ISSN: 2663-5798 || Arab Journal for Scientific Publishing

الإصدار الثامن – العدد الخامس والسبعون
تاريخ الإصدار: 2 – كانون الثاني – 2025م
www.ajsp.net

"الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على التنشئة الاجتماعية"

(دراسة وصفية بالتطبيق على عينة مسحية من اسر التلاميذ بجدة بمدينة جدة)

(مشروع بحثي ضمن متطلبات الحصول على درجة الماجستير من قسم الاجتماع والخدمة الاجتماعية)

أعداد الباحث:

عبدالرحمن عبدالله العتيبي

أشراف الدكتور:

عطيه رويبح السلمي

العام الدراسي

2022م – 1443هـ

المملكة العربية السعودية

وزارة التعليم

جامعة الملك عبد العزيز

عمادة الدراسات العليا

علم الاجتماع والخدمة الاجتماعية

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
ISSN: 2663-5798 || Arab Journal for Scientific Publishing
الإصدار الثامن – العدد الخامس والسبعون
تاريخ الإصدار: 2 – كانون الثاني – 2025م
www.ajsp.net

الملخص:

الدراسة بعنوان : الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على التنشئة الاجتماعية (بالتطبيق على عينة مسحية من الاسر بمدينة جدة)
إعداد الطالب / عبد الرحمن عبدالله العتيبي بأشراف الدكتور / عطية السلمي

هدفت الدراسة الحالية لتحقيق هدف رئيسي وهو التعرف مفهوم الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على التنشئة الاجتماعية وأستخدم الباحث المنهج السببي المقارن للتعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على التنشئة الاجتماعية لدى التلاميذ من وجهة نظر أولياء اسرهم، من خلال جمع البيانات وتوصيفه ومن ثم تحليلها لواقع العلاقة وحجم تأثير إدمان الألعاب على التنشئة الاجتماعية للتلاميذ تكون مجتمع الدراسة من مجموعة من الاسر في مدينة جدة – بالمنطقة الغربية – بالمملكة العربية السعودية و عينة عشوائية مكونة من مجموعة من أولياء الأمور ذكورا واناثاً وعددهم (308) واستخدم لتحليل البيانات برنامج (SpSS) وخلصت الدراسة إلى بعض النتائج : أن تأثير الألعاب الإلكترونية على نمو التلميذ الاجتماعي وتفاعله مع أقرانه وخاصة في المراحل الابتدائية حسب وجهة نظر عينة الدراسة يبرز من خلال التأثير على فهم التلميذ واجباته الاجتماعية، والتأثير على فهم التلميذ عادات مجتمعة وتقاليده الاجتماعية والدينية، بالإضافة إلى التأثير على قدرة التلميذ على التعلم من مجتمعة، أن أبرز الاستراتيجيات التعليمية والتربوية للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية الترفيهية على نشأة التلاميذ الاجتماعية حسب وجهة نظر عينة الدراسة تمثلت في التشجيع المستر للتلميذ وتحديد أوقات معينة لممارسة الألعاب، والتركيز على أهمية الألعاب الحركية واهميتها، وتشجيع التلميذ على الاستفادة من الألعاب التعليمية، توجد فروق في استجابات أفراد العينة حول الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على التنشئة الاجتماعية تبعاً لمتغير الجنس (النوع)؛ لصالح الإناث، حيث كان تقدير الإناث من عينة الدراسة لتأثير الألعاب الإلكترونية على التنشئة الاجتماعية كان أكبر من الذكور. كما أوصت الدراسة: بإجراء المزيد من الدراسات عن التنشئة الإلكترونية وتأثير المحتوى الالكتروني على قيم وثقافة المجتمع السعودي وأساليب التنشئة الاجتماعية فيه، وأن يعمل أخصائيين الإرشاد الطلابي على التركيز على توعية الطلاب بالآثار الايجابية والسلبية المترتبة على استخدام وسائل التواصل والتقنية الرقمية، ضرورة تفعيل دور هيئات الرقابة الحكومية في مراقبة ما يطرح بالأسواق ألعاب إلكترونية، وعدم السماح بدخول مواد، أو أشرطة قد تضر بعقيدة أبناءنا وثقافتهم وأخلاقهم.

الفصل الاول : مدخل إلى الدراسة

1- المقدمة:

أصبحت التقنيات والتكنولوجيا الحديثة هي أساس وواقع مفروض في عصرنا الحديث لا نستطيع أن ننكره أو نتخطاه بأي شكل من الأشكال وقد أصبحت تلك التقنيات من أجهزة الحاسب الآلي والأجهزة اللوحية جزءاً لا يتجزأ من حياتنا اليومية صغاراً وكبارا وبدأ تأثيرها يصبح ملموسا في حياتنا وسلوكنا وحتى بدأت تدخل في تنظيم حياتنا وتفكيرنا وتؤثر على قدرتنا على التذكر والحفظ وباتت هي من يذكرنا ويحفظ معلوماتنا وقد أمتد هذا الأثر لأبنائنا الصغار.[1]

هذا وقد انتشرت الألعاب الالكترونية بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام والمجتمع الخليجي بوجه خاص فلا يكاد يخلو منها منزل، حتى أصبحت جزءاً من غرفة الطفل بل أصبح الآباء والأمهات يصحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا من إدمان الأطفال[2]

---

[1] الهدلق، عبدالعزيز (2015م) **كتاب: إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام** بمدينة الرياض، فهرست مكتبة الملك فهد الطبعة الأولي، دار حافظ للنشر والتوزيع،ص35.

[2] ابوبكر ،مني محمود عبد اللطيف (2017م) **دراسة بعنوان تصور مقترح لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية في المرحلة الابتدائية بالمملكة العربية السعودية** ،مجلة التربية والمقارنة الدولية مصر – القاهرة،ص11-12.

أن من آثار هذه الألعاب الإلكترونية الترفيهية والتي تهدف إلى استمتاع الطالب وتمضيته وقته أن يدخل الطالب في عالم اللعب الخيالي ويندمج في ممارسة الألعاب الترفيهية إلى أن يصل إلى حد الإدمان عليها أذ يلاحظ حرصه على هذه الألعاب وما تتضمنه من إصدارات ومراحل جديدة وتحوي الألعاب إلكترونية عامة والترفيهية بشكل خاص على مجموعة من المعززات والمثيرات التي تضمن استمرار الطالب في اللعب كما تضمن عدم قدرته على الانسحاب من ممارستها بسهولة. [3]

مما يترك أثراً سلبياً على مجهود الطالب حيث الإرهاق والتعب الجسدي وإجهاد العينين فالسهر الطويل أمام الأجهزة اللوحية أمر غير طبيعي يحرم الطالب من الحركة المستمرة التي يحتاجها مما يضعف تركيزه في التعليم والأنشطة المدرسية ويقلل من تواصله مع اسرته والمجتمع المحيط به حيث يعيش في مجتمع افتراضي داخل هذه الألعاب ينقل اليه العديد من المعقدات والعادات والأفكار السلبية التي لا تتناسب مع عقيدته ولا اخلاقيات وعادات مجتمعه فيصبح غريباً عن المجتمع الذي نشأ وتربي فيه . [1]

إضافة إلى ذلك فإن الألعاب الإلكترونية لها وظائف متعددة فهي تسهم في عملية التنشئة الاسرية والاجتماعية والتعلم كما تساعد في تقوية بعض السمات الشخصية للطلاب وتسهل عملية تعلم القراءة والكتابة والحساب فضلا عن تهيئة الطفل للحياة الاجتماعية بالرغم من ذلك فإنها لها دوراً سلبياً حيث تؤدي إلى بعض المشكلات الدراسية والنفسية المتعلقة بالنمو . [2]

ونحاول في دراستنا الحالية التعرف على مدى تأثير الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على التنشئة الاجتماعية من خلال استطلاع آراء عينة مسحية من الاسر بمدينة جدة ومعرفة واقع تأثير الألعاب الالكترونية على التنشئة الاسرية.

2- المشكلة:

أن كثيراً من التلاميذ الممارسين للألعاب الإلكترونية يعانون من تدني مستواهم التحصيلي كما ينعكس ذلك في درجاتهم في الكثير من المواد الدراسية بالإضافة لسلوكهم الانطوائي وقلة حركتهم وتفاعلهم مع معلميهم واقرانهم وبالرغم من أن الألعاب الإلكترونية قد تسهم في رفع الدافعية التعليمية لدى التلاميذ إلا أن هناك اختلافاً من الباحثين في أن هذه الألعاب ترتبط إيجابياً مع الدافعية إلى التحصيل الدراسي المرتفع، وقد تسهم في تدني الدافعية للتعليم وتسبب خللاً في سلوكيات التلميذ . [3]

ومن خلال عمل الباحث كمعلم في المرحلة الابتدائية لاحظ أن هناك انخفاضاً في مستوى العلاقات الاجتماعية والتفاعل مع الاقران في المرحلة الابتدائية لذا جاءت الدراسة في محاولة للتعرف على واقع تأثير الألعاب الالكترونية على التنشئة الاجتماعية والتفاعل مع المجتمع.

---

(3) الدرعان ،فرحان عبدالعزيز سمير(2016م) **الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالمشكلات الأكاديمية والاجتماعية والانفعالية لدى طلبة المدارس** جامعة اليرموك، الأردن،ص1.

(1) المهداوي، عدنان،**الكشف عن مستوى إدمان أطفال رياض الأطفال على الألعاب الإلكترونية في محافظة ديالى**، الجزائر، مجلة الفتح، العدد الثامن والسبعون،2019م، ص18.

