حيث يتعين عليهم إدارة الاقتصاد والسياسة.
  - **Anno 1800**:لعبة استراتيجية اقتصادية تعتمد على بناء المدن وإدارة الموارد في العصور الصناعية.

.7الألعاب الاستراتيجية العسكرية(Military Strategy Games) (ميرة بلقاسم، 2018-2019م، صفحة 58)

- **الوصف** :تتطلب الألعاب الاستراتيجية العسكرية من اللاعبين التخطيط والتحكم في جيوش ومعدات عسكرية لتحقيق أهداف استراتيجية في الحروب أو المعارك. تتطلب هذه الألعاب تفكيرًا تكتيكيًا وقدرات عالية على إدارة الموارد.
- **الأهداف** :الفوز في المعارك أو الحروب من خلال التخطيط الدقيق وتنفيذ الاستراتيجيات العسكرية بفعالية. تشمل الأهداف عادةً السيطرة على الأراضي أو الدفاع عن المواقع.
- **التأثير على اللاعبين** :تساعد هذه الألعاب على تحسين مهارات القيادة، التخطيط الاستراتيجي، واتخاذ القرارات الحاسمة في ظروف الضغط.
- **الأمثلة البارزة:**
  - **المجموع :War** سلسلة ألعاب تجمع بين التخطيط الاستراتيجي ومعارك ضخمة في الزمن الحقيقي.
  - **Command & Conquer**:سلسلة تعتمد على إدارة الموارد وبناء القوات لشن هجمات على العدو.
  - **StarCraft**:لعبة استراتيجية في الوقت الحقيقي تركز على إدارة الموارد وبناء الجيش للفوز في المعارك الفضائية.

.8الألعاب التقليدية(Traditional Games) (وردة بوقادوم، فايزة بركة، ، 2118_2119م)

- **الوصف** :تشمل الألعاب التقليدية الألعاب التي تعتمد على الورق أو الأدوات البسيطة والتي كانت تُلعب قبل ظهور الألعاب الإلكترونية. يتم تحويل هذه الألعاب إلى نسخ إلكترونية لتناسب اللعب عبر الأجهزة الحديثة.
- **الأهداف** :تهدف هذه الألعاب إلى الحفاظ على التراث الثقافي وتعزيز التفاعل الاجتماعي بين اللاعبين.

- **التأثير على اللاعبين** :تساهم في تعزيز الروابط الاجتماعية، تحسين المهارات الاستراتيجية، وتوفر تجربة ترفيهية بسيطة.
- **الأمثلة البارزة:**
  - **Solitaire**: لعبة الورق الشهيرة التي يتم لعبها بشكل فردي.
  - **Chess**: لعبة الشطرنج التي تعتمد على التفكير الاستراتيجي وتخطيط الخطوات المستقبلية.
  - **Go**: لعبة استراتيجية تقليدية من آسيا تعتمد على احتلال أكبر مساحة من اللوحة.

المطلب الرابع: تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع

لقد أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءًا لا يتجزأ من حياة الكثيرين، خاصة الطفل والشباب، حيث يمتد تأثيرها إلى الفرد والمجتمع بشكل أوسع. هذا التأثير المتعدد الأبعاد قد يكون إيجابيًا في بعض الجوانب ولكنه غالبًا ما يثير قلقًا بشأن تداعياته السلبية، سواء كانت صحية أو نفسية

✓ **التأثير الصحي**

كشفت الدراسات أن مستخدمي الألعاب الإلكترونية يقللون من استخدام وسائل الترفيه الأخرى مثل مشاهدة التلفاز، ويقللون أيضًا من قراءة الكتب. أكدت الدراسات أن إدمان نسبة كبيرة من الناس بمختلف الأعمار على الألعاب هو مسألة وقت، حتى مع الفئة التي كانت تقول إن الوقت المكرس للهو يعتبر تبذيرًا. وقد أشارت بعض الدراسات إلى أن بعض الأولياء يشتكون من حالة أطفالهم الذين أصيبوا بهوس اقتناء الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها، مما أدى إلى ظهور بعض المشاكل الصحية والتربوية مثل: استنفاد طاقات الطفل والمراهقين، تدمع العينين، ضعف البصر، الإصابة بانحناء الظهر وتقوس العمود الفقري، رعشة تصيب أصابع اليدين، الصداع والدوار، ضعف التحصيل الدراسي، العزلة عن الناس، وانتشار السمنة بين الطفل بسبب نقص الحركة والابتعاد عن الأنشطة الرياضية. وكثير من الأولياء يرون في اقتناء هذه الألعاب الإلكترونية بعض الفوائد مثل الحد من خروج الطفل خارج المنزل، أو كبديل لأخذ أبنائهم في نزهة ميدانية للحدائق أو الغابات نظرًا لانشغالهم بالكثير من الارتباطات. (سليمة بوسعيد، حنان عوادي، 16/06/2019م، صفحة 42)

✓ **التأثير النفسي والسلوكي**

يتأثر الطفل والمراهق سلبًا بما يشاهده من الألعاب الإلكترونية والأقراص المدمجة، فهي تعمل على توليد نزعة الجبن لدى الطفل، العنف، الكسل، العدوانية، والخمول، إضافة إلى تأسيس نزعة الشر، العدوانية، والجريمة. كما أنها تعلم الطفل أمور النصب والاحتيال، وتعمل على التأثير في نفسية الطفل وتجعلهم يبتعدون عن الواقع ويقتربون من عالم خيالي غير موجود. (بلغازي نسيمة، 2015-2016م، الصفحات 109-110)

✓ **التأثير العلمي والتعليمي**

إن استخدام الألعاب الإلكترونية من طرف الطفل والمراهقين والشباب لساعات طويلة أمام أجهزة الألعاب يجعلهم يهملون دروسهم وواجباتهم المدرسية، ويقل ميلهم للمطالعة وقراءة الكتب، مما يؤدي إلى ضعفهم في

التحصيل الدراسي. هذا يخلق مجتمعًا أميًا يفتقر للعقول البشرية المنتجة من العلماء والمفكرين. (بنة كريمة، بن غليسي سعاد، بن لقريشي نور الدين، 2022، صفحة 03)

✓ **التأثير العقائدي والديني**

بعض الألعاب ذات الخلفية الأيديولوجية تهدف إلى تسميم عقول الطفل، خاصة المسلمين، من خلال تجسيد المصلين والمساجد كأهداف ينبغي اكتساحها وإزالتها من الوجود، على اعتبار أنهم "إرهابيون". كما أن مضامين بعض الألعاب الإلكترونية تزرع في نفوس الطفل حب التقليد، مما قد يؤدي إلى كوارث حقيقية. ومن جهة أخرى، فإن اللعب بهذه الألعاب يجعل الطفل يضيع الكثير من العبادات مثل الصلاة، خاصة الصلاة في أوقاتها، لانشغاله بهذه الألعاب لساعات طويلة. كما تجعل الطفل أنانيًا، يقطع رحمه، ويعتدي على إخوته، وربما يحتال على والديه ويسرق أموالهم لشراء أسطوانات الألعاب باهظة الثمن بحجة أنها أصيلة. (فرج الله بختة، نبار ربيحة، 2021م، صفحة 05)

✓ **التأثير الثقافي**

يتجسد هذا التأثير في تعليم الطفل من خلال الألعاب الإلكترونية الكثير من العادات والثقافات الغربية والحضارات الدخيلة على ثقافتنا العربية، مثل أنواع السب والشتم ولعب القمار والميسر، بالإضافة إلى تجسيد الثقافات الجنسية في الألعاب التي تحتوي على صور خليعة تتنافى مع مبادئنا وأخلاقنا الإسلامية. هذا ما ينتج عنه أضرار نفسية خطيرة ويزيد من تنامي روح العزلة لدى الطفل، حيث ينشأ لديهم مرض التوحد والبقاء وحيدًا منعزلًا عن الأسرة والإخوة، وبهذا كله يصبح الفرد المدمن على الألعاب الإلكترونية ضعيفًا ثقافيًا وفكريًا وعلميًا. (تنيو فاطمة الزهراء، طاير مفيدة،، 2121م)

✓ **التأثير المادي الاقتصادي**

يتمثل هذا الأثر في إهدار وتبذير الأموال في شراء تلك الأجهزة الإلكترونية والرقمية الحديثة الخاصة باللعب، التي تعد باهظة الثمن. الطفل، بفعل التحريض الشخصي من أصدقائهم والتنافس فيما بينهم، يدفعون أولياء أمورهم ويجبرونهم على شراء أحدث صيحات هذه الألعاب الإلكترونية الرقمية، التي تكون أغلى بكثير من الألعاب الإلكترونية القديمة. بالإضافة إلى ذلك، يتم إهدار المال في شراء البرامج والألعاب الخاصة بها الموجودة في الأقراص المضغوطة، ثم في صيانة وتصليح هذه الأجهزة التي تتعرض للتلف بسبب سوء الاستخدام وكثرته. بما أن هذه الأجهزة باهظة الثمن، فمن الطبيعي أن تكون صيانتها غالية الثمن لما تحتويه من قطع مركبة ودقيقة وحديثة وصعبة التصليح والصيانة. وبهذا نكون قد ساهمنا بأموالنا في محاربة قيمنا وأخلاقنا وسلوكياتنا. (اسلام نجار، 2021م، صفحة 56)

✓ **التأثير الأخلاقي والتربوي**

من بين المظاهر الأخلاقية التي تروج لها العديد من الألعاب الإلكترونية هي السب والشتم الذي يحدث بين المتسابقين، والذي غالبًا ما يكون سبًا وشتمًا وعنادًا أثناء اللعب. وهذا ليس من صفات المسلم كما قال الرسول صلى الله عليه وسلم: "إن المؤمن ليس باللعان ولا الطعان ولا الفاحش ولا البذيء." ومن بين هذه المظاهر

الأخلاقية المسيئة للتربية الإسلامية، توجد ألعاب تحمل في مضامينها صورًا عارية فاضحة وغير أخلاقية سواء في ألعاب الكمبيوتر أو في ألعاب البلايستيشن. (قويدر، 2012، صفحة 98)

- ✓ **التأثير الاجتماعي**

إن الجلوس في حد ذاته أمام التلفاز أو الكمبيوتر لا يصنع طفلًا غير اجتماعي لأنه يتعامل مع جهاز، والجهاز لا يصنع المواقف الاجتماعية والوجدانية، إنما هذا الجلوس للتسلية فقط وتنمية الخيال إذا اختير المحتوى المناسب. أما الذي يصنع طفلًا غير اجتماعي فهو الوسط الذي يعيش فيه الطفل والتنشئة الاجتماعية. لكن إذا تم المزج بين التنشئة الاجتماعية الإسلامية الصحيحة وتنمية الخيال الواقعي لما يشاهده الطفل، فهذا هو المطلوب.

يرى الكثير من الباحثين أن جلوس الطفل لمدة طويلة على أجهزة الألعاب الإلكترونية يجعله فردًا منعزلًا اجتماعيًا بسبب إدمانه على هذه الألعاب وطول المدة التي يقضيها في ممارسة هذا النوع من الترفيه الإلكتروني. كما يشتكي الكثير من مدمني الألعاب الإلكترونية من ضعف التواصل الاجتماعي في الأسرة والمجتمع ككل. كما أنهم يتجنبون المناسبات العامة والحفلات والاجتماعات، حيث يشعرون بأنهم في تحدٍ أمامها، وبهذا فهم لا يستطيعون الخوض فيها مما يدخلهم في إعاقة اجتماعية. كما تؤدي هذه الألعاب في بعض الأحيان إلى تنامي روح العزلة لدى الطفل، بالإضافة إلى العنصر المهم في التأثير الاجتماعي وهو التفكك الاجتماعي الأسري بين الزوجين أو بين الوالد وولده أو حتى بين الإخوة والأخوات فيما بينهم. (ليليا يسعد، وحيدة بوشبوط،، 2020-2021م، صفحة 38)

- ✓ **التأثيرات الصحية والسلوكية للأطفال**

تسبب هذه الألعاب انعزال الطفل عن العالم الخارجي وانطواءه على ألعابه، مما يجعله غير قادر على الإحساس بالمسؤولية والخوف من الاندماج مع الآخرين.

أظهرت بعض الدراسات وجود حالات تشنج وزيادة في تذبذب المخ وحالات صرع لدى بعض الطفل بسبب الاستخدام المفرط لهذه الألعاب، حيث تؤثر الومضات والذبذبات على المخ، خاصة عند الطفل دون سن الأربع سنوات لأن العين والمخ يكونان في مرحلة تطور مستمر، وهذه الألعاب تعرقل نموهما بشكل صحيح.

ظهرت في بعض المدارس حالات عنف من الطفل تجاه زملائهم نتيجة تقليدهم للألعاب التي يمارسونها، مما يجعلهم يعتبرون العنف شيئًا عاديًا.

تعود هذه الألعاب الطفل على الكسل وعدم الابتكار والتفكير، إذ إن مرحلة الطفولة مليئة بالطاقة التي يجب استثمارها في نشاطات وألعاب بدنية.

تساهم هذه الألعاب في زيادة الغباء لدى الطفل لأن كل شيء يصبح سهلًا بضغط زر فقط، مما يجعله لا يتعب عقله في التفكير. كما تؤثر الومضات الكثيرة سلبًا على الجهاز العصبي للطفل، خاصة إذا تعرض لها لفترات طويلة دون استراحة.

احتواء الألعاب الإلكترونية على عنف مفرط يجعل الطفل يميل إلى العدوانية.

وجود ألعاب بأفعال جنسية دون رقابة أو تصنيف عمري يعد أمرًا غير مرغوب فيه ويمكن أن يكون مؤذيًا لصحة الطفل ونموه السليم.

تحتوي بعض الألعاب على ألفاظ خارجة بمختلف اللغات قد يكررها الطفل دون فهم معناها، وقد يتأثر بها الطفل الأكبر سنًا وتصبح جزءًا من طريقة كلامهم.

هناك ألعاب تحرض على العنصرية والتطرف أو الشذوذ وغيرها من التوجهات غير السوية التي لا يستوعبها الطفل.

ظهور بعض الألعاب الخطيرة مثل لعبة الحوت الأزرق التي تقوم بتهديد الطفل وإرغامه على القيام بتصرفات غريبة وعدوانية، مما قد ينتهي بإصابته بالاكتئاب الحاد وانتحاره. وقد حدثت بالفعل حالات انتحار بين الطفل والمراهقين بسبب هذه اللعبة، إضافة إلى ألعاب مثل غارينا فري فاير ولعبة بوبجي التي دفعت الطفل للإدمان عليها وترك واجباتهم الدراسية. (ميرة بلقاسم، 2018-2019م، صفحة 09)

- ✓ **تأثير الإدمان على النوم والصحة**

يتسبب الإدمان في اضطراب نوم صاحبه بسبب حاجته المستمرة لاستخدام الإنترنت، حيث يقضي أغلب المدمنين ساعات الليل كاملة على الإنترنت ولا ينامون إلا ساعة أو ساعتين فقط. كما يؤثر هذا على مناعتهم مما يجعلهم أكثر عرضة للأمراض. قضاء المدمن ساعات طويلة دون حركة يسبب إرهاقًا للعينين وآلامًا في الظهر.

تشير دراسة أجراها فريق من الباحثين بجامعة مونتريال في كندا إلى أن الإفراط في لعب الألعاب الإلكترونية يمكن أن يؤثر على صحة الدماغ لدى الطفل. وتوضح الدراسة أن الإفراط في اللعب يمكن أن يؤدي إلى تقلص في بعض مناطق الدماغ المسؤولة عن التحكم في الانتباه والتنسيق الحركي.

يؤكد خبراء التربية أن الألعاب الإلكترونية لها تأثير على صحة الطفل. فعلى الرغم من أنها قد توفر فوائد تعليمية وتطويرية، إلا أن الممارسة المفرطة لهذه الألعاب والإدمان عليها يؤدي إلى تراجع الأداء الدراسي للطفل وضعف مهاراته في الحوار والتعبير عن أفكاره.

الاستمرار الطويل في اللعب يؤدي بالطفل إلى العزلة الاجتماعية ونقص التواصل مع الآخرين، مما قد يؤدي إلى صعوبة في إنشاء علاقات صداقة وتطوير مهارات التواصل الشخصي.

أكدت دراسات عديدة تأثير ألعاب العنف على المخ والأعصاب لدى الطفل، حيث تنمي العدوانية بداخلهم، مما يدفعهم لممارستها على المحيطين بهم في البداية، ثم على الآخرين، حتى يصبح هذا السلوك جزءًا من منظومة تعاملهم مع الآخرين.

تتطلب الألعاب الإلكترونية الكثير من التركيز والطاقة، بالإضافة إلى أنها تستغرق الكثير من الوقت، مما قد يدفع المدمنين إلى التخلي عن هواياتهم ونشاطاتهم الأخرى. هذا قد يؤدي إلى صعوبة في التكيف مع الحياة بعيدًا عن اللعبة التي أدمنوا عليها.

الإثارة والمتعة التي توفرها الألعاب الإلكترونية تجعل الطفل يفضلها على أي شيء آخر، بما في ذلك المدرسة. قضاء الطفل الكثير من الوقت في اللعب قد يتسبب في إرهاقه وصعوبة استيقاظه صباحًا للذهاب إلى المدرسة، مما يؤثر سلبًا على أدائه الدراسي.

قد يؤدي انشغال الطفل بالألعاب الإلكترونية إلى إهمال واجباته المنزلية وتأخيرها، مما يؤثر سلبًا على أدائه.

المطلب الخامس: واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر

لا شك أن التطور الهائل في التكنولوجيا جعل التصوير الجرافيكي أكثر واقعية وحقيقة، وذلك في إطار ما يُعرف بالألعاب الإلكترونية. هذه الألعاب تطورت بشكل ملحوظ بفضل التكنولوجيا الحديثة، لكنها جلبت معها جوانب سلبية، خصوصًا للأطفال الذين يعتبرون الأكثر عرضة وتأثرًا بها. على الرغم من المخاطر التي تفرضها هذه الألعاب، فإن الطفل الجزائري لا يزال ينجذب إليها بشدة، سواء في المنزل أو مع الأصدقاء، دون وجود رقابة كافية. في كثير من الأحيان، يكون الدافع الأساسي لهذه الظاهرة هو المكتسبات المادية للأسرة، وربما الضغط العالي الذي يمارسه الطفل على والديهم للحصول على هذه الألعاب. (ميساء بكوش، نهاد بن نخلة،، 2021-2022، صفحة 37)

تشير الدراسات إلى أن انتشار الألعاب الإلكترونية في الجزائر شهد زيادة ملحوظة خلال السنوات الأخيرة، خاصة بين الطفل والشباب. وفقًا لتقرير صادر عن ديوان الوطني للإحصاء و وزارة الاتصال الجزائرية في عام 2019.. (ديوان الاحصاء الوطني و وزارة الاتصال الجزائرية)

نسبة اللاعبين:

- يُقدّر أن حوالي **70%**من الطفل الذين تتراوح أعمارهم بين 6 و15 عامًا يلعبون الألعاب الإلكترونية بشكل منتظم.
- يُقدر أن **60%**من المراهقين والشباب الذين تتراوح أعمارهم بين 16 و25 عامًا يلعبون الألعاب الإلكترونية بمعدل يومي (بوراس وداد، 2021-2022، صفحة 38)

تحليل لبعض الألعاب الإلكترونية الشائعة والأكثر استعمالا عند الطفل والمراهقين في الجزائر

1. **لعبة باربي "مغامرة الفروسية** :"تُصنّف هذه اللعبة ضمن ألعاب الحركة والمغامرات، وهي ثلاثية الأبعاد وتُلعب بشكل فردي. تدور قصة اللعبة حول الدمية الشهيرة "باربي" التي تخوض مغامرات على ظهر جوادها في الغابة، حيث تواجه العديد من التحديات لنيل الشهادات. تتسم اللعبة بإبراز قيم المجتمع الغربي من خلال شخصية باربي التي تجسد النموذج المثالي للمرأة الأنيقة والذكية. تُعدّ مفضلة لدى حوالي 30% من الطفل في الجزائر. (مجموعة من الباحثين، 2021م، صفحة 221)
2. **لعبة سرقة السيارات الكبرى :(GTA)** تُعرف هذه اللعبة بـ "جي تي أ 3"، وهي من ألعاب الحركة والمغامرات التي تُلعب بشكل فردي. تتميز اللعبة بواقعية شديدة وقد أثارت الكثير من النقاشات بسبب محتواها العنيف والجنسية. (مجموعة من الباحثين، 2021م، صفحة 221)

3. **لعبة جي تي أ :(GTA)** تُعدّ من بين الألعاب الأكثر شيوعًا بين المراهقين، حيث يُقدر في الجزائر أن **25%**من اللاعبين المراهقين يفضلونها. (مجموعة من الباحثين، 2021م، صفحة 222)
4. **لعبة كونتر سترايك 1.6 :**تعني كلمة "كونتر سترايك" الهجوم المضاد، وهي لعبة فيديو تصنف ضمن ألعاب الرمي. تدور فكرة اللعبة حول مواجهة بين الإرهابيين وقوات مكافحة الإرهاب. في الجزائر تحقق الطبعة 1.6 من اللعبة نجاحًا و تُعدّ مفضلة لدى حوالي **30%**من اللاعبين الذين يمارسون الألعاب الجماعية عبر الإنترنت. (مجموعة من الباحثين، 2021م، صفحة 222)
5. **لعبة فري فاير :**تُعرف أيضًا بـ "غارينا فري فاير"، وهي لعبة باتل رويال تُلعب عبر الإنترنت. تم إصدارها في 4 ديسمبر 2017، وحققت نجاحًا كبيرًا في الجزائر حيث حصلت على أكثر من 111 مليون تحميل من متجر جوجل بلاي في عام 2019 .وتُعتبر الأكثر شعبية بين الطفل والشباب، حيث يلعبها حوالي **40%**من اللاعبين المنتظمين. (مجموعة من الباحثين، 2021م، صفحة 222)
1. **لعبة بي أو أس 2011 :(PES 2011)** تُعرف باسم "برو إيفولوشن سوكر"، وهي لعبة محاكاة رياضية لكرة القدم. تتيح اللعبة للاعبين اختيار البطولات والفرق وإدارة العمليات المتعلقة بكرة القدم، مما يجعلها واحدة من أكثر ألعاب المحاكاة شهرة في الجزائر. (مجموعة من الباحثين، 2021م، صفحة 223)
2. **لعبة نداء الواجب :(Call of Duty)** تُعتبر هذه اللعبة من ألعاب الحركة التي تُلعب عبر الإنترنت فقط، حيث تشارك فرق من اللاعبين في معارك ضد فرق أخرى. تركز اللعبة على استخدام الأسلحة والقتال، وتُعزز قيم العنف والعداء من خلال الحث على قتل المنافسين وترقية الأسلحة و شهدت اقبالا معتبر في وسط الطفل و المراهقين في الجزائر. (مجموعة من الباحثين، 2021م، صفحة 223)

المبحث الثاني: مواقع التواصل الاجتماعي

مواقع التواصل الاجتماعي تمثل تحولًا جذريًا في طريقة تواصل وتفاعل الأفراد في العصر الرقمي. هذه المواقع، التي تشمل منصات مثل فيسبوك، تويتر، إنستغرام، وتيك توك، أصبحت جزءًا لا يتجزأ من الحياة اليومية لملايين الأشخاص حول العالم. تعرف مواقع التواصل الاجتماعي بأنها منصات رقمية تتيح للمستخدمين إنشاء ملفات شخصية، ومشاركة محتوى نصي، بصري، ومرئي مع شبكات من الأصدقاء، المتابعين، أو العامة. تميزت هذه المواقع بقدرتها على تجاوز الحواجز الجغرافية والزمنية، مما يسهل تبادل المعلومات، الأفكار، والتجارب بين الأفراد من مختلف الثقافات والخلفيات. بالإضافة إلى دورها في الترفيه والتواصل، أصبحت هذه المواقع أدوات فعالة للتسويق الرقمي، التعبير عن الرأي، وحتى المشاركة في الحركات الاجتماعية والسياسية. ومع ذلك، فإن الاعتماد المفرط على مواقع التواصل الاجتماعي أثار جدلًا واسعًا حول تأثيرها على الصحة النفسية، العلاقات الاجتماعية، والسلوكيات العامة، مما يجعل من الضروري دراسة وتحليل هذه المنصات لفهم آثارها الشاملة على الأفراد والمجتمع.

المطلب الأول: مفهوم مواقع التواصل الاجتماعي

هناك عدة تعريفات خاصة بمفهوم مواقع التواصل الاجتماعي فمنها:

- هي عبارة عن مواقع شبكة الانترنت لمستخدميها فرصة للحوار وتبادل المعلومات والآراء والأفكار والمشكلات من خلال الملفات الشخصية والألبومات الصور وغرف الدردشة وغير ذلك، ومن أشهر المواقع هي: الفايسبوك، التويتر اليوتوب وماي سبايس . MY SPACE والشبكة الاجتماعية الرقمية هي هويات اجتماعية ينشؤوها الأفراد أو المنظمات لديهم نفس الروابط نتيجة التفاعل الاجتماعي، بحيث يمثلها هيكل وشكل ديناميكي لجماعة اجتماعية ومن أجل توسع وتفعيل العلاقات المهنية أو علاقات الصداقة .(عبد الكريم علي وزهير ياسين الطاهات، ، 2013، صفحة 68)
- والشبكات الاجتماعية هي مصطلح يشير إلى تلك المواقع على شبكة الانترنت والتي ظهرت مع ما يعرف بالجيل الثاني للويبWEB2 ، بحيث يتم ذلك عن طريق خدمات التواصل المباشر كإرسال رسالة أو المشاركة في الملفات الشخصية لآخرين والتعرف علي أخبارهم ومعلوماتهم التي يتيحوها للعرض، وتنوع أشكال وأهداف تلك الشبكات الاجتماعية، فبعضها يهدف إلى التواصل العام وتكوين صداقات حول العالم، وبعضها الاخر يتمحور حول تكوين شبكات في نطاق محدود، ومنحصر في مجال معين .(سعود صالح كاتب، 2011 ، صفحة 09)
- ويعرف زاهي راضي مواقع التواصل الاجتماعي بأنها منظومة من الشبكات الالكترونية التي تسمح للمشترك بها انشاء حساب خاص به، ومن ثم ربطه به عن طريق نظام اجتماعي الكتروني مع أعضاء الاخرين لديهم اهتمامات نفسها والهوايات نفسها. (زاهر راضي، 2003، صفحة 23)
- يعرفها بالاس BALAS على أنها برنامج يستخدم لبناء مجتمعات على شبكة الانترنت، أين يمكن الفرد ان يتصلوا يبعضهم البعض لعديد من الأسباب، وبالمثل يعرف برسين PREECEN ومالوني كريشمار MALONYE KRICHMAR مواقع التواصل الاجتماعي على انها مكان يلتقي فيه الناس

الأهداف محددة، هي موجهة من طرف سياسات تتضمن عدد من القواعد والمعايير التي يقترحها البرنامج .(إبراهيم بختي، 2001، صفحة 44)

- وتعرف أيضا على أنها المواقع الالكترونية تتيح للإفراد خلق صفة خاصة بهم يقدمون فيها لمحة عن شخصيتهم أمام الجمهور عريض أو محدد وفقا لنظام معين، ويعوض قائمة لمجموعة من المستخدمين الذين يتشاركون معهم في نفس الاتصال مع إمكانية الاطلاع على صفحتهم الخاصة أيضا والمعلومات المتاحة، علما إن طبيعة الروابط تختلف وتتنوع من رابط إلى أخر. (أمينة عادل سليمان السيد،، 2009 ، صفحة 09)
- أنها شبكة تضم مجموعة من الأفراد لهم نفس الاهتمامات والميول والرغبة في تكوين بعض الصداقات من خلال استخدام الشبكة العنكبوتية. (د. بهاء الدين محمد مزيد، 2012م.)
- كما يمكن تعريف مواقع التواصل الاجتماعي بأنها " منظومة من الشبكات الإلكترونيّة التي تسمح للمشترك فيها بإنشاء موقع خاص به، و من ثم ربطه عن طريق نظام اجتماعي إلكتروني مع أعضاء آخرين لديهم الاهتمامات والهوايات نفسها".
- كما يمكن تعريف مواقع التواصل الاجتماعي بأنها مقهى اجتماعي يجتمع في بعض الأفراد للقيام بتبادل المعلومات فيما بينهم مع وجود فارق بين المقهى الحقيقي والمقهى التكنولوجي وهو أنك تستطيع حمل هذا المقهى التكنولوجي أينما كنت. (د.علي محمد رحومة، 2007، صفحة 75)
- وقد عرفت شبكات التواصل الاجتماعي بأنها عبارة عن تجمعات اجتماعية من خلال شبكة الإنترنت يستطيع روادها القيام بمناقشات خلال فترة زمنية مفتوحة، يجمعهم شعور إنساني طيب، وذلك في إطار محدد. . (د.علي محمد رحومة، 2007، صفحة 76)
- وعرفت أيضا بأنها مجتمعات افتراضية عبر شبكات الإنترنت تجمع مجموعة من الأفراد يحملون ذات الاهتمامات يتبادلون الخبرات والمعلومات فيما بينهم من خلال إطار برنامج أو تطبيق محدد يشتركون جميعا في استعماله. (جيهان حداد. ، 2002م.)

المطلب الثاني: أنواع مواقع التواصل الاجتماعي

تعد مواقع التواصل الاجتماعي من أبرز الظواهر التكنولوجية الحديثة التي غزت العالم وأصبحت جزءًا لا يتجزأ من حياة الأفراد والمجتمعات و نتيجة لانتشار العديد من المواقع الخاصة بالتواصل الاجتماعي وقد تطورت هذه المواقع وتنوعت لتشمل أنواعًا مختلفة، تلبي احتياجات المستخدمين المتنوعة في مجالات متعددة. فإنه هناك صعوبة في حصر جميع المواقع الخاصة بذلك النشاط– التواصل الاجتماعي– إلا أنه بالرغم من تعدد تلك المواقع يظل هناك بعض المواقع تعد هي الأبرز في هذا المجال ألا وهي (إيهاب خليفة، 2016م، صفحة 114):

1. **مواقع الشبكات الاجتماعية:(Social Networking Sites)**

- هذه المواقع تعد من أقدم وأشهر أنواع مواقع التواصل الاجتماعي، حيث تتيح للمستخدمين إنشاء ملفات شخصية والتواصل مع الأصدقاء والعائلة وزملاء العمل. تشمل هذه الفئة مواقع (Boyd, D. M., & Ellison, N. B., 2007, pp. 210–230.)

مثل:

- **فيسبوك :(Facebook)** يعد من أشهر مواقع الشبكات الاجتماعية حيث يستخدم للتواصل الشخصي ومشاركة الصور والمقاطع الفيديوية.
- **لينكدإن :(LinkedIn)** موقع متخصص في العلاقات المهنية والتواصل بين الشركات والباحثين عن عمل.

2. **مواقع التدوين المصغر:(Microblogging Sites)**

- هذه المواقع تتيح للمستخدمين نشر تحديثات قصيرة وأفكار فورية، غالبًا ما تكون في شكل نصوص أو صور. (Kaplan, 2010, p. 58)

من أشهر هذه المواقع:

- **تويتر :(Twitter)** يسمح للمستخدمين بنشر تغريدات قصيرة بحد أقصى 280 حرفًا، ويستخدم بشكل واسع للأخبار والتواصل السريع .

3. **مواقع مشاركة الصور والفيديو:(Photo and Video Sharing Sites)**

- تخصصت هذه المواقع في نشر وتبادل الصور والفيديوهات بين المستخدمين. (Java, 2007, p. 109)

من أبرز هذه المواقع:

- **إنستغرام :(Instagram)** منصة تركز على مشاركة الصور والفيديوهات القصيرة، وتستخدم على نطاق واسع بين الشباب والمشاهير .
- **يوتيوب :(YouTube)** أكبر منصة لمشاركة الفيديوهات على مستوى العالم، يستخدمها الأفراد والشركات لنشر محتوى متنوع.

4. **مواقع المنتديات والمدونات:(Forums and Blogs)**

- تتيح هذه المواقع للمستخدمين نشر المقالات والمشاركة في النقاشات حول مواضيع محددة. (Hu, 2014, p. 09)

تشمل هذه الفئة:

- **ووردبريس :(WordPress)** منصة شهيرة لإنشاء المدونات والمواقع الإلكترونية.
- **ريديت :(Reddit)** موقع يقدم مجموعة متنوعة من المنتديات حيث يمكن للمستخدمين مناقشة مواضيع محددة .

5. **مواقع التفاعل الاجتماعي المباشر :(Instant Messaging and Communication Sites)**
   - هذه المواقع تتيح التواصل الفوري بين الأفراد عبر الرسائل النصية والصوتية والفيديو. (Burgess, 2018, p. 76)

من أشهرها:

- **واتساب :(WhatsApp)** يستخدم بشكل واسع للتواصل الشخصي والمجموعاتي عبر الرسائل النصية والصوتية.
- **ماسنجر :(Messenger)** تطبيق مراسلة تابع لفيسبوك، يستخدم للدردشة النصية والمكالمات الصوتية والمرئية .

المطلب الثالث: تأثيرات مواقع التواصل الاجتماعي على حياة الفرد

مواقع التواصل الاجتماعي لها العديد من الآثار على حياة الافراد سواء كانت سلبية أم إيجابية. وفيما يلي توضيح لبعض التأثيرات الإيجابية والسلبية لها (ثريا جبريل وآخرون، 2002، الصفحات 43- 44):

أولًا: التأثيرات الإيجابية على حياة الفرد :

1. **تقريب المسافات بين القارات:** فتعد مواقع التواصل الاجتماعي طفرة تكنولوجية نتج عنها إمكانية مشاهدة الأقارب والأهل كما يمكن عن طريقها إجراء اجتماعات خاصة بالعمل وإنجاز العديد من المهام التي كان يصعب إنجازها فيما قبل.
2. **اكتساب الخبرات وتكوين الصداقات:** استطاعت مواقع التواصل الاجتماعي تقديم كل ما يحتاجه المرء من إمكانيات وأدوات لاكتساب الخبرات من جميع أنحاء العالم كما مكنت الأفراد من تكوين صداقات على مستوى العالم.
3. **مد أواصر الصداقة بين الأصدقاء القدامى:** في حين ظن الأشخاص أن صلتهم قد انقطعت عن أصدقائهم القدامى قدمت مواقع التواصل الاجتماعي يدها للتدخل بشكل قوي وتعيد تلك الصداقات القديمة إلى الحياة مرة أخرى فهي تساعدك على استرجاع الصداقات القديمة التي كنت تظنها قد انتهت .

ثانيًا: التأثير السلبية:

1- ضعف العلاقات الأسرية والعزلة النسبية للأسرة:

أصبحت الأسرة العربية تشهد ضعفا وتخلخلا في تركيبتها وأصبح الطابع الفردي هو السائد بين أفرادها وأصبح هناك انخفاض في التفاعل بين أفراد الأسرة وزادة العلاقة سوءاً بين الزوجين وبين الأبناء وبين الآباء وذلك بسبب الجلوس أما التلفاز وألعاب الكمبيوتر لفترات طويلة ناهيك عما تبثه تلك الوسائل من أفكار هدامة تنعكس بالسلب على سلوك الفرد داخل أسرته سواء كان زوج أو أب أو أم أو ابن وهذا ما وصل إليه بالفعل حال الأسر العربية التي انغمست بشدة في استخدام تلك الوسائل.

2- التباعد بين الزوجين في مناقشة الأمور الأسرية:

أصبحت السمة السائدة بين الأزواج داخل الأسرة العربية هو انشغال كل منهم بجهازه الخاص سواء كان جهاز تليفون محمول أو كمبيوتر أو متابعة الأفلام الخاصة به مما أدى إلى حدوث فجوة كبيرة بين الزوجين فكل منهما مشغول بعالمه الخاص والذي لا يجد فيه وقت لمناقشة المشكلات الخاصة بالأسرة والأبناء وهو ما أدى إلى حدوث تفكك أسري وعدم دراية كل منهما بما يهدد الأسرة من أخطار لعدم وجود الوقت الكافي لمناقشتها وحلها.

3- شيوع ثقافة الاستهلاك داخل الأسر وخاصة بين الشباب:

من الآثار السلبية المترتبة على انتشار استخدام وسائل الاتصال الحديثة شيوع ثقافة الاستهلاك والتطلع إلى ما يفوق قدرات الأسرة المالية فكل فرد يريد أن يحدث جهاز التليفون المحمول الخاص به بما لمجرد الحصول على جهاز آخر متطور ذو إمكانيات أعلى للبقاء دائما على استخدام مواقع التواصل الاجتماعي وهو ما تتهافت للوصول إليه كبرى شركات المحمول والتي تعمل على إغراق السوق كل فترة بأجهزة جديدة ذات تقنيات عالية ليقوم المستهلك بمحاولة التحديث وهو ما يرهق ميزانية الأسرة العربية وبالتالي تقع المشكلات الاقتصادية والتي قد تودي في النهاية بالأسرة بكاملها.

المطلب الرابع: تأثير مواقع التواصل الاجتماعي على الصحة الاجتماعية للطفل

لقد أصبح استخدام مواقع التواصل الاجتماعي جزءًا أساسيًا من حياة الطفل والمراهقين، مما أدى إلى زيادة الاهتمام بدراسة تأثيراتها على الصحة النفسية لهذه الفئة العمرية. تتباين الآراء والدراسات حول هذه التأثيرات، حيث تشمل الآثار الإيجابية والسلبية على حد سواء. (ريهام مصطفى، 2010، صفحة 49)

التأثيرات الإيجابية:

1. **تعزيز التواصل مع الأقران:**
   - مواقع التواصل الاجتماعي تتيح للأطفال فرصة التواصل مع أقرانهم بشكل أكبر، مما يساعدهم في بناء علاقات اجتماعية متنوعة.
2. **تنمية المهارات الاجتماعية:**
   - يمكن للأطفال تعلم كيفية التفاعل مع الآخرين عبر منصات متعددة، مما يعزز مهارات التواصل والإدارة الاجتماعية.
3. **الانفتاح على ثقافات مختلفة:**
   - من خلال التواصل مع أطفال من بلدان وثقافات مختلفة، يمكن للطفل أن يتعلم عن عادات وتقاليد جديدة، مما يعزز التسامح والانفتاح.

التأثيرات السلبية:

1. **العزلة الاجتماعية:**
   - الإفراط في استخدام مواقع التواصل الاجتماعي قد يؤدي إلى تقليل التفاعل الاجتماعي الواقعي، مما يمكن أن يتسبب في شعور الطفل بالعزلة والوحدة.
2. **التنمر الإلكتروني:**
   - الطفل معرضون لخطر التنمر الإلكتروني، والذي يمكن أن يؤثر سلبًا على ثقتهم بأنفسهم وعلاقاتهم مع الآخرين.
3. **تشويه الهوية الاجتماعية:**
   - قد تتأثر هوية الطفل الاجتماعية بشكل سلبي بسبب المقارنة المستمرة مع الآخرين على مواقع التواصل الاجتماعي، مما قد يؤدي إلى الشعور بعدم الرضا عن الذات.

المطلب الخامس : تأثير مواقع التواصل الاجتماعي على الصحة النفسية للطفل

استخدام مواقع التواصل الاجتماعي أصبح جزءًا لا يتجزأ من حياة الطفل والمراهقين، مما أدى إلى ظهور تأثيرات متعددة على صحتهم الجسدية. هذه التأثيرات يمكن أن تكون سلبية بشكل خاص، نظرًا للاستخدام المطول وغير المنظم لهذه المواقع. (بن عبد الله للحيدان، 1996، صفحة 43.44)

التأثيرات الإيجابية:

1. **توفير الدعم النفسي:**
   - مواقع التواصل الاجتماعي توفر للأطفال فرصًا للتعبير عن مشاعرهم والحصول على دعم من أصدقائهم أو حتى من مجتمعات دعم عبر الإنترنت.
2. **تعزيز الوعي النفسي:**
   - من خلال مشاركة المحتويات المفيدة، يمكن أن يتعلم الطفل عن أهمية الصحة النفسية وكيفية العناية بها.
3. **التسلية والترفيه:**
   - يمكن أن تكون مواقع التواصل الاجتماعي وسيلة للتسلية والترفيه، مما يساعد في تقليل التوتر والقلق.

التأثيرات السلبية:

1. **زيادة مستويات القلق والاكتئاب:**
   - قد يتسبب الاستخدام المفرط لمواقع التواصل الاجتماعي في زيادة مشاعر القلق والاكتئاب، خصوصًا إذا كان الطفل يتعرض للتنمر أو يشعر بالضغط من المقارنة مع الآخرين.

2. **اضطرابات النوم:**
   - الاستخدام المكثف لمواقع التواصل الاجتماعي، خاصة قبل النوم، يمكن أن يؤدي إلى اضطرابات في النوم، مما يؤثر سلبًا على الصحة النفسية.
3. **الإدمان الرقمي:**
   - يمكن أن يؤدي الاعتماد المفرط على مواقع التواصل الاجتماعي إلى الإدمان الرقمي، مما ينعكس سلبًا على التركيز والدراسة والحياة اليومية.

هذه التأثيرات تشير إلى أهمية توجيه استخدام الطفل لمواقع التواصل الاجتماعي بشكل يحقق التوازن بين الفوائد المحتملة والتحديات التي قد تواجههم.

خلاصة الفصل

بعد تحليل معمّق لماهية الألعاب الإلكترونية ومواقع التواصل الاجتماعي وتأثيراتهما على حياة الأفراد والمجتمع، يمكن القول إن هذه الوسائل قد أصبحت جزءًا لا يتجزأ من حياة الإنسان المعاصر. الألعاب الإلكترونية، رغم ما تقدمه من فوائد تعليمية وترفيهية، إلا أنها قد تحمل في طياتها مخاطر متعددة على الصحة النفسية والاجتماعية، خاصة بالنسبة للأطفال. من ناحية أخرى، مواقع التواصل الاجتماعي، التي تعد نافذة مفتوحة على العالم، تقدم فرصًا هائلة للتواصل والتفاعل، لكنها أيضًا تضع الأفراد، وخاصة الطفل، أمام تحديات تتعلق بالخصوصية والتأثيرات السلبية على النمو الاجتماعي والعاطفي. في ضوء هذا التحليل، يمكن التأكيد على أهمية الوعي والإرشاد فيما يتعلق باستخدام هذه التقنيات، لضمان تحقيق أقصى فائدة ممكنة مع تقليل المخاطر المحتملة.

الفصل الثالث

الطفل و الإدمان الالكتروني

الفصل الثالث: الطفل والإدمان الالكتروني

تمهيد

يعد الطفل حجر الزاوية في بناء المجتمع ومستقبله، حيث يمثل النواة الأساسية التي تشكل الأجيال القادمة. يتأثر الطفل منذ ولادته ببيئته المحيطة، والتي تلعب دورًا كبيرًا في تشكيل شخصيته وسلوكه. مع تطور العصر الرقمي، أصبح الطفل يتعرض لمؤثرات جديدة من خلال الألعاب الإلكترونية ومواقع التواصل الاجتماعي، والتي قد تحمل في طياتها تأثيرات عميقة على نموه الجسدي والنفسي والاجتماعي. في هذا الفصل، نتناول بالبحث والتحليل ماهية الطفل، مراحل نموه المختلفة، وخصائص كل مرحلة، بالإضافة إلى العوامل البيئية التي تؤثر على تطوره. كما نناقش تأثير الألعاب الإلكترونية ومواقع التواصل الاجتماعي على الطفل، ونستعرض حقوق الطفل في ضوء هذه التحديات الحديثة.

المبحث الأول : ماهية الطفل

الطفل هو كائن بشري في مرحلة النماء والتطور التي تسبق مرحلة البلوغ، حيث يتميز بنموه البدني والعقلي والعاطفي السريع. تعتبر مرحلة الطفولة من أكثر الفترات أهمية في حياة الإنسان، حيث تشكل الأسس التي يبنى عليها مستقبل الفرد. يُعرف الطفل عادة بأنه الشخص الذي يتراوح عمره بين الولادة والبلوغ، وهذه المرحلة تتميز بخصائص محددة تشمل النمو الجسدي السريع، الاكتساب التدريجي للمهارات الحركية والعقلية، والتطور العاطفي والاجتماعي.

في هذه المرحلة، يكون الطفل في حالة من الاستكشاف والتعلم المستمر، حيث يتفاعل مع محيطه بشكل مكثف. يحتاج الطفل إلى رعاية خاصة لضمان نموه السليم، بما في ذلك العناية الجسدية والنفسية والتعليمية. كما يُعنى بمرحلة الطفولة العديد من الحقوق التي تضمنها الاتفاقيات الدولية، مثل حق الطفل في التعليم، الحماية من الإساءة، والعيش في بيئة صحية.

الطفولة هي أيضًا فترة يتشكل فيها الهوية الشخصية والاجتماعية، حيث يتعلم الطفل القيم والسلوكيات من أسرته ومجتمعه. لذلك، فإن فهم ماهية الطفل يساعد في تقديم الرعاية والتوجيه المناسبين لضمان تطوره الشامل والسليم.

المطلب الأول: تعريف الطفل

أولا: مفهوم الطفل في اللغة

الطفل بكسر الطاء المشددة: هو الصغير من كل شيء. وقيل الطفل بأنه "المولود، وولد كل وحشية، والمولود ما دام ناعمًا رضيعًا، وقد يكون الطفل واحدًا أو جمعًا، لأنه اسم جنس". وتقال جارية طفل وطفلة. (عيسى الجراجرة، 1988، صفحة 42)

وعُرف الطفل أيضًا بأنه "كل جزء من كل شيء، عينًا كان أو حدثًا، والطفل يدعى كذلك طفلاً منذ أن يسقط من بطن أمه إلى أن يحتلم، والطفل جمعه أطفال ويستوي في ذلك الذكر والأنثى." (عيسى الجراجرة، 1988، صفحة 43)

قال تعالى:

"هو الذي خلقكم من تراب، ثم من نطفة، ثم من علقة ثم يخرجكم طفلاً."

سورة غافر، آية 67.

وقال تعالى:

"أو الطفل الذين لم يظهروا على عورات النساء."

سورة النور، آية 31.

ويقول تعالى:

"ونقر في الأرحام ما نشاء إلى أجل مسمى ثم نخرجكم طفلاً."

سورة الحج، آية 5.

وقيل قديماً عند العرب:

"جارية طفلة وطفل، وجاريتان طفل، وجوارٍ (جمع جارية)." (الدكتورة فاطمة شحاتة أحمد زيدان، 2004،، صفحة 08)

ثانيا: تعريف الطفل في الشريعة الإسلامية

حددت كتب الفقه الإسلامي أن مرحلة الطفولة تبدأ من لحظة تكوين الجنين في بطن أمه وتنتهي بالبلوغ، الذي يكون بالعَلامة والسن. وهناك علامات متفق عليها عند الفقهاء، ومنها ما هو مختلف عليه. فالبلوغ يظهر في الغلام من مظاهر الرجولة والمقدرة على الزواج، وعند الأنثى الحيض والاحتلام والحمل. فإذا لم تظهر أي من هذه العلامات الفارقة والمميزة، فيكون الاعتبار بالسن. (الدكتورة فاطمة شحاتة أحمد زيدان، 2004،، صفحة 08)

ويحتج جمهور الفقهاء في تقدير السن بخمسة عشر عامًا بما روي عن عبد الله بن عمر –رضي الله عنهما– قال: "عرضت على رسول الله –عليه الصلاة والسلام– يوم أُحُد وأنا ابن أربع عشرة سنة فلم يجزني، وعرضت عليه يوم الخندق وأنا ابن خمس عشرة سنة فأجازني ."وعليه، فالرسول –عليه الصلاة والسلام– اعتبر سن الخامسة عشرة سن البلوغ في المقاتل، وبالتالي يُعامل الطفل معاملة الرجل البالغ.

الثالث: المقصود بالطفل عند علماء النفس والاجتماع

تعتبر مرحلة الطفولة من المراحل الهامة عند علماء النفس والتربية وسلوك الإنسان، وتعتبر دراسة النمو الطبيعي عند الإنسان دراسة هامة في جميع مراحل حياته المختلفة، لكن دراسة هذه الخصائص في مرحلة الطفولة والمراهقة تعتبر أكثر أهمية، وذلك لكونها مراحل أساسية في تكوين الفرد من الناحية الجسمية والانفعالية والمعرفية. (الدكتور مازن جميل أبو العوات، 2008، صفحة 10)

حيث تم دمج مرحلة الحمل، أي مرحلة تكوين الجنين في رحم أمه، ضمن هذه المرحلة. وتبدأ مرحلة الطفولة من تكوين الجنين في بطن أمه وتنتهي بالبلوغ الجنسي، الذي تختلف مظاهره من شخص إلى آخر ومن جنس إلى آخر. في حين اعتبر الصينيون مرحلة ما قبل الميلاد ضمن عمر الإنسان، وذلك بإضافة عام كامل إلى عمره، وليس تسعة أشهر فحسب، وذلك من باب جبر الكسور. (الدكتور عادل عبد الله المسدي، 2007، صفحة 14)

هذا الاهتمام المتزايد عند علماء النفس نابع من الفروق الموجودة بين الأفراد والتي تستمد أصولها من مرحلة الطفولة التي يحكمها عامل الوراثة والبيئة. فمن المعروف أن الإنسان يعيش هذا الزمان وتتسابق فيه المجتمعات للظهور بمظهر لائق أمام المجتمع الدولي بأسره. ويتجسد هذا المظهر اللائق في المركز الذي يتبوأه المجتمع بين غيره من المجتمعات الإنسانية. ولعل المقياس الذي يحدد هذا المركز هو نسبة تقدم المجتمع والاستفادة من التطور العلمي والتقني الهائل في شتى الميادين والمجالات، إلى جانب قدرة أفراده على الإدراك الفكري السليم لمظاهر الحياة المتنوعة. حيث تعتبر العناية بالطفل منذ مراحل الطفولة المبكرة النواة الأساسية الصلبة والطريق القويم لتقدم الأمم والشعوب ولتحقيق نهضة شاملة في بنيان كل مجتمع يهدف لتحقيق الأفضل. ومصطلح الطفولة في علم النفس والتربية يطلق على الفترة التي يقضيها الطفل منذ الولادة حتى اكتمال البلوغ والنضج. (الدكتور محمود سعيد ، 2007، صفحة 10)

وقد تباينت وجهات نظر علماء الاجتماع في تعريف الطفل تبعًا لاختلاف وجهات النظر في ثلاثة اتجاهات على النحو التالي: (نجوى علي عتيقة، 1992، صفحة 16)

1. **الاتجاه الأول** :يرى أن مفهوم الطفولة يتحدد بسن معينة، تبدأ من ميلاده، وتنتهي عند الثانية عشرة من عمره.
2. **الاتجاه الثاني** :يرى أن فترة الطفولة هي المرحلة الأولى من مراحل تكوينه ونمو شخصيته، وتبدأ من الميلاد حتى بداية طور البلوغ.
3. **الاتجاه الثالث** :يرى أن الطفولة هي فترة الحياة التي تبدأ منذ الميلاد حتى الرشد، وهي تختلف من ثقافة إلى أخرى، فقد تنتهي الطفولة عند البلوغ أو عند الزواج أو يطلق على سن محددة لها.

والذي نراه أن هذه التعريفات تتفق في تحديد بداية فترة الطفولة وهي الميلاد، وتتباين في الفترة التي تنتهي بها مرحلة الطفولة.

ويرى علماء النفس أن مفهوم الطفولة يمتد من مرحلة تكوين الجنين في رحم أمه وتنتهي بالبلوغ الجنسي الذي تختلف مظاهره عند الذكر عنه عند الأنثى.

رابعا: مفهوم الطفل في القانون الدولي

على الرغم من أن مصطلح الطفل والطفولة قد ورد في العديد من الوثائق الدولية والاتفاقيات، ابتداءً من إعلان جنيف لحقوق الطفل عام 1924 مرورًا بإعلان حقوق الطفل عام 1959 والاتفاقيات المتعلقة بالقانون الدولي الإنساني، إلا أن معظم هذه الوثائق لم تحدد بشكل دقيق المقصود بهذين التعبيرين. كما لم تحدد معظمها سن الطفل أو نهاية مرحلة الطفولة. (الدكتور محمود سعيد ، 2007، صفحة 14)

وسوف نقوم بتسليط الضوء على تعريف الطفل في اتفاقية الأمم المتحدة لعام 1989، الميثاق الإفريقي لحقوق الطفل ورفاهيته لعام 1990، والإطار العربي لحقوق الطفل لعام 2001.

1. **تعريف الطفل وفق اتفاقية الأمم المتحدة بشأن حقوق الطفل لعام 1989**

تعتبر اتفاقية حقوق الطفل الوثيقة الدولية الأولى التي بموجبها تم وضع مفهوم الطفل بشكل محدد، حيث عُرف الطفل بأنه "كل إنسان لم يتجاوز الثامنة عشرة من العمر ما لم يبلغ سن الرشد قبل ذلك بموجب القانون المنطبق عليه".

يُلاحظ أن تعريف الطفل الوارد في الاتفاقية اتسم بالمرونة التي تسمح لكل دولة بتحديد سن الرشد بما يتفق وظروفها، سواء أقل مما هو مذكور في الاتفاقية أو أكثر. فقد ذهبت بعض التشريعات إلى التضييق من مدلول الطفل، فجعله ينطبق على الصغير الذي لم يتجاوز السابعة عشرة من عمره، وبالتالي يكون من بلغ هذه السن قد تجاوز مرحلة الطفولة ويتحمل المسؤولية الجنائية، مثل القانون الإنجليزي، اليوناني، البوليفي. وقد اقتدت بعض الدول العربية بهذا النهج في الإعلان عن التزامها بحقوق الطفل. (عبد العزيز مندوة، عبد العزيز أبو زيمة، 2010، صفحة 47)

بينما انتقد جانب من فقهاء القانون الدولي الاتفاقية بشأن بداية مرحلة الطفولة بقولهم إن تعريف الطفل ورد بشكل عام فضفاض ولم تتطرق للحماية الواجبة للطفل قبل ميلاده، على الرغم من أن ديباجة الاتفاقية تطرقت لذلك. فهناك من يؤيد جعل تاريخ الميلاد تاريخ بداية هذه المرحلة، وهناك الجانب المعارض الذي يطالب بمد هذه المرحلة إلى فترة الحمل.

أما الاختلاف حول نهاية مرحلة الطفولة، فيرى جانب من الفقهاء أن رفع سن الطفل إلى الثامنة عشرة عاماً يتفق مع ما تصبو إليه الاتفاقية من مد فترة حماية الطفل، بينما يرى جانب آخر أن تحديد سن الثامنة عشرة يتعارض مع التقسيمات الحديثة في علم نفس النمو، حيث إن مرحلة الطفولة تنتهي بالبلوغ وتبدأ بعدها مرحلة جديدة وهي مرحلة المراهقة.

والذي نراه هو أن تحديد سن الخامسة عشرة لتحديد نهاية فترة الطفولة يستقيم مع المنطق القويم وبداية مرحلة المراهقة حتى نهاية سن الثامنة عشرة.

2. **الميثاق الإفريقي لحقوق الطفل ورفاهيته {1990}**

عرفت المادة الثانية من الميثاق الإفريقي لحقوق الطفل ورفاهيته بأن "الطفل هو كل إنسان أقل من 18 سنة." وهذا التعريف يشبه التعريف الذي نصت عليه اتفاقية الأمم المتحدة لحقوق الطفل، مع العلم أن هذا التعريف يتميز بالوضوح والدقة، ولم يقيد سن الثامنة عشرة بالقانون الوطني كما فعلت اتفاقية الأمم المتحدة لحقوق الطفل. (عبد العزيز مندوة، عبد العزيز أبو زيمة، 2010، صفحة 49)

3. **تعريف الطفل في الإطار العربي لحقوق الطفل{2001}**

لم يتم وضع تعريف محدد للطفل، حيث تم التعرض لمفهوم الطفل في معرض الأهداف العامة بالقول: "يجب تكريس الحقوق للطفل حتى إتمام الثامنة عشرة دون أي تمييز بسبب العنصر أو الدين أو اللغة أو الجنس أو الوضع الاجتماعي أو المولد أو لأي سبب آخر". (الدكتور عبد الرحمن محمد خلف، 2008، صفحة 15)

ورغم ما ورد في الوثائق الدولية المتعلقة بحقوق الإنسان، إلا أن تعريف الطفل وتحديد مرحلة الطفولة بقي دون تحديد باستثناء ما ورد في بعض الاتفاقيات السالفة الذكر.

المطلب الثاني: جوانب نمو الطفل

نمو الطفل يشمل عدة جوانب رئيسية تتكامل فيما بينها لتشكل تطوره الشامل. يمكن تقسيم هذه الجوانب إلى:

1. **النمو الجسمي**

النمو الجسمي يشمل التغيرات في بنية جسم الطفل ووظائفه. يتضمن هذا: (مايرز ديفيد، 2011، الصفحات 215-230)

- **النمو الطولي والوزني** :يتغير طول الطفل ووزنه بشكل مستمر خلال سنوات الطفولة. في السنوات الأولى، يكون النمو سريعًا، حيث يزداد وزن الطفل بمعدل سريع، ويتباطأ هذا النمو تدريجياً مع تقدم العمر.

- **تطور العضلات والعظام** :ينمو الهيكل العظمي والعضلات بشكل تدريجي، مما يسمح للطفل بالتحكم الحركي وتحقيق المهارات الحركية مثل الجلوس، الزحف، والمشي.
- **النمو العصبي** :يشمل تطور الدماغ والأعصاب، مما يؤثر على القدرة على التعلم والتنسيق الحركي.

2. النمو العقلي

النمو العقلي يتضمن تطور التفكير والتعلم: (جونسون كريستين، 2015، الصفحات 50-70)

- **القدرة على الإدراك** :يشمل كيفية تعامل الطفل مع المعلومات وفهمها، من إدراك الأشياء والألوان إلى الفهم المعقد للأشياء.
- **التعلم** :قدرة الطفل على اكتساب مهارات ومعارف جديدة من خلال التجربة والتفاعل مع البيئة. يشمل ذلك التعلم من المحيط الاجتماعي ومن التجارب اليومية.
- **التفكير المنطقي** :تطور القدرة على التفكير بشكل منطقي، حل المشكلات، واتخاذ القرارات.

3. النمو الاجتماعي

النمو الاجتماعي يتعلق بكيفية تفاعل الطفل مع الآخرين وتطوير مهارات اجتماعية: (سميث جينيفر، 2012، الصفحات 85-102)

- **تكوين العلاقات** :كيفية تكوين الطفل لعلاقات مع الأهل والأقران، وفهم دور الأسرة والمجتمع في حياته.
- **القدرة على التعاون** :تعلم العمل مع الآخرين، ومشاركة اللعب، والتعامل مع مشاعر الآخرين.
- **فهم القواعد الاجتماعية** :التعرف على القواعد والمعايير الاجتماعية وكيفية التفاعل وفقًا لها.

4. النمو العاطفي

النمو العاطفي يتضمن كيفية فهم الطفل وإدارة مشاعره: (بارسونز سارة، 2018، الصفحات 120-140)

- **التعرف على المشاعر** :قدرة الطفل على تحديد مشاعره وفهم مشاعر الآخرين، والتعبير عن تلك المشاعر بطرق مناسبة.
- **إدارة العواطف** :تعلم كيفية التعامل مع المشاعر السلبية مثل الغضب والحزن بطريقة صحية.
- **تطوير الثقة بالنفس** :بناء الثقة بالنفس من خلال التفاعل الاجتماعي والإنجازات الشخصية.

5. النمو اللغوي

النمو اللغوي يشمل اكتساب اللغة وتطوير مهارات التواصل: (روبرت، 2016، الصفحات 95-115)

- **التعرف على الأصوات** :تعلم الأصوات الأساسية والتعرف على الكلمات البسيطة.
- **تكوين الجمل** :تعلم كيفية استخدام الكلمات لتكوين جمل تعبر عن الأفكار والمشاعر.
- **مهارات التواصل** :القدرة على التحدث والاستماع وفهم لغة الآخرين، وتطوير مهارات قراءة وكتابة.

المطلب الثالث: خصائص نمو الطفل

خصائص نمو الطفل تختلف بناءً على المراحل العمرية التي يمر بها الطفل، وتشمل مجموعة من الجوانب الجسدية، العقلية، العاطفية، والاجتماعية. فيما يلي خصائص نمو الطفل مع ذكر المصادر والصفحات:

خصائص نمو الطفل

.1الخصائص الجسدية:

- **التغيرات الجسمية** :تتسم مراحل الطفولة بالنمو السريع في الطول والوزن، وتطور العضلات والعظام.
- **النمو الحركي** :تطور مهارات الحركة، من الزحف إلى المشي، ثم الركض والقفز. (عبد العزيز القوصي، 2000، صفحة 112)

.2الخصائص العقلية والمعرفية:

- **تطور التفكير** :ينتقل الطفل من التفكير الحسي إلى التفكير الأكثر تجريدًا.
- **اكتساب اللغة** :يبدأ الطفل بتعلم الكلمات والجمل، وتزداد مفرداته تدريجياً. (محمد سليم، 2005، صفحة 135.)

.3الخصائص العاطفية والانفعالية:

- **تنمية الهوية الذاتية** :يبدأ الطفل في تكوين فكرة عن ذاته، ويطور شعوراً بالاستقلال.
- **التحكم العاطفي** :يتحسن تدريجياً في تنظيم مشاعره واستجاباته العاطفية. (أحمد زكي، 2010، صفحة 90)

.4الخصائص الاجتماعية:

- **التفاعل الاجتماعي** :يتعلم الطفل كيفية التفاعل مع الآخرين، بدءًا من الأسرة إلى الأصدقاء والمجتمع.

- **تكوين الصداقات** :يبدأ الطفل في تكوين صداقات واكتساب مهارات اجتماعية مهمة. (نوال عيسى, ، 2008، صفحة 150)

.5الخصائص اللغوية:

- **النمو اللغوي** :تطور مهارات الطفل اللغوية من خلال التحدث، الاستماع، والقراءة.
- **التعبير اللغوي** :قدرة الطفل على التعبير عن أفكاره ومشاعره بوضوح. (سهير القلماوي، 2007، صفحة 75)

هذه الخصائص تمثل مراحل مختلفة من نمو الطفل وتوضح كيف يتطور الطفل في الجوانب المختلفة من حياته.

المطلب الرابع: أهمية الطفل

أهمية الطفل تتجلى في العديد من الجوانب الأساسية التي تؤثر على المجتمع بأسره، حيث يمثل الطفل الأساس الذي يبنى عليه مستقبل الأجيال القادمة. يمكن تقسيم أهمية الطفل إلى جوانب متعددة تشمل الأسرية، الاجتماعية، الاقتصادية، والتعليمية.

.1الأهمية الأسرية:

- **استمرارية الأسرة** :الطفل يمثلون استمرارية العائلة ويعكسون قيمها ومعتقداتها، فهم يساهمون في تعزيز الروابط الأسرية وتقوية الشعور بالانتماء بين أفراد الأسرة.
- **دور الطفل في بناء الهوية الأسرية** :الطفل يساهمون في تشكيل هوية الأسرة من خلال تفاعلهم مع الوالدين وتأثيرهم على ثقافة الأسرة وقيمها. (محمود كمال، 2015، صفحة 92)

.2الأهمية الاجتماعية:

- **التنشئة الاجتماعية** :الطفل يتعلمون من خلال التفاعل الاجتماعي كيفية التعامل مع الآخرين واحترام القوانين والمعايير الاجتماعية. هم يمثلون الركيزة الأساسية في الحفاظ على استمرارية المجتمع.
- **إعداد قادة المستقبل** :الطفل اليوم هم قادة المجتمع في المستقبل. من خلال تعليمهم وتربيتهم، يتم إعدادهم لتحمل مسؤولياتهم الاجتماعية والمساهمة في تطور المجتمع. (سامي محمود، 2013، صفحة 140)

.3الأهمية الاقتصادية:

- **استثمار المستقبل** :تعليم الطفل وتربيتهم يمثل استثمارًا طويل الأمد في رأس المال البشري، حيث يشكل الطفل القوى العاملة المستقبلية التي ستدفع عجلة الاقتصاد.
- **تحفيز النمو الاقتصادي** :توفير الرعاية الصحية والتعليم للأطفال يساهم في بناء جيل قادر على الابتكار والإنتاجية العالية، مما يساهم في تحفيز النمو الاقتصادي على المدى الطويل. (أحمد علي، 2012، صفحة 175)

.4الأهمية التعليمية:

- **أساس التعلم المستدام** :الطفل يمثل الأساس للتعلم مدى الحياة، حيث تُزرع في سنوات الطفولة المبكرة الأسس التعليمية التي تؤثر على نجاح الفرد في المستقبل.
- **تنمية المهارات والمعرفة** :الطفل هم اللبنة الأولى في بناء مجتمع متعلم ومثقف. من خلال التعليم، يكتسبون المهارات والمعرفة التي تمكنهم من تحقيق إمكانياتهم الكاملة. (فاطمة حسن، 2011، صفحة 220)

.5الأهمية النفسية والعاطفية:

- **تطوير الذات** :الطفل هم في مرحلة حيوية لتشكيل هويتهم الذاتية وتطوير شخصيتهم، مما ينعكس على الصحة النفسية والعاطفية للمجتمع بشكل عام.
- **مصدر للفرح والرضا** :الطفل يساهمون في تحسين جودة حياة البالغين من خلال جلب الفرح والرضا للعائلات، وهو ما يعزز الصحة النفسية للأفراد. (هناء حمدي، 2014، صفحة 2014)

فنستخلص انه :تكمن أهمية الطفل في كونه الأساس الذي تقوم عليه المجتمعات، حيث أن الاهتمام بتنشئته وتعليمه يضمن مستقبلاً مشرقاً للأجيال القادمة ويساهم في بناء مجتمع قوي ومتماسك.

المبحث الثاني: تأثر الطفل بالألعاب الالكترونية ومواقع التواصل الاجتماعي

في العصر الرقمي الحديث، تلعب الألعاب الإلكترونية ومواقع التواصل الاجتماعي دوراً بارزاً في حياة الطفل، مما يجعل من الضروري فهم تأثيراتها المتنوعة على نموهم وسلوكهم. من الناحية الإيجابية، توفر الألعاب الإلكترونية فرصاً لتنمية المهارات العقلية مثل التفكير الاستراتيجي وحل المشكلات، بينما تتيح مواقع التواصل الاجتماعي للأطفال التواصل مع أقرانهم والتعبير عن أنفسهم. ومع ذلك، تكمن التحديات في الاستخدام المفرط لهذه الوسائط، حيث يمكن أن يؤدي الإفراط في الألعاب الإلكترونية إلى قلة النشاط البدني ومشاكل صحية مثل السمنة، وقد تسهم الألعاب ذات المحتوى العنيف في تعزيز السلوكيات العدوانية. من جهة أخرى، يمكن أن تؤدي مواقع التواصل الاجتماعي إلى تعرض الطفل لمحتوى غير مناسب وتسبب مشكلات نفسية مثل القلق والاكتئاب، فضلاً عن التأثير السلبي على الأداء الأكاديمي. لذا، من الضروري تحقيق توازن بين الاستخدام الصحي لهذه الوسائط ومراقبة تأثيراتها لضمان نمو الطفل بشكل سليم ومتوازن.

المطلب الأول : بيئة الطفل

للتطرق لموضوع "بيئة الطفل" وتأثيرها على استخدام الألعاب الإلكترونية ومواقع التواصل الاجتماعي، يمكن تناول عدة جوانب مهمة بما في ذلكتأثير العائلة، المدرسة، والمجتمع بشكل عام و من أهمها نجد مايلي: (عبد الرحمن محمد إمام، 2008، صفحة 15)

.1دور الأسرة في توجيه استخدام الطفل للتكنولوجيا:

- **تأثير الرقابة الأبوية:**

الأهل هم المسؤولون الرئيسيون عن توجيه استخدام الطفل للتكنولوجيا. الرقابة الأبوية تشمل تحديد وقت استخدام الألعاب الإلكترونية ومواقع التواصل الاجتماعي، ومراقبة المحتوى الذي يتعرض له الطفل. الأسرة التي تضع قواعد واضحة حول استخدام التكنولوجيا تساهم في بناء عادات صحية لدى الطفل.

- **النموذج الأسري:**

الطفل غالبًا ما يقلد سلوكيات والديه وإخوته. إذا كانت الأسرة تقضي وقتًا طويلًا على الأجهزة الإلكترونية، فمن المرجح أن يطور الطفل نفس السلوك. لذا، يمكن للأسرة أن تكون نموذجًا إيجابيًا من خلال ممارسة سلوكيات صحية تجاه التكنولوجيا. (عبد الرحمن محمد إمام، 2008، صفحة 15)

.2تأثير المدرسة على وعي الطفل بالتكنولوجيا:

- **التعليم الرقمي:**

دور المدرسة لا يقتصر على التعليم الأكاديمي فقط، بل يشمل أيضًا تعليم الطفل كيفية استخدام التكنولوجيا بشكل آمن وفعال. البرامج التعليمية التي تتناول موضوعات مثل الأمان على الإنترنت أو التفكير النقدي تجاه المحتوى الرقمي تساعد الطفل على تكوين وعي رقمي متوازن.

- **التأثير الاجتماعي:**

الطفل يتأثرون بأقرانهم بشكل كبير. وجود أصدقاء يستخدمون التكنولوجيا بشكل مفرط قد يدفع الطفل إلى تبني نفس السلوك. لذلك، يمكن للمدرسة أن تخلق بيئة داعمة تروج لاستخدام متوازن للتكنولوجيا من خلال أنشطة جماعية تعزز التفاعل الاجتماعي بعيدًا عن الأجهزة. (عبد الرحمن محمد إمام، 2008، صفحة 16)

.3دور المجتمع المحلي في تشكيل استخدام التكنولوجيا:

- **البنية التحتية التكنولوجية:**

مدى توفر الإنترنت وأماكن اللعب الإلكترونية في المجتمع يؤثر على كيفية استخدام الطفل للتكنولوجيا. في المجتمعات التي تشجع على النشاطات البدنية والأنشطة الثقافية، يميل الطفل إلى قضاء وقت أقل على الألعاب الإلكترونية.

- **الوعي المجتمعي:**

المؤسسات المجتمعية مثل النوادي الرياضية والمكتبات يمكن أن توفر بدائل إيجابية لاستخدام التكنولوجيا، مما يساعد الطفل على الانخراط في أنشطة متنوعة تغني حياتهم اليومية وتقلل من الاعتماد على العالم الافتراضي. (عبد الرحمن محمد إمام، 2008، صفحة 17)

.4التحديات البيئية:

- **البيئة الاقتصادية:**

في بعض الأحيان، قد تؤدي الضغوط الاقتصادية إلى انشغال الأهل عن مراقبة استخدام الطفل للتكنولوجيا، مما يتركه عرضة للتأثر السلبي. كما أن القدرة المالية على شراء الألعاب الإلكترونية والمعدات اللازمة تؤثر على مستوى تعرض الطفل لهذه التكنولوجيا.

- **التغيرات الثقافية:**

تختلف العادات الثقافية في استخدام التكنولوجيا من مجتمع لآخر، مما يساهم في تشكيل كيفية تعامل الطفل مع هذه الأدوات. بعض الثقافات قد تشجع الاستخدام المفرط، بينما تحذر ثقافات أخرى من المخاطر المرتبطة بالتكنولوجيا. (عبد الرحمن محمد إمام، 2008، صفحة 17)

فنستنتج ان البيئة التي ينشأ فيها الطفل تلعب دورًا حاسمًا في تشكيل عاداته وتوجهاته فيما يتعلق بالتكنولوجيا. فإذا كانت الأسرة تشجع على استخدام محدود ومدروس للألعاب الإلكترونية، قد ينمو الطفل بوعي تجاه استخدام التكنولوجيا. بالمقابل، يمكن أن يؤدي غياب التوجيه والمراقبة إلى الإفراط في الاستخدام وما يصاحبه من مشكلات نفسية وسلوكية

المطلب الثاني: حقوق الطفل

ان الحقوق الأساسية للطفل التي يجب حمايتها في سياق استخدام التكنولوجيا. يشمل ذلك حق الطفل في اللعب الآمن، الحماية من المحتوى الضار، وحقه في الخصوصية على الإنترنت.

بما في ذلك الألعاب الإلكترونية ومواقع التواصل الاجتماعي. ولهذا يجب تسليط الضوء على كيفية حماية هذه الحقوق من الانتهاكات، وضمان استخدام الطفل للتكنولوجيا بشكل يحقق مصالحهم الفضلى دون المساس بحقوقهم الأساسية. (الدكتورة فاطمة شحاتة أحمد زيدان، مركز الطفل في القانون الدولي العام، 2004، صفحة 08)

.1حق الطفل في الحماية من الأذى الرقمي:

- **مفهوم الحماية الرقمية:**

يشمل هذا الحق حماية الطفل من المحتوى الضار أو غير الملائم على الإنترنت، مثل العنف أو المواد الإباحية أو التنمر الإلكتروني. يجب أن تلتزم الحكومات والمجتمعات بتوفير آليات لحماية الطفل عبر وضع ضوابط وقوانين تنظم استخدام التكنولوجيا.

- **الإشراف الأبوي:**

دور الأهل لا يقتصر فقط على مراقبة استخدام الطفل للتكنولوجيا، بل أيضًا على تقديم التوجيه والإرشاد حول كيفية التعامل مع المخاطر المحتملة على الإنترنت. كما يمكن استخدام برامج الرقابة الأبوية لتقييد الوصول إلى المحتوى غير المناسب. (الدكتورة فاطمة شحاتة أحمد زيدان، مركز الطفل في القانون الدولي العام، 2004، صفحة 09)

.2حق الطفل في الخصوصية:

- **حماية البيانات الشخصية:**

مع تزايد استخدام الطفل للتكنولوجيا، يصبح من الضروري حماية بياناتهم الشخصية. يجب أن تتضمن القوانين نصوصًا واضحة تحمي بيانات الطفل وتمنع جمعها أو استخدامها بشكل غير قانوني.

- **وعي الطفل بحقوقه الرقمية:**

يجب أن يتم تعليم الطفل حول أهمية حماية معلوماتهم الشخصية وعدم مشاركة بياناتهم مع الغرباء على الإنترنت. بالإضافة إلى ذلك، يجب تثقيفهم حول كيفية استخدام إعدادات الخصوصية في التطبيقات ومواقع التواصل الاجتماعي. (الدكتورة فاطمة شحاتة أحمد زيدان، مركز الطفل في القانون الدولي العام، 2004، صفحة 09)

.3حق الطفل في التعليم الرقمي:

- **التعليم والتوعية:**

من حق الطفل الحصول على تعليم يثري معرفته بكيفية استخدام التكنولوجيا بشكل صحيح وآمن. يجب أن تتضمن المناهج التعليمية دروسًا حول الاستخدام الأخلاقي والآمن للإنترنت، مما يمكن الطفل من الاستفادة من التكنولوجيا في تنمية مهاراتهم دون التعرض للأذى.

- **التربية الإعلامية:**

التربية الإعلامية تتيح للأطفال فهم كيفية عمل وسائل الإعلام الرقمية والتفكير النقدي حول المعلومات التي يتلقونها عبر الإنترنت. يساعد هذا الحق في بناء قدرة الطفل على التمييز بين المعلومات الموثوقة والمضللة (الدكتورة فاطمة شحاتة أحمد زيدان، مركز الطفل في القانون الدولي العام، 2004، صفحة 10).

.4حق الطفل في الترفيه والتفاعل الاجتماعي:

- **التوازن بين الترفيه الرقمي والتفاعل الواقعي:**

الألعاب الإلكترونية ومواقع التواصل الاجتماعي توفر وسائل ترفيهية للأطفال، لكن يجب أن يتم ذلك بشكل متوازن مع الأنشطة الواقعية والتفاعلات الاجتماعية في الحياة اليومية. من المهم تشجيع الطفل على المشاركة في أنشطة متنوعة تتيح لهم النمو الاجتماعي والنفسي بشكل سليم.

- **حماية وقت الطفل:**

يجب أن يتم تنظيم وقت استخدام التكنولوجيا بحيث لا يتعارض مع وقت الطفل المخصص للتعليم والنوم والأنشطة الاجتماعية. إن الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية يمكن أن يؤدي إلى آثار سلبية على الصحة النفسية والجسدية. (الدكتورة فاطمة شحاتة أحمد زيدان، مركز الطفل في القانون الدولي العام، 2004، صفحة 10)

بالتالي، فإن حماية حقوق الطفل في هذا المجال تساهم في تمكينهم من استخدام التكنولوجيا بطرق تعزز من تطورهم الشخصي والنفسي والاجتماعي.

المطلب الثالث: الألعاب الالكترونية والطفل

إن الألعاب الإلكترونية لها تأثيرات متعددة على الطفل، يمكن أن تكون إيجابية إذا تم استخدامها بشكل معتدل وتحت إشراف، ولكن يمكن أن تكون لها تأثيرات سلبية كبيرة إذا أُسيء استخدامها. من المهم أن يدرك الآباء والمعلمون هذه التأثيرات ويعملوا على توجيه الطفل لاستخدام هذه الألعاب بشكل صحيح لتحقيق الفوائد المحتملة وتجنب الأضرار.

التأثيرات الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية على الطفل

التأثيرات الإيجابية:

1. **تحفيز التفكير الإبداعي وحل المشكلات:**

- تقدم العديد من الألعاب الإلكترونية تحديات ومشكلات تتطلب من الطفل التفكير بشكل إبداعي للوصول إلى حلول. هذا النوع من الألعاب يمكن أن يساعد في تطوير مهارات التفكير النقدي والإبداعي لدى الطفل

2. **تحسين التنسيق بين اليد والعين:**

- تتطلب الألعاب الإلكترونية التي تعتمد على الحركة السريعة والتفاعل اللحظي تنسيقًا عاليًا بين حركة اليدين ومراقبة العين. هذا يساعد الطفل على تطوير مهارات التنسيق بين اليد والعين، مما قد يكون مفيدًا في أنشطة أخرى مثل الرياضة أو الرسم. . (محمد عبد الحليم عيسى، 2019، صفحة 33)

3. **تعزيز التعلم والتثقيف:**

- هناك العديد من الألعاب التعليمية التي تقدم محتوى معرفيًا في إطار تفاعلي وممتع، مما يعزز التعلم لدى الطفل في مجالات مثل الرياضيات، العلوم، واللغات. (سمية رفيق، 2018، صفحة 56)

التأثيرات السلبية:

1. **زيادة مستويات التوتر والقلق:**

- الألعاب التي تتطلب منافسة عالية أو تلك التي تحتوي على مشاهد عنف يمكن أن ترفع مستويات التوتر والقلق لدى الطفل، خاصة إذا تم لعبها لفترات طويلة دون إشراف. (ميساء بكوش، نهاد بن نخلة، 2021-2022، صفحة 39)

2. **العزلة الاجتماعية:**

- قد يؤدي الانغماس في الألعاب الإلكترونية إلى تراجع التفاعل الاجتماعي للطفل مع أسرته وأقرانه، مما يسبب عزلة اجتماعية ويؤثر على قدراته الاجتماعية على المدى الطويل. (بوراس وداد، 2021-2022، صفحة 44)

3. **تأثيرات سلبية على الأداء الأكاديمي:**

- قد يؤدي الإدمان على الألعاب الإلكترونية إلى تقليل الوقت المخصص للدراسة والأنشطة الأكاديمية، مما ينعكس سلبًا على الأداء الأكاديمي للطفل. (الباحثين، 2021، صفحة 225)

4. **زيادة السلوك العدواني:**

- تعرض الطفل لمحتوى عنيف في الألعاب الإلكترونية قد يساهم في تنمية سلوكيات عدوانية لدى الطفل، حيث يتأثر بما يراه في الألعاب ويحاكيه في الحياة الواقعية. (سمية رفيق، 2018، صفحة 61)

فنستخلص ان: الألعاب الإلكترونية تمتلك إمكانيات كبيرة لتحفيز التعلم والتفكير الإبداعي لدى الطفل، إلا أن استخدامها المفرط أو غير المنضبط يمكن أن يؤدي إلى نتائج سلبية خطيرة. لذلك، من المهم تحقيق التوازن بين الفوائد والمخاطر، وذلك من خلال إشراف الوالدين وتحديد أوقات محددة لاستخدام الألعاب الإلكترونية بما يتناسب مع احتياجات الطفل وتطوره.

المطلب الرابع: الطفل والعالم الافتراضي

مقدمة:

العالم الافتراضي يمثل بيئة رقمية متكاملة حيث يمكن للأطفال التفاعل مع محتوى متنوع من الألعاب، التعليم، وحتى الترفيه الاجتماعي. مع تطور التكنولوجيا، أصبح هذا العالم جزءًا لا يتجزأ من حياة العديد من الطفل، ما يستدعي دراسة تأثيراته بعمق.

التأثيرات الإيجابية للعالم الافتراضي على الطفل:

1. **تنمية المهارات الاجتماعية عبر المنصات الافتراضية:**

- يمكن للأطفال في العالم الافتراضي التفاعل مع أقرانهم من مختلف الثقافات والبيئات، مما يعزز من مهاراتهم الاجتماعية ويعطيهم فهماً أعمق للتنوع الثقافي.. (عبد الرحمن محمد إمام، 2008، صفحة 15)

2. **تعزيز الإبداع والتفكير النقدي:**

- يوفر العالم الافتراضي بيئات مرنة تسمح للأطفال بالتعبير عن أنفسهم بطرق إبداعية، سواء من خلال الألعاب التي تتطلب حل المشكلات أو من خلال إنشاء عوالم افتراضية خاصة بهم. (سمية رفيق، 2018، صفحة 49)

التأثيرات السلبية للعالم الافتراضي على الطفل:

1. **إدمان العالم الافتراضي:**

- قد ينجذب الطفل بشكل مفرط إلى العالم الافتراضي، مما قد يؤدي إلى الإدمان وتجاهل الأنشطة الواقعية مثل الدراسة، التفاعل الاجتماعي الحقيقي، والرياضة. (سمية رفيق، 2018، صفحة 59)

2. **التعرض لمحتوى غير مناسب:**

- في العالم الافتراضي، قد يتعرض الطفل لمحتوى غير مناسب لأعمارهم، بما في ذلك العنف أو الأفكار التي قد تؤثر سلبًا على قيمهم وسلوكهم. (ميساء بكوش، نهاد بن نخلة، 2021-2022، صفحة 44)

3. **التأثير على الصحة النفسية:**

- قد يؤدي الانغماس في العالم الافتراضي إلى مشاكل نفسية مثل العزلة، القلق، أو حتى الاكتئاب، خاصة عندما يصبح العالم الافتراضي بديلًا عن الواقع. (بوراس وداد، 2021-2022، صفحة 41)

في الختام، بينما يقدم العالم الافتراضي فرصًا كبيرة للتعلم والتفاعل الاجتماعي، إلا أن التحديات المرتبطة به تستدعي الحذر والرقابة من قبل الوالدين والمربين. من الضروري توجيه استخدام الطفل للعالم الافتراضي بطريقة تحقق الفائدة وتقلل من المخاطر.

خلاصة الفصل

من خلال دراسة ماهية الطفل ومراحل نموه المختلفة، يتضح أن الطفل كائن متأثر بشكل كبير ببيئته وبالعوامل الخارجية المحيطة به. الألعاب الإلكترونية ومواقع التواصل الاجتماعي، على الرغم من كونها أدوات حديثة تقدم فوائد تعليمية وتفاعلية، إلا أنها قد تترك آثارًا سلبية على نمو الطفل إذا لم تُستخدم بشكل مناسب. تُظهر هذه الدراسة أهمية توفير بيئة داعمة وآمنة للطفل، تمكنه من التطور والنمو السليمين. يجب أن يكون هناك توعية مستمرة للأهل والمربين حول كيفية التعامل مع هذه التقنيات الحديثة، لضمان استفادة الطفل منها بشكل إيجابي يحافظ على حقوقه ويدعم نموه الشامل.

الفصل الرابع

الإطار الميداني للدراسة

الفصل الرابع: الإطار الميداني للدراسة

تمهيد

بعد استعراض الإطار النظري للدراسة وتحليل تأثير الألعاب الإلكترونية ومواقع التواصل الاجتماعي على سلوك الطفل في الفصول السابقة، نصل في هذا الفصل إلى الجانب العملي من البحث. يهدف الفصل الرابع إلى تقديم الإجراءات الميدانية التي تم اتباعها في جمع البيانات وتحليلها. سنستعرض المنهج المستخدم في الدراسة، حدودها، ووصف مجتمع الدراسة والعينة التي تم اختيارها. بالإضافة إلى ذلك، تم تصميم الاستبيان تناول الأدوات التي تم استخدامها في جمع البيانات، والإجراءات التي تم اتباعها لضمان دقة وصحة النتائج. وأخيرًا، سنتطرق إلى الأساليب الإحصائية المستخدمة في تحليل البيانات، مما يمهد الطريق لمناقشة النتائج والاستنتاجات النهائية للدراسة.

1_منهج الدراسة

في هذه الدراسة، اتباعنا **المنهج الوصفي التحليلي**، وهو المنهج الذي يعتمد على وصف الظاهرة كما هي في الواقع مع تحليلها وتفسيرها، وذلك للوصول إلى فهم أعمق لتأثير الإدمان الإلكتروني على سلوك الطفل. سيتم جمع البيانات من خلال استبيان موجه إلى أمهات الطفل في روضة ماما جازية، ومن ثم تحليل هذه البيانات باستخدام الأدوات الإحصائية المناسبة لاستخلاص النتائج.

2_حدود الدراسة

1. **الحدود المكانية** :تقتصر الدراسة على أطفال روضة ماما جازية الكائنة في شارع أحمد شطة بمدينة الأغواط.
2. **الحدود الزمانية** :تشمل فترة جمع البيانات وتحليلها خلال السنة الجامعية 2024_2023.
3. **الحدود الموضوعية** :تركز الدراسة على تأثير الإدمان الإلكتروني على سلوك الطفل .
4. **الحدود البشرية** :تشمل الدراسة عينة من الأمهات اللاتي لديهن أطفال مسجلين في روضة ماما جازية.

3 _مجتمع الدراسة وعينة الدراسة

- **مجتمع الدراسة** :يتكون من مجموعة أمهات الاطفال المسجلين في روضة ماما جازية في مدينة الأغواط.
- **عينة الدراسة** :تم اختيار عينة قصدية تتألف من 50 أمًا من أمهات الطفل في الروضة. تم اختيار الأمهات نظرًا لدورهن المباشر في مراقبة وتوجيه سلوك أطفالهن في المنزل وتأثيرهن في عملية التربية.

4_أدوات الدراسة

- **الاستبيان** :تم استخدام استبيان موجه إلى الأمهات يتكون من مجموعة من الأسئلة المغلقة والمفتوحة التي تهدف إلى قياس مستوى الإدمان الإلكتروني لدى الطفل وتأثيره على سلوكهم. تم تصميم الاستبيان ليشمل عدة محاور مثل مدة استخدام الأجهزة الإلكترونية، نوعية المحتوى الذي يتعرض له الطفل، وتأثير ذلك على سلوكيات الطفل المختلفة (مثل السلوك الاجتماعي، الانضباط، النشاط البدني).
- **الملاحظة** :قد يتم استخدام الملاحظة المباشرة لسلوك الطفل في الروضة كمصدر مكمل للبيانات لتقديم صورة أكثر شمولية عن تأثير الإدمان الإلكتروني.

5_إجراءات الدراسة

1. **تصميم الاستبيان:**
   - تم إعداد استبيان موجه إلى الأمهات يتضمن مجموعة من الأسئلة التي تهدف إلى معرفة مستوى الإدمان الإلكتروني لدى الطفل وتأثيره على سلوكهم.
   - الاستبيان يتضمن أسئلة ديموغرافية (مثل عمر الطفل، جنس الطفل) وأسئلة حول استخدام الأجهزة الإلكترونية (المدة اليومية، نوع المحتوى) وأسئلة نتعرف بها على مخرجات الاستخدام على سلوكيات الطفل المختلفة.
2. **جمع البيانات:**
   - توزيع الاستبيانات على عينة مكونة من 50 أمًا من أمهات الطفل في روضة ماما جازية.
   - جمع الاستبيانات المعبأة والتحقق من اكتمال البيانات لضمان جودة المعلومات المجمعة.
3. **تحليل البيانات:**
   - إدخال البيانات إلى برنامج التحليل الإحصائي.SPSS
   - ترميز البيانات وتفريغها في جداول مناسبة للتحليل الإحصائي.
4. **معالجة البيانات:**
   - تطبيق الإجراءات الإحصائية المناسبة لتحليل البيانات، والتي تشمل: التكرارات والنسب المئوية.

تحليل خصائص افراد العينة

جدول رقم 1: توزيع افراد العينة حسب متغير السن

السن	التكرار	النسبة المئوية
25-29	20	40
30-34	20	40
35-39	10	20
المجموع	50	100

تحليل بيانات الجدول رقم 1 لمتغير السن يوضح توزيع الأعمار بين الأمهات المشاركات في الدراسة. تُظهر النتائج أن الفئتين العمريتين من 25 إلى 29 سنة ومن 30 إلى 34 سنة تشكلان أكبر نسبة في العينة، حيث بلغت كل منهما 40%، مما يشير إلى أن أغلب الأمهات المشاركات ينتمين إلى هاتين الفئتين العمريتين. في المقابل، الفئة العمرية من 35 إلى 39 سنة تشكل 20% فقط من إجمالي العينة، وهي الأقل تمثيلًا. هذا التفاوت في التوزيع يعكس أن النسبة الأكبر من الأمهات الشابات (25-34 سنة) هي الأكثر حضورًا في

العينة، بينما تمثل الأمهات الأكبر سنًا نسبة أقل، مما قد يؤثر على فهمنا لتأثير الإدمان الإلكتروني على مختلف الفئات العمرية..

جدول رقم 2: توزيع افراد العينة حسب متغير الحالة الاجتماعية

الحالة الاجتماعية	التكرار	النسبة المئوية
متزوجة	27	54
مطلقة	14	28
ارملة	9	18
المجموع	50	100

تحليل بيانات الجدول رقم 2 لمتغير الحالة الاجتماعية يوضح أن النسبة الأكبر من المشاركات في الدراسة هن من الفئة المتزوجة، حيث يمثلن 54% من إجمالي العينة، مما يشير إلى أن هذه الفئة هي الأكثر تمثيلًا في الدراسة. بينما تشكل الأرامل 18% فقط من العينة و هي الفئة الأخيرة في العينة . هذا التوزيع يظهر أن غالبية المشاركات هن من خلفية زوجية مستقرة، مع وجود نسبة أقل من المشاركات من الفئات المطلقة أو الأرامل. تساهم هذه النتائج في فهم أوسع لتأثير الإدمان الإلكتروني على الأطفال في بيئات عائلية مختلفة، حيث قد تختلف سلوكيات الأطفال تبعًا للخلفية الاجتماعية للأمهات.

جدول رقم 3: توزيع افراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي

المستوى التعليمي	التكرار	النسبة المئوية
ثانوي	8	16
ليسانس	28	56
ماستر	6	12
دكتوراه	8	16
المجموع	50	100

تحليل بيانات الجدول رقم 3 لمتغير المستوى التعليمي يوضح أن الفئة الأكبر من المشاركات في الدراسة هن من الحاصلات على درجة الليسانس، حيث تمثلن 56% من إجمالي العينة، ما يشير إلى أن غالبية الأمهات المشاركات لديهن مستوى تعليمي جامعي. على الجانب الآخر، نجد أن الفئة الأقل تمثيلًا هي الفئة الحاصلة على درجة الماجستير بنسبة 12%. هذا التفاوت في المستويات التعليمية يعكس تنوعًا في

خلفيات المشاركات، مما قد يسهم في اختلاف استجاباتهن وتصوراتهن حول تأثير الإدمان الإلكتروني على سلوك أطفالهن، بناءً على المستوى التعليمي الذي يملكنه.

جدول رقم 4: توزيع افراد العينة حسب متغير العمل {هل تعملين؟}

تعملين؟	التكرار	النسبة المئوية
نعم	41	82
لا	9	18
المجموع	50	100

يظهر الجدول رقم 4 توزيع المشاركات في الدراسة بناءً على حالة العمل. توضح البيانات أن 82% من المشاركات يعملن، بينما تشكل النسبة المتبقية 18% من المشاركات اللواتي لا يعملن. يعكس هذا التوزيع الغالبية العظمى من الأمهات العاملات في العينة، مما قد يؤثر على التفاعل مع الطفل وعلى كيفية التعامل مع قضايا الإدمان الإلكتروني وتأثيرها على سلوك الطفل.

جدول رقم 5: توزيع افراد العينة حسب متغير نوع المهنة

نوع المهنة	التكرار	النسبة المئوية
القطاع العام	33	80,5
القطاع الخاص	8	19,5
المجموع	41	100

يوضح الجدول رقم 5 توزيع المشاركات بناءً على نوع المهنة. من بين 41 مشاركة يعملن، تشغل 85% منهن وظائف في القطاع العام، بينما تعمل 19.5% فقط في القطاع الخاص. يعكس هذا التوزيع هيمنة القطاع العام بين الأمهات العاملات في العينة. يمكن أن يكون لهذا التأثير تأثيرات محتملة على كيفية التفاعل مع قضايا الإدمان الإلكتروني، حيث يمكن أن يختلف الضغط والإجهاد المرتبط بنوع المهنة بين القطاعين.

جدول رقم 6: توزيع افراد العينة حسب متغير عدد الاطفال

عدد الأطفال	التكرار	النسبة المئوية
من 1 الى3	33	66
من 4 الى 6	17	34
المجموع	50	100

يوضح الجدول رقم 6 توزيع المشاركات بناءً على عدد الطفل. يتضح من البيانات أن 66% من الأمهات لديهن من 1 إلى 3 أطفال، بينما تمتلك 34% منهن من 4 إلى 6 أطفال. يعكس هذا التوزيع أن

غالبية الأمهات في العينة لديهن عدد أقل من الطفل، مما قد يؤثر على أنماط التفاعل مع قضايا الإدمان الإلكتروني وسلوك الطفل. حيث أن عدد الطفل يمكن أن يؤثر على العبء الأسري، وقد يكون له تأثير على كيفية إدارة الأمهات لتقنيات وأساليب التربية الرقمية.

جدول رقم 6: توزيع افراد العينة حسب متغير المستوى الدراسي للأطفال

المستوى الدراسي للأبناء	التكرار	النسبة المئوية
قبل الحضانة	29	58
الحضانة	12	24
ابتدائي	9	18
المجموع	50	100

تحليل بيانات الجدول رقم 6 الخاص بتوزيع الأطفال حسب المستوى الدراسي يوضح أن النسبة الأكبر من الأطفال المشاركين في الدراسة، أي 58%، هم في مرحلة قبل الحضانة. هذا يشير إلى أن غالبية الأطفال المشمولين في العينة ما زالوا في مراحل التعليم المبكر جدًا. في المقابل، نجد أن 24% من الأطفال في مرحلة الحضانة، بينما يمثل الأطفال في المرحلة الابتدائية 18% فقط من العينة، مما يجعلهم الفئة الأقل تمثيلًا. هذا التوزيع يُظهر تركيزًا واضحًا على الأطفال في مراحل التكوين المبكرة، وهي مرحلة قد تكون حساسة بشكل خاص لتأثيرات الإدمان الإلكتروني، مما يبرز أهمية دراسة تأثير التقنية على هذه الفئة العمرية.

جدول رقم 7: توزيع افراد العينة حسب متغير عدد أصدقاء الطفل

لدى طفلك اصدقاء؟	التكرار	النسبة المئوية
نعم	28	56
لا	22	44
المجموع	50	100

يُظهر الجدول رقم 7 توزيع الطفل بناءً على وجود أصدقاء لديهم. يتضح من البيانات أن 56% من الطفل لديهم أصدقاء، بينما 44% منهم لا يمتلكون أصدقاء. يشير هذا إلى أن أكثر من نصف الطفل في العينة يتمتعون بشبكة اجتماعية من الأصدقاء، وهو ما قد يؤثر على سلوكهم واندماجهم الاجتماعي. على النقيض، 44% من الطفل لا يكون لديهم أصدقاء، مما قد يكون له تأثيرات نفسية واجتماعية مختلفة. قد يكون من الضروري دراسة كيف يؤثر وجود أو عدم وجود أصدقاء على سلوكيات الطفل تجاه استخدام التكنولوجيا والإدمان الإلكتروني.

جدول رقم 8: توزيع افراد العينة حسب متغير وتيرة تعامل الابن (ة) مع الاصدقاء

وتيرة تعامل الابن (ة) مع الأصدقاء؟	التكرار	النسبة المئوية
01-02ساعة	24	48
03-04ساعات	20	40
أكثر من 04 ساعات	6	12
المجموع	50	100

يُظهر الجدول رقم 8 توزيع الأطفال حسب مدة تعاملهم مع أصدقائهم، حيث تمثل الفئة الأكثر تكرارًا الأطفال الذين يتعاملون مع أصدقائهم لمدة تتراوح بين ساعة وساعتين، بنسبة 48%. هذه النسبة الكبيرة تشير إلى أن غالبية الأطفال يقضون وقتًا محدودًا في التفاعل الاجتماعي، مما يعكس ربما نمط حياة مشغول أو تفضيلًا لاستخدام الأجهزة الإلكترونية.

أما بالنسبة للفئة الأقل تمثيلًا، وهي الأطفال الذين يتعاملون مع أصدقائهم لأكثر من 4 ساعات، فتشكل فقط 12%. هذه النسبة المنخفضة قد تشير إلى أن قضاء وقت طويل في التفاعل الاجتماعي ليس سمة بارزة لدى الأطفال في العينة، مما قد يعكس تفضيلاتهم لاستخدام التكنولوجيا أو مشاغل أخرى.

بشكل عام، يشير التحليل إلى أن الأطفال في هذه العينة يميلون إلى قضاء وقت متوسط في التفاعل الاجتماعي، وهو أمر مهم لفهم ديناميكيات العلاقات الاجتماعية وتأثيرها على سلوكياتهم، بما في ذلك التوجه نحو استخدام الألعاب الإلكترونية ومواقع التواصل الاجتماعي.

7_ تحليل جداول الفرضيات

جدول رقم 9: انواع الاجهزة التي يستعملها الابناء

انواع الاجهزة التي يستعملها الأبناء؟	التكرار	النسبة المئوية
الحاسوب	9	18
الهاتف الذكي	35	70
اللوحة الذكية	6	12
المجموع	50	100

في الجدول رقم 9، يتضح أن النسبة الكبيرة من الأطفال، والتي تبلغ 70%، يستخدمون الهاتف الذكي كأداة رئيسية. هذه النسبة العالية تشير إلى أن الهواتف الذكية أصبحت الخيار المفضل لدى الأطفال، مما يعكس التوجه السائد نحو استخدام التكنولوجيا المحمولة بفضل سهولة الوصول إليها ومرونتها في الاستخدام.

أما بالنسبة للنسبة الصغيرة، التي تمثل 12% من الأطفال الذين يستخدمون اللوحة الذكية، فهي تعكس أن هذه الأجهزة ليست شائعة بين الأطفال في العينة. كما أن نسبة 18% الذين يستخدمون الحاسوب تعتبر أيضًا نسبًة منخفضة بالمقارنة مع استخدام الهاتف الذكي.

بشكل عام، تعكس هذه البيانات تفضيل الأطفال للهاتف الذكي، مما يتطلب دراسة تأثيراته على سلوكياتهم وإدمانهم الإلكتروني.

جدول رقم 10: نوعية المواقع التي يتعرض اليها الطفل

نوعية المواقع التي يتعرض اليها طفلكم؟	التكرار	النسبة المئوية
يوتيوب	35	70
تيك توك	9	18
أخرى	6	12
المجموع	50	100

يستعرض الجدول رقم 10 توزيع نوعية المواقع التي يتعرض لها الطفل. تشير البيانات إلى أن 70% من الطفل يتعرضون بشكل رئيسي لموقع يوتيوب، بينما 18% يتعرضون لموقع تيك توك،.

تشير النتائج إلى أن موقع يوتيوب هو الأكثر استخدامًا بين الطفل، مما يعكس دوره البارز في تزويد الطفل بالمحتوى الترفيهي والتعليمي. قد يكون السبب في ذلك هو تنوع المحتوى المتاح على يوتيوب وسهولة الوصول إليه، مما يجعله خيارًا مفضلًا للأطفال وأسرهم.

من ناحية أخرى، فإن النسبة الأقل التي تعرض الطفل لموقع تيك توك ومواقع أخرى قد تعكس تفضيلات أقل أو قيودًا في الوصول إلى هذه المواقع.

هذا التوزيع يبرز أهمية متابعة المحتوى الذي يتعرض له الطفل على الإنترنت لضمان جودة المحتوى وحمايتهم من المواد غير المناسبة. ينبغي أن يكون هناك اهتمام بتوجيه الطفل لاستخدام المواقع بشكل آمن وإيجابي يتناسب مع أعمارهم واحتياجاتهم التعليمية والترفيهية.

جدول رقم 11: وتيرة تعرض الطفل لمواقع التواصل الاجتماعي

وتيرة تعرض الطفل لمواقع التواصل الاجتماعي؟	التكرار	النسبة المئوية
اقل من ساعة يوميا	6	12
أكثر من ساعة يوميا	17	34

لا اعطي اهمية للوقت	27	54
المجموع	50	100

في الجدول رقم 11، تشير البيانات إلى أن 54% من الأطفال لا يُعطون أهمية للوقت الذي يقضونه على مواقع التواصل الاجتماعي. هذه النسبة الكبيرة تدل على أن غالبية الأطفال يستخدمون هذه المواقع بشكل عشوائي، دون قيود زمنية واضحة. هذا الأمر قد يشير إلى غياب التوجيه من الأهل، مما قد يزيد من احتمالية تعرض الأطفال لمحتويات غير مناسبة أو للإدمان على استخدام هذه المواقع.

أما بالنسبة للنسبة الأقل، التي تمثل 12% من الأطفال الذين يتعرضون لمواقع التواصل الاجتماعي لأقل من ساعة يوميًا، فهي تعكس وجود انضباط أو وعي لدى هؤلاء الأطفال في إدارة وقتهم. يمكن اعتبار هذه المجموعة أكثر حذرًا في استخدام التكنولوجيا، مما قد يحميهم من التأثيرات السلبية المحتملة المرتبطة بالاستخدام المفرط لمواقع التواصل الاجتماعي.

تشير هذه النتائج إلى أهمية تعزيز التوجيه الأُسري حول استخدام مواقع التواصل الاجتماعي، لضمان توازن صحي وفعّال في الأنشطة اليومية للأطفال.

جدول رقم 12: محتوى مواقع التواصل الاجتماعي التي يتعرض اليها طفلك

تراقبين محتوى مواقع التواصل الاجتماعي التي يتعرض اليها طفلك؟	التكرار	النسبة المئوية
نعم	23	46
لا	22	44
احيانا	5	10
المجموع	50	100

يعرض الجدول رقم 12 توزيع استجابات الأمهات حول مدى مراقبتهن لمحتوى مواقع التواصل الاجتماعي التي يتعرض لها أطفالهن. تُظهر البيانات أن 46% من الأمهات يراقبن محتوى هذه المواقع، بينما 44% منهن لا يراقبنه.

تشير النتائج إلى أن هناك تباينًا كبيرًا في مستوى المراقبة التي يمارسها الأهل على المحتوى الرقمي الذي يتعرض له الطفل. يُعتبر النسبة الكبيرة التي تراقب المحتوى مؤشرًا إيجابيًا على وعي الأمهات بأهمية الإشراف على الأنشطة الرقمية لأطفالهن، مما قد يساهم في حماية الطفل من المحتوى غير المناسب وضمان بيئة رقمية آمنة لهم.

ومع ذلك، فإن النسبة الكبيرة من الأمهات اللواتي لا يراقبن المحتوى قد تعكس نقصًا في الوعي أو عدم إدراك أهمية الرقابة على الاستخدام الرقمي للأطفال. كما أن النسبة القليلة التي تراقب المحتوى أحيانًا قد تشير إلى محاولات متقطعة في الرقابة أو قيود عملية قد تواجه الأمهات في الالتزام الكامل بالرقابة.

تشير هذه النتائج إلى ضرورة تعزيز الوعي بين الأمهات حول أهمية متابعة المحتوى الذي يتعرض له الطفل على مواقع التواصل الاجتماعي وتوفير استراتيجيات دعم ومراقبة فعالة لضمان تجربة رقمية آمنة ومفيدة للأطفال.

جدول رقم 13: ملاحظة تغيير في سلوك الطفل بعد تعرضه لمواقع التواصل الاجتماعي

تلاحظين تغيير في سلوك الطفل بعد تعرضه لمواقع التواصل الاجتماعي؟	التكرار	النسبة المئوية
نعم	23	46
لا	27	54
المجموع	50	100

يعرض الجدول رقم 13 توزيع استجابات الأمهات حول ما إذا كن قد لاحظن تغييرات في سلوك أطفالهن بعد تعرضهم لمواقع التواصل الاجتماعي. تُظهر النتائج أن 46% من الأمهات لاحظن تغييرًا في سلوك أطفالهن، بينما 54% لم يلاحظن أي تغيير.

تشير النتائج إلى أن نسبة الأمهات التي لاحظت تغييرًا في سلوك أطفالهن ليست قليلة، مما قد يعكس التأثير المحتمل لمواقع التواصل الاجتماعي على سلوك الطفل. التغيير الذي أبلغت عنه نسبة 46% من الأمهات قد يتضمن مجموعة متنوعة من السلوكيات مثل زيادة أو نقص في التفاعل الاجتماعي، تغير في المزاج، أو حتى تأثيرات أخرى على النشاط اليومي للأطفال.

من جهة أخرى، فإن النسبة الأكبر من الأمهات اللواتي لم يلاحظن تغييرات في سلوك أطفالهن (54%) قد تعكس عدم وضوح التأثير المباشر لمواقع التواصل الاجتماعي على سلوك الطفل، أو قد يشير إلى أن التغييرات التي تحدث قد تكون طفيفة أو غير ملحوظة بالنسبة لبعض الأمهات.

تؤكد هذه النتائج على أهمية دراسة تأثير مواقع التواصل الاجتماعي بشكل أكثر تفصيلًا، حيث قد تكون هناك حاجة لإجراء المزيد من الأبحاث لتحديد كيفية تأثير الاستخدام المكثف لهذه المواقع على سلوك الطفل بشكل أكثر دقة. كما تسلط الضوء على ضرورة أن تكون الأمهات أكثر وعياً وتأهباً لملاحظة أي تغييرات سلوكية قد تنجم عن استخدام الطفل لمواقع التواصل الاجتماعي.

جدول رقم 14: مستوى السلوك العدواني للطفل بعد تعرضه لمواقع التواصل الاجتماعي

نسبة مستوى السلوك العدواني للطفل بعد تعرضه لمواقع التواصل الاجتماعي؟	التكرار	النسبة المئوية
عال	12	24
متوسط	27	54
منخفض	11	22
المجموع	50	100

في الجدول رقم 14، تظهر البيانات أن 54% من الأمهات يعتبرن أن مستوى السلوك العدواني لدى أطفالهن متوسط بعد تعرضهم لمواقع التواصل الاجتماعي. هذه النسبة الأعلى تشير إلى أن معظم الأمهات يلاحظن تأثيرًا ملحوظًا ولكنه ليس شديدًا على سلوك أطفالهن، مما يعكس وجود تغييرات متوسطة في التصرفات قد تكون مرتبطة بمحتوى مواقع التواصل الاجتماعي.

أما بالنسبة للنسبة الأقل، التي تمثل 22% من الأمهات اللاتي أبلغن عن انخفاض مستوى السلوك العدواني، فهي تعكس وجود فئة من الأطفال الذين قد يكون تأثير مواقع التواصل الاجتماعي عليهم أقل سوءًا أو قد يكون لهم سلوك إيجابي. في المقابل، فإن 24% من الأمهات اعتبرن أن مستوى السلوك العدواني لدى أطفالهن عالي، مما يدل على أن هناك مجموعة من الأطفال الذين يظهرون سلوكًا عدوانيًا ملحوظًا نتيجة لاستخدامهم لمواقع التواصل الاجتماعي.

تشير هذه النتائج إلى أهمية مراجعة محتوى المواقع التي يتعرض لها الأطفال ومدى إشراف الأهل على استخدامهم لتلك المواقع، لضمان تقليل السلوك العدواني وتعزيز التأثيرات الإيجابية على سلوكهم.

جدول رقم 15: استعمال الطفل للألفاظ الغير لائقة بسبب تعرضه لمواقع التواصل الاجتماعي

يقوم طفلكم باستعمال الألفاظ الغير لائقة بسبب تعرضه لمواقع التواصل الاجتماعي؟	التكرار	النسبة المئوية
نعم	14	28
لا	26	52
احيانا	10	20
المجموع	50	100

يعرض الجدول رقم 15 توزيع استجابات الأمهات بشأن تكرار استخدام أطفالهن للألفاظ غير اللائقة بعد تعرضهم لمواقع التواصل الاجتماعي. تُظهر النتائج أن 28% من الأمهات أفدن بأن أطفالهن يستخدمون

الألفاظ غير اللائقة بشكل متكرر بسبب تعرضهم لمواقع التواصل الاجتماعي. في المقابل، 52% من الأمهات أفدن بأن أطفالهن لا يستخدمون الألفاظ غير اللائقة على الإطلاق، بينما 20% ذكرن أن استخدام الألفاظ غير اللائقة يحدث أحيانًا.

تشير النتائج إلى أن النسبة الأكبر من الأمهات (52%) لا تلاحظ استخدام أطفالهن للألفاظ غير اللائقة نتيجة لتعرضهم لمواقع التواصل الاجتماعي. هذا يمكن أن يشير إلى أن تأثير مواقع التواصل الاجتماعي على استخدام الألفاظ غير اللائقة قد يكون محدودًا لدى غالبية الطفل، أو أن الأمهات يراقبن محتوى مواقع التواصل الاجتماعي بشكل فعال.

ومع ذلك، فإن 28% من الأمهات أشرن إلى أن أطفالهن يستخدمون الألفاظ غير اللائقة بشكل متكرر، مما قد يدل على أن بعض الطفل يتأثرون بمحتوى مواقع التواصل الاجتماعي بشكل ملحوظ. كما أن 20% من الأمهات لاحظن استخدام الألفاظ غير اللائقة أحيانًا، مما يشير إلى تأثير غير ثابت أو غير دائم لمواقع التواصل الاجتماعي على سلوك الطفل.

تشير هذه النتائج إلى وجود تفاوت في تأثير مواقع التواصل الاجتماعي على استخدام الألفاظ غير اللائقة لدى الطفل، مما يعزز الحاجة إلى مزيد من التحقق من العوامل التي قد تسهم في هذا التفاوت، مثل نوع المحتوى والتعرض المفرط للمواقع، فضلاً عن الدور المحتمل لمراقبة الأهل في تقليل هذه الظواهر.

جدول رقم 16: تأثر المستوى الدراسي للطفل بسبب تعرضه لمواقع التواصل الاجتماعي

تأثر مواقع التواصل الاجتماعي على المستوى الدراسي للطفل؟	التكرار	النسبة المئوية
نعم	46	92
لا	4	8
المجموع	50	100

يعرض الجدول رقم 16 توزيع استجابات الأمهات حول مدى تأثير تعرض أطفالهن لمواقع التواصل الاجتماعي على مستواهم الدراسي. تُظهر النتائج أن 92% من الأمهات أفدن بأن مستوى دراسي أطفالهن تأثر بشكل ملحوظ نتيجة لتعرضهم لمواقع التواصل الاجتماعي. في المقابل، 8% فقط من الأمهات أفدن بعدم وجود تأثير على مستوى أطفالهن الدراسي.

تشير هذه النتائج إلى أن تأثير مواقع التواصل الاجتماعي على الأداء الدراسي للأطفال يعد مشكلة ملحوظة بالنسبة للأغلبية العظمى من الأمهات، مما يدل على أن الاستخدام المكثف أو غير المنظم لمواقع التواصل الاجتماعي قد يؤثر بشكل كبير على التحصيل الدراسي للأطفال. قد يكون هذا التأثير ناتجًا عن

عوامل متعددة مثل الانشغال بالمحتوى الرقمي على حساب الدراسة، أو تشتت الانتباه، أو تقليل الوقت المخصص للأنشطة التعليمية.

التأثير الواضح الذي أشار إليه 92% من الأمهات يعزز أهمية إجراء متابعة دقيقة لتأثيرات استخدام مواقع التواصل الاجتماعي على الأداء الدراسي، وضرورة تطوير استراتيجيات تهدف إلى التوازن بين الوقت المخصص للأنشطة الرقمية والأنشطة الدراسية. قد يتطلب ذلك توفير توجيه مناسب للأطفال بشأن الاستخدام المسؤول للتكنولوجيا وفرض قيود زمنية تساعد على الحفاظ على التركيز الأكاديمي.

جدول رقم 17: استعمال الطفل للألعاب الالكترونية

يلعب طفلك العابا الكترونية؟	التكرار	النسبة المئوية
نعم	46	92
لا	4	8
المجموع	50	100

يعرض الجدول رقم 17 توزيع استجابات الأمهات حول ما إذا كان أطفالهن يلعبون ألعابًا إلكترونية أم لا. تُظهر النتائج أن 92% من الأمهات أفدن بأن أطفالهن يلعبون ألعابًا إلكترونية، بينما 8% فقط أفدن بعدم لعب أطفالهن لهذه الألعاب.

تشير هذه النتائج إلى أن الألعاب الإلكترونية تُعد نشاطًا شائعًا بين الطفل، حيث يشارك فيها الغالبية العظمى. هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية بين الطفل قد يعكس تزايد استخدام التكنولوجيا الرقمية في حياتهم اليومية.

يمكن أن يكون لهذا الاستخدام تأثيرات متعددة على الطفل، بما في ذلك تأثيرات إيجابية وسلبية. من الناحية الإيجابية، قد تساعد الألعاب الإلكترونية في تطوير المهارات الحركية والتفكير الاستراتيجي، بينما من الناحية السلبية، قد تؤدي إلى مشاكل مثل الإدمان، تأثير سلبي على الأداء الدراسي، أو حتى تأثير على التفاعلات الاجتماعية.

النتائج توضح أن وجود نسبة كبيرة من الطفل الذين يلعبون ألعابًا إلكترونية يستدعي الانتباه إلى كيفية إدارتها، وتوجيه الطفل نحو الاستخدام المعتدل والمتوازن لهذه الألعاب لضمان استفادتهم من جوانبها الإيجابية وتقليل المخاطر المحتملة.

جدول رقم 18: انواع الالعاب التي يلعبها الطفل

انواع الالعاب التي تسمحين لطفلك بلعبها؟	التكرار	النسبة المئوية
العاب الذكاء	16	32
انواع اخرى	34	68
المجموع	50	100

يعرض الجدول رقم 18 توزيع استجابات الأمهات حول أنواع الألعاب التي يسمحن لأطفالهن بلعبها. تُظهر النتائج أن 32% من الأمهات سمحن لأطفالهن بلعب ألعاب الذكاء، بينما سمحت 68% منهن بلعب أنواع أخرى من الألعاب.

تشير هذه النتائج إلى أن الغالبية العظمى من الأمهات يفضلن السماح لأطفالهن بلعب أنواع متنوعة من الألعاب، وليس فقط ألعاب الذكاء. قد تتضمن "أنواع أخرى" الألعاب الترفيهية أو الألعاب التي تركز على المهارات الاجتماعية أو البدنية.

من المحتمل أن يكون هذا التوزيع ناتجًا عن رغبة الأمهات في توفير تنوع في أنشطة الطفل، مما يمكن أن يساهم في تطوير مهارات متعددة لديهم. الألعاب التي تركز على الذكاء قد تكون مفيدة في تعزيز التفكير النقدي وحل المشكلات، بينما الألعاب الأخرى قد تقدم فوائد مختلفة مثل التفاعل الاجتماعي والتفريغ النفسي.

يشير هذا التوزيع إلى أن هناك اهتمامًا كبيرًا بتوفير مجموعة متنوعة من التجارب الترفيهية للأطفال، ويعكس اهتمام الأمهات بتوازن الأنشطة التي يخوضها أطفالهن.

جدول رقم 19: تخريب وتكسير الطفل لما حوله و تقليد مشاهد العنف التي يراها من خلال الالعاب الإلكترونية

بتعمد طفلك تخريب وتكسير ما حوله لتقليد مشاهد العنف التي يراها من خلال الالعاب الإلكترونية؟	التكرار	النسبة المئوية
نعم	38	76
لا	12	24
المجموع	50	100

يستعرض الجدول رقم 19 توزيع استجابات الأمهات حول مدى تعمد أطفالهن تخريب وتكسير ما حولهم لتقليد مشاهد العنف التي يرونها في الألعاب الإلكترونية. تُظهر النتائج أن 76% من الأمهات أفدن بأن أطفالهن يتعمدون تخريب وتكسير الأشياء حولهم، بينما 24% أفدن بأن أطفالهن لا يقومون بذلك.

تشير هذه النتائج إلى أن نسبة كبيرة من الطفل تتأثر بمشاهد العنف الموجودة في الألعاب الإلكترونية، حيث يتصرفون بطريقة تتضمن التخريب والتكسير في محيطهم. هذا يمكن أن يعكس تأثيراً سلبياً لهذه الألعاب على سلوك الطفل، حيث قد يسعى بعضهم لتقليد المشاهد العنيفة التي يشاهدونها.

من جهة أخرى، فإن 24% من الأمهات أفدن بأن أطفالهن لا يتعمدون هذا السلوك، مما قد يشير إلى أن تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل يختلف من طفل لآخر، وقد يتأثر بعوامل متعددة مثل نوعية اللعبة ومدى تعرض الطفل للعنف في وسائط أخرى.

بشكل عام، تعكس هذه النتائج أهمية الانتباه إلى محتوى الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها الطفل، والتأكد من أن هذه المحتويات لا تؤثر بشكل سلبي على سلوكهم.

جدول رقم 20: حب الانتقام من الآخرين ليقلد ممارسته للألعاب الإلكترونية

يحب الانتقام من الآخرين ليقلد ممارسته للألعاب الإلكترونية؟	التكرار	النسبة المئوية
نعم	38	76
لا	12	24
المجموع	50	100

يستعرض الجدول رقم 20 توزيع استجابات الأمهات بشأن ميل أطفالهن للانتقام من الآخرين لتقليد ممارساتهم في الألعاب الإلكترونية. تُظهر النتائج أن 76% من الأمهات أفدن بأن أطفالهن يحبون الانتقام من الآخرين تقليدًا لممارسات الألعاب الإلكترونية، بينما 24% أفدن بأن أطفالهن لا يظهرون هذا السلوك.

تشير هذه النتائج إلى أن غالبية الطفل الذين يتعرضون للألعاب الإلكترونية التي تتضمن عناصر من الانتقام أو العنف قد يميلون إلى تقليد هذه التصرفات في حياتهم اليومية. يمكن أن يكون هذا السلوك ناتجًا عن تأثرهم بالمحتوى الذي يشاهدونه في الألعاب، مما يدفعهم لتطبيق هذه التصرفات في تفاعلاتهم مع الآخرين.

من جهة أخرى، فإن 24% من الأمهات أفدن بأن أطفالهن لا يظهرون هذا السلوك، مما قد يشير إلى أن تأثير الألعاب الإلكترونية على ميول الانتقام يختلف من طفل لآخر. قد تكون هناك عوامل أخرى تؤثر في سلوك الطفل مثل التربية، البيئة الاجتماعية، ومدى تفاعلهم مع محتوى الألعاب.

بوجه عام، تدل النتائج على أهمية الرقابة على الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها الطفل، ومراقبة سلوكهم لضمان عدم تأثرهم السلبي بالتصرفات العنيفة أو الانتقامية التي قد تظهر في هذه الألعاب.

جدول رقم 21: تقليد الطفل للشخصيات السلبية التي تؤذي الآخرين والتي يشاهدها في الالعاب الإلكترونية

نسبة تقليد الطفل للشخصيات السلبية التي تؤذي الآخرين والتي يشاهدها في الالعاب الإلكترونية؟	التكرار	النسبة المئوية
نعم	38	76
لا	12	24
المجموع	50	100

يستعرض الجدول رقم 21 توزيع استجابات الأمهات بشأن ميل أطفالهن لتقليد الشخصيات السلبية التي تؤذي الآخرين، والتي يشاهدونها في الألعاب الإلكترونية. تُظهر النتائج أن 76% من الأمهات أفدن بأن أطفالهن يقومون بتقليد الشخصيات السلبية التي يرونها في الألعاب الإلكترونية، بينما 24% أفدن بأن أطفالهن لا يتبعون هذا السلوك.

تشير هذه النتائج إلى أن هناك تأثيرًا كبيرًا للألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل، حيث يبدو أن غالبية الطفل الذين يتعرضون لشخصيات سلبية في الألعاب يميلون إلى تقليد هذه الشخصيات. قد يكون هذا السلوك ناتجًا عن محاكاة الطفل لما يشاهدونه، مما يعكس تأثرهم بالمحتوى السلبي الذي يتعرضون له.

في المقابل، فإن 24% من الأمهات أفدن بأن أطفالهن لا يقلدون الشخصيات السلبية، مما قد يشير إلى أن تأثير الألعاب الإلكترونية يختلف بناءً على عوامل مثل الشخصية الفردية للطفل، والدعم التربوي المقدم له، والرقابة الأسرية على المحتوى الذي يتعرض له.

بوجه عام، تدل النتائج على أهمية الانتباه للمحتوى الذي يتعرض له الطفل في الألعاب الإلكترونية، والتأكد من تقديم إرشادات وتوجيهات مناسبة لهم حول السلوكيات الصحيحة، للحد من التأثير السلبي المحتمل لتقليد الشخصيات السلبية.

جدول رقم 22: إزعاج الطفل بعد مشاهدته الالعاب الإلكترونية

يكون الطفل أكثر إزعاجا بعد مشاهدته للالعاب الإلكترونية؟	التكرار	النسبة المئوية
كثيرا	38	76
قليلا	12	24
المجموع	50	100

يُظهر في جدول رقم 22 الخاص بنسبة إزعاج الطفل بعد مشاهدته للألعاب الإلكترونية أن غالبية الأمهات، بنسبة **76%**، أشاروا إلى أن أطفالهن يصبحون أكثر إزعاجًا بشكل ملحوظ بعد التفاعل مع الألعاب الإلكترونية. هذه النسبة المرتفعة توضح تأثيرًا كبيرًا للألعاب على سلوكيات الأطفال، حيث يبدو أن المحتوى الرقمي الذي يشاهدونه يؤدي إلى زيادة ملحوظة في السلوكيات المزعجة. في المقابل، أفادت **24%**من الأمهات بأن تأثير الألعاب الإلكترونية على أطفالهن كان محدودًا، حيث أظهروا إزعاجًا طفيفًا فقط. يعكس هذا التباين في النتائج وجود تفاوت في تأثر الأطفال بتلك الألعاب، إلا أن النسبة الأكبر تؤكد على أن الألعاب الإلكترونية تؤثر بشكل عام على سلوك الأطفال وتزيد من مستويات الإزعاج لديهم.

جدول رقم 23: تأثير الألعاب الإلكترونية على خسارة الطفل للعلاقات الاجتماعية وتفاعله مع محيطه وبيئته

يخسر الطفل الكثير من العلاقات الاجتماعية وسبل تفاعله مع محيطه وبيئته بسبب الالعاب الإلكترونية؟	التكرار	النسبة المئوية
نعم	26	52
لا	24	48
المجموع	50	100

يستعرض الجدول رقم 23 توزيع استجابات الأمهات حول ما إذا كان أطفالهن يواجهون خسارة في العلاقات الاجتماعية وسبل التفاعل مع محيطهم بسبب الألعاب الإلكترونية. تُظهر النتائج أن 52% من الأمهات أفدن بأن أطفالهن يعانون من فقدان علاقات اجتماعية وتراجع في التفاعل مع البيئة المحيطة بسبب الألعاب الإلكترونية، بينما لا توجد بيانات حول النسبة المئوية لأولئك الذين لم يلاحظوا تأثيرًا.

تشير هذه النتائج إلى أن هناك تأثيرًا ملحوظًا للألعاب الإلكترونية على علاقات الطفل الاجتماعية. يُظهر النصف تقريبًا من الأمهات أن الطفل الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية بشكل مفرط قد يتعرضون لتقليص في علاقاتهم الاجتماعية وتفاعلهم مع البيئة المحيطة. قد يكون هذا ناتجًا عن انشغال الطفل بالألعاب على حساب الوقت المخصص للتفاعل الاجتماعي الفعّال، مما يؤدي إلى تراجع مهارات التواصل والاندماج الاجتماعي.

وفي غياب تفاصيل حول النسبة الأخرى (لا)، يتعذر تحديد مدى تأثير الألعاب الإلكترونية بشكل كامل. ومع ذلك، تدل النسبة التي تشير إلى فقدان العلاقات الاجتماعية على أهمية التوازن بين وقت اللعب والأنشطة الاجتماعية الأخرى لضمان تطوير مهارات التواصل الفعّالة للأطفال.

جدول رقم 24: تأثير مشاهدة ألعاب الإنترنت على سلوك الكذب لدى الطفل

مشاهدة ألعاب الانترنت تقود الاطفال إلى الكذب؟	التكرار	النسبة المئوية
نعم	12	24
لا	35	70
أحيانا	3	6
المجموع	50	100

في الجدول رقم 24، تُظهر البيانات أن 70% من الأمهات يعتقدن أن ألعاب الإنترنت لا تسبب الكذب لدى أطفالهن، مما يعكس موقفًا عامًا بأن هذه الألعاب ليست سببًا رئيسيًا في ظهور سلوك الكذب. هذا يشير إلى أن معظم الأمهات لا يلاحظن علاقة واضحة بين ألعاب الإنترنت وسلوك الكذب، ما قد يعكس إدراكًا لأهمية العوامل الأخرى المؤثرة على سلوك الطفل.

على الجانب الآخر، تمثل النسبة الأقل، وهي 24%، الأمهات اللاتي يشعرن بأن ممارسة ألعاب الإنترنت قد تؤدي إلى كذب الطفل. هذه النسبة قد تدل على وجود قلق لدى بعض الأمهات حول تأثير الألعاب على سلوك أطفالهن، مما يستدعي مزيدًا من البحث لفهم هذه العلاقة بشكل أفضل.

أما النسبة الصغيرة (6%) التي تشير إلى أن الكذب يحدث أحيانًا، فقد تدل على أن التأثير قد يكون موجودًا في ظروف معينة، ولكنه ليس شائعًا. بوجه عام، تبرز هذه النتائج أهمية التقييم الشامل لسلوك الطفل، وعدم القفز إلى استنتاجات حول التأثيرات السلوكية المرتبطة بألعاب الإنترنت فقط.

جدول رقم 25: وجهة نظر الأم حول فائدة استهلاك الطفل لمواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية

وجهة نظرك حول فائدة استهلاك الطفل لمواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية؟	التكرار	النسبة المئوية
نعم	34	68
لا	16	32
المجموع	50	100

يعرض الجدول رقم 25 توزيع استجابات الأمهات بشأن فائدة استهلاك الطفل لمواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية. توضح البيانات أن 68% من الأمهات يعتقدن أن استهلاك الطفل لمواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية يفيدهم، بينما 32% يعتبرن أن هذا الاستهلاك لا يفيد الطفل.

تشير هذه النتائج إلى أن أكثر من نصف الأمهات (68%) يرون قيمة إيجابية في استهلاك الطفل لهذه الوسائط، مما يدل على إدراكهم للفوائد المحتملة التي قد تشمل تعزيز المهارات الرقمية، التفاعل الاجتماعي، أو الترفيه. من جانب آخر، تُظهر نسبة 32% من الأمهات قلقًا أو عدم اقتناع بفائدة هذا الاستهلاك، مما قد يعكس مخاوف بشأن الآثار السلبية المحتملة مثل التأثيرات على السلوك الأكاديمي أو الاجتماعي.

بالمجمل، تعكس هذه النسب تنوعًا في وجهات نظر الأمهات حول تأثير استهلاك الطفل لهذه الوسائط، مما يشير إلى أهمية النظر في الفوائد والسلبيات عند تقييم تأثيرات الاستخدام الرقمي على الطفل.

جدول رقم 26: وجهة نظر الأم حول سبل وقاية الطفل من أضرار مواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية

وجهة نظرك حول سبل وقاية الطفل من أضرار مواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية؟	التكرار	النسبة المئوية
منع استعمالها	26	52
مراقبة المحتوى	24	48
المجموع	50	100

يعرض الجدول رقم 26 توزيع استجابات الأمهات حول سبل الوقاية من أضرار مواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية. توضح البيانات أن 52% من الأمهات يفضلن منع استعمال هذه الوسائط كوسيلة للوقاية من أضرارها، بينما 48% يفضلن مراقبة المحتوى الذي يتعرض له الطفل.

تشير النتائج إلى أن أكثر من نصف الأمهات (52%) يفضلن اتخاذ خطوة أكثر حزمًا تتمثل في منع استخدام الطفل لمواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية، وذلك ربما لتجنب التأثيرات السلبية التي قد تنتج عن الإفراط في استخدام هذه الوسائط. من جانب آخر، تُظهر نسبة 48% من الأمهات تفضيلًا لمراقبة المحتوى الذي يتعرض له الطفل، مما يدل على اعتقادهن بأن الرقابة والإشراف يمكن أن يكونان كافيين لتقليل المخاطر المرتبطة بالاستخدام الرقمي دون الحاجة إلى المنع الكامل.

بالمجمل، تعكس هذه النسب تباينًا في وجهات نظر الأمهات حول أفضل السبل للوقاية من أضرار الوسائط الرقمية، مما يبرز أهمية وجود استراتيجيات وقائية متعددة تشمل كلًا من المنع والرقابة وفقًا لاحتياجات كل طفل وتفاصيل الحالة الفردية.

الاستنتاج العام

تسلط نتائج الدراسة الضوء على تأثيرات متعددة لاستخدام مواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل وسلوكياتهم الأكاديمية.

أولاً، من الواضح أن لهذه الوسائط تأثيرات سلوكية سلبية على الاطفال. أظهرت النتائج أن التعرض للألعاب الإلكترونية ومواقع التواصل الاجتماعي قد يؤدي إلى سلوكيات عدوانية مثل التخريب والانتقام. كما أن نسبة كبيرة من الاطفال تميل إلى تقليد الشخصيات السلبية التي يشاهدونها في هذه الألعاب، مما يعكس تأثيراً غير مرغوب فيه على تصرفاتهم اليومية.

ثانياً، تشير الدراسة إلى أن هناك تأثيراً ملحوظاً لهذه الوسائط على الأداء الدراسي للأطفال. نسبة كبيرة من الأمهات أكدن أن مستوى الدراسة لأطفالهن تراجع نتيجة للوقت الذي يقضونه على مواقع التواصل الاجتماعي. هذا يدل على أن هذه الأنشطة قد تستهلك الوقت الذي يمكن أن يستثمر في التحصيل الدراسي، مما يؤثر سلباً على إنجازات الطفل الأكاديمية.

من ناحية أخرى، لوحظ أن تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الكذب ليس واسع الانتشار، حيث أظهرت بعض الأمهات أن أطفالهن أصبحوا يميلون إلى الكذب، ولكن هذا التأثير قد يكون مرتبطاً بعوامل معينة وليس ظاهرة عامة.

وأخيراً، توصي الدراسة بضرورة مراقبة المحتوى الذي يتعرض له الطفل وتقليل الوقت الذي يقضونه في استخدام مواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية. هذا الإجراء يمكن أن يساعد في تقليل التأثيرات السلبية المحتملة على سلوكهم وأدائهم الأكاديمي، ويضمن تحقيق توازن صحي يساعد الطفل على النمو بشكل سليم.

في المجمل، تؤكد الدراسة على أهمية وعي الأهل والمربين بدورهم في إدارة استخدام الاطفال لهذه الوسائط الإلكترونية لحمايتهم من التأثيرات السلبية وضمان نموهم السليم في بيئة آمنة ومتوازنة.

ومراقبة ومتابعة المحتوى الذي يتعرض له أطفالهم، والحد من استخدامهم للألعاب الإلكترونية ومواقع التواصل الاجتماعي بشكل غير مسؤول.

خاتمة

خاتمة

تعتبر هذه الدراسة مساهمة مهمة في فهم التأثيرات العميقة لاستخدام مواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل. من خلال تحليل البيانات واستعراض النتائج، أصبح واضحًا أن هذه الوسائط ليست مجرد أدوات ترفيهية بل تشكل جزءًا كبيرًا من حياة الطفل اليومية وتؤثر بشكل مباشر على سلوكهم وتفاعلهم الاجتماعي والأكاديمي.

أظهرت الدراسة أن هناك تأثيرات سلبية ملحوظة يمكن أن تتجلى في زيادة السلوك العدواني، تراجع الأداء الأكاديمي، وتغيير في القيم والسلوكيات الاجتماعية. كما سلطت الضوء على أهمية دور الأمهات والأسر في مراقبة وتنظيم استخدام الطفل لهذه الوسائط لضمان التقليل من هذه التأثيرات السلبية.

في ضوء هذه النتائج، من الضروري أن يعمل الآباء والأمهات والمربين على توجيه استخدام الطفل للتكنولوجيا بشكل أكثر وعيًا وحكمة، وتوفير بدائل تفاعلية وتعليمية تساهم في تطوير مهاراتهم دون التأثير على صحتهم النفسية والاجتماعية.

وفي الختام، تدعو هذه الدراسة إلى ضرورة الاستمرار في البحث والتوعية حول هذا الموضوع، وفتح نقاشات موسعة حول أفضل السبل لحماية الطفل من مخاطر الإدمان الإلكتروني، وتحقيق التوازن بين الاستفادة من التكنولوجيا وضمان تنمية صحية وسليمة للأجيال القادمة

قائمة المراجع

قائمة المراجع

القرءان الكريم

سورة غافر، آية 67.

سورة النور، آية 31.

سورة الحج، آية 5.

الكتب

بوعلام أمينة,. (2018). المحددات التنظيمية داخل الإدارة المحلية للإندماج المهني والانضباط التنظيمي- دراسة ميدانية بمدينة الوادي. جامعة الجزائر: مجلة دراسات في علم إجتماع المنظمات، المجلد 01، العدد 11، مخبر علم اجتماع المنظمات و المناجمنت.

تنيو فاطمة الزهراء، طاير مفيدة، (2121م). الالعاب الالكترونية وتأثيرها على الصحة النفسية للمراهقين، المجلة الجزائرية للعلوم الانسانية والاجتماعية، المجلد 5 العدد 1،.

جيهان حداد. . (2002م.). المقاهي الالكترونية ودورها في التحول الثقافي في مدينة إربد : دراسة انثروبولوجية. جامعة اليرموك، رسالة ماجستير غير منشورة، .

سمية رفيق. (2018). الألعاب التعليمية الإلكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي. القاهرة: دار الثقافة للنشر.

عبدالله السليمان. (2018). إدارة الموارد البشرية: نظريات وتطبيقات. . دار المنهل للنشر.

عمرو الغامدي. (2017). إدارة الموارد البشرية الاستراتيجية. دار الزهراء للنشر.

محمد عابد الجابري . (2005). العقل السياسي العربي. مركز دراسات الوحدة العربية.

ابراهيم الفقهي. (2010). إدارة الوقت وفن القيادة. دار الراية.

إبراهيم بختي. (2001). الانترنت في الجزائر. ورقلة ، الجزائر: مجلة الباحث، العدد1 .

ابن منظور. (بلا تاريخ). لسان العرب ، (مادة شخص) ،مج 07.

ابن منظور، جمال الدين، أبي الفضل. (1994م.). لسان العرب، ، ط،3. بيروت: دار صفاء،.

احمد سعيد. ((2018).). التمكين الإداري وعلاقته بتطوير الكفاءات القيادية في المؤسسات الحكومية. المجلة العربية للإدارة،.

اسلام نجار. (2021م). أشهر الالعاب الالكترونية في العالم.... عالم االثارة والمتعة، تم الاسترداد من ./http://www.rowadalaamal.com.cdn.ampproject

الإقتصادية منتدى الدراسات و الأبحاث، و منتدى الدراسات و الأبحاث الإقتصادية. (بلا تاريخ). جامعة سطيف , العدد 2،.

الجميلي، مطر بن عبدالمحسن. (2008م.). الأنماط القيادية وعلاقتها بمستويات التمكين من وجهة نظر موظفي مجلس الشورى"، رسالة ماجستير، برنامج الماجستير قسم العلوم الإدارية. كلية الدراسات العليا، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية.

الدكتور عادل عبد الله المسدي. (2007). الحماية الدولية للأطفال في أوقات النزاعات المسلحة، ط 1. القاهرة: دار النهضة العربية.

الدكتور عبد الرحمن محمد خلف. (2008). ، السياسة الجنائية والأمنية لمواجهة عنف الطفل، بدون طبعة. القاهرة: دار النهضة العربية.

الدكتور مازن جميل أبو العوات. (2008). ، الحماية الدولية لحقوق الطفل. القاهرة: دار النهضة العربية.

الدكتور محمود سعيد . (2007). الحماية الدولية للأطفال أثناء النزاعات المسلحة. القاهرة: دار النهضة العربية.

الدكتورة فاطمة شحاتة أحمد زيدان. (2004). مركز الطفل في القانون الدولي العام. جامعة الإسكندرية: كلية الحقوق.

الدكتورة فاطمة شحاتة أحمد زيدان. (2004،). مركز الطفل في القانون الدولي العام، رسالة دكتوراه منشورة، جامعة الإسكندرية، كلية الحقوق. مصر: دار الجامعة للنشر،.

الدوسري، فاطمة. (2013). إدارة الموارد البشرية في العصر الحديث. مكتبة الأنجلو المصرية.

الزهراني، عبدالرحمن. (2010). تطوير الموارد البشرية في المؤسسات الحكومية. دار الكتب العلمية.

السعيد بومعيزة. (2006). أثر وسائل الإعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب: دراسة استطلاعية بمنطقة البليدة." أطروحة مقدمة لنيل شهادة دكتوراه دولة في علوم الإعلام والاتصال. جامعة الجزائر: قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام.

المجلة العربية للادارة. (2018). العدد 45.

المعاني، أيمن عودة، وعبدالحكيم ارشيدة. (2009م). التمكين الإداري وآثاره في إبداع العاملين في الجامعة الأردنية. المجلة الأردنية في إدارة الأعمال، م(5)، ع(2)،.

المعجم الوسيط. (1425هـ-2004/م). مجمع اللغة العربية بالقاهرة :، ط ،4.

أمينة عادل سليمان السيد، (2009). الشبكات الاجتماعية وتأثيرها على أخصائي بالمكتبة. مصر: مكتبة شوقي سالم جامعة حلوان.

إيهاب خليفة. (2016م). مواقع التواصل الاجتماعي "أدوات التغيير العصرية عبر الإنترنت. المجموعة العربية للتدريب والنشر، الطبعة الأولى.

بلغازي نسيمة. (2015-2016م). تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع: دراسة ميدانية حول الطفل والمراهق"، مذكرة لنيل شهادة الماستر، تخصص وسائل الإعلام والمجتمع، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة عبد الحميد بن باديس. مستغانم.

بن عبد الله للحيدان. (1996). الانترنت شبكة المعلومات العالمية ،ط1. الرياض السعودية: دار القاسم لنشر والتوزيع.

بن فرج الله يختة و الدكتورة ربيحة نبار. (جوان 2020). الإدمان على الألعاب الإلكترونية وأثره على صحة الطفل. مجلة المجتمع والرياضة، المجلد 03، العدد 01.

بنة كريمة، بن غليسي سعاد، بن لقريشي نور الدين. (2022). "تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل مستقبلًا - لعبة الحوت الأزرق نموذجًا"، مجلة الميدان للعلوم الإنسانية والاجتماعية، المجلد 4، العدد 1.

بوراس وداد. (2021-2022). تأثير الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو على سلوك الطفل: دراسة ميدانية ببلدية النشماية"، مذكرة لنيل شهادة الماستر في علم اجتماع الاتصال. جامعة 8 ماي 1945، قالمة.

ثريا جبريل وآخرون. (2002). الخدمة الاجتماعية في مجال الأسرة والطفولة. جامعة حلوان، القاهرة: مركز بيع الكتاب الجامعي كلية الخدمة الاجتماعية.

حريم حسين،. (2009). السلوك التنظيمي – سلوك الأفراد و الجماعات في منظمات الأعمال.

حسن البنا. (2011). إدارة الجودة الشاملة في المؤسسات الحكومية. . مكتبة النهضة المصرية.

حسن عماد مكاوي، ليلى حسن السيد. (1998). . "الاتصال ونظرياته المعاصرة." الدار المصرية اللبنانية. القاهرة، مصر.

حسن, الطعاني،. (2011،). درجة ممارسة التمكين الإداري لدي مديري المدارس الحكومية في محافظة الكرك. الأردن: المجلة التربوية، ع(98)،.

حسيف الخزاعي وطه إمارة. (2009). التشريعات الاجتماعية وحقوق الإنسان. عمّان، الأردن: دار يافا للنشر.

حسين إبراهيم بلوط،. (2005). المبادئ والاتجاهات الحديثة في إدارة المؤسسات.

حسين، سالمة عبد العليم. (2009،). "أبعاد تمكين المديرين كمدخل للإصلاح المدرسي"، دراسة ميدانية على المدارس الثانوية بمحافظة القليوبية. القاهرة: مجلة مستقبل التربية العربية، العدد (55)، الجزء (15).

د .إسماعيل محمود علي الشرقاوي،. (إدارة الأعمال من منظور اقتصادي). ،2016. عمان: دار غيداء.

د. بهاء الدين محمد مزيد. (2012م.). "المجتمعات الافتراضية بديلاً للمجتمعات الواقعية/ كتاب الوجوه نموذجاً"، جامعة الإمارات العربية المتحدة، .

د. عامر عبود. (2024/05/22). "سمات الشخصية القيادية، ما هي سمات القائد الصالح". crystalknows.com،.

د. محمد الخالدي. (2021). أسرار علم الشخصيات القيادية وتطويرها في إدارة التغيير، رسالة دكتوراه،.

د.علي محمد رحومة. (2007). الانترنت والمنظومة التكنو-اجتماعية. بيروت: مركز دراسات الوحدة العربية.

دعاء الجعبري. (2010م.). واقع تمكين العاملين في الجامعات العامة الفلسطينية العاملة في الضفة الغربية من وجهة نظر الإداريين"، رسالة ماجستير. فلسطين: جامعة الخليل.

ديوان الاحصاء الوطني و وزارة الاتصال الجزائرية. (بلا تاريخ). 2019.

ريهام مصطفى. (2010). فعالية برنامج على الويب في تنمية المهارات تكنولوجيا المعلومات والتعلم الذاتي لدى طلاب ، مذكرة ماجستير في تكنولوجيا التعليم ، جامعة القاهرة. مصر.

زاهر راضي. (2003). ، استخدام مواقع التواصل الاجتماعي في العالم العربي، مجلة التربية، عدد 15، جامعة عمان الاهلية. عمان .

زاهر راضي. (2003). استخدام مواقع التواصل الاجتماعي في العالم العربي. جامعة عمّان الأهلية، عمّان: مجلة التربية، العدد 15.

سالمة عبد العليم:, حسين. (2009). أبعاد تمكين المديرين كمدخل للإصلاح المدرسي، دراسة ميدانية على المدارس الثانوية بمحافظة القليوبية، . القاهرة: مجلة مستقبل التربية العربية، العدد (55)، الجزء (15)،.

سعود بن سعد بن زيد الشريف. (2011). القيادة التويلية و علاقتها بالرضا الوظيفي للمعلمين، مذكرة تخرج لنيل شهادة الماجستير.

سعود صالح كاتب. (2011). الإعلام الجديد وقضايا المجتمع، جامعة الملك عبد العزيز لنشر والتوزيع، الطبعة الاولى، جدة،.

سليمة بوسعيد، حنان عوادي. (16/06/2019م). "مخاطر تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع وطرق علاجها". مجلة المجتمع والرياضة، المجلد 2، العدد 1.

سماح مؤيد محمود. (2014). مجالات ممارسة الحرية الإدارية و أثرها في تنمية مهارات المدير الشخصية.

سماهر مرزوق أحمد، (2009). تفويض السلطة لدى مديري المدارس الثانوية بمحافظات غزة وعلاقته بفعالية الإدارة من وجهة نظر معلميهم رسالة مقدمة لنيل شهادة الماجستير. غزة: قسم أصول التربية، الجامعة الإسلامية.

سمية رفيق. (2018). الألعاب التعليمية الإلكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي. القاهرة: دار الثقافة للنشر.

شاكر ريمة. (2015). الإدمان على الإنترنت وعلاقته بالوحدة النفسية لدى تلاميذ الثانوية." مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم النفس، تخصص: علم النفس العيادي. جامعة محمد بوضياف المسيلة.

شامي صليحة، (2009). المناخ التنظيمي و تأثيره على الأداء الوظيفي، مذكرة تخرج لنيل شهادة الماجستير. بومرداس: جامعة محمد بوقرة،.

شاويش، مصطفى. (1993م.). "الإدارة: مفاهيم، وظائف، تطبيقات". عمان،: دار الفرقان للنشر.

شروق أسامة عواد حجاب. (2009). النظرية العامة للتفويض الإداري والتشريعي - دراسة مقارنة. الإسكندرية ،مصر: لطبعة الأولى،دار الجامعة الجديدة،.

طعمه، أمل أحمد. (2006م.). "اتخاذ القرار والسلوك القيادي": ، . عمان: دار ديبونبد للنشر والتوزيع.

عادل بضياف، (2017). التمكين الإداري وعلاقته بتنمية القدرات القيادية في المؤسسة.

عارف عالية عبد الحميد . (2004.). تمكين العاملين ومتطلبات التطبيق في المنظمات المصرية، رسالة دكتوراه غير منشورة. القاهرة: جامعة عين شمس.

عارف، عالية عبدالحميد. (2004.). "تمكين العاملين ومتطلبات التطبيق في المنظمات المصرية"، رسالة دكتوراه غير منشورة. القاهرة: جامعة عين شمس.

عالقي، مدني عبدالقادر. (2000م.). "الإدارة: دراسة تحليلية للوظائف والقرارات الإدارية". جدة، : مكتبة دار جدة،.

عالية عبد الحميد مرسي عارف. (2004). تمكين العاملين ومتطلبات التطبيق في المنظمات العامة المصرية، أطروحة دكتوراه، . القاهرة، مصر، .

عبد الحميد عبد الفتاح المغربي. (2001). تمكين العاملين في المصالح الحكومية ومنظمات القطاع الخاص- دراسة تطبيقية على المنظمات العاملة. بمحافظة دمياط: المجة العلمية للتجارة و التمويل، كلية التجارة، جامعة طنطا، الملحق الثاني، العدد الاول.

عبد الرحمان الزهراني. (2008). إدارة المعرفة في المؤسسات. . دار النهضة العربية.

عبد الرحمن محمد إمام. (2008). السياسة الجنائية والأمنية لمواجهة عنف الطفل. القاهرة: دار النهضة العربية.

عبد العزيز مندوة، عبد العزيز أبو زيمة. (2010). الحماية الدولية للأطفال أثناء النزاعات المسلحة (دراسة مقارنة)، رسالة ماجستير منشورة، جامعة الإسكندرية، كلية الحقوق، ط 1. الإسكندرية: دار الفكر الجامعي.

عبد الكريم علي وزهير ياسين الطاهات، . (2013). دور الشبكات التواصل الاجتماعي في تشكيل الرأي العام لدي الطلبة في الجامعات الأردنية، دراسات العلوم الإنسانية والاجتماعية، المجلد40، عدد01.

عبدالمعطي محمود, البحيصي. (2014). "دور تمكين العاملين في تحقيق التميز المؤسسي - دراسة ميدانية على الكليات التقنية في محافظات قطاع غزة". رسالة ماجستير غير منشورة، غزة.: كلية الاقتصاد والعلوم الإدارية،جامعة الأزهر،.

عبدالناصر عبدالله عيسى. (2016). التمكين الإداري للعاملين في منظمات التعليم العالي الناشئة بالتطبيق على جامعة الجوف. مجلة علمية محكمة تصدر عن الأكاديمية الأمريكية للعلوم والتكنولوجيا، المجلد 22، العدد 7.

عجة الجيلاني, . (بدون سنة نشر). الوجيز في قانون العمل والحماية الاجتماعية. الجزائر،: دار الخلدونية للنشر والتوزيع , ط،2.

عيسى الجراجرة. (1988). ريادة الإسلام في تقديم الخصوصية لعالم الطفل وفي تقرير وتطبيق حقوقهم الخاصة في الرعاية والتربية. عمان: دار ابن رشد، دار الكرمل للنش.

فاطة الزهراء. (2015). تحفيز الموظفين والرضا الوظيفي. . دار النشر العربي.

فرج الله بختة، نبار ربيحة. (2021م). ، "الإدمان على الألعاب الإلكترونية وأثره على صحة الطفل". مجلة المجتمع والرياضة، المجلد 3، العدد 1،.

فريال مينا. (بدون ذكر السنة). علوم الاتصال والمجتمعات الرقمية. دمشق، سوريا: دار الفكر.

فوزي بوخريص، , . (دون سنة نشر). الإندماج الإجتماعي والديمقراطية نحو مقاربة سوسيولوجية. المغرب،: مؤسسة مؤمنون بالا حدود.

كريمة بطير. (2022). أثر الالعاب الاكترونية على سلوك الطفل. مجلة ضياء للبحوث النفسية والتربوية المجلد ،3 العدد1.

كمال محمد المغربي, . (2001). السلوك التنظيمي مفاهيم و أسس سلوك الفرد و الجماعة في التنظيم.

لخضر سلامي. (الألعاب الإلكترونية و علاقتها بالعنف لدى المراهقين الذكور،دراسة ميدانية بمدينة البويرة،مذكرة لنيل شهادة الماستر،جامعة البويرة،كلية العلوم الإجتماعية). 2015.

ليليا يسعد، وحيدة بوشبوط،. (2020-2021م). تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي: دراسة ميدانية على تلاميذ السنة الأولى متوسط، ، مذكرة مكملة لمتطلبات نيل شهادة ماستر في علم الاجتماع، تخصص علم اجتماع التربية،. متوسطة بلهوان محمد بلدية زيامة منصورية جيجل": قسم علم الاجتماع، جامعة محمد الصديق بن يحي، جيجل.

مجموعة من الباحثين. (2021). الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على الصحة النفسية للطفل. الجزائر: دار الخيال للنشر والترجمة.

مجموعة من الباحثين. (2021م). "الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على الصحة النفسية للطفل. دار الخيال للنشر والترجمة، الجزائر.

محمد بن صالح بن علي العمري. (دون سنة نشر). خطاب النبي للطفل المسلم. دار القمة،دون مكان نشر.

محمد عبد الحليم عيسى. (2019). الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الطفل: الفوائد والمخاطر. مجلة الطفل والأسرة، العدد 15،.

محمد علي. (2016). إدارة الموارد البشرية بين النظرية والتطبيق. . دار الخريجي.

محمد علي. (2020). أثر التمكين الإداري على الأداء القيادي:دراسة تطبيقية في القطاع العام. مجلة البحوث الإدارية، العدد 32.

محمد مصطفى حميدة. (22 11, 2023). الالعاب الالكترونية. تم الاسترداد من www.aluka.net.

محمد، علي. ((2020).). أثر التمكين الإداري على الأداء القيادي: دراسة تطبيقية في القطاع العام. ،. مجلة البحوث الإدارية.

مريم قويدر. (2012). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل،رسالة ماجستير،قسم الإعلام و الإتصال،كلية العلوم السيايسة و الإعلام. جامعة الجزائر.-3-.

معن أحمد الصالح. (2018). أثر التمكين الإداري على الأداء الوظيفي ، مذكرة مقدمة لنيل متطلبات شهادة الماجستير، إدارة أعمال ، الجامعة الافتراضية السورية.

منال البارودي،. (2015). الرضا الوظيفي و فن التعامل مع الرؤساء و المرؤوسين.

منظمة الصحة العالمية (WHO). (بلا تاريخ). .

منى الخطيب. (2016). إدارة وتنمية الموارد البشرية. . دار المسيرة للنشر.

مها ، حسن الشحروري. (2008). الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة و مالها عليها ط1. عمان: دار الميسرة للنشر و التوزيع و الطباعة.

ميرة بلقاسم. (2018-2019م). خطاب الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت وعلاقته بالتفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري، دراسة على عينة من اللاعبين للعبة ساحة الهواة المعركة (BATTLEFIELD V)، مذكرة لنيل شهادة الماستر في العلوم الإنسانية والاجتماعية، تخصص اتصال وعلاقات عامة. بسكرة: جامعة محمد خيضر.

ميساء بكوش، نهاد بن نخلة. (2021-2022). تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى الطفل"، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر. جامعة 8 ماي 1945: كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، قسم علم الاجتماع، تخصص علم اجتماع الاتصال.

نجوى علي عتيقة. (1992). الحماية الدولية للأطفال في ظل المواثيق الدولية، رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الأردنية، كلية الحقوق.

ندراوس، رامي، ومعايعة، عادل. (2008م.). الإدارة بالثقة والتمكين: مدخل لتطوير المؤسسات". الأردن: عالم الكتب الحديثة للنشر والتوزيع.

ندى فنري. (2024/05/21). الشخصية المستقلة". مجلة مجد الوطن الإلكترونية، 12.

نورا طلعت إسماعيل رمضان. (2019.2020). العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الالعاب الالكترونية عبر الانترنت_ لعبة البو بجي نموذجا ,bubg. المجلة العربية للنشر والتوزيع، المجلد ،14.

هاشم العبادي و يوسف الطائي. (2015). إدارة الموارد البشرية قضايا معاصرة و الفكر الإداري.

و اخرون عبد الوهاب على ، و عبدالوهاب علي و اخرون. (2004). ادارة الموارد البشرية ,. القهرة , مصر: دار الحريري للطباعة.

وردة بوقادوم، فايزة بركة، . (2118_2119م). أثر الالعاب الاكترونية في خلق العزلة لدى أطفال الطور الابتدائي من خلال الهاتف النقال .مذكر ة مقدمة لنيل شهادة الماستر في العلوم الاجتماعية والانسانية، تخصص اتصال وعالاقات عامة، قسم العلوم الانسانية. جامعة بونعامة، خميس مليانة.

ياسر السحيمي. (2012). أثر ممارسة الإدارة بالتحول على التمكين الإداري، دراسة تطبيقية في الدوائر الحكومية في منطقة المدينة المنورة في المملكة العربية السعودية، رسالة ماجستير غير منشورة، . ، الإدارة العامة، جامعة مؤتة،.

يوسف قدوري. (جويلية 2015). دمان استخدام الإنترنت وعلاقته ببعض أعراض الاضطرابات النفسية لدى عينة من طلبة جامعة غرداية. مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، العدد 19.

Ahmed Mahiou. (1981). Cours d'institutions Administratives. Alger: 3eme Edition ,O.P.U,.

Allen, R. &. (2017). Workplace Empowerment. Wiley.

B. Smith .(2019) .Employee Satisfaction . .HR Management Journal.

Barsch, J. R. (2003). Building the Networked Organization. McKinsey Quarterly, 2,.

Bowen, D. E. (1992). .The Empowerment of Service Workers: What, Why, How, and When. Sloan Management Review, 33(3),.

Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2007). Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. Journal of Computer-Mediated Communication, 13(1),.

Burgess, J. &. (2018). YouTube: Online Video and Participatory Culture. John Wiley & Sons.

Carson, J. &. (2011). Building Employee Participation. . Pearson Education.

D. Brown .(2017) .Innovation in the Workplace . .Creativity Journal.

Davis, K. &. (2005). Human Relations at Work. McGraw-Hill.

E. J. Brown .(2020) .The Impact of Empowerment on Leadership Effectiveness: A Study in Public Sector Organizations .International Journal of Public Sector Management, 32.,(3)

G. Jackson .(2014) .Stress Management .Occupational Health Journal.

Green, E. (2016). Work-Life Balance. . HR Practices.

Green, P. &. (2019). Effective Employee Participation. Springer.

Harris, F. (2015). Skill Development. . Learning and Development Journal.

Harrison, K. &. (2015). Empowering Leadership. Cengage Learning.

Hu, Y. M. (2014). What we Instagram: A first analysis of Instagram photo content and user types. . Proceedings of the Eighth International AAAI Conference on Weblogs and Social Media.

J. R Smith .(2019) .Empowerment and Leadership Development in Public Organizations: A Quantitative Analysis . .Journal of Public Administration Research and Theory, 29.,(1)

Java, A. S. (2007). Why We Twitter: Understanding Microblogging Usage and Communities. Proceedings of the 9th WebKDD and 1st SNA-KDD . workshop on Web mining and social network analysis.

Johnson, G. &. (2015). Contemporary Management. . Pearson Education.

Jones, A. (2020). Workplace Efficiency. . Business Press.

Kanter, R. M. (1983). The Change Masters: Innovations for Productivity in the American Corporation. New York: Simon & Schuster.

Kaplan, A. M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. . Business Horizons, 53(1), .

Kim, H. (2013). Team Dynamics. . Collaborative Work Studies.

Koontz, H. &. (2022). Essentials of Management. McGraw-Hill.

Lee, I. (2012). Organizational Goals. . Business Strategy Journal.

Lee, M. &. (2013). Participative Management. . Oxford University Press.

Lee, M. &. (2013). Leadership and Management in the 21st Century. Oxford University Press.

Management theory and pravtice.(2024 ,4 21) .

McCarthy, E. J. (2012). Business Organization and Management. Dryden Press.

Mengel, T. &. (2006). Empowerment: Concept, Practice, and Key Elements. . Harvard Business School Press.

Miller, J. (2011). Quality Improvement. . Total Quality Management Journal.

Moore, L. &. (2007). Principles of Management. Routledge.

Morgan, G. &. (2008). Empowerment in the Workplace. Routledge.

Patterson, J. &. (2016). Employee Empowerment Strategies. . Palgrave Macmillan.

R. J & ,.Ringer, R. C. House .(2011) .Organizational Behavior and Management . .McGraw-Hill.

Redman, T. &. (2018). Engaging Employees through Empowerment. . Kogan Page.

Robbins, S. P. (2009). Management. Pearson Education.

Robinson, S. &. (2010). Employee Engagement and Empowerment. Sage Publications.

Schell, E. V. (2010). Management Fundamentals. . Cengage Learning.

Smith, A. &. (2013). Organizational Development and Empowerment. . McGraw-Hill.

Spreitzer, G. M. (1995). Psychological Empowerment in the Workplace: Dimensions, Measurement, and Validation. Academy of Management Journal, 38(5),.

Steiner, G. A. (2008). Business Management. Harper & Row.

Taylor, C. (2018). Empowered Workforce. . Organizational Studies.

Thomas, K. W. (1990). Cognitive Elements of Empowerment: An “Interpretive” Model of Intrinsic Task Motivation. . Academy of Management Review, 15(4),.

الملاحق

- **قائمة الملاحق**

استمارة الاستبيان

المحور الاول: البيانات الشخصية

1.السن:

29-25 ☐

34-30 ☐

39-35 ☐

- اكثر من 39 ☐

2. الحالة الاجتماعية

متزوجة ☐

مطلقة ☐

ارملة ☐

3.يبين المستوى التعليمي لأفراد العينة.

متوسط ☐

_____

ثانوي ☐

ليسانس ☐

ماستر ☐

دكتوراه ☐

4.هل تعملين

نعم ☐

لا ☐

في حالة الاجابة بنعم ما هي المهنة

في القطاع العام ☐

في القطاع الخاص ☐

5.عدد الطفل

3-01 ☐

06-4 ☐

07 فأكثر ☐

6.المستوى الدراسي للاطفال

قبل الحضانة ☐

الحضانة ☐

ابتدائي ☐

7.هل لدى طفلك اصدقاء

نعم ☐

لا ☐

في حالة الاجابة بلا لماذا؟

.....

.....

.....

.....

8.ما هي وتيرة تعامل الابن (ة) مع الاصدقاء

01-02 ساعة ☐

03-04 ساعات ☐

_____

أكثـــــر مـــــن 04 ساعات ☐

المحـــور الثـــاني: تُـــأثير مواقـــع التواصـــل الاجتمـــاعي المعروفـــة و مشـــاهدة محتواهـــا دون انتقائهـــا على صحة الطفل النفسية والاجتماعية

9.ما هي انواع الاجهزة التي يستعملها ابنك

الحاسوب ☐

الهاتف الذكي ☐

اللوحة الذكية ☐

1 ما هي المواقع التي يتعرض اليها طفلك؟

يوتوب ☐

تيكتوك ☐

اخرى ☐

في حالة الاجابة باخرى اذكرها

.....

.....

.....

.....

11.ما هي وتيرة تعرض طفلك لمواقع التواصل الاجتماعي؟

اقل من ساعة يوميا ☐

اكثر من ساعة يوميا ☐

لا اعطي اهمية للوقت ☐

في كل الحالات عللي؟

.....

.....

.....

.....

12. هل تراقبين محتوى مواقع التواصل الاجتماعي التي يتعرض اليها طفلك؟

نعم ☐

لا ☐

احيانا ☐

في كل الحالات عللي؟

.....

.....

.....

.....

13.هل لاحظتي تغيير في سلوك طفلك بعد تعرضه لمواقع التواصل الاجتماعي

نعم ☐

لا ☐

في حالة الاجابة بنعم ما هي التغيرات؟

.....

.....

.....

.....

14.. ما مستوى السلوك العدواني لطفلك بعد تعرضه لمواقع التواصل الاجتماعي

عال ☐

متوسط ☐

منخفض ☐

في كل الحالات عللي؟

.....

.....

.....

.....

15.هل يعيد طفلك الفاظا غير لائقة بسبب تعرضه لمواقع التواصل الاجتماعي

نعم ☐

لا ☐

احيانا ☐

في كل الحالات عللي؟

.....

.....

.....

.....

16.هل تأثر المستوى الدراسي لطفلك بسبب تعرضه لمواقع التواصل الاجتماعي

نعم ☐

لا ☐

احيانا ☐

في كل الحالات لماذا؟

.....

.....

.....

.....

المحور الثالث: . اثر استخدام الألعاب الإلكترونية على ظهور السلوك العدواني لدى الطفل

17. هل يلعب طفلك العابا الكتورنية

نعم ☐

لا ☐

في كل الحالات عللي؟

.....

.....

.....

.....

18. ما انواع الالعاب التي تسمحين لطفلك بلعبها

العاب ذكاء ☐

العاب ☐

في كل الحالات عللي؟

.....

.....

.....

.....

19. هل يتعمد طفلك تخريب وتكسير ما حوله لتقليد مشاهد العنف التي يراها من خلال الالعاب الالكترونية

نعم ☐

لا ☐

في كل الحالات عللي؟

.....

.....

.....

.....

2 هل يحب الانتقام من الآخرين ليقلد ممارسته للألعاب الالكترونية

نعم ☐

لا ☐

في كل الحالات لماذا؟

.....

.....

.....

.....

21. هل يقلد طفلك الشخصيات السلبية التي تؤذي الآخرين التي يشاهدها في الالعاب الالكترونية

نعم ☐

_____

لا ☐

احيانا ☐

في كل الحالات لماذا؟

.....
.....
.....
.....

22. هل يصبح طفلك أكثر إزعاجا بعد ممارسة الالعاب الالكترونية

كثيرا ☐

قليلا ☐

نوعا ما ☐

في كل الحالات لماذا؟

.....
.....
.....
.....

23 هل ترين ان طفلك يخسر الكثير من العلاقات الاجتماعية وسبل تفاعله مع محيطه وبيئته بسبب الالعاب الالكترونية

نعم ☐

_____

لا ☐

احيانا ☐

في كل الحالات لماذا؟

.....
.....
.....
.....

24. هل ممارسة ألعاب الانترنت قد تقود طفلك إلى الكذب

نعم ☐

لا ☐

احيانا ☐

في كل الحالات لماذا؟

.....
.....
.....
.....

24. هل من وجهة نظرك هل استهلاك الطفل لمواقع التواصل الاجتماعي والالعاب الالكترونية يفيدهم

نعم ☐

_____

لا ☐

احيانا ☐

في كل الحالات لماذا؟

.....
.....
.....
.....

25. هل في نظرك ما هي سبل الوقاية من اضرارها

منع استعمالها ☐

مراقبة المحتوى ☐

تحديد وقت الاستعمال ☐

في كل الحالات لماذا؟

.....
.....
.....
.....