أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على سلوك التنمر لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين

The impact of using electronic games on bullying behavior in early childhood from the parents' perspective

إعداد

معصومه محمد عبد المحسن السبيعي

Masouma Muhammad Abdul Mohsen Al-Subaie

كلية التربية - قسم رياض الأطفال - جامعة الملك فيصل

Doi: 10.21608/jacc.2024.335555

استلام البحث ٢٥ / ١٠ /٢٠٢٣

قبول النشر ١٤ / ١١ /٢٠٢٣

السبيعي، معصومه محمد عبد المحسن (٢٠٢٤). أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على سلوك التنمر لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين. ***المجلة العربية لإعلام وثقافة الطفل***، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، مصر، ٧(٢٧) يناير، ٤٢١ – ٤٥٠.

http://jacc.journals.ekb.eg

أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على سلوك التنمر لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين

المستخلص:

هدفت الدراسة الحالية الى الكشف عن أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين، واعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي المسحي، حيث تكونت عينة الدراسة من (٢٠٠) من والدين أطفال مرحلة الطفولة المبكرة المستخدمين للألعاب الالكترونية في محافظة الاحساء، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدمت الباحثة الاستبانة كأداة لجمع المعلومات، وتم التحقق من الصدق الظاهري والثبات من خلال عرضها على مجموعة من المحكمين والأساليب الاحصائية. واسفرت نتائج الدراسة عن الاتي: أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر في البعد (الاجتماعي – النفسي- السلوكي) جاءت بدرجة قليلة، لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين استخدام الألعاب الالكترونية وسلوك التنمر لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين تعزى للمؤهل العلمي.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الالكترونية- التنمر -الاجتماعي- النفسي- السلوكي.

ABSTRACT:

The aim of the current study was to investigate the impact of electronic games on bullying behavior in early childhood from the perspective of parents. This study adopted a descriptive survey methodology. The study sample consisted of 200 parents of early childhood children who use electronic games in the Al-Ahsa province. To achieve the study objectives, the researcher used a questionnaire as a data collection tool, and the face validity was ensured by presenting it to a group of experts. The results of the study revealed the following: The impact of using electronic games on bullying behavior in the social, psychological, and behavioral dimensions was found to be minimal, there were no statistically significant differences between the use of electronic games and bullying behavior in early childhood from the perspective of parents, attributed to educational qualifications.

Key word: electronic games- and bullying -social- psychological- behavioral.

ISSN: *2537-0812* **eISSN :** *2537-0863*

مقدمة الدراسة:

في عصر التقنية الذي نعيشه، وفي ظل التطورات التكنولوجية في العالم وانتشار الألعاب الالكترونية أصبحت مشكلة تهدد كيان العالم وبالتحديد تأثيرها الكبير على سلوكيات الأطفال المختلفة، ومن هذه السلوكيات التي انتشرت بشكل واضح بين الأطفال ظاهرة التنمر الالكتروني وهي لا تقل خطورة عن التنمر المباشر، حيث يستخدم المتنمر الألعاب الالكترونية في فعلته ضد الأخرين، بأنواعه المختلفة ومن أمثلتها التنمر، رسائل السخرية والاشاعات والتهديد وارسال الصور والتلاعب فيها ومقاطع صوتية وانتحال الشخصية أو ربما تأييد المتنمر وغيرها, فالتنمر من اسوء أشكال العنف التي تحدث في الألعاب الالكترونية في جميع المراحل العمرية، فهو ظاهرة تظهر آثارها في السلوكيات غير المرغوب فيها او غير مقبولة في المجتمع من المعتدي(المتنمر)على الضحية (المتنمر عليه) لفظيا، او بواسطة التحرش، او المضايقات بالصور، او تشويه السمعة، او انتحال هوية، او مطاردة وتهديد، يؤثر التنمر الالكتروني على الضحية (المتنمر علية) سواء على المستوى الشخصي او الاجتماعي حيث يصبح دائم العزلة ومكتئبا ومشوشا مما يؤثر على تقديره لذاته وبذلك يؤثر على صحته النفسية.

أشار الى أن للتنمر الإلكتروني ضرر كبير أكثر من التنمر التقليدي والسبب استمرارية الإيذاء لفترة زمنية طويلة، مما يؤثر بالتالي على الضحية، كما أكد على وجود علاقة ارتباطية عكسية بين سلوك التنمر ومفهوم الذات الأكاديمي، أن التنمر يؤدي إلى ضعف الإنجاز الدراسي، والذي يؤدي بالتالي إلى فشل ورسوب متكرر، كما إن انخفاض التحصيل الدراسي يؤدي إلى تدني تقدير الذات. ارتبط ظهور مفهوم التنمر بنشأة المؤسسات التربوية، إلا أن الباحثين المهتمين بالعلاقات الاجتماعية لم يهتموا بتلك الظاهرة، ولم يأخذوها بمحمل الجد على اعتبار أن ما يحدث في داخل المدارس وبين الطلبة هو نوع من أنواع الدعابة البسيطة التي لا تتعدى حدود الممازحة العابرة (زيادة،٢٠٢٢).

وكذلك دراسة التنمر الإلكتروني تعمد إيذاء الاخرين بطريقة متكررة وعدائية عن طريق استخدام الانترنت (البريد الالكتروني/ الألعاب الالكترونية/ الرسائل النصية /شبكات التواصل الاجتماعي مثل يوتيوب والإنستغرام وتويتر وغيرها). وتصف الدراسات السابقة نمطين مختلفين من التنمر الالكتروني في ضوء الوسيلة التي يتم استخدامها وهما: التنمر المباشر: ويتم عن طريق استخدام الأنترنت / الهاتف الخلوي للتهديد أو الإهانة او ارسال ملفات تحمل فيروسات عن عمد، او ارسال صور، او رسوم توضيحية فاحشة، او مهددة. وهناك غير مباشر: وهو التنمر الذي يحدث دون أن يلاحظ الضحية ذلك مباشرة ويتم عندما يقوم المتنمر بتصفح الكتروني

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

لشخص ما، التنكر وخداع شخص ما والتظاهر بأنه شخص آخر، او نشر ما يسئ إلى الآخر عبر الهاتف النقال والبريد الالكتروني وبرامج الدردشة(البراشدية،٢٠٢٠).

كما ذكر أن الألعاب الإلكترونية تشكل بالنسبة إلي الطفل إطارا يتمثل به بطل يتحرك من مكان إلى آخر، ويندمج معه من خلال التداخل والتكامل اللذين توفرهما الألعاب الإلكترونية مما تجعل الطفل يتعمق بهذه الألعاب، ويتماثل مع الأبطال ويندمج بها ويتعامل معها. فهذا الاندماج مع الألعاب الإلكترونية له أخطار كبيرة ومنها تأثيره على سلوكيات الأطفال المختلفة ومن بين هذه السلوكيات التنمر الالكتروني الذي انتشر مؤخراً في جميع انحاء العالم فقد يؤثر على صحة الطفل النفسية مما يتعرض له من التنمر (عمر، عتمان،٢٠١٧).

ومن خلال الاطلاع على الأطر النظرية والدراسات السابقة وجدت الباحثة ان هناك لمشكلة التنمر في الألعاب الالكترونية خطورة على سلوك الطفل وما يتعرض له الطفل من مشاكل على الجانب النفسي والاجتماعي والسلوكي أثار فضول الباحثة الى إجراء هذه الدراسة للتعرف على أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين.

مشكلة الدراسة:

الأطفال في كافة المجتمعات يتصفون بخصوصية اللعب، التي تميزهم عن غيرهم من أفراد المجتمع، ومهما كان نوع المجتمع، فإن الطفولة فيه تبقى وثيقة الصلة باللعب وأحداثه وقوانينه, وتتميز الألعاب بعنصر التسلية والتشويق واثارة دافعية المتعلم ,وفي السنوات الأخيرة انتشرت محلات بيع الألعاب الالكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها ، وقابل هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الأطفال على اقتناء هذه الألعاب التي شهرة واسعة وقدرة على جذب من يلعبونها حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم فهي تجذبهم بالرسوم والألوان والمغامرات, كما جذبت قطاعا واسعا من الأطفال بل المراهقين على المستوى العالمي, لما فيها من مؤثرات سمعية وبصرية قوية (عمر، عتمان،٢٠١٧).مما اثار فضول الباحثة لمشكلة الدراسة الحالية.

أسئلة الدراسة:

تتحدد مشكلة الدراسة في الإجابة عن السؤال الرئيس:

ما أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين؟

-ما أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر للبعد الاجتماعي لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين؟

- ما أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر للبعد النفسي لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين؟

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

- ما أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر للبعد السلوكي لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين؟
- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين استخدام الألعاب الالكترونية وسلوك التنمر لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين تعزى للمؤهل العلمي؟

اهداف الدراسة:

تسعى الدراسة لتحقيق الأهداف التالية:

-الكشف عن أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر في البعد الاجتماعي لدى
مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين
-الكشف عن أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر في البعد النفسي لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين.
- الكشف عن أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر في البعد السلوكي لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين.
-تحديد الفروق ذات دلالة إحصائية بين استخدام الألعاب الالكترونية وسلوك التنمر لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين تعزى للمؤهل العلمي.

اهمية الدراسة:

تكتسب الدراسة الحالية أهميتها من أهمية مرحلة الطفولة المبكرة، حيث تظهر عليهم علامات التنمر، فقدرة الوالدين على التواصل مع الأبناء تعتبر ضعيفة، فقد تكشف هذه الدراسة عن أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر في مرحلة الطفولة المبكرة، وبالتالي يمكن وضع الحلول المساهمة في تحسين مستوى التواصل بين الوالدين والابناء على البعد (الاجتماعي /النفسي /السلوكي) لفهم الأبناء وما يتعرض له، كما تسهم في إثراء المكتبات العربية بدراسة علمية عن أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر في مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين يمكن أن تساعد الباحثين في إجراءات دراسات مستقبلية وتثري الادب النظري.

حدود الدراسة:

تختصر الدراسة في الحدود الآتية:

الموضوعية: الألعاب الالكترونية/التنمر (الاجتماعي، النفسي، السلوكي).

البشرية: الوالدين لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة.

المكانية: محافظة الاحساء.

الزمانية: الفصل الدراسي الأول ١٤٤٥

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

مصطلحات الدراسة:

الألعاب الالكترونية:

اصطلاحاً: نشاط ذهني أو بدني يؤديه الفرد صغيرا كان ام كبيراً، بهدف تلبية رغابته وحاجاته المختلفة، كالتسلية والترويح عن النفس، والتعليم والمتعة، وحب الاستطلاع، وتفريغ الطاقة الزائدة، وغير ذلك من حاجات مختلفة تختلف باختلاف الفئة العمرية، وهو عند الأطفال ضرورة من ضروريات الحياة كالأكل والنوم والامن (عمر وعتمان.٢٠١٧).

اجرائياً: ألعاب يتم استخدامها بواسطة الأجهزة الالكترونية تربط بين اللاعبين من خلال شبكة الانترنت يمكن التلاعب بها، لغرض المتعة والتسلية او التعليم او لشغل وقت الفراغ.

التنمر:

اصطلاحاً: التسبب في الاذى المتعمد للآخرين باستخدام الانترنت (زيادة,٢٠٢٠)

اجرائياً: هو شكل من اشكال العنف الذي يمارسه المعتدي على الضحية اما لإلحاق الضرر به او لغرض التسلية والمتعة بأشكال مختلفة.

أبعاد سلوك التنمر

التنمر الاجتماعي: يتضمن عزل الضحية عن مجموعة الرفاق، ومراقبة تصرفاته ومضايقته ورفض صداقته أو مشاركته في ممارسة الأنشطة المختلفة، والتجاهل المتعمد(رزقاني،٢٠٢٢) نقلاً عن دسوقي (٢٠١٦).

التنمر النفسي: أطلق عليه الباحثون التنمر الانفعالي وسعى فيه المتنمر إلى التقليل من شأن الضحية، من خلال التجاهل، العزلة، والسخرية، والازدراء من الضحية، وإبعاد الضحية عن الأقران، والتحديق في وجه الضحية تحديقا عدوانيا، والضحك بصوت منخفض، واستخدام الإشارات الجسدية العدوانية، ويعد هذا النوع من أكثر أنواع التنمر تأثيرا ويحدث أثارا خطيرة على الصحة النفسية (رزقاني،٢٠٢٢) نقلاً عن دسوقي (٢٠١٦).

التنمر السلوكي: وتعرفه الباحثة بأنه السلوكيات والتصرفات التي تصدر من الأطفال نتيجة التعرض للتنمر أثناء ممارسة الالعاب الالكترونية بوعي اودون وعي بذلك

الإطار النظري والدراسات السابقة

المبحث الأول: الألعاب الالكترونية.

مفهوم الألعاب الالكترونية وأنواعها:

نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شيوعا في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز ومنها العاب الفيديو او على شاشة الحاسوب، والتي تلعب أيضا على حوامل بها او في قاعات الألعاب الالكترونية المخصصة لها، وتزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين "التآزر البصري الحركي" اومن خلال

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

استخدام الإمكانيات العقلية. وهو نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدى الى نتائج قابلة للقياس الكمي ويطلق على لعبة ما بأنها الكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسب والإنترنت والتلفاز والهواتف المحمولة (معجوز، ٢٠٢٠).

مفهوم الألعاب الالكترونية وأنواعها فالألعاب الالكترونية وتسمى أيضا العاب الديجيتال تشمل كلا من العاب الحاسوب والعاب الفيديو والعاب الأنترنت والعاب الهاتف النقال، وهي العاب مبرمجة تضمن في أنظمة العاب الفيديو والحاسوب، حيث تعرض على التلفاز بعد إيصال الجهاز به، أو على جهاز الحاسوب نفسه. أما جهاز الادخال في العاب الفيديو فهو عادة عصا التحكم، او الازرار، او الفارة، او غير ذلك.

تتميز الألعاب الالكترونية بعدة خصائص حيث تستخدم مؤثرات سمعية وبصرية لذلك فهي تستخدم أكثر من حاسة لدى الطفل (بيومي، محمد،٢٠٢١).

أهمية اللعب:

للعب هو وسيلة الطفل في إدراك العالم المحيط ووسيلة الاستكشاف ذاته وقدرته، وأداة دافعة للنمو تتضمن أنشطة كافة العمليات العقلية، ووسيلة للتحرر من التمركز حول الذات، ووسيلة تعلم فعالة تنمى كافة المهارات الحسية والحركية والاجتماعية واللغوية والمعرفية والانفعالية وحتى القدرات الابتكارية وكذلك مساحة لتفريغ الانفعالات، بالإضافة الى أن حركة الطفل أثناء اللعب مظهر من مظاهر حيويته و صحته، وأكثر ما تبدأ هذه الحركة في مرحلة الطفولة المبكرة التي يكون فيها اللعب طبيعة فطرية في الطفل لذا فمن قدرة الخالق أن جعل اللعب والحركة لدى الطفل غريزة في نفسه ليساعد عضلات جسمه وأعصابه وكل جزء فيه على النمو وادركه الحسى ونشاطه الحركي (معجوز،٢٠٢٠).

التعليم في مرحلة الطفولة المبكرة يعتمد على التعلم من خلال اللعب، حيث تتميز هذه المرحلة بمجموعة من المجالات التنموية المختلفة المترابطة مع بعضها البعض تتمثل في:

النمو الجسمي: ويختص بالنمو البدني والتوافق الحركي بين حركة المشي وحركة الاصبع على سبيل المثال لا الحصر.

الإدراك الحسي ونمو الطفل: ويختص بكيفية استخدام وظائف الحواس والقدرة على معالجة المعلومات المكتسبة.

النمو الإدراكي: ويختص بكيف يفكر الفرد ويتصرف.

النمو العاطفي: ويختص بزيادة الوعي والسيطرة على المشاعر، وكيفية الرد، والسيطرة على المشاعر في حبالة معينة.

النمو الاجتماعي: ويختص بهوية الطفل، وعلاقته مع الآخرين، وفهمه لمكانته داخل بيئته الاجتماعية (عمر، عتمان،٢٠١٧).

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

تصنيف الألعاب الإلكترونية:

صنفها الى العاب الحاسوب التعليمية وألعاب الحركة، وألعاب المغامرة، وألعاب القتال، وألعاب الأرصفة، وألعاب المعرفة، وألعاب المحاكاة، وألعاب الأدوار، وألعاب التمرين والممارسة، وألعاب المنطقية، وألعاب الرياضيات، ويمكن أن تكون تنافسية أو تعاونية أو فردية ، رغم من أن وحدات صناعة الألعاب الإلكترونية تأثرت كثيرًا بسبب انتشار جائحة كورونا، إلا أنها نجحت في إطلاق العديد من الألعاب الأكثر إثارة وحظيت بشهرة كبيرة بين عشاق الألعاب الإلكترونية في جميع أنحاء العالم ومن أشهر هذه الألعاب: (ببجي- ماين كرافت- دوري الاساطير-سرقة السيارات الكبرى- البلبارد وغيرها العديد من الألعاب) (بيومي، محمد،٢٠٢١).

تأثير الألعاب الالكترونية:

أثرت الألعاب الالكترونية في المجتمعات التي انتشرت فيها تأثيراً واسعاً، بما في ذلك العاب العنف النى يمارسها الافراد، كما ثبت ان هذه الألعاب تؤثر أيضاً على الصحة العامة على المدى البعيد، فهي تؤدي إلى إصابته بالتهاب المفاصل وقلة المرونة الحركية، والاضطرابات النفسية، كما أن اللعب لفترات طويلة يكون لدى الطفل السلوك الإدماني الوسواسي. كما ان الومضات التي تعكسها شاشات الأجهزة الالكترونية تسبب التعب للعين والصداع، وكما أنها من الممكن أن تؤدي الى حالات صرع إذا كان الاستخدام لمدة زمنية طويلة (صابر,٢٠١٩)

فوائد الألعاب الالكترونية:

١- تعزيز مهارات حل المشكلات من خلال تحفيز دماغ اللاعب لتحسين القدرات المعرفية وتطويرها.

٢- تحسين الذاكرة وتطويرها من خلال تحسين نمو الخلايا العصبية.

٣- تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية كمهارة البحث عن المعلومات، ومهارة الطباعة، ومهارة الكتابة، ومهارات اكتساب اللغات الأجنبية، ومهارة التفكير الناقد (الصمادي،٢٠٢٢).

اضرار الألعاب الالكترونية:

على الرغم من وجود فوائد للألعاب الالكترونية إلا أن هناك العديد من الاضرار والمخاطر منها:

١- اضرار صحية: حيث إن قضاء فترات طويلة في اللعب بالألعاب الالكترونية، يؤدي الى اجهاد اليدين والعينين والشعور بالتعب.

٢- ضياع الوقت والجهد: يقضي الأطفال الكثير من الوقت في اللعب، فالكثير من الألعاب يلزم وقتاً طويل لاستكمال مراحلها.

٣- السلوك العدواني: حيث يتأثر بعض الأطفال بالعنف الذي يتضمنه بعض الألعاب الالكترونية، فيميل بعضهم الى السلوكيات العدوانية(الصمادي،٢٠٢٢).

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

دور المملكة العربية السعودية تجاه الألعاب الالكترونية:

أطلقت السعودية مجموعة لتطوير قطاع الألعاب والرياضات الالكترونية برئاسة ولي العهد الامير محمد بن سلمان، وتحظى الألعاب والرياضات الالكترونية بشعبية كبيرة في بلد يبلغ عدد سكانه نحو (٣٥) مليون نسمة وغالبيتهم دون سن الخامسة والعشرين, وصلت قيمة سوق هذه الألعاب في المملكة إلى مليار دولار في عام ٢٠٢١، وهو الاعلى من بين دول المنطقة، بحسب تقرير عن سوق الشرق الأوسط وشمال إفريقيا أصدرته شركة "نيكو بارتنرز" المتخصصة في هذا القطاع هذا الشهر, وقالت وكالة الأنباء السعودية "واس" الأربعاء إن مجموعة "سافي" التابعة لصندوق الاستثمارات العامة تهدف "لأن تكون رائدة في تطوير قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية على الصعيدين المحلي والدولي، حيث ستعمل بشكل متناغم لدعم منظومة متكاملة للقطاع". وتعزيزا لخططها المستقبلية، قامت مجموعة "سافي" فوق إنشائها بتوقيع اتفاقية استحواذ على شركة "إي أس أل" المتخصصة في الفعاليات الترفيهية والمنافسات في مجال الرياضات الإلكترونية، وشركة "فيس ات" المنصة الرقمية المتخصصة في الرياضات الإلكترونية.

https://www.france24.com/ar/

المبحث الثاني: التنمر

يتضمن هذا المبحث مفهوم التنمر، وأسبابه، الاشكال، وانتشاره، والآثار السلبية لهذه الظاهرة.

مفهوم التنمر:

والتنمر فعل عدائي يتضمن سلوكا يشير إلى عدم توازن التصرفات، وهو غالبا ما يتكرر عدة مرات، ويأخذ سلوك التنمر أشكال عدة من العدوان البدني المتعمد مثل: الضرب، أو الركل، أو الدفع، أو العدوان اللفظي والمعنوي، مثل الإغاظة، أو إطلاق مسميات غير لائقة تعبر عن التخويف باستخدام إشارات، أو إيماءات، أو التعبير بانفعالات تتسم بالتهديد والوعيد (محمود,٢٠٢١).

أسباب التنمر:

١- رغبة الطفل وخاصة المراهق للفت انتباه الآخرين له وأن يكون مصدرًا للإثارة

٢- محاولة الخروج من الإحباطات الشخصية والظهور كشخص قوي وصلب.

٣- رغبة كبيرة في إظهار القوة والسيطرة.

٤- الإعلام والثورة التكنولوجية الحديثة والتي توجه بأن العنف ضروري للسيطرة على الآخرين.

٥- الشعور بالغيرة من الشخص المتنمر به ألسباب مختلفة.

٦- ما توفره وسائل التواصل الاجتماعي والإنترنت من التخفِّي وإمكانية انتحال صفات وهمية

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

وعدم المواجهة المباشرة مع من يقومون بالتنمر بهم (الجيزاوي،٢٠٢١).

أشكال التنمر الإلكتروني بين الأطفال:

تختلف أنواع التنمر الإلكتروني، لكن أكثر أشكال التنمر التي تحدث بين الأطفال والمراهقين تكون عن طريق المزاح، حيث يتعللون بذلك فيحاول المتنمر إخفاء تنمره بهذه الطريقة. وهناك نوع آخر من التنمر الإلكتروني يعتمدُ فيهِ الطفل المتنمر على عزل الضحيَّة وتهميشه كأن يقوم بطردهِ من نشاطٍ ما أو مجموعةٍ ما على الإنترنت، أو أن يدعو جميع أصدقائهِ على الفيسبوك باستثناء الطفل الضحيَّة، ويوضح لهُ أنه استثناه لأنه لا يرغب بوجودهِ في مجموعتهِ؛ لأنه ممل وغير مهم على الاطلاق (الجيزاوي,٢٠٢١).

انتشار التنمر:

تباينت معدلات انتشار التنمر الإلكتروني بشكل كبير وفقا للمتغيرات الآتية: معدلات استخدام الإنترنت والهواتف النقالة، والجنس، ومستوى الدراسة والبلد وحجم الشبكة الاجتماعية والمستوى الاجتماعي والاقتصادي. وتقدر نسبة انتشار التنمر الإلكتروني بين المراهقين ما بين ٣٥/٧%ويرتبط التنمر الإلكتروني بزيادة ساعات استخدام الإنترنت في اليوم وعدد الرسائل المرسلة، بمعدل ٥٠ رسالة في اليوم على الأقل، أو استخدام الإنترنت لثالث ساعات على الأقل يوميا (البراشدية،٢٠٢٠).

الاثار السلبية لظاهرة التنمر:

يؤدي سلوك التنمر إلى إحداث الشائعات ونشرها، والرفض والإقصاء من الجماعة وعدم التوازن واختلال ميزان القوى بين الطفل المتنمر والطفل الضحية. كما يسبب التعرض للتنمر هذه الفئة مجموعة لا يستهان بها من المشكلات النفسية، وأبرزها الإحباط وانخفاض في تقدير الذات، وعدم الثقة بالنفس، او الاكتئاب، او الشعور بالصداع، او التعب، او الإرهاق، اوقد يصل الامر الى التفكير في الانتحار والشروع فيه (محمود،٢٠٢١).

الدراسات السابقة:

أولاً: الدراسات التي تناولت الالعاب الالكترونية:

هدفت دراسة بيومي، محمد (٢٠٢١) الى قياس فاعلية بعض الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات القيادية اللازمة لطفل الروضة في ظل الثورة الصناعية الرابعة، تم استخدام التصميم شبه التجريبي ذو المجموعة الواحدة، على عينة تكونت من (٣٤) طفلا من أطفال المستوى الثاني برياض الأطفال، وتم استخدام بطاقة الملاحظة من (اعداد الباحثتين) كأداة لجمع البيانات، وتوصل البحث الى وجود فرق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الطلاب في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة المهارات القيادية لطفل الروضة.

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

هدفت دراسة صابر (٢٠١٩) الى التعرف على استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة. وقد استخدم البحث المنهج الوصفي التحليلي، على عينة قوامها (٢٦) فرداً بحثية من تخصصات مختلفة، كالطب والخدمة الاجتماعية والتربية. واستخدمت الدراسة الأدوات الاتية: المقابلة كأداة الدراسة، ومن اهم نتائج الدراسة لم يكن للألعاب الإلكترونية أي آثار سلبية على التطورات الجسدية والعقلية على السواء، إلا أن الآثار السلبية ظهرت على الجوانب الحركية والاجتماعية واللغوية.

هدفت دراسة الزيود والشرع (٢٠١٩) الى تقصي أثر الألعاب الالكترونية في التحصيل الرياضي وتنمية الحساب الذهني لدى طلبة الصف الثالث الأساسي، وقد استخدمت المنهج الشبه التجريبي، على مكونة من (٨٠) طالباً وطالبة موزعين بالتساوي عشوائياً، استخدمت الدراسة برنامج اشتمل على مهارات الضرب والقسمة والهندسة ضمن برامج الألعاب الالكترونية واختبار تحصيلي كأداة للدراسة، أظهر النتائج فروق ذات دلالة إحصائية في التحصيل الرياضي والحساب الذهني عند (٠.٠٥) تعزى الى استراتيجية التدريس لصالح المجموعة التجريبية.

هدفت دراسة عمر وعتمان (٢٠١٧) إلى التعرف على دور الألعاب الإلكترونية وأثرها على تنمية المهارات الاجتماعية في الطفولة المبكرة في منطقة نجران، وتم استخدام المنهج الوصفي التحليلي، وذلك من خلال تطبيق مقياس لأسر الأطفال الملتحقين برياض الأطفال ومقياس لمديرات ومشرفات ومعلمات رياض الأطفال في منطقة نجران بالمملكة العربية السعودية، وقد بلغ إجمالي عينة الدراسة لأسر الأطفال الملتحقين برياض الأطفال (١٨٢) أسرة، وعينة من مديرات ومشرفات ومعلمات رياض الأطفال في مدينة نجران البالغ عددهم (١٩٨) مديرة ومشرفة ومعممة، ولجمع البيانات تم استخدام أدوات لقياس فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية وأثرها على تنمية المهارات الاجتماعية في الطفولة المبكرة. وقد اسفرت الدراسة عن النتائج التالية: أن استخدام الألعاب الإلكترونية في الطفولة المبكرة يسيم في تعزيز بعض المهارات الاجتماعية كمهارات التعبير الاجتماعي والتواصل والتعاون وتوكيد الذات في الطفولة المبكرة ب درجة متوسطة وذلك من وجهة نظر أسر الأطفال ومديرات ومشرفات ومعلمات رياض الأطفال.

ثانياً: الدراسات التي تناولت التنمر:

هدفت دراسة رزقاني وآخرون (٢٠٢٢) الى معرفة مستوى سلوك التنمر لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية والتعرف على الأشكال الأكثر انتشارا في هذه المرحلة، والكشف عن الفروق في مستوى سلوك التنمر بدلالة الجنس والعمر، وتم استخدام المنهج الوصفي التحليلي، وقد تكونت عينة الدراسة من (١٥٠) تلميذ وتلميذة، استخدم مقياس السلوك التنمري لمجدي محمد دسوقي (٢٠١٦)، بعد التحليل الإحصائي تبين ان

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

سلوك التنمر لدى التلاميذ منخفض ويتواجد التنمر على عدة اشكال، اذ جاء التنمر الجسمي في المرتبة الأولى ثم اللفظي ثم الاجتماعي ثم النفسي، لا توجد فروق بدلالة الجنس وانما توجد بدلالة العمر.

هدفت دراسة جابر (٢٠٢١) على الكشف عن العلاقة بين تقدير والتنمر فضلًا عن تقدير الذات وعلاقته بالسلوك التنمري، وايضاً التعرف على مدى اختلاف تقدير الذات ومستوى التنمر ومكوناتها باختلاف النوع لدى مرحلة الطفولة المبكرة، استخدمت الدراسة المنهج الوصفي الارتباطي، وتكونت عينة الدراسة من(١٣٠) من أطفال الروضة تم تقسيمهم الى عدد (٥٠) من الذكور، عدد (٨٠) من الاناث، استخدمت أدوات الدراسة مقياس التنمر، مقياس تقدير الذات، أهم النتائج وجود علاقة سالبة بين سلوك التنمر بأبعاده المختلفة (التنمر اللفظي، والتنمر الجسدي، والتنمر الاجتماعي، والتنمر الالكتروني، والدرجة الكلية) وبين تقدير الذات (تقدير الذات المدرسي، وتقدير الذات الرفاقي، وتقدير الذات العائلي، والدرجة الكلية) لدى عينة البحث.

هدفت دراسة عبد المؤمن (٢٠١٨) إلى إعداد برنامج مقترح باستخدام مسرح العرائس للحد من التنمر في بيئة الروضة، تحديد أكثر الأشكال الشائعة للتنمر في مرحلة رياض الأطفال، تحديد خصائص الطفل المتنمر.، واعتمدت الدراسة على المنهج شبه التجريبي، وبلغت عينة الدراسة (٣٠) طفل وطفلة بمرحلة رياض الأطفال، واستخدمت الدراسة الأدوات التالية: بطاقة ملاحظة التنمر، استبيان استطلاع رأي المعلمة حول التنمر في الروضة، مقياس التنمر المصور لطفل الروضة، وتم حساب صدق المحكمين لأدوات الدراسة، ودلت نتائج الدراسة على وجود علاقة ارتباطية بين مقياس التنمر وبطاقة الملاحظة لطفل الروضة، فاعلية برنامج مسرح العرائس، في الحد من انتشار ظاهرة التنمر في مرحلة رياض الأطفال.

ثالثاً: الدراسات التي تناولت الألعاب الالكترونية والتنمر:

هدفت دراسة النقبي وعبد السلام (٢٠٢١) الى معرفة أثر ممارسة الألعاب الالكترونية على زيادة العنف والتنمر لدى عينة من طلبة مدارس إمارة أبو ظبي. استعان الباحث بالمنهج الوصفي على عينة بلغ عددها (٦٠) طالب وطالبة من الذكور والاناث في ست مدارس بمنطقة العين. صمم الباحث استبانة عن الألعاب الالكترونية بالإضافة الى مقياس التنمر. بعد المعالجات الإحصائية توصل الباحث الى عدد من النتائج منها: تزيد ممارسة الألعاب الالكترونية خاصة العاب القتال والألعاب الحربية من زيادة ظهور التنمر الالكتروني وحدته. مدة طول الوقت في ممارسة الألعاب الالكترونية يزيد من ظاهرة التنمر الالكتروني.

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

هدفت دراسة القبيسي وآخرون (٢٠٢١) الى الكشف عن التنمر لدى الأطفال، بالإضافة الى التحقق من الفروق في التنمر تبعا لمتغير الجنس (الذكور والاناث) ومستخدمي الألعاب الالكترونية. تم استخدام المنهج الوصفي المقارن، وبلغ عدد العينة (٦١٣) طفلا منهم (٤١٤) من الذكور و (١٩٨) من الاناث ممن تراوحت أعمارهم ما بين (٣-١٢) عاما، ولجمع البيانات تم اعداد مقياس التنمر، وأسفرت النتائج عن وجود فروق دالة احصائيا في التنمر في اتجاه الذكور وغير المستخدمين للألعاب الالكترونية.

رابعاً: التعقيب على الدراسات السابقة:

من حيث الهدف: اتفقت أغلب الدراسات السابقة مع الدراسات الحالية على أثر الألعاب الالكترونية على الأطفال، وعلى سلوك التنمر، ولكن ارتبطت ببعض المتغيرات الأخرى فقد ارتبطت دراسة كل من القبيسي وآخرون (٢٠٢١) دراسة النقبي وعبد السلام (٢٠٢١) بدراستي الحالية في أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على سلوك التنمر لدى الأطفال, وارتبطت دراسة بيومي، محمد (٢٠٢١) الى قياس فاعلية بعض الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات القيادية اللازمة لطفل الروضة في ظل الثورة الصناعية الرابعة، وارتبطت دراسة صابر (٢٠١٩) ودراسة عمر, عتمان (٢٠١٧) بالتعرف على دور استخدام الألعاب الالكترونية في الطفولة, ارتبطت دراسة رزقاني وآخرون (٢٠٢٢)، ودراسة عبد المؤمن (٢٠١٨)، ودراسة جابر(٢٠٢١) بوجود سلوك التنمر لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة، وارتبطت دراسة الزيود، الشرع (٢٠١٩) الى تقصي أثر الألعاب الالكترونية في التحصيل الرياضي وتنمية الحساب الذهني لدى طلبة الصف الثالث الأساسي.

من حيث المنهج: فقد استخدمت دراسة عبد المؤمن (٢٠١٨)، ودراسة الزيود، الشرع (٢٠١٩)، ودراسة بيومي (٢٠٢١) المنهج الشبه التجريبي بينما اتبعت دراسة النقبي وعبد السلام (٢٠٢١) المنهج الوصفي في حين اتبعت دراسة القبيسي وآخرون (٢٠٢١) المنهج الوصفي المقارن. واستخدمت دراسة جابر (٢٠٢١) المنهج الوصفي الارتباطي. واختلفت دراسة رزقاني واخرون (٢٠٢٢) ودراسة صابر (٢٠١٩) ودراسة عمر، عتمان (٢٠١٧) مع الدراسة الحالية في استخدام المنهج الوصفي التحليلي.

ومن حيث الأداة: اتفقت دراسة النقبي وعبد السلام (٢٠٢١) مع الدراسة الحالية في أعداد الباحث استبانة كما اضافت مقياس التنمر، بينما استخدمت دراسة عبد المؤمن (٢٠١٨) الاستبانة الى بطاقة الملاحظة، واستخدمت دراسة صابر (٢٠١٩) أداة المقابلة، ودراسة الزيود، الشرع (٢٠١٩)، ودراسة بيومي (٢٠٢١) برنامج واختبار تحصيلي، حين استخدمت دراسة عمر، عتمان (٢٠١٧) مقياس فاعلية استخدام الألعاب الالكترونية وأثرها على الأطفال، واستخدمت كل من دراسة

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

رزقاني وآخرون (٢٠٢٢)، ودراسة النقبي وعبد السلام (٢٠٢١)، ودراسة جابر (٢٠٢١) مقياس التنمر.

ومن حيث العينة: اتفقت دراسة عمر، عتمان (٢٠١٧) في عينة أسر الأطفال ودراسة رزقاني وآخرون (٢٠٢٢) ودراسة عبد المؤمن (٢٠١٨) ودراسة القبيسي وآخرون (٢٠٢١) في المرحلة العمرية، اختلفت دراسة صابر (٢٠١٩) وجزء من عينة دراسة عمر وعتمان (٢٠١٧) في خصائص افراد العينة عن الدراسة الحالية، واختلفت دراسة النقبي وعبد السلام (٢٠٢١) في المرحلة العمرية، واختلفت عينة جابر (٢٠٢١)، ودراسة الزيود، الشرع (٢٠١٩) في العينة حيث كانت أطفال الروضة.

ومن خلال الاطلاع على الأطر النظرية والدراسات السابقة وما تم استعراضه من أوجه الاتفاق والاختلاف وجدت الباحثة في الدراسة ان هناك بعض الاتفاق مع الدراسات السابقة بشكل تقريبي في الموضوع والهدف العام والمنهج المستخدم، لكنها تختلف في عدة جوانب تمثل فجوة بحثية من المؤمل أن تعالجها هذه الدراسة الحالية وهي الكشف عن أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين باعتبارهم أساس تنشئة الطفل، فقد تم استخدام المنهج الوصفي المسحي لبيان حجم المشكلة وذلك من وجهة نظر والدين مرحلة الطفولة المبكرة، ولجمع البيانات فقد تم استخدام أداة الاستبانة.

واستقادت الدراسة الحالية من خلال استعراض الدراسات السابقة في كتابة الإطار النظري واختيار المنهج المناسب وكذلك بناء الأداة ومناقشة النتائج.

وتميزت الدراسة الحالية -في حد علم الباحثة- بأنها الدراسة الوحيدة التي استهدفت مرحلة الطفولة المبكرة ومجتمع محافظة الاحساء في المملكة العربية السعودية وهي " الكشف عن أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين".

منهجية الدراسة واجراءاتها

منهج الدراسة:

للتعرف على أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين، ولتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام المنهج الوصفي المسحي لملائمته للدراسة الحالية، حيث يدرس المنهج الوصفي المسحي الواقع كما هو في الطبيعة ويهتم بوصفه بشكل دقيق من خلال جمع المعلومات وتصنيفها وتنظيمها، والتعبير عنها كميا وكيفًا، وعرفه (عبيدات واخرون، ٢٠٢٠) المنهج الوصفي: طريقة علمية يصف فيها الباحث الظاهرة بشكل كيفي أو كمي، ومن ثم طرح مجموعة من التساؤلات المُبهمة، والقيام بعملية تجميع للبيانات والمعلومات؛

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

من خلال مجموعة من الأفراد التي تتضح فيهم الخصائص، ومن ثم تحليلها للتوصل الى النتائج وتفسيرها.

مجتمع الدراسة:

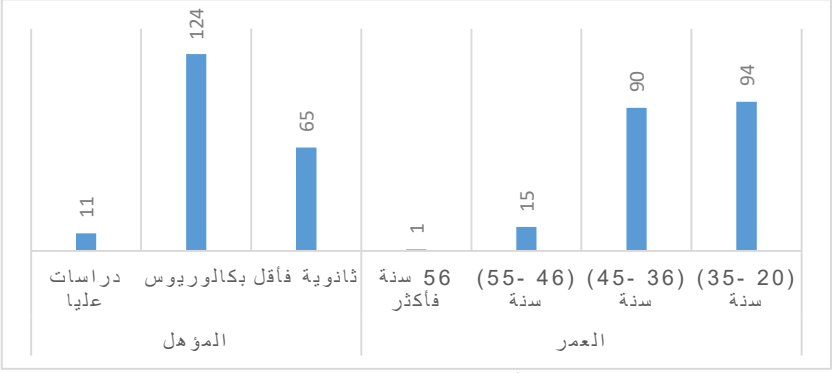
يتكون مجتمع الدراسة من والدين مرحلة الطفولة المبكرة المستخدمين للألعاب الالكترونية في محافظة الاحساء، وقد بلغت عينة الدراسة (٢٠٠) والد ووالدة.

عينة الدراسة:

- **العينة الاستطلاعية:** تكونت العينة الاستطلاعية من (٢٠) ام واب طفل في مرحلة الطفولة المبكرة من خارج عينة الدراسة وذلك للتأكد من صدق وثبات أداة الدراسة.
- **عينة الدراسة:** استخدمت الباحثة أسلوب العينة (المتاحة) حيث تم عمل رابط الكتروني وتعميمه على الفئة المستهدفة وبعد تحديد مدة الاستجابات المتمثلة (اسبوعين لاستقبال الردود وبلغ عددهم (٢٠٠) والد ووالدة، والجدول (١) يبين توزيع أفراد عينة الدراسة وفقًا لمتغير العمر والمؤهل العلمي.

جدول (١) التكرارات والنسب المئوية لتوزيع افراد عينة الدراسة وفقًا لمتغير العمر والمؤهل العلمي

المتغير	الفئة	العدد	النسبة%
العمر	(٢٠ -٣٥) سنة	94	47.0
	(٣٦ -٤٥) سنة	90	45.0
	(٤٦ -٥٥) سنة	15	7.5
	٥٦ سنة فأكثر	1	.5
المؤهل	ثانوية فأقل	65	32.5
	بكالوريوس	124	62.0
	دراسات عليا	11	5.5
الإجمالي		200	100



شكل (١) توزيع أفراد عينة الدراسة حسب المتغيرات

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

أداة الدراسة:

استخدمت الباحثة في الدراسة الحالية الاستبانة كأداة لجمع البيانات حيث تم بناء الاستبانة للكشف عن أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين، وذلك بعد الاطلاع على الدراسات السابقة والادب التربوي المرتبط بالدراسة الحالية، وتكون الاستبانة في صورته النهائية من قسمين:

١. القسم الاول: يحتوي على البيانات الأولية الخاصة بوالدين أطفال مرحلة الطفولة المبكرة، والمتمثلة في (العمر والمؤهل العلمي).
٢. القسم الثاني: فقرات الاستبانة والمكونة من (٣٢) عبارة، موزعة على (٣) محاور وفق سلم ليكرت الخماسي (موافق بشدة – موافق – محايد – غير موافق – غير موافق بشدة) وتأخذ القيم على التوالي (٥، ٤، ٣، ٢، ١)، والجدول (٢) يوضح عدد عبارات الاستبانة، وكيفية توزيعها على المحاور.

جدول (٢) محاور استبانة أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين

م	المحور	عدد العبارات
١	المحور الأول البعد الاجتماعي	11
٢	المحور الثاني: البعد النفسي	12
٣	المحور الثالث: البعد السلوكي	9
	اجمالي	32

صدق الأداة (الاستبانة):

تم التحقق من صدق أداة الدراسة (الاستبانة) من خلال نوعين من الصدق:

أ – الصدق الظاهري (المحكمين): تم التحقق من صدق الاستبانة من خلال عرضها على عدد من المحكمين من أصحاب الخبرة والاختصاص وبلغ عددهم (٦) محكمين، وتم الأخذ بتوجيهاتهم ومقترحاتهم من إضافة عبارات جديدة، وحذف او تعديل العبارات غير المناسبة، ووضع العبارات في المحور الذي تنتمي إليه، ووضوح الصياغة وسلامة اللغة.

ب – صدق الاتساق:

تم تطبيق أداة الدراسة على عينة استطلاعية من خارج عينة الدراسة مكونة (٢٠) ولي امر وتم احتساب معامل ارتباط بيرسون بين عبارات محاور دو أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين والدرجة الكلية للمحور المنتمية له، وكذلك بين العبارات والمحاور مع الدرجة الكلية للأداة، والجدول (٣-٣) يبين ذلك:

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

جدول (٣) معاملات ارتباط بيرسون بين عبارات محاور أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين والدرجة الكلية للمحور المنتمية له، وكذلك بين العبارات والمحاور مع الدرجة الكلية للأداة

م	المحور – العبارات	معامل الارتباط مع المحور	معامل الارتباط مع الأداة
	المحور الأول: البعد الاجتماعي	1	.990**
	يتعرض ابني للتجاهل والتهميش من قبل زملائه أثناء اللعب الإلكتروني	.677**	.623**
	يستبعد ابني بشكل متكرر أثناء اللعب في الألعاب الالكترونية	.847**	.811**
	يتعرض ابني لنشر الشائعات والاكاذيب من خلال الألعاب الالكترونية	.701**	.699**
	يتعرض أبني للنبذ والهجوم من قبل الآخرين اثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية	.570**	.542*
	تشويه سمعة ابني لفظياً خلال الألعاب الالكترونية	.576**	.640**
	يتم عمل صور وملصقات للسخرية من أبني ونشرها في الألعاب الالكترونية	.599**	.640**
	تسجيل مقاطع صوتية ونشرها للاستهزاء أبني خلال الألعاب الالكترونية	.875**	.870**
	يشتم ويحقر ابني من خلال الألعاب الالكترونية	.745**	.725**
	يراقب ويطارد ابني أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية	.956**	.944**
	يتعرض ابني لنشر جزء من معلوماته الشخصية خلال الألعاب الالكترونية	.851**	.839**
	يعتاد ابني على العزلة الاجتماعية وعدم قدرته على التواصل مع المجتمع بسبب ممارسة الألعاب الالكترونية	.956**	.944**
	المحور الثاني: البعد النفسي	1	.991**
	نشر شائعات عن ابني من خلال الألعاب الالكترونية	.756**	.695**
	تخويف ابني ببعض الصور أو مقاطع الفيديو وغيرها في الألعاب الالكترونية	.741**	.760**
	يبتز ابني بنشر الصور ومقاطع الفيديو وغيرها في الألعاب الالكترونية	.904**	.925**
	يتعرض ابني للإحباط والاكتئاب من خلال التنمر في الألعاب الالكترونية	.832**	.831**
	يستفز ابني بشكل لفظي من خلال الألعاب الالكترونية	.905**	.944**
	يستفز ابني بشكل غير لفظي من خلال الألعاب الالكترونية	.830**	.824**

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

	يتعرض أبني بالتلاعب بصوره وصوته من قبل المعتدي في الألعاب الالكترونية	.786**	.756**
	يخترق حسابات ابني بشكل مستمر من المعتدي نفسه في الألعاب الالكترونية	.751**	.740**
	ينفذ أبني أوامر المتنمرين في نفسه خلال الألعاب الالكترونية	.765**	.757**
	يجبر ابني الى الضغط الشديد في إعطاء معلوماته الشخصية للمعتدي في الألعاب الالكترونية	.729**	.699**
	يجبر ابني الى الاجبار في الدخول في تحديات بدفع المال للمعتدي في الألعاب الالكترونية	.496*	.542*
	يبكي ابني مباشرة عندما يتعرض لأبسط المواقف نتيجة التعرض للتنمر في الألعاب الالكترونية	.700**	.640**
	المحور الثالث: البعد السلوكي	1	.989**
	يضرب ابني اخوته بالمنزل نتيجة التعرض للتنمر في الألعاب الالكترونية	.638**	.640**
	يكسر ابني الأشياء من حوله في المنزل بسبب التعرض للتنمر في الألعاب الالكترونية	.846**	.870**
	يحاول ابني إيذاء الاخرين بالتلفظ بكلمات سيئة نتيجة التعرض للتنمر في الألعاب الالكترونية	.759**	.725**
	تخريب ابني للممتلكات العامة في المدرسة او خارج المنزل نتيجة التعرض للتنمر في الألعاب الالكترونية	.949**	.944**
	يبتز ابني للأكبر منه سناً بالمضايقات اللفظية او التهديد نتيجة التعرض للتنمر في الألعاب الالكترونية	.846**	.839**
	يبتز ابني للأصغر منه سناً بالمضايقات اللفظية او التهديد نتيجة التعرض للتنمر في الألعاب الالكترونية	.949**	.944**
	يتشاجر ابني لفظيا وجسديا مع الآخرين نتيجة التعرض للتنمر الالعاب الالكترونية	.667**	.653**
	يوجه ابني اللوم على الاخرين دوما نتيجة التعرض للتنمر في الألعاب الالكترونية	.799**	.760**
	يبكي ابني مباشرة عندما يتعرض لأبسط المواقف نتيجة التعرض للتنمر في الألعاب الالكترونية	.977**	.990**

** دالة احصائيا عند (٠.٠١)، * دالة احصائيا عند (٠.٠٥).

يبين الجدول (٣) معاملات ارتباط بيرسون بين عبارات محاور أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين والدرجة الكلية للمحور المنتمية له دالة احصائيا عند مستوى دلالة (٠.٠١)، (٠.٠٥) وتراوحت معاملات ارتباط بيرسون بين العبارات مع الدرجة الكلية للمحور بين (٠.٤٩٦* - ٠.٩٧٧**)، كما تراوحت معاملات ارتباط بيرسون بين العبارات

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

مع الدرجة الكلية للأداة بين (٠.٥٤٢* - ٠.٩٩٠**)، وجميعها دالة عند (٠.٠١)، (٠.٠٥).

كما بين الجدول (٣) ان معاملات ارتباط بيرسون بين المحاور مع الدرجة الكلية للأداة دالة احصائيا عند مستوى دلالة (٠.٠١) وتراوحت معاملات ارتباط بيرسون بين المحاور مع الدرجة الكلية للأداة بين (٠.٩٨٩** - ٠.٩٩١**) وجميعها دالة عند (٠.٠١)، وبذلك تحققت الباحثة من صدق أداة الدراسة.

ثبات أداة الدراسة:

تم حساب معاملات الثبات على محاور أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين وعلى الدرجة الكلية للأداة من خلال معادلة الفا كرو نباخ، حيث تم تطبيق اداة الدراسة على عينة استطلاعية مكونة من (٢٠) ولي امر والجدول (٤) يبين معاملات الثبات.

جدول (٤): معاملات ثبات الفا كرو نباخ لمحاور أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين وعلى الدرجة الكلية

م	المحور	عدد الفقرات	معامل الثبات
1	المحور الأول البعد الاجتماعي	11	0.92
2	المحور الثاني: البعد النفسي	12	0.93
3	المحور الثالث: البعد السلوكي	9	0.93
4	ثبات الأداة الكلي	32	0.97

يبين الجدول (٤) ان معامل الثبات الفا كرو نباخ الكلي لاستبيان أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين وعلى الدرجة الكلية بلغ (٠.٩٧)، كما تراوحت معاملات الثبات على المحاور بين (٠.٩٢ –٠.٩٣)، وهي معاملات ثبات مرتفعة وهذا يشير الى تمتع أداة الدراسة بالثبات.

إجراءات الدراسة:

اتبعت الباحثة عددًا من الإجراءات لتنفيذ الدراسة وتمثلت هذه الإجراءات في المراحل التالية:

- الاطلاع على الإطار التربوي والدراسات السابقة لموضوع الدراسة الحالية
- بناء الاستبانة بصورتها الأولية
- تحكيم الاستبانة من قبل مختصين
- تطبيق أداة الدراسة على عينة استطلاعية مكونة من (٢٠) ولي امر للتحقق من صدق وثبات الدراسة
- تحديد مجتمع وعينة الدراسة

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

- تحويل أداة الدراسة في صورتها النهائية بعد التحقق من صدقها وثباتها الى صورة الكترونية
- تحديد مدة الاستجابة (١٤) يوما لاستقبال الردود
- استقبال الردود واستخدام البرامج الإحصائية للتوصل الى النتائج
- تحليل الاستجابات والاجابة عن أسئلة الدراسة.
- مناقشة النتائج وتفسيرها
- صياغة التوصيات والمقترحات
- اعداد ملخص الدراسة
- اعداد الصورة النهائية من البحث من اخراج وطباعة وتنسيق وفق الدليل المعتمد في البرنامج.

الأساليب الإحصائية:

اعتمدت البرمجية الإحصائية (SPSS) نسخة (٢٣) في تحليل نتائج الدراسة والإجابة عن أسئلتها حيث تم استخدام:

- معامل ارتباط بيرسون للتحقق من صدق الاتساق
- الفا كرو نباخ للتحقق من ثبات أداة الدراسة
- المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتبة للإجابة عن السؤال الرئيس والاسئلة الفرعية "ما أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين؟

ويتفرع من السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

١-ما أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر للبعد الاجتماعي لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين؟

٢- ما أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر للبعد النفسي لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين؟

٣- ما أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر للبعد السلوكي لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين؟

وتم اعتماد التدريج الآتي لدرجة تحقق فقرات ومحاور أداة الدراسة لتحديد درجة الموافقة بالاعتماد على معادلة المدى وفق الجدول (٥):

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

جدول (٥) معايير تفسير قيم المتوسطات الحسابية وفقا لسلم ليكرت الخماسي

درجة الموافقة	قليلة جداً	قليلة	متوسطة	كبيرة	كبيرة جداً
الوسط الحسابي	من ١ إلى ١,٨٠	أكبر من ١,٨٠ إلى ٢,٦٠	أكبر من ٢,٦٠ إلى ٣,٤٠	أكبر من ٣,٤٠ إلى ٤,٢٠	أكبر من ٤,٢٠ إلى ٥,٠٠

كما تم استخدام تحليل التباين الأحادي للإجابة عن السؤال الرابع: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية لاستخدام الألعاب الالكترونية وسلوك التنمر لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين تعزى للمؤهل العلمي؟

عرض النتائج وتفسيرها ومناقشتها

نتائج السؤال الاول: ما أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر للبعد الاجتماعي لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين؟

قامت الباحثة بحساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتبة لاستجابات أفراد عينة الدراسة لأثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر للبعد الاجتماعي لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين، والجدول (٦) يبين ذلك:

جدول (٦): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لأثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر للبعد الاجتماعي لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين

م	الرتبة	الفقرات	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	الدرجة
1	3	يتعرض ابني للتجاهل والتهميش من قبل زملائه أثناء اللعب الإلكتروني	2.41	1.086	قليلة
2	1	يستبعد ابني بشكل متكرر أثناء اللعب في الألعاب الالكترونية	2.52	1.089	قليلة
3	6	يتعرض ابني لنشر الشائعات والاكاذيب من خلال الألعاب الالكترونية	2.27	1.154	قليلة
4	4	يتعرض أبني للنبذ والهجوم من قبل الآخرين اثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية	2.33	1.152	قليلة
5	5	تشويه سمعة ابني لفظياً خلال الألعاب الالكترونية	2.30	1.166	قليلة
6	10	يتم عمل صور وملصقات للسخرية من أبني ونشرها في الألعاب الالكترونية	2.02	1.068	قليلة
7	11	تسجيل مقاطع صوتية ونشرها للاستهزاء أبني خلال الألعاب الالكترونية	1.97	1.049	قليلة
8	9	يشتم ويحقر ابني من خلال الألعاب الالكترونية	2.08	1.111	قليلة
9	8	يراقب ويطارد ابني أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية	2.16	1.157	قليلة

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

10	7	يتعرض ابني لنشر جزء من معلوماته الشخصية خلال الألعاب الالكترونية	2.18	1.096	قليلة
11	2	يعتاد ابني على العزلة الاجتماعية وعدم قدرته على التواصل مع المجتمع بسبب ممارسة الألعاب الالكترونية	2.47	1.256	قليلة
		الدرجة لأثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر للبعد الاجتماعي لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين	2.25	.934	قليلة

يبين الجدول (٦) ان الدرجة الكلية لأثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر للبعد الاجتماعي لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين جاءت بدرجة قليلة بمتوسط حسابي (٢.٢٥) وبانحراف معياري (٠.٩٣٤)، وتراوحت المتوسطات الحسابية على فقرات أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر للبعد الاجتماعي لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين بين (١.٩٧ – ٢.٥٢)، وجاءت الفقرة (٢) يستبعد ابني بشكل متكرر أثناء اللعب في الألعاب الالكترونية" بالمرتبة الأولى بمتوسط حسابي (٢.٥٢) وبانحراف معياري (١.٠٨٩) وبدرجة قليلة، وفي المرتبة الثانية الفقرة (١١) "يعتاد ابني على العزلة الاجتماعية وعدم قدرته على التواصل مع المجتمع بسبب ممارسة الألعاب الالكترونية" بمتوسط حسابي (٢.٤٧) وبانحراف معياري (١.٢٥٦) وبدرجة قليلة، بينما جاءت الفقرة (٧) تسجيل مقاطع صوتية ونشرها للاستهزاء أبني خلال الألعاب الالكترونية" بالمرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي (١.٩٧) وبانحراف معياري (١.٠٤٩) وبدرجة قليلة.

وتعزى الباحثة نتائج الدراسة الحالية مستوى الوعي الفكري مما يؤكد على أهمية دور الوالدين في توجيه استخدام الألعاب الالكترونية لدى الأطفال بطريقة تعزز السلوك الإيجابي وتقلل من التنمر، وربما ضعف التواصل الاجتماعي ما بين الوالدين والابن حيث من الصعب على الوالدين معرفة ما قد يحدث للأبن خلال اللعب بالألعاب الالكترونية.

تختلف نتيجة الدراسة الحالية مع نتيجة دراسة الكتبي، ونوفل (٢٠٢٢)، والصمادي (٢٠٢٢) التي جاءت في نتائج السؤال الأول جاءت جميع إجابات عينة الدراسة على الفقرات ضمن المستوى المرتفع، والمتوسط وتراوحت الأوساط ما بين (٣.٠٦٩-٤.٢٩٢)، وانحراف معياري ٠.٦٤، وتوصلت الى أهم الاثار انعزال الأطفال وابتعادهم عن المحيط الاسري مما تتفق مع نتيجة الدراسة الحالية حيث جاءت الفقرة (١١) "يعتاد أبني على العزلة الاجتماعية وعدم قدرته على التواصل مع المجتمع بسبب ممارسة الألعاب الالكترونية" بالمرتبة الثانية.

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

نتائج السؤال الثاني: ما أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر للبعد النفسي لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين؟

قامت الباحثة بحساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتبة لاستجابات أفراد عينة الدراسة لأثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر للبعد النفسي لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين، والجدول (٧) يبين ذلك:

جدول (٧): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لأثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر للبعد النفسي لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين

م	الرتبة	الفقرات	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	الدرجة
1	5	نشر شائعات عن ابني من خلال الألعاب الالكترونية	2.20	1.119	قليلة
2	4	تخويف ابني ببعض الصور أو مقاطع الفيديو وغيرها في الألعاب الالكترونية	2.28	1.157	قليلة
3	12	يبتز ابني بنشر الصور ومقاطع الفيديو وغيرها في الألعاب الالكترونية	2.04	1.031	قليلة
4	6	يتعرض ابني للإحباط والاكتئاب من خلال التنمر في الألعاب الالكترونية	2.20	1.115	قليلة
5	1	يستفز ابني بشكل لفظي من خلال الألعاب الالكترونية	2.40	1.207	قليلة
6	2	يستفز ابني بشكل غير لفظي من خلال الألعاب الالكترونية	2.38	1.226	قليلة
7	7	يتعرض أبني بالتلاعب بصوره وصوته من قبل المعتدي في الألعاب الالكترونية	2.08	1.051	قليلة
8	8	يخترق حسابات ابني بشكل مستمر من المعتدي نفسه في الألعاب الالكترونية	2.07	1.098	قليلة
9	11	ينفذ أبني أوامر المتنمرين في نفسه خلال الألعاب الالكترونية	2.05	1.043	قليلة
10	9	يجبر ابني الى الضغط الشديد في إعطاء معلوماته الشخصية للمعتدي في الألعاب الالكترونية	2.06	1.064	قليلة
11	10	يجبر ابني الى الاجبار في الدخول في تحديات بدفع المال للمعتدي في الألعاب الالكترونية	2.05	1.074	قليلة
12	3	يبكي ابني مباشرة عندما يتعرض لأبسط المواقف نتيجة التعرض للتنمر في الألعاب الالكترونية	2.30	1.182	قليلة
		الدرجة لأثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر للبعد النفسي لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين	2.18	.994	قليلة

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

يبين الجدول (٧) ان الدرجة الكلية لأثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر للبعد النفسي لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين جاءت بدرجة قليلة بمتوسط حسابي (٢.١٨) وبانحراف معياري (٠.٩٩٤)، وتراوحت المتوسطات الحسابية على فقرات أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر للبعد النفسي لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين بين (٢.٠٤ – ٢.٤٠)، وجاءت الفقرة " يستفز ابني بشكل لفظي من خلال الألعاب الالكترونية" بالمرتبة الأولى بمتوسط حسابي (٢.٤٠) وبانحراف معياري (١.٢٠٧) وبدرجة قليلة، وفي المرتبة الثانية الفقرة " يستفز ابني بشكل غير لفظي من خلال الألعاب الالكترونية" بمتوسط حسابي (٢.٣٨) وبانحراف معياري (١.٢٢٦) وبدرجة قليلة، بينما جاءت الفقرة " يبتز ابني بنشر الصور ومقاطع الفيديو وغيرها في الألعاب الالكترونية" في المرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي (٢.٠٤) وبانحراف معياري (١.٠٣١) وبدرجة قليلة.

وتعزو الباحثة نتائج الدراسة الحالية الى عدم تفهم الوالدين للحالة النفسية التي يمر بها الابن بسبب التنمر من خلال اللعب بالألعاب الالكترونية والتي قد تظهر عليه بشكل غير مباشر في هذه المرحلة العمرية أو في المراحل المقبلة من حياته، وقد لا يكون هناك وقت عند الوالدين أو المعرفة الكافية بسبب الضغوطات اليومية للتحدث مع أطفالهم حول هذا الموضوع، مما يؤدي إلى استجابات ضعيفة أو غير فعالة، وقد يكون هناك نقص في الارشاد والتوجيه للتعامل مع مثل هذه المواضيع.

وتختلف نتيجة الدراسة الحالية مع نتيجة دراسة النقبي وعبد السلام (٢٠٢١) في نتيجة "تزيد ممارسة الألعاب الالكترونية وخاصة ألعاب القتال والألعاب الحربية من زيادة ظهور التنمر الالكتروني وحدته"

نتائج السؤال الثالث: ما أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر للبعد السلوكي لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين؟

قامت الباحثة بحساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتبة لاستجابات أفراد عينة الدراسة لأثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر للبعد السلوكي لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين، والجدول (٨) يبين ذلك:

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

جدول (٨): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لأثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر للبعد السلوكي لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين

م	الرتبة	الفقرات	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	الدرجة
1	1	يضرب ابني اخوته بالمنزل نتيجة التعرض للتنمر في الألعاب الالكترونية	2.41	1.157	قليلة
2	4	يكسر ابني الأشياء من حوله في المنزل بسبب التعرض للتنمر في الألعاب الالكترونية	2.24	1.110	قليلة
3	5	يحاول ابني إيذاء الاخرين بالتلفظ بكلمات سيئة نتيجة التعرض للتنمر في الألعاب الالكترونية	2.23	1.127	قليلة
4	9	تخريب ابني للممتلكات العامة في المدرسة او خارج المنزل نتيجة التعرض للتنمر في الألعاب الالكترونية	2.06	1.069	قليلة
5	8	يبتز ابني للأكبر منه سناً بالمضايقات اللفظية او التهديد نتيجة التعرض للتنمر في الألعاب الالكترونية	2.14	1.101	قليلة
6	7	يبتز ابني للأصغر منه سناً بالمضايقات اللفظية او التهديد نتيجة التعرض للتنمر في الألعاب الالكترونية	2.17	1.120	قليلة
7	6	يتشاجر ابني لفظيا وجسديا مع الآخرين نتيجة التعرض للتنمر الالعاب الالكترونية	2.21	1.180	قليلة
8	3	يوجه ابني اللوم على الاخرين دوما نتيجة التعرض للتنمر في الألعاب الالكترونية	2.28	1.207	قليلة
9	2	يبكي ابني مباشرة عندما يتعرض لأبسط المواقف نتيجة التعرض للتنمر في الألعاب الالكترونية	2.35	1.219	قليلة
		الدرجة لأثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر للبعد السلوكي لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين	2.22	1.039	قليلة

يبين الجدول (٨) ان الدرجة الكلية لأثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر للبعد السلوكي لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين جاءت بدرجة قليلة بمتوسط حسابي (٢.٢٢) وبانحراف معياري (١.٠٣٩)، وتراوحت المتوسطات الحسابية على فقرات أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر للبعد السلوكي لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين بين (٢.٠٦ – ٢.٤١)، وجاءت الفقرة " يضرب ابني اخوته بالمنزل نتيجة التعرض للتنمر في الألعاب الالكترونية" بالمرتبة الأولى بمتوسط حسابي (٢.٤١) وبانحراف معياري (١.١٥٧) وبدرجة قليلة، وفي المرتبة الثانية الفقرة " يبكي ابني مباشرة عندما يتعرض لأبسط المواقف نتيجة التعرض للتنمر في الألعاب الالكترونية" بمتوسط حسابي (٢.٣٥) وبانحراف معياري (١.٢١٩) وبدرجة قليلة، بينما جاءت الفقرة " تخريب ابني للممتلكات العامة في المدرسة او خارج المنزل نتيجة التعرض

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

للتنمر في الألعاب الالكترونية" بالمرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي (٢.٠٦) وبانحراف معياري (١.٠٦٩) وبدرجة قليلة.

وتعزو الباحثة نتائج الدراسة الحالية الى أن الوالدين قد يكون لديهم صعوبة في فهم أو التعامل مع سلوك التنمر، وعدم الوعي الكافي بالتأثير السلبي الذي يمكن أن تشكله الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل وزيادة فرص التنمر، وقد يعتقد البعض أن الألعاب الالكترونية مجرد تسلية بريئة من السلوكيات التي تصدر من الطفل أو قد يتم تجاهل تلك السلوكيات دون معرفة مصدر هذه السلوكيات بأنها نتيجة التنمر في الألعاب الالكترونية.

وتختلف نتيجة الدراسة الحالية مع نتيجة دراسة نوفل والكتبي(٢٠٢٢)، وكذلك نتيجة الصمادي (٢٠٢٢)، التي جاءت في نتائج السؤال الثاني جاءت جميع إجابات عينة الدراسة على الفقرات ضمن المستوى المرتفع، والمتوسط وتراوحت الأوساط ما بين (٣.٠٢٥-٤.٢٣٥)، وانحراف معياري، والتي جاءت بالدرجة الأولى "اسهام الألعاب الالكترونية في رغبة الطفل للممارسة العنف الجسدي ضد الاخرين لأتفه الأسباب"، فتتفق مع نتيجة الدراسة الحالية في الفقرة " يضرب ابني اخوته بالمنزل نتيجة التعرض للتنمر في الألعاب الالكترونية" بالدرجة الأولى لكن بنسبة قليلة.

نتائج السؤال الرابع: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية لاستخدام الألعاب الإلكترونية وسلوك التنمر لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين تعزى للمؤهل العلمي؟

قامت الباحثة بحساب باستخدام تحليل التباين الأحادي لبيان دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد عينة الدراسة لأثر استخدام الألعاب الالكترونية وسلوك التنمر لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين تعزى للمؤهل العلمي، والجدول (٩) يبين ذلك:

جدول (٩): تحليل التباين الأحادي لبيان دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد عينة الدراسة لأثر استخدام الألعاب الالكترونية وسلوك التنمر لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين تعزى للمؤهل العلمي

المحور	المصدر	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	ف	الدلالة الاحصائية
المحور الأول البعد الاجتماعي	بين المجموعات	5.681	3	1.894	2.208	.088
	داخل المجموعات	168.094	196	.858		
	الكلي	173.774	199			
المحور الثاني: البعد النفسي	بين المجموعات	4.335	3	1.445	1.474	.223
	داخل المجموعات	192.112	196	.980		
	الكلي	196.447	199			

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

المحور الثالث: البعد السلوكي	بين المجموعات	3.589	3	1.196	1.110	.346
	داخل المجموعات	211.254	196	1.078		
	الكلي	214.843	199			
الدرجة الكلية	بين المجموعات	4.504	3	1.501	1.776	.153
	داخل المجموعات	165.690	196	.845		
	الكلي	170.194	199			

يبين الجدول (٩) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين المتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد عينة الدراسة لأثر استخدام الألعاب الالكترونية وسلوك التنمر لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين تعزى للمؤهل العلمي.

وتعزى الباحثة نتائج الدراسة الحالية الى قلة لوعي الفكري لدى والدين مرحلة الطفولة المبكرة، أو ربما يكون ضعف الثقة في معرفتهم العلمية، او غير مرتبطة بمرحلة الطفولة المبكرة او العلوم الإنسانية، كذلك ينبغي الإشارة الى أن المؤهل العلمي للوالدين ليس العامل الوحيد المؤثر في استجاباتهم، بل هناك عوامل اخرى مثل الوعي الثقافي والاجتماعي والاهداف التي يريد تحقيقها يمكن أن تؤثر على طريقة استجابة الوالدين.

وتختلف نتيجة الدراسة الحالية مع نتيجة دراسة القبيسي وآخرون (٢٠٢١)، بأنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠١)، و (٠.٠٥) بين استجابات الأمهات حول أنماط التنمر لدى الأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية

التوصيات:

توصي الباحثة استناداً إلى ما كشفت عنه من نتائج الدراسة الحالية بما يلي:

-بناء برامج تربوية وإرشادية لمساعدة الوالدين لمرحلة الطفولة المبكرة بأشكال وأبعاد التنمر من خلال اللعب في الألعاب الإلكترونية.

- عقد ورش عمل ودورات تدريبية من قبل المختصين والمهتمين بمرحلة الطفولة المبكرة للوالدين لمعرفة طرق وأساليب التنمر الالكتروني وكيفية بناء علاقات وتواصل مع الأبناء.

- بناء برنامج إرشاد توعوي لتوجيه الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة للاستفادة من التقنية بشكل إيجابي وكيفية التعامل معها او اخبار الوالدين بذلك.

المقترحات:

استنادا للإطار النظري والدراسات السابقة واختلاف النتائج ما بين الدراسات العلمية تقترح الباحثة عددا من المواضيع البحثية التي تحتاج الى اجراء مزيد من الدراسات والوقوف على نتائجها:

- اجراء دراسات علمية للكشف عن أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر لدى مرحلة الطفولة المبكرة.

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

- اجراء المزيد من الدراسات الميدانية حول الاثار الاجتماعية والنفسية والسلوكية للتنمر من خلال اللعب بالألعاب الالكترونية

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

المراجع:

البراشدية، حفيظة سليمان أحمد. (٢٠٢٠). عوامل التنبؤ بالتنمر الالكتروني لدى الأطفال والمراهقين: مراجعة للدراسات السابقة. *مجلة دراسات المعلومات والتكنولوجيا جمعية المكتبات المتخصصة فرع الخليج العربي.*

بيومي، عبير عبد الصمد.، محمد، هدى أبراهيم على على. (٢٠٢١). فاعلية بعض الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى طفل الروضة في ظل الثورة الصناعية الرابعة. *المجلة التربوية*، (٩٠)، ٥٤١-٥٨٠.

جابر، مروة مختار بغدادي. التنمر وعلاقته بتقدير الذات لدى أطفال الطفولة المبكرة. *مجلة بحوث ودراسات الطفولة*، ٣(٦)،٨٠١-٨٣٤.

الجيزاوي، داليا. (٢٠٢١). التنمر الالكتروني لدى الأطفال. *مجلة الطفولة والتنمية*، (٤٠)، ١٤٩-١٥٣.

رزقاني، عامر.، زواوي.، منصوري. (٢٠٢٢). مستوى سلوك التنمر لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية: دراسة ميدانية في بعض المدارس الابتدائية بولاية سعيدة. *مجلة دفاتر المخبر*، ١٧(٢)،١٣٨-١٦٠.

زيادة، أحمد. (٢٠٢٢). التنمر الالكتروني وأثره على التحصيل الدراسي لدى طلبة جامعة إربد الأهلية. *مجلة جامعة النجاح للأبحاث (العلوم الإنسانية)*، ٣٦(٥)،٩٧٥-٩٩٣.

الزيود، نعمة عوادة.، الشرع، إبراهيم أحمد. (٢٠١٩). أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التحصيل الرياضي وتنمية الحساب الذهني لدى طالبات الصف الثالث الأساسي في الأردن. *العلوم التربوية*، ٤٦(٢)،٤٦٩-٤٨٣.

صابر، نيان نامق. (٢٠١٩). انعكاسات استخدام الألعاب الالكترونية على النمو في مرحلة الطفولة المبكرة. كلية التربية للعلوم الإنسانية. ٢٦ (١١).

الصمادي، سميرة حسن محمد. (٢٠٢٢). الآثار الصحية والسلوكية على إشغال الأطفال في الألعاب الالكترونية من وجهة نظر معلمي المرحلة الأساسية في محافظة عجلون. *المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية*، (٣٩)، ١٥٩-١٧٩.

عبد المؤمن، مروة السيد. (٢٠١٨). مسرح العرائس كأسلوب للحد من التنمر في مرحلة رياض الأطفال. *مجلة الطفولة والتربية*، ١٠(٣٣)، ٣٨٥-٤٤٤.

عبيدات، ذوقان وعدس، عبد الرحمن وعبد الحق، كايد (٢٠٢٠). البحث العلمي مفهومه وأدواته وأساليبه. الطبعة التاسعة. دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع. عمان. الأردن.

عمر، سحر منصور، وعتمان، علي عبد التواب محمد. (٢٠١٧). الألعاب الالكترونية على تنمية المهارات الاجتماعية في الطفولة المبكرة (دراسة ميدانية)١. *المجلة التربوية*، (٥٠)، ١٤٣-١٨٨.

ISSN: *2537-0812* eISSN : *2537-0863*

القبيسي، فاطمة الحاي بيات، سليمان، سليمان محمد، و بهنساوي، أحمد فكري. (٢٠٢١). أثر الافراط في استخدام الألعاب الالكترونية بالهواتف الذكية على ارتفاع التنمر لدى الأطفال. مجلة كلية التربية،١٨(١٠٤)، ٥١٧-٥٤٣.

الكتبي، عائشة علي.، نوفل، زيزيت مصطفى. (٢٠٢٢). تأثير الألعاب الالكترونية في الأطفال في ظل جائحة كوفيد ١٩ (دراسة تطبيقية على طلاب مدارس أبو ظبي وطالباتها). *مجلة الآداب*، ١(١٤٣)، ٣٥٥-٣٨٦.

محمود، خالد صلاح حنفي. (٢٠٢١). تنمر الأطفال: الأسباب والآثار والعلاج. *الوعي الإسلامي*، ٥٩(٦٨٠)، ٧٥-٧٦.

معجوز، صفاء عبد الحميد. (٢٠٢٢). التأثير الإيجابي والسلبي للألعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع. *مجلة الإسكندرية للتبادل العلمي*، ٤٣(الخاص)، ٩٥-١١٢.

النقبي، حميد محمد راشد.، عبد السلام، محمد حسن. (٢٠٢١). أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة العنف والتنمر لدى عينة من طلبة مدارس إمارة أبو ظبي. *مجلة مركز الخدمة للاستشارات البحثية*، ٢٣(٦٨)،١-٣٦.

ISSN: *2537-0812* eISSN : *2537-0863*