(2) مشري، أميرة ، **أثر الألعاب الإلكترونية عبر الأجهزة الذكية على التحصيل الدراسي**، قسم العلوم الإنسانية جامعة أم البواقي – الجزائر،2017م، ص21

(3) السليتي ،فراس ،**كتاب: استراتيجيات التعلم والتعليم النظرية والتطبيق**، الأردن، عمان ،جدار للكتب العالمية للنشر والتوزيع الطبعة الأولي،2018م،،ص22

3- أهمية الدراسة:

للدراسة الحالية اهمية كبرى حيث أنها من الدراسات القليلة التي تناولت تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك التلميذ ونشأنه الاجتماعية.

4-1 الأهمية العلمية (النظرية):

- دراسة النظريات المفسرة لتأثر سلوك الأطفال وتنشئتهم الاجتماعية بالأتعاب الالكترونية .
- تسليط الضوء على ممارسة الألعاب الإلكترونية بين التلاميذ وعلاقتها بالنشأة الاجتماعية.
- تسلط الضوء على أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات واخلاقيات التلاميذ.

4-2 الأهمية **العملية** (التطبيقية)

- التحقق من أن هناك أثر للألعاب الإلكترونية على التنشئة الاجتماعية.
- توضيح الفروق الدالة والتي تعزى (عمر التلميذ – ساعات الممارسة للألعاب – المستوى الاجتماعي – ممارسته للأنشطة الرياضية والانشطة المدرسية الصفية وغير الصفية)

–لفت انتباه القائمين على تنشئة التلاميذ سواء في المدرسة أو في البيت إلى التركيز على التخفيف من ساعات اللعب في الألعاب الإلكترونية وخطرها على النشأة الاجتماعية.

4- الاهداف:

تهدف الدراسة الحالية لهدف رئيسي ومحدد وهو التعرف مفهوم الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على التنشئة الاجتماعية وتتفرع من هذا الهدف الرئيسي عدة اهداف وهي:

1. التعرف على النظريات المفسرة لتأثير الألعاب الإلكترونية على السلوكيات الاجتماعية للتلاميذ.
2. التعرف على العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والتنشئة الاجتماعية لدى التلاميذ من خلال استطلاع آراء أولياء امورهم.
3. التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية على نشأة التلاميذ الأسرية والاجتماعية بصورة مباشرة أو غير مباشرة.
4. التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية على نمو التلميذ الاجتماعي وتفاعله مع أقرانه وخاصة في المراحل الابتدائية.
5. التعرف على الاستراتيجيات التعليمية وتربوية للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية الترفيهية على نشأة التلاميذ الاجتماعية.؟

5- تساؤلات الدراسة:

من خلال طرحنا لمشكلة الدراسة نحاول الإجابة على التساؤلات التالية:

1- ماهي النظريات المفسرة لتأثير الألعاب الإلكترونية على السلوكيات الاجتماعية للتلاميذ؟
2- هل توجد علاقة ارتباطية ذات دلاله إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والتنشئة الاجتماعية لدى التلاميذ من أولياء امورهم؟

3- هل توثر الألعاب الإلكترونية على نشأة التلاميذ الأسرية والاجتماعية بصورة مباشرة أو غير مباشرة؟

4- هل تؤثر الألعاب الإلكترونية على نمو التلميذ الاجتماعي وتفاعله مع أقرانه وخاصة في المراحل الابتدائية؟

5- هل توجد استراتيجيات تعليمية وتربوية للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية الترفيهية على نشأة التلاميذ الاجتماعية.؟

1- مصطلحات الدراسة:

أ- الألعاب الإلكترونية:

عرفها عباس (2018م) [1]"بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية (Digital) ويتم تشغيلها عادة على أجهزة الحاسوب والتلفاز والفيديو والهواتف النقالة الحديثة والأجهزة الكفية" (المحمولة بالكف).

عرف مراد(2018م) [2]الألعاب الإلكترونية "نشاط منظم يتم اختياره وتوظيفه لتحقيق أهداف محددة أهمها التغلب على الصعوبة، يستمتع الطفل أثناء اللعب ويتفاعل بإيجابية مع الكمبيوتر ويمارس التفكير ويتخذ القرار السريع بنفسه ويتعلم الصبر والمثابرة أو العنف والقتال، والتواصل إلى نتائج معززة "

همالي (2011) [3]بأنها "نوع من الأنشطة محكمة الاطار لها مجموعة من القوانين التي تنظم سير اللعب وغالباً ما يشترك فيها أثنان أو أكثر للوصول إلى أهداف سبق تحديدها ويدخل في هذا التفاعل عنصر المنافسة وعنصر الصدفة وينتهي اللعب عادة بفوز أحد الفريقين".

ويعرفها الباحث اجرائياً بانها: كافة الألعاب الالكترونية والتي يتم ممارستها عبر الأجهزة اللوحية او عبر أجهزة الكمبيوتر العادية او في الصالات الخاصة بالألعاب والتي تثير حماسة الطالب وتشغل وقته وعقلة عن باقي التزاماته المدرسية والاسرية والاجتماعية .

ب- التنشئة الاجتماعية:

عرفها خلف(2021م) [1]التنشئة الاجتماعية بأنها "طريقة تهدف إلى تعليم الفرد كيفية فهم النماذج العقلية المختلفة، وأن يحاول محاكاة تلك النماذج، وهذا يهدف إلى تزويد عقل الفرد بالعديد من الثقافات".

كما عرفها (تركي ،1993م) [2]التنشئة الاجتماعية إلى " العملية التي يكتسب خلالها المولود العادات والقيم والمعايير والمفاهيم الخاصة بالجماعة " .

---

(1) عباس ،رنا فاضل، **الألعاب الإلكترونية واثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المراحل المتوسطة** ،مجلة البحوث التربوية والنفسية ،2018م،العدد 59.ص18.

(2) مراد، نسرين محمد إسماعيل ،**رسالة ماجستير بعنوان الدلالات في الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية وتأثيرها على المراهقين، دراسة في أطار نظرية المسؤولين الاجتماعين**، مصر، جامعة المنيا، كلية التربية قسم أعلام تربوي،2018م، ص33.

(3) همالي، فاطمة ، ر**سالة ماجستير بعنوان الألعاب الإلكترونية والوسائل الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري**، الجزائر، جامعة الحاج الخضر – باتنة، قسم العلوم الإنسانية،2012م، ص 42-45.

(1) خلف ، مروج عادل ،**التنشئة الاجتماعية** ، سوريا ، دمشق ، الجامعة المستنصرية ، كلية الأساس ، قسم رياض الأطفال ،2021م،ص 1.

(2) عبدالحميد ، راندا، مؤسسات التنشئة الاجتماعية، مقال 2021م: https://mqaall.com/socialization-institutions-references/

ISSN: 2663-5798 || Arab Journal for Scientific Publishing

وأضاف حسن(2014م) [13]بانها " العملية الاجتماعية التي يتم من خلالها تشكيل الأدوار الاجتماعية لكلا الجنسين، ويتم ذلك من خلال التفاعل الاجتماعي بين الأبناء ومؤسسات التنشئة " .

ويعرفها الباحث بانها: العادات والتقاليد والمعتقدات الاجتماعية للمجتمع المحيط وتحمل طرق عيشة واخلاقياتها الدينية والاجتماعية وطريقة تعايش المجتمع مع بعضة البعض.

الفصل الثاني

الدراسات السابقة ونظريات الدراسة

أولاً: الدارسات السابقة هناك العديد من الدراسات السابقة العربية والأجنبية والتي تناولت موضوع التنشئة الاجتماعية وسوف يتناول الباحث عدد من الدراسات التي تناولت محاور الموضوع وتقاربت مع العنوان الحالي بهدف الاستفادة منها في اعداد البحث.

أ- الدراسات:

1. دراسة (دومة،2016م)[1] تأثير الألعاب الإلكترونية كفضاء افتراضي على التنشئة الاجتماعية للأطفال

هدف البحث إلى الكشف عن تأثير الألعاب الإلكترونية كفضاء افتراضي على التنشئة الاجتماعية للأطفال. اشتمل البحث على ستة محاور رئيسة. المحور الأول تحدث عن نمو اللعب لدى الطفل، حيث إن لعب الطفل يدل على تكامله النفسي والجسماني، ويتيح له النمو السوي على مختلف الأصعدة، ويسمح له باستكشاف الأشياء والعلاقات بينها، وبالتدريب على الأدوار الاجتماعية، ويخلصه من انفعالاته السلبية ومن صراعاته وتوتره ويساعده على إعادة التوافق، كل ذلك دونما مخاطرة ولا التعرض لنتائج ضارة. وتتبع المحور الثاني مراحل نمو اللعب لدى الطفل. وأشار المحور الثالث إلى لعب الأطفال في سن ما قبل المدرسة، حيث يحتاج أطفال ما قبل المدرسة إلى من يساعدهم على التمثيل الدرامي باستخدام الدمي والعرائس وملابسها، وإلى مواد تتيح لهم الفرصة لممارسة الفنون الابتكارية مثل الألوان وخامات التشكيل الفني وأجهزة التسجيل، كما يقبلون في هذه المرحلة على اللعب بالدراجات والعربات ويستعملون أدوات يستخدمها الكبار مثل المكنسة والفوطة وغيرها. وتتبع المحور الرابع الأسباب التي تفسر تعلق الأطفال بالألعاب، من خلال عامل جذب، ونقطة تركيز، والتماثل مع الأبطال، وعالم وهمي، وسيطرة الذات. والمحور الخامس استعرض أهمية التنشئة الاجتماعية. وكشف المحور السادس عن مدى خطورة تأثيرات ألعاب الحاسوب في نفسية الأطفال. واختتم البحث بالإشارة إلى إن خبرات التنشئة الاجتماعية التي يتعرض لها الطفل تشكل جزئياً هويته ومعارفه واتجاهاته ومواقفه وشخصيته، وهذه الخبرات والعمليات التربوية يتعرض لها الأطفال عن طريق الأسرة والمدرسة وجماعة الرفاق وأدوات الإعلام، والتي كان في مقدمتها التلفزيون على اعتبار أنه أقل خطورة وضرراً من الإنترنت والألعاب الإلكترونية اليوم. وأيا كانت مصادر هذه الخبرات، فإن الوعي الكامل بأخطارها وأبعادها حدود استخدامها يبقى أهم موضوع تتناوله

---

[13] حسن ،أماني عبد التواب صالح ،(2017م) تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال ،المملكة العربية السعودية ،مجلة الدراسات الإسلامية بغزا، المجلد 125،العدد3،ص46.

[1] دومة، أسماء بلعالية ، **تأثير الألعاب الإلكترونية كفضاء افتراضي على التنشئة الاجتماعية للأطفال**، المجلس العربى للطفولة والتنمية، ،مصر، مجلة الطفولة والتنمية،2016م، مجلد 7 العدد 26

الأبحاث والدراسات؛ لأنه لا يتعلق بحالة أو بفرد لكنه يتعلق بخصائص جيل بأكمله. دراسة(مهيوب،2018م)[1]تأثير الالعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال في المرحلة العمرية من (4– 6) سنوات

استهدف البحث الحالي دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال في المرحلة العمرية من (4–6)سنوات. كما سعى إلى التعرف على العلاقة بين عدد الساعات التي يقضيها الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على المهارات الاجتماعية لهؤلاء الأطفال، وما إذا كان هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور، والاناث الممارسين للألعاب الإلكترونية في المهارات الاجتماعية.

ولتحقيق أهداف البحث تم استخدام المنهج الوصفي الارتباطي، وتكونت عينة البحث من (200) طفل/ة ممن تتراوح أعمارهم بين (4–6) سنوات. واستخدمت الباحثة استمارة الألعاب الإلكترونية للأطفال، ومقياس المهارات الاجتماعية، واعتمد البحث في المعالجة الاحصائية للبيانات على أسلوب تحليل التباين أحادي الاتجاه واختبار شيفيه للمقارنات المتعددة.

وأسفر البحث عن النتائج التالية.

- 10% من عينة البحث يمارسون الالعاب الالكترونية أقل من ساعة في اليوم، و40% يمارسون الالعاب الالكترونية من ساعة إلى أقل من ثلاث ساعات في اليوم، 35% يمارسون الالعاب الالكترونية من ثلاث ساعات إلى أقل من خمس ساعات في اليوم، بينما 15% من عينة البحث يمارسون الالعاب الالكترونية أكثر من خمس ساعات في اليوم.

- اختلاف المهارات الاجتماعية بالنسبة للبنود: التواصل مع الأخرين، التفاعل الاجتماعي، السلوك الاجتماعي والدرجة الكلية للمهارات الاجتماعية، باختلاف عدد ساعات ممارسة الالعاب الالكترونية، لصالح الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية بصورة أقل، بينما وجد عدم اختلاف المهارات الاجتماعية بالنسبة لبنود: التعبير الانفعالي، المشاركة، والتعامل مع البيئة المدرسية.

- كما أسفرت النتائج عن عدم صحة الفرض الثاني حيث لم تختلف المهارات الاجتماعية بالنسبة للبنود الستة والدرجة الكلية للمهارات الاجتماعية باختلاف نوع الالعاب الالكترونية التي يمارسها الأطفال.

- أسفرت النتائج عن وجود فروق ذات دالة إحصائية بين متوسطات درجات الذكور والإناث في بنود (التواصل مع الأخرين، التفاعل الاجتماعي، السلوك الاجتماعي، التعبير الانفعالي) لصالح الإناث، بينما وجد اختلاف في بند المشاركة، والدرجة الكلية لمقياس المهارات الاجتماعية لصاح الذكور، في حين لا توجد فروقاً بين متوسطات درجات الاطفال (الذكور – الإناث) في بند التعامل مع البيئة المدرسية.

2. دراسة (اسمر،2020م)[1] تأثير الألعاب الإلكترونية على الجانب الاجتماعي والصحي والعقلي لدى الأطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور في مدينة القدس

---

[1] مهيوب،سهير ابراهيم عبده ، **دراسة تأثير الالعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال في المرحلة العمرية من (4- 6) سنوات**، مصر ، مدرس بقسم العلوم النفسية كلية رياض الاطفال -جامعة الفيوم، 2018م.

[1] أسمر، فراس توفيق محمد، **تأثير الألعاب الإلكترونية على الجانب الاجتماعي والصحي والعقلي لدى الأطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور في مدينة القدس** الأردن، مركز البحث وتطوير الموارد البشرية – رماح، مجلة دراسات في العلوم الإنسانية والاجتماعية،2020م ، جلد3 عدد26.

هدفت الدراسة الى الكشف عن تأثير الألعاب الإلكترونية على الجانب الاجتماعي والصحي والعقلي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور في القدس عاصمة فلسطين، ولتحقيق أهداف الدراسة أعدت استبانة من قبل الباحث مكونة من ثلاثة محاور هي الجانب الاجتماعي والجانب الصحي والجانب العقلي، ووزعت الاستبانة على عينة مسحية مكونة من (270) ولي أمر من أولياء أمور أطفال الروضة في القدس، خلال الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي 2019/ 2020. أظهرت الدراسة النتائج الآتية: وجود فروق دالة إحصائيا لتأثير الألعاب الإلكترونية على الجانب الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور بشكل سلبي وبدرجة كبيرة، وكذلك أظهرت النتائج عدم وجود فروق دالة إحصائيا لتأثير الألعاب الإلكترونية على الجانب الصحي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور، وكذلك أظهرت النتائج وجود فروق دالة إحصائيا لتأثير الألعاب الإلكترونية على الجانب العقلي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور بشكل إيجابي وبدرجة كبيرة.

3. دراسة (حمزة،2020م) [1]تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال في المجتمع المصري : دراسة ميدانية على عينة من أولياء أمور بعض الأطفال في المرحلة العمرية من 6 إلى 12 سنة

تتبلور مشكلة الدراسة الراهنة في التعرف على تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الاطفال في المجتمع المصري من خلال استطلاع رأى عينة من أولياء أمور الأطفال في المرحلة العمرية من 6–الى 12 سنة للكشف عن مدى تأثير هذه الالعاب على سلوك أطفالهم في ظل التطور الكبير الذي شهدته تكنولوجيا المعلومات واستخدام الوسائل الالكترونية الحديثة عبر شبكات الانترنت التي تبث هذه الألعاب.

وتمت معالجة الظاهرة في ضوء رؤية نظرية تتمثل النظرية البنائية التي ترى أهمية التنشئة الاجتماعية في التأثير على سلوك الطفل.

وتندرج الدراسة الراهنة ضمن الدراسات الوصفية حيث اعتمدت الباحثة على منهج المسح الاجتماعي بالعينة للكشف عن تأثر الالعاب الإلكترونية على سلوك الاطفال في المجتمع المصري واستخدمت الباحثة أداة الاستبيان باعتبارها من الأدوات المناسبة للمسوح الاجتماعية.

ولقد جاءت نتائج الدراسة الميدانية لتؤكد على التأثير الكبير الذي تمارسه الألعاب الإلكترونية في تشكيل سلوك الأطفال.

دراسة(أحمد،2020م) [2] عنوان المقالة تأثير الألعاب الإلكترونية علي التنشئة الاجتماعية

سلبيات الألعاب الإلكترونية وما بها من آثار على التنشئة الاجتماعية على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها في نظر أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات التها العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب كما تخبر أنه وفقا للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال

(1) حمزة، نجي خيرت، **تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال في المجتمع المصري: دراسة ميدانية على عينة من أولياء أمور بعض الأطفال في المرحلة العمرية من 6 إلى 12 سنة.** مجلة بحوث كلية الآداب،2020م، مجلد. 31، ع. 120، ص. 1679-
https://search.emarefa.net/detail/BIM-985534.1702

(2) أحمد مهيوب عطالله ، **مقالة بعنوان: تأثير الألعاب الإلكترونية على التنشئة الاجتماعية**، الأردن، مركز البحث وتطوير الموارد البشرية – رماح، مجلة دراسات في العلوم الإنسانية والاجتماعية،2020م مجلد 11 عدد 4.

الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام أو الألعاب الإلكترونية ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة

4. دراسة(المطيري،2021م) [1] أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك الاجتماعي لطفل الروضة من وجهة نظر الأمهات

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على (تأثير الألعاب الإلكترونية الايجابي والسلبي على السلوك الاجتماعي من وجهة نظر الأمهات). ولتحقيق هذه الأهداف استخدمت الباحثة المنهج الوصفي بأسلوبيه (الارتباطي، التحليلي). كما استخدمت الاستبانة كأداة لدراستها. تكون مجتمع الدراسة من أمهات الأطفال في الروضات الحكومية والأهلية من عمر ٦.٤ سنوات في مدينة الرياض. للعام الدراسي (2016/1437م). أما عينة الدراسة فقد تمثلت في عينة عشوائية بلغ حجمها (100) أم من أمهات اطفال الروضات الحكومية والأهلية. توصلت الدراسة إلى النتائج التالية:

أن (41%) من إجمالي الأمهات في عينة الدراسة يرين أن عدد الألعاب الإلكترونية الموجودة في جهاز أطفالهن (5 وأكثر). أن (42%) من إجمالي الأمهات في عينة الدراسة يرين أن مدة مزاولة أطفالهن للألعاب الإلكترونية في اليوم (ساعتان). الغالبية العظمى من الأمهات (72%) من إجمالي الأمهات في عينة الدراسة يرين أن نوع الألعاب الإلكترونية التي يلعبها أطفالهن (ترفيهية).

أوضحت النتائج أن أمهات أطفال الروضات يرين أن الألعاب الإلكترونية أحياناً ما يكون لها تأثير على السلوك الاجتماعي الايجابي لأطفالهن، بمتوسط حسابي (2.22 من 3).

بينت النتائج أن أمهات أطفال الروضات يرين أن الألعاب الإلكترونية أحياناً ما يكون لها تأثير على السلوك الاجتماعي السلبي لأطفالهن بمتوسط حسابي (1.71 من 3).

أظهرت النتائج أن أمهات أطفال الروضات الحكومية والأهلية موافقات على مقترحات تحسين سلوكيات الطفل الاجتماعية، بمتوسط حسابي (2.35 من 3).

أظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات الأمهات حول السلوك الاجتماعي للأطفال في الروضات الحكومية والأهلية.

كشفت النتائج عن وجود علاقة طردية موجبة ذات دلالة إحصائية بين مدة مزاولة الطفل للألعاب في اليوم والسلوك الاجتماعي السلبي، كما أوضحت النتائج أن هناك علاقة عكسية ذات دلالة إحصائية بين نوع الألعاب الإلكترونية التي يلعبها الطفل وبين السلوك الاجتماعي الإيجابي).

[1] المطيري، جواهر بنت سعود ،**أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك الاجتماعي لطفل الروضة من وجهة نظر الأمهات**، المملكة العربية السعودية، كلية المشرق2021م، https://arabeast.edu.sa/masters-programs/program/master-in-preschool-education

ثانياً: التعليق على الدراسات السابقة:

أ- من ناحية الأهداف:

اتفقت الدراسة الحالية مع عدد من الدراسات السابقة في هدفها الرئيسي وهو التعرف مفهوم الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على التنشئة الاجتماعية دراسة (دومة،2016م)هدفت الكشف عن تأثير الألعاب الإلكترونية كفضاء افتراضي على التنشئة الاجتماعية للأطفال، وهدفت دراسة(مهيوب،2018م)إلى دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال في المرحلة العمرية من (4-6)سنوات، كما هدفت دراسة (اسمر،2020م)الى الكشف عن تأثير الألعاب الإلكترونية على الجانب الاجتماعي والصحي والعقلي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور في القدس عاصمة فلسطين، دراسة (حمزة،2020م)ركزت على التعرف على تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الاطفال في المجتمع المصري من خلال استطلاع رأى عينة من أولياء أمور الأطفال في المرحلة العمرية من 6-الى 12 سنة للكشف عن مدى تأثير هذه الالعاب على سلوك أطفالهم في ظل التطور الكبير الذي شهدته تكنولوجيا المعلومات واستخدام الوسائل الالكترونية الحديثة عبر شبكات الانترنت التي تبث هذه الألعاب.ودراسة (احمد،2020م) التي تناولت 5. دراسة سلبيات الألعاب الإلكترونية وما بها من آثار على التنشئة الاجتماعية وجاءت دراسة (المطيري،2021م) التعرف على (تأثير الألعاب الإلكترونية الايجابي والسلبي على السلوك الاجتماعي من وجهة نظر الأمهات)

بالرغم من اتفاق الدراسات الساقة مع دراستنا الحالية تميزت الدراسة الحالية بزيادة بعض الأهداف وهي:

1- دراسة العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والتنشئة الاجتماعية لدى التلاميذ من أولياء امورهم.

2- دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على نشأة التلاميذ الإجتماعية بصورة مباشرة أو غير مباشرة.

3- دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على نمو التلميذ الإجتماعي وتفاعله مع أقرانه وخاصة في المراحل الابتدائية.

4- التعرف على الاستراتيجيات التعليمية والتربوية التي تسهم في الحد من تأثير الالعاب الالكترونية على نشأة التلاميذ الإجتماعية.

- وايضا انها تناولت الموضوع من وجهة نظر بعض الاسر السعودية

ب- من ناحية المنهجية والأساليب:

استخدم الباحث المنهج السببي المقارن للتعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على التنشئة الاجتماعية لدى التلاميذ من وجهة نظر أولياء اسرهم واستخدم الاستبانة كأداة للدراسة واختلفت من حيث المنهج والأدوات والأساليب مع دراسة كلا من دراسة (دومة،2016م) والتي اعتمدت على المنهج التحليلي وأسلوب الاستقصاء وتحليل المقابلات دراسة (مهيوب،2018م) دراسة(المطيري،2021م)التي استخدمت المنهج الوصفي الارتباطي واتفقت مع دراستنا الحالية في استخدام الاستبانة كأداة أساسية دراسة (اسمر،2020م) و دراسة (حمزة،2020م) التي اعتمدت على المنهج الوصفي المسحي دراسة(أحمد،2020م) المنهج الوصفي المسحي واستخدمت أيضاً الاستبانة كأداة رئيسية.

ثالثاً : النظريات المفسرة للبحث:

يسترشد الباحث بالنظريات مع موضوع الدراسة، وبعد الاطلاع على العديد منها يرجح إحداها، ويساعده في ذلك إلمامه بمدى إمكانية تطبيقها. حيث أن البيانات والمعلومات والحقائق قد تتراكم في أحد ميادين المعرفة، لكنها تظل مجرد بيانات ومعلومات وحقائق متراكمة، إلى ان تأتي النظرية العلمية فتنظمها في سياق فكري واضح، يبين العلاقات بين متغيراتها، وتزيل بعض الغموض الذي يلف هذه العلاقات ليصبح ما مضى منها مفهوماً، وما يقع في الحاضر منها مدركاً، كما يصبح التوقع بتطورها ومستقبلها وأين ومتى تقع أمراً ممكناً.[1]

وفي هذا البحث فقد ركز الباحث على النظريات التالية لتكون موجهة له في تفسير واقع التنشئة الالكترونية والتغير الاجتماعي من وجهة نظر أخصائيين الارشاد الطلابي بمدينة جدة:

أولاً: نظرية التعلم الاجتماعي:

يتضمن السلوك الإجتماعي دائماً تفاعل بين شخصين أو أكثر، وينشأ هذا السلوك عن تفاعل مجموعة من العوامل الشخصية مع مجموعة من العوامل البيئية، ويرى البرت باندورا أن السلوك الإجتماعي يميل إلى التصرف بعدوانية في موقف معين من الممكن ان يكون عدائياً في كثير من المواقف المشابهة، وأن الإنسان كائن اجتماعي يعيش ضمن مجموعات من الأفراد يتفاعل معها ويؤثر فيها، وبذلك فهو يلاحظ سلوكيات وعادات واتجاهات الأفراد الآخرين ويعمل على تعلمها من طريق الملاحظة والتقليد.

وتعد التقليد والمحاكاة سمة طبيعية لدى الإنسان سواء كان طفلاً أو راشداً، كون الإنسان في عملية تعلم مستمر، وهذا الأمر يفرض عليه تحديات جديدة قد لا يملكها في الوقت الراهن، وبالتالي سيلجأ لتعلمها من خلال مشاهدة نماذج أخرى تؤديها أو من خلال القراءة عنها في الكتب. ولا يتوقف التعلم من خلال النموذج فقط على المعارف والمهارات بل يتسع ليشمل العواطف والمشاعر وكيفية التعبير عنها، بمعنى أن الطفل الذي يشاهد والدته ترفع من نبرة صوتها وتلجأ للصراخ عندما تغضب، سيقوم بمحاكاة ردة فعلها العاطفية بنفس الطريقة عندما تعتريه نوبة غضب؛ لأن هذا ما شاهده وتعلمه كطريقة للتنفيس عن الغضب، بخلاف الطفل الذي يشاهد والده عندما يغضب يلجأ للصمت فسيقوم حتما بمحاكاة ذات الأسلوب في غضبه. وهذا الأسلوب في التعلم –التعلم بالملاحظة– ليس بجديد في المجال الديني على الأقل، فقد كان من الأساليب التربوية التي جاء بها الرسول صلى الله عليه وسلم، لتعليم الناس أمور دينهم مثل الصلاة، والحج وغيرها، كما أن القرآن الكريم يحتوي على الكثير من القصص التي فيها عبر لأولي الألباب. ولكن الجديد هنا في فكرة التعلم بالملاحظة أن ألبرت باندورا صاحب نظرية التعلم بالملاحظة أو التعلم الاجتماعي وضع لها أسسا نفسية معرفية تفيد المربي، والوالدين في معرفة الطريقة التي يتم بها التعلم بالملاحظة والعمليات العقلية التي يحتاجها الشخص ليحدث عنده هذه النوع من التعلم الذي يختصر على المتعلم أو المربي الكثير من الجهد والوقت لاكتساب المعارف والمهارات.[1]

---

[1] مهيوب،سهير ابراهيم عبد(2018م) دراسة تأثير الالعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال فى المرحلة العمرية من (4- 6) سنوات، مصر ، مدرس بقسم العلوم النفسية كلية رياض الاطفال -جامعة الفيوم،ص5.

[1] الهدلق، عبدالعزيز(2015م) كتاب: إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، فهرست مكتبة الملك فهد الطبعة الأولي، دار حافظ للنشر والتوزيع، ص19

مفهوم نظرية التعلم الاجتماعي

يندرج مفهوم نموذج التعلم بالملاحظة ضمن حقل سيسيولوجيا التربية، و يقوم على افتراض مفاده أن الإنسان ككائن اجتماعي، يتأثر باتجاهات الآخرين ومشاعرهم وتصرفاتهم وسلوكاتهم، أي أن باستطاعته التعلم منهم عن طريق ملاحظة استجاباتهم وتقليدها و إمكانية التأثر بالثواب والعقاب على نحو بديلي (غير مباشر) وهذا ما يعطي التعليم طابعاً تربوياً لأن التعلم لا يتم في فراغ بل في محيط اجتماعي. [1]

و تعرف هذه النظرية بأسماء أخرى مثل نظرية التعلم بالملاحظة و التقليد، أو نظرية التعلم بالنمذجة، أو نظرية التعلم الاجتماعي، وهي من النظريات التوفيقية؛ لأنها حلقة وصل بين النظريات السلوكية والنظريات المعرفية، ففي التعلم الاجتماعي يتم استخدام كل من التعزيز الخارجي و التفسير الداخلي للتعلم. [2]

مصادر التعلم الاجتماعي

يتطلب التعلم بالملاحظة والمحاكاة عملية التفاعل الاجتماعي مع الآخرين، وقد يكون هذا التفاعل مباشراً أو غير مباشر، ومن مصادر هذا التعلم ما أشار له. [3]

- **التفاعل المباشر مع الأشخاص الحقيقيين في الحياة الواقعية:** يمكن أن يتعلم الفرد العديد من الخبرات والأنماط السلوكية من خلال التفاعل اليومي المباشر عن طريق ملاحظة نماذج حية في البيئة. فنحن نتعلم من خلال التفاعل مع الوالدين والأقران وأفراد المجتمع الذي نعيش فيه. فعلى سبيل المثال، نجد أن الأطفال يتعلمون الكثير من الأنماط السلوكية من خلال محاكاة سلوك والديهم أو أفراد الأسرة التي يعيشون في ظلها، كما أنهم يتمثلون خصائص جنسهم والأدوار الاجتماعية والمهارات الحركية من خلال التفاعل مع الآخرين، كما يتم كذلك تعلم اللغات واللهجات على نحو مباشر من خلال التفاعل مع أفراد المجتمع الذي نعيش فيه.

- **التفاعل غير المباشر ويتمثل في وسائل الإعلام المختلفة كالتلفزيون والراديو:** يمكن من خلال هذه الوسائل تعلم الكثير من الأنماط السلوكية، إذ أن مثل هذه الوسائل تعد أدواتا إعلامية مؤثرة في السلوك. ويصنف التعلم الذي يتم من خلال التلفزيون والسينما في إطار التمثيل من خلال الصور، حيث أن الصور هي أكثر قدرة على نقل حجم معلومات أكبر مقارنة بالأشكال المعتمدة على الوصف اللفظي. وقد أشارت العديد من الدراسات إلى أثر التلفزيون السلبي في إكساب الطفل سلوكيات عدوانية من خلال مشاهدتهم للرسوم المتحركة.

- **مصادر أخرى غير مباشرة يمكن من خلالها تمثل بعض الأنماط السلوكية:** من هذه المصادر: القصص والروايات الأدبية والدينية، وكذلك من خلال تمثل الشخصيات الأسطورية والتاريخية.

---

(1) النشواتي، عبدالمجيد **علم النفس التربوي.** بيروت: مؤسسة الرسالة ، 2005م،ص47.
(2) أبو شعيرة، خالد محمد وَ غباري، ثائر أحمد ، **سيكولوجيا النمو الإنساني**: بين الطفولة و المراهقة ،2009م، ط1. الأردن –عمان : مكتبة المجتمع العربي،ص51.
(3) أبوجادو، صالح محمد علي ، **سيكولوجية التنشئة الاجتماعية**، الطبعة (7)، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان: الأردن،2007م، ص131

مراحل التعلم بالملاحظة:

يرى باندورا أن عملية التعلم بالملاحظة تتم وفقاً لأربع مراحل وهي

(1) **الانتباه:** ويقصد بالانتباه العملية الأولى للتعلم بالملاحظة وذلك لأنه لا نستطيع تقليد نماذج دون أن ننتبه إليها، ومن خصائص هذه النماذج التي تجذب الانتباه (قوة الموقف، الحركات، المهارات، الأصوات)

(2) **الإحتفاظ:** تذكر السلوك الملاحظ (حركات النموذج) بصرياً أو لفظياً وتخزينها في الذاكرة.

(3) **إعادة الإنتاج الحركي:** قدرة الملاحظ على تكرار السلوكيات الصادرة عن النموذج وعمل تغذية راجعة تبين مدى اتقان السلوك.

(4) **التعزيز والعقاب السلبي**

وفي الدراسة الحالية يمكن الاستفادة من نظرية التعلم الاجتماعي في تفسير التغير الاجتماعي الذي يحدث في ظل التنشئة الإلكترونية حيث أن الفرد بحسب افتراضات النظرية يتعلم الأنماط السلوكية بإحدى طريقتين للتفاعل مع بيئته والمجتمع المحيط به (مباشر – غير مباشر) ففي التفاعل المباشر مثلاً يتعلم الفرد من البيئة الأسرية الكثير من الأنماط السلوكية عن طريق سلوك المحاكاة، في تمثله لأدواره الجنسية والاجتماعية داخل الاسرة. أما في التفاعل الغير المباشر فالفرد يتعلم الكثير من الأنماط السلوكية من الوسائل والوسائط الإعلامية التي تكون في محيطه الكثير من أنماط السلوك عن طريق الصورة، فمثل هذه الوسائل (التلفزيون – الألعاب الإلكترونية – وسائل التواصل الاجتماعي) تعد أدواتا مؤثرة في السلوك. ويصنف التعلم الذي يتم من خلالها في إطار التمثيل من خلال الصور، حيث أن الصور هي أكثر قدرة على نقل حجم معلومات أكبر مقارنة بالأشكال المعتمدة على الوصف اللفظي.[1]

ثانياً: نظرية الدور:

وتُعنَى هذه النظرية بوصف شخصيات الأفراد من خلال الأساليب التي يعتمدونها في قيامهم بالأدوار التي يفرضها عليهم المجتمع الثقافي المحيط بهم، والأدوار التي يقوم بها الفرد كثيرة، ومنها: دوره كطفل أو أب، أو رجل أو امرأة، أو عامل أو مواطن، وتحدد الأدوار عن طريق مواقع رئيسة يمكن أن يحتلها الشخص، مثل: المواقع العمرية، الجنسية، المهنية.

والهدف العام من منظور الدور هو تمكين العميل من القيام بأدواره المختلفة عبر أداء يتفق مع القيم المجتمعية السائدة، وإزالة أي معوقات لعمليات الأداء المختلفة.[1]

وتفيد نظرية الدور في التعرف على حالات الفشل في أداء الأدوار، وعلى الرغم من أن مفهوم الدور يتضمن جوانب بيولوجية واجتماعية ونفسية، إلا أن تركيزه الأساسي منصبٌّ فقط على الجوانب الأدائية للوظائف الاجتماعية، مع إغفال الفروق الفردية بين الأفراد وتبيان الدوافع الخاصة التي تكون وراء السلوك الفردي.

---

(1) فطيم، لطفي نظريات التعلم المعاصرة وتطبيقاتها التربوية، مكتبة النهضة المصرية، القاهرة،1988م،ص61.

(1) مهيوب ،سهير ابراهيم عبد، **دراسة تأثير الالعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال في المرحلة العمرية من (4- 6) سنوات**، مصر ، مدرس بقسم العلوم النفسية كلية رياض الاطفال -جامعة الفيوم.ص102.

وتعرف سنية خليل مفهوم الدور بأنه: "مجموعة من الأفعال والواجبات التي يتوقعها المجتمع فيمن يشغل وضع اجتماعي معين في وقت معين.[2]

وقد أشار (الحسن،2005م)[3] أن نظرية الدور تستطيع تفسير طبيعة التماسك الأسري في المجتمع، فالأسرة تتكون من عدة ادوار رئيسية وقاعدية، فالأدوار القيادية تتمثل بدور الأب والأم، والأدوار القاعدية تتمثل بأدوار اللأولاد والبنات. وهناك ثمة تكامل بين هذه الأدوار فكل دور مكمل للآخر. وبالتالي فإن أي تناقض أو صراع أو نقص في أداء هذه الأدوار يؤثر على الأسرة بحيث لا تستطيع أن تتكيف مع الواقع الاجتماعي ولا تتجاوب مع معطياته وظروفه الموضوعية والذاتية.

وفي الدراسة الحالية يمكن الاستفادة من نظرية الدور في تفسير أدوار الأسرة والمجتمع في عملية التنشئة الإجتماعية في ظل التقنية والتطور التكنولوجي الحديث، حيث أن التقنيات الحديثة وما توفره من وسائل قد تؤثر على هذه الأدوار سواء بالسلب أو بالإيجاب، أن إنشغال الوالدين بوسائل التواصل الاجتماعي مثلاً لأوقات طويلة قد يشغلهما عن أداء أدوارهما بشكل كامل وفعال، وكذا الأمر ينطبق مع الأبناء وبقية أفراد الأسرة وبالتالي تكون الوظيفة الأساسية للأسرة والتي هي التنشئة الإجتماعية منقوصة، الامر الذي يجعلها تتأثر بالتغيرات التي تحدث ضمن محيطها الإجتماعي.

الفصل الثالث: الإطار النظري

المبحث الأول: الألعاب الإلكترونية:

تمهيد:

بالرغم من نتائج الدراسات والتحذيرات التي اطلقتها العديد من المنظمات والهيئات الطبية والتعليمية عن مخاطر الألعاب الالكترونية وآثارها السالبة على الأطفال ونشأتهم الاسرية والاجتماعية وتحصيلهم العلمي ،فالألعاب الالكترونية تجذب الألعاب الإلكترونية في العالم الافتراضي الأطفال، وتأسرهم بسهوة وسرعة فائقة، ورغم إيجابيها في جوانب عديدة إلا أن ثمة انعكاسات سلبية نفسية واجتماعية وصحية على الطفل ما يتطلب مراعاة خاصة، فقضاء ساعات طويلة أمام الهواتف الذكية وألعاب الإنترنت دون مراقبة من الأسرة يزيد مخاطر الانطوائية والعدوانية والعزلة لدى الأطفال وتتطور لأمراض نفسية وسف نحاول توضيح بعض المفاهيم التي توضح ماهية الألعاب الالكترونية والمخاطر الناجمة عنها وآثارها .

(2) أبوجادو، صالح محمد علي ، مرجع سابق،ص58.
(3) حسن ،أماني عبد التواب صالح ، **تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال** ،المملكة العربية السعودية ،مجلة الدراسات الإسلامية بغزا،2017م، المجلد 125،العدد3.

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
ISSN: 2663-5798 || Arab Journal for Scientific Publishing
الإصدار الثامن – العدد الخامس والسبعون
تاريخ الإصدار: 2 – كانون الثاني – 2025م
www.ajsp.net

أولاً: مفهوم الألعاب الالكترونية :

عرفها (عباس ،2018م)[1] "بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية (Digital) ويتم تشغيلها عادة على أجهزة الحاسوب والتلفاز والفيديو والهواتف النقالة الحديثة والأجهزة الكفية" (المحمولة بالكف).

عرف (مراد،2018م) [1]الألعاب الإلكترونية "نشاط منظم يتم اختياره وتوظيفه لتحقيق أهداف محددة أهمها التغلب على الصعوبة، يستمتع الطفل أثناء اللعب ويتفاعل بإيجابية مع الكمبيوتر ويمارس التفكير ويتخذ القرار السريع بنفسه ويتعلم الصبر والمثابرة أو العنف والقتال، والتواصل إلى نتائج معززة "

وأضاف همالي(2011) بأنها "نوع من الأنشطة محكمة الاطار لها مجموعة من القوانين التي تنظم سير اللعب وغالباً ما يشترك فيها أثنان أو أكثر للوصول إلى أهداف سبق تحديدها ويدخل في هذا التفاعل عنصر المنافسة وعنصر الصدفة وينتهي اللعب عادة بفوز أحد الفريقين".

أورد (الدرعان،2012م) [2]عددا من التعريفات للإدمان على الألعاب الإلكترونية على النحو التالي "بأنه الأفراط في الوقت المنقضي على الألعاب ،واستبدال العلاقات الحقيقية الواقعية بعلاقات سطحية افتراضية" ،كما أضاف: "بأنه التفكير المنشغل بالتخطيط للعب وممارسته والذي يتسبب في التشويش على المدمنين على اللعب والتشويش أيضاً على تعليمهم ونشاطاتهم الحياتية "،وأضاف أيضاً "أن ممارسة الألعاب الإلكترونية أهم نشاط لدى الطالب ،وأكثرها قيمة في حياته ،تسيطر على مشاعره وتفكيره ويتضح ذلك في الانشغال البارز أو الزائد بها وينتاب الطالب شعوره باللهفة للقيام بها ،وأيضا تعديل المزاج الذي يشير للخبرة الذاتية المكتسبة التي يشعر بها الطالب نتيجة اللعب بشكل مستمر ويمكن أدراكها كاستراتيجية مواجهة حتى يتجنب الأثار المترتبة على عدم استخدامه الألعاب الإلكترونية .

هذا وقد أورد الدرعان (2016م) تعريفا للإدمان على الألعاب الإلكترونية مفاده "بأنه الدرجة التي يحصل عليها المفحوص (التلميذ) على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية المستخدم في البحث الحالي وهو التعريف المعتمد.

---

(1) عباس ،رنا فاضل، **الألعاب الإلكترونية واثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المراحل المتوسطة** ،مجلة البحوث التربوية والنفسية ،2018م،العدد 59،ص62

(1) همالي ،فاطمة ،**رسالة ماجستير بعنوان الألعاب الإلكترونية والوسائل الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري**، الجزائر ،جامعة الحاج الخضر – باتنة، قسم العلوم الإنسانية ،2012م.

(2) الدرعان ،فرحان عبدالعزيز سمير ،**الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالمشكلات الأكاديمية والاجتماعية والانفعالية لدى طلبة المدارس** ،جامعة اليرموك، الأردن،2016م، ص11.

ثانيا: الآثار المترتبة على إدمان الألعاب الإلكترونية:

1- الآثار العصبية:

أشار (إبراهيم ،2016م)[1] إلى أن بعض الومضات الضوئية المنبعثة من الفيديو والتلفاز تسبب نوعًا نادرًا من الصرع، وأن الأطفال أكثر عرضة للإصابة بهذا المرض. فقد استقبل أحد المستشفيات اليابانية 700 طفل بعد مشاهدة أحد أفلام الرسوم المتحركة، وبعد دراسة متعمقة تبين أن الأضواء قد تسبب تشنجات ونوبات صرع فعلية لدى الأشخاص المصابين بالحساسية تجاه الضوء والذين يشكلون 1% من مجموع سكان أي دولة.

2- الآثار الصحية والبدنية:

أما فيما يتعلق بالآثار الصحية الناتجة عن إدمان الألعاب الإلكترونية فقد تبين أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم الشخصية في اليوم التالي، كما أنه يزيد من تعب الجسم والصداع، كما أن اللعب بشكل متواصل لمدة طويلة دون انقطاع قد تصل إلى سبع ساعات قد يؤثر سلبا على خلايا المخ، وأنه كلما قلت مساحة شاشة التلفاز أو الحاسب زاد تركيز الشخص على الشاشة مما يرهق البصر ويسبب الصداع. كما أن الطريقة الخاطئة لجلوس الشخص أثناء لعبه، كأن يجلس متكئا وحال رقبته سيء، قد يسبب الأذى له. كما أن جلوس اللاعب على جنبه بعد تناوله الطعام لأجل اللعب قد يؤثر على المعدة، ويقرر أن هذه الحالة متفشية في الوقت الحالي. وأوصى بتغيير طريقة الجلوس أثناء اللعب من وقت لآخر، فمثلا يغير من الجلوس على الأرض إلى الكرسي ونحوها .[1]

3- الأضرار الأكاديمية

أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي ويؤدي إلى اضطرابات في التعلم وانعزال الطالب عن مجتمعه المدرسي وزملائه ومعلميه.

إن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل الصغير "ما دون العاشرة" بهذه الألعاب فإن ذلك يؤثر سلبا على دراسته ونطاق تفكيره. كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي، مما قد يجعل اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا، فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية، بدلا من الإصغاء للمعلم.[2]

---

[1] إبراهيم ،ندا سليم إبراهيم ،(2016م) إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال الفترة العمرية (3-6) سنوات وسلبيتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال ،جامعة الشرق الأوسط،ص145.

[1] المهداوي ،عدنان، **الكشف عن مستوى إدمان أطفال رياض الأطفال على الألعاب الإلكترونية في محافظة ديالى**، الجزائر ،مجلة الفتح ،العدد الثامن والسبعون ،2019م،ص32

[2] عباس، رنا فاضل، **الألعاب الإلكترونية وأثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المراحل المتوسطة**، مجلة البحوث التربوية والنفسية، 2018م، العدد 59.

4- الآثار النفسية:

أشار (أبو بكر وآخرون ،2018م) [3]أن الإدمان على استخدام الأجهزة الذكية أصبحت تمثل مصدر إزعاج للكثير من الأسر فوجود هذه الأداء (الهاتف المتحرك ذي خاصية الكاميرا) يمكن أن يثير القلق والخوف ليس فقط من انتشار صور الفتيات دون علمهن عبر الهاتف النقال بل لأن الأمر قد تعدى ذلك ووصل إلى الخوف أيضاً على عقليات الصغار والمراهقين والشباب من مستخدمي هذا الهاتف من الانحراف .

5- العزلة الاجتماعية:

من أبرز سلبيات الأجهزة الذكية قضاء المراهق ساعات باستخدام للجهاز الذكي، لأن هذه الأجهزة لا تمارس عليه سلطة بل بالعكس نجده يدخل في مواقع سهلة الممارسة وهذا ما يجعله يترك الحياة الاجتماعية والأسرية ويصبح منعزلاً اجتماعياً . [1]

ومن أهم النتائج السلبية هو سهولة ارتكاب الطفل لأي سلوك منحرف أو غير سوي فضلاً عن فقدان الحس الاجتماعي للطفل داخل الأسرة بسبب تحطيم القيم والمبادئ والمثل من خلال مواقع التواصل الاجتماعي أو الإدمان على المواقع الإباحية أو العنف والذي كثيراً ما يدفع الأطفال للإصابة بعدوى الأمراض الاجتماعية والنفسية والتي تجعل الباب مفتوحاً لأنواع السلوك المنحرف. [2]

إن الاستخدام المفرط للأجهزة يترتب عليه نتائج سلبية وآثار صحية ونفسية واجتماعية ويخلق مناخ يتسم بوجود صعوبات في الجانب الاجتماعي والنفسي على الفرد في المنزل والعمل وحياة الفرد بشكل عام. [3]

المبحث الثاني : التنشئة الاجتماعية

تمهيد

من المعروف أن التنشئة الاجتماعية هي العملية الأكبر والأهم في حياتنا الاجتماعية، فمن خلالها يتشكل الفرد، وتتشكل شخصيته وذاته وتوجهاته نحو الحياة، فالتنشئة الاجتماعية هي همزة الوصل بين ثقافة المجتمع وبين تكوين شخصيات وذوات أفراده؛ فعبر العمليات الفرعية للتنشئة الاجتماعية تتسرب الثقافة إلى البنية الداخلية للأفراد، أي إلى عقولهم ونفوسهم، فتتشكل ذواتهم على النحو الذي يريده المجتمع.

ومما لا شك فيه أن المجتمع يطبع أفراده بالطابع العام للثقافة، ومن هنا كان الاختلاف بين المجتمعات في طبيعة التنشئة الاجتماعية، فالتنشئة تتجه دائماً إلى الانصياع للأطر الثقافية الحاكمة، فتطبعها بطابعها فتصبح عمليات التنشئة وسيلة لتحقيق أهداف الثقافة ومراميها.

---

(3) مصطفى، انتصار وهبي; مشرف، - طارق الشيخ أبوبكر، **أثر البرامج التعليمية والألعاب المحوسبة في التحصيل الدراسي ونمو التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي في مقرر القراءة في العراق**. جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا، 2018م،ص27.

(1) حسن، أماني عبد التواب صالح ، **تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال ،المملكة العربية السعودية** ،مجلة الدراسات الإسلامية بغزا،2017م، المجلد 125،العدد3

(2) سر ، أمينة ،**رسالة ماجستير بعنوان دور الألعاب في نمو وتعليمة، الكويت**، مجلة الطفولة العربية،2014م، عدد 43

(3) الهدلق، عبدالعزيز ، **كتاب: إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض**، فهرست مكتبة الملك فهد الطبعة الأولي2015م، دار حافظ للنشر والتوزيع

وتتم عملية التنشئة الاجتماعية عبر آليات فرعية عديدة تتدرج من استخدام النصح والتوجيه إلى استخدام أساليب القسوة والعنف، وتشارك في صنع هذه الآليات واستخدامها مؤسسات عديدة تبدأ من الأسرة فالمدرسة فجماعات الرفاق فالمؤسسات الدينية فالمؤسسات الإعلامية . وتعمل آليات التنشئة الاجتماعية عبر هذه المؤسسات على نقل تراث المجتمع وثقافته إلى نفوس الأفراد وعقولهم.

أولاً: مفهوم وتعريف التنشئة الاجتماعية

إن التنشئة الاجتماعية هي ترجمة للكلمة الفرنسية socialisation ، والإنجليزية socialization التنشئة الاجتماعية لفظ غير معتمد في قواميس اللغة العربية ومعاجمها ولم ترد مجتمعة (تنشئة اجتماعية). فكلمة "تنشئة "تعنى" أقام"، ونشأ الطفل معناها شبَّ وقرب من الإدراك، ويقال: نشأ في بني فلان أي ربى فيهم وشبَّ. وبارتباطها بلفظ "اجتماعية" يصبح مدلولها مقترناً بنمو الفرد في حالته الاجتماعية.

وقد أرجع المعجم الوسيط معنى النشأة إلى الفعل نشأ، ونشأ الشيء نشئاً ونشوءاً ونشأة بمعنى حَدَثَ وتجدد، والصبي شبَّ ونما .ويقال: نشأ فلان نشأة حسنة، ويقال: نَشَّأَ الصبي أي رباه والنَّشأة تعني الإيجاد والتربية.[1]

أ- التنشئة الاجتماعية من الناحية الاصطلاحية:

إن التنشئة الاجتماعية بمفهومها الاصطلاحي من المفاهيم الحديثة، وهي مرتبطة بحركة التجديد التربوي في البلاد العربية في الربع الثاني من القرن العشرين، وكانت تستخدم كلمة التنشئة الاجتماعية للدلالة على كلمات مثل التربية والتعلم والتأديب والتهذيب والتطبيع؛ وهذا مما أضفى خصوبة على معناها ومترادفاتها، إلا أن المترادفات الواسعة الانتشار والقريبة من مفهوم التنشئة الاجتماعية هي مفهوم التطبيع الاجتماعي والتعلم الاجتماعي. [2]

وقد استخدم مفهوم التنشئة الاجتماعية في العلوم التربوية والاجتماعية للدلالة على العملية التي يكتسب بوساطتها الفرد المعرفة والمهارات والإمكانات، التي تجعله بصورة عامة عضواً قادراً على ممارسة دور مناسب في مجتمعه، وهي مجموعة الأعمال المربية التي يمارسها الكبار في تحويل الصغار من كائنات فطرية بيولوجية إلى راشدين اجتماعيين، وهي تتضمن مفاهيم التطبع والتطبيع الاجتماعي والتربية والتعليم والتزكية والتهذيب. ويشير مفهوم التنشئة الاجتماعية إلى العملية التي يتعلم بوساطتها أو من خلالها الأفراد قيم ولغة المجتمع والسلوك المتوقع منهم بوصفهم أعضاء في المجتمع، ويتم ذلك من خلال الأسرة أو المدرسة وحتى زملاء الرفاق .وتعتبر عملية التنشئة الاجتماعية من أهم العمليات الاجتماعية التي تحدث في المجتمع والتي عن طريقها تتكون الشخصية الإنسانية. [1]

وعرف (أبو جادو، 1418هـ) [2] التنشئة الاجتماعية بأنها: "عملية تعلم وتعليم وتربية، وتقوم على التفاعل الاجتماعي، وتهدف إلى اكتساب الفرد سلوكاً ومعاييرَ واتجاهات مناسبة لأدوار اجتماعية معينة تمكنه من مسايرة جماعته والتوافق الاجتماعي معها وتكسبه الطابع الاجتماعي وتيسر له الاندماج في الحياة الاجتماعية، وهي عملية تشكيل السلوك الاجتماعي للفرد، وعملية إدخال ثقافة المجتمع

(1) المجلس العربي للطفولة والتنمية ، **التنشئة الاجتماعية للأطفال في البلدان العربية "نحو نموذج جديد للتنشئة" دراسة ميدانية، برنامج الخليج العربي للتنمية** (أجفند)، مدينة نصر، القاهرة،2018م، ص49

(2) المجلس العربي للطفولة والتنمية ، مرجع سابق ،ص49.

(1) رشوان، عبد المنصف حسن علي، القرني، محمد مسفر علي، **المداخل العلاجية المعاصرة للعمل مع الأفراد والأسر**، مكتبة الرشد، الرياض، المملكة العربية السعودية،2014م ،ص12.

(2) أبو جادو، صالح محمد علي ، **سيكولوجية التنشئة الاجتماعية**، الطبعة (7)، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان: الأردن،2007م، ص146

في بناء الشخصية وتطبيع المادة الخام للطبيعة البشرية في النمط الاجتماعي والثقافة، وبمعنى آخر هي عملية التشكيل الاجتماعي لخامته الشخصية، وهي كذلك عملية تحويل الكائن البيولوجي إلى كائن اجتماعي، وإكساب الإنسان صفة الإنسانية.

والتنشئة الاجتماعية هي عملية التغيير والتشكيل والإكساب التي يتعرض لها الطفل في تفاعله مع الأفراد والجماعات، وصولاً به إلى مكانه بين الناضجين في المجتمع، يقيمهم واتجاهاتهم ومعاييرهم وعاداتهم وتقاليدهم. وهي عملية التفاعل الاجتماعي التي يكتسب فيها الفرد شخصيته الاجتماعية التي تعكس ثقافة مجتمعه. [3]

ويعرف (الشربيني وصادق، 2000 م) [4]التنشئة الإجتماعية بأنها "عملية تعلم اجتماعي، يتعلم فيها الفرد عموماً – طفلاً أو راشداً – عن طريق التفاعل الإجتماعي أدواره، ويتمثل ويكتسب المعايير الاجتماعية والاتجاهات النفسية، ويتعلم كيف يتصرف ويسلك بأسلوب اجتماعي توافق عليه وترتضيه الجماعة والمجتمع.

ويرى آخرون بأن التنشئة الاجتماعية عملية تعلم وتعليم وتربية، تقوم على التفاعل الاجتماعي، وتهدف إلى إكساب الفرد سلوكاً ومعايير واتجاهات مناسبة لأدوار اجتماعية معينة، تمكنه من مسايرة جماعته والتوافق الاجتماعي معها، وتكسبه الطابع الاجتماعي وتيسر له الاندماج في الحياة الاجتماعية.[1]

وهي عملية نمو يتحول خلالها الفرد من طفل يعتمد على غيره، متمركز حول ذاته، لا يهدف في حياته إلا إلى اشباع حاجاته الفسيولوجية، إلى فرد ناضج يدرك معنى المسؤولية الإجتماعية وكيف يتحملها، يعتمد ذاته، لا يخضع في سلوكه فقط إلى حاجاته الفسيولوجية، يستطيع أن يضبط انفعالاته ويتحكم في اشباع حاجاته بما يتفق والمعايير الاجتماعية، يدرك قيم المجتمع ويلتزم بها، ويستطيع أن ينشئ علاقات اجتماعية سوية مع الآخرين.

والتنشئة الاجتماعية عملية مستمرة لا تقتصر فقط على مرحلة الطفولة، ولكنها تستمر في المراهقة والرشد وحتى الشيخوخة، وينتمي الفرد بإستمرار إلى جماعات جديدة، لابد أن يتعلم دوره الجديد فيها ويعدل سلوكه ويكتسب أنماطاً جديدة من السلوك.

وهي عملية دينامية تتضمن التفاعل والتغير، فالفرد في تفاعله مع أفراد جماعته يأخذ ويعطي، فيما يتعلق بالمعايير والأدوار الاجتماعية والاتجاهات النفسية، والشخصية الناتجة في المحصلة هي نتيجة لهذا التفاعل.

ب- مخرجات التنشئة الاجتماعية

تعد نواتج التنشئة أحد أركان عملية التنشئة الاجتماعية؛ حيث تمثل العائد منها. وتتشكل هذه النواتج وفقاً لما يتم إدخاله من أساليب للتنشئة .والتي تنعكس على شخصية الأطفال من خلال معارفه وانفعالاته وسلوكياته.

---

(3) جعفر، صباح ، **تأثير الأجهزة الذكية على التنشئة الأسرية**، جامعة محمد خيضر بسكرة، الجزائر، مجلة التغير الاجتماعي، دورية علمية محكمة، العدد الثاني،2007م، (159 - 182)

(4) الشربيني، زكريا وصادق، يسرية ، **تنشئة الطفل وسبل الوالدين في معاملته ومواجهة مشكلاته**، دار الفكر العربي للطباعة والنشر، مدينة نصر، القاهرة، 2007م، ص18.

(1) أبوجادو، صالح محمد علي ،مرجع سابق ،ص161.

ثانياً: أشكال التنشئة الاجتماعية:

تأخذ التنشئة الاجتماعية شكلين رئيسين هما:

(1) التنشئة الاجتماعية المقصودة:

ويتم هذا النمط من التنشئة في كل من الأسرة والمدرسة، فالأسرة تعلم أبناءها اللغة وآداب الحديث والسلوك، وفق نظامها الثقافي ومعاييرها واتجاهاتها، وتحدد لهم الطرق والأساليب والأدوات التي تتصل بتشرب هذه الثقافة، وقيمها ومعاييرها.

(2) التنشئة الاجتماعية غير المقصودة:

ويتم هذا النمط من التنشئة من خلال المسجد ووسائل الإعلام والإذاعة والتلفزيون والسينما والمسرح، وغيرها من المؤسسات التي تسهم في عملية التنشئة. [1]

ثالثاً: عوامل التغير الاجتماعي:

أولاً: العوامل الخارجية:

يقصد بالعوامل الخارجية تلك العوامل التي لا دخل للإنسان بها، والتي تتحدث تغيراً تلقائياً ونشير هنا إلى أهم ثلاثة عوامل من العوامل الخارجية، وهي كالتالي:

1) **البيئة الفيزيقية:** ثمة علاقة بين الانسان والبيئة، بل إنه إذا كان الإنسان يؤثر في البيئة المحيطة، فإنها تؤثر فيه وتضفي عليه طابعها. وتحدث البيئة أثراً كبيراً على تطور الحياة الإجتماعية ونظمها. فالناس في كل مكان عليهم أن ينظموا أنماط حياتهم وفقاً لظروف الطقس وتقلباته. كما أن البيئة الفيزيقية هي التي تحدد أشكال النشاط الاقتصادي التي ينخرط فيها الناس، زراعة، أم رعياً أم تجارة. ولقد ظهر ذلك بجلاء في الحضارات القديمة. ولا يعني ذلك أن العوامل الفيزيقية هي العوامل الأساسية الوحيدة في إحداث التغير، ولكن التاريخ أثبت أن بعض التغيرات في البيئة الفيزيقية يمكن أن يؤثر على حدوث تغيرات اجتماعية قد تكون بعيدة المدى في بعض الحالات الاستثنائية كما حدث في الدول التي ظهر فيها البترول. [1]
2) **العوامل الديموغرافية:** يقصد بالعوامل الديموغرافية حجم السكان ومعدلات نموهم وهجرتهم وخصوبتهم إلى غير ذلك من العوامل الديموغرافية. حيث ترتبط عملية النمو السكاني بعمليتي التحضر والتصنيع، وينظر البعض إلى النمو السكاني باعتباره أحد الوسائل الهامة لإحداث التغير الإجتماعي وذلك في ضوء النظرة التي تربط بين نمو السكان وتوفر القوى العاملة المولدة للثروة، في هذه الحالة ينظر إلى العنصر البشري بوصفه عنصراً أساسياً من عناصر الانتاج، مقابل وجهة النظر التي تنظر إلى نمو السكان نظرة تشاؤمية طالما أنه لا يصاحبه نمو في حجم الانتاج. وبهذا يكون النمو السكاني الهائل عنصراً مدمراً للتقدم، وخالقاً لأشكال من التغير الاجتماعي غير المرغوب فيها. وهذا ينقلنا إلى دور الهجرة باعتباره أحد المتغيرات الديموغرافية التي تؤثر على عملية التغير

[1] الجمال، رباب رأفت ، **أثر استخدام شبكات التواصل الاجتماعي على تشكيل النسق القيمي الأخلاقي للشباب السعودي**، المملكة العربية السعودية، جامعة الملك عبد العزيز، كرسي الأمير نايف بن عبد العزيز للقيم الأخلاقية،2017م ،ص33.
[1] زايد، أحمد و علام، **إعتماد ، التغير الاجتماعي**، الطبعة الاولى، مكتبة الأنجلو المصرية، مصر: القاهرة،2006م، ص28.

الاجتماعي سلباً أو ايجاباً، حيث أن وفود جماعات كبيرة من المهاجرين على مكان أو مدينة ما يؤدي إلى ظهور العديد من المشكلات التي تتعلق بعلاقة المهاجرين مع السكان المحليين والثقافات التي يجلبونها ونوعية الحياة التي تأتي معهم.

3) **الإتصال الثقافي:** يقصد بالإتصال الثقافي الإلتقاء بين ثقافتين بحيث تؤثر أحدهما في الأخرى أو يظهر بينهما تبادل ثقافي يؤدي إلى إحداث تغيرات داخلية في كل ثقافة. وقد يحدث الاتصال الثقافي نتيجة للإستعمار أو الغزو أو الاحتلال العسكري أو البعثات التبشيرية، وعندما يحدث الاتصال الثقافي فإن التبادل بينهما عادة لا يكون متكافئاً. فغالباً ما تخضع الثقافة الأقوى الثقافة الأضعف بحيث تأخذ الأخيرة من الأولى عناصر وأفكاراً جديدة.

ثانياً: العوامل الداخلية:

يقصد بالعوامل الداخلية تلك العوامل النابعة من داخل المجتمع ذاته، والتي لها قدر من الإستغلال النسبي في الطريقة التي تؤثر بها على مجرى التغير الاجتماعي. وتتراوح هذه العوامل بين العوامل النظامية كالدور الذي يلعبه السياسي في إحداث التغير، أو الدور الذي يلعبه التغيرات التكنلوجية الناتجة عن التجديدات والإختراعات، وبين العوامل المتصلة بالأفراد المؤثرين على التغير كقادة السياسيين والمنظمين. [1]

رابعاً: الأجهزة الإلكترونية واللوحية الذكية وتأثيرها على التنشئة الاجتماعية:

في ظل التطور التكنلوجي انتشر وبصورة لافتة استخدام الاجهزة من هواتف محمولة وأجهزة وغيرها، نظراً لسهولة استخدامها وبما تقدمه من تطبيقات إلكترونية مختلفة ومهمة وكذلك لإرتباطها بشبكة الأنترنت فهي بذلك تسهل عملية التواصل بين الأفراد في مختلف أنحاء العالم.

ونظراً لأهمية هذه الأجهزة وما توفرة من خدمات سواء في مجال الإتصال أو المعرفة أو الترفيه أصبحت الأسر تحرص على امتلاكها لاستخداماتها المتعددة، بالرغم من التحذيرات التي يطلقها المختصون بما قد تحدثه من أخطار سواء على الصحة الجسمية أو العقلية والنفسية لمستخدميها.[1]

فنجد الكل منجذبين إليها ويستخدمونها بشكل مستمر ولساعات طويلة، وقد يؤدي هذا إلى عزلة الفرد عن الأسرة والمحيط الإجتماعي وهذا يؤثر بشكل سلبي على عملية التنشئة والتفاعل بين أفراد الأسرة. ويمكن الإشارة إلى تأثير الأجهزة الإلكترونية واللوحية الذكية على التنشئة الاجتماعية من خلال تأثيرها على الآتي:

(1) التأثير على وظائف الأسرة:

تعد الأسرة من أهم المؤسسات التي تقوم بعملية التنشئة الإجتماعية، فهي تكسبه اللغة والسلوك والاتجاهات فبالأسرة يتقوى الفرد والمجتمع وكذلك بها يضعف الفرد والمجتمع، فهي القاعدة لكل بناء مستقبلي، بها يتحدد مسار أعضائها من خلا التربية والتنشئة التي تقوم عليها.

---

[1] زايد، أحمد و علام، اعتماد ، مرجع سابق،ص32.

[1] جعفر، صباح ،**تأثير الأجهزة الذكية على التنشئة الأسرية**، جامعة محمد خيضر بسكرة، الجزائر، مجلة التغير الإجتماعي، دورية علمية محكمة، العدد الثاني،2007م ،ص190.

غير أن المساحة المخصصة للأسرة والتي تمارس من خلالها وظائفها بدأت تتناقص تدريجياً مع استخدام وسائل الإتصال الحديثة. فبسبب جاذبيتها وتعدد استخداماتها وتنوع ما تقدمه من معلومات وما تنقله من أخبار قد احتلت الأجهزة الذكية مكانه هامة في حياة الفرد والمجتمع وبذلك تناقص الدور المنوط بمؤسسات التنشئة المختلفة كالأسرة وتراجع دورها في نقل القيم والمعايير والمعرفة والثقافة، واستولت عليه هذه الأجهزة. [1]

فانحسار مدة ونوعية التواصل الأسري حتماً سيؤثر على التفاعل بين الوالدين والأبناء، فتتأثر بذلك وظائف الأسرة كالوظيفة التربوية، وبذلك تضعف دور الأسرة في بناء شخصية سليمة لأبنائها وغرس مقومات النجاح والتوافق النفسي والإجتماعي عن طريق آليات التنشئة.[2]

(2) التأثير على تنشئة الأبناء:

أشار الكثير من الباحثين إلى أن هنالك آثار سلبية واضحة لاستخدام الأطفال أو من هم في سن المراهقة للأجهزة الإلكترونية والذكية، متمثلة في فقدان الخصوصية والعزل الاجتماعي وتقليل القدرة على تعدد المهام.

ويعد المراهقون الفئة الأكثر استهلاكاً لتكنولوجيا الإتصال الحديثة فأصبحت الهواتف الذكية لصيقة بهم أينما ذهبوا، يسعون لامتلاكها واقتناء الأحدث منها، دون إدراك لمخاطرها خاصة في هذه المرحلة الحساسة.

وقضاء المراهقين أوقات طويلة مع أجهزتهم يؤثر على دور وقدرة الأسرة على مراقبة وتمحيص ما ينقل لهم عبر الأجهزة الذكية والتي أصبحت شديدة الخصوصية، كما أن تفضيل المراهقين للدردشة والتواصل مع الأقران يؤدي إلى بعد الوالدين عن اهتمامات ومشكلات أبنائهم، أو ما يتعرضون له من مضايقات عبر هذه الأجهزة. [1]

(3) التأثير على العلاقات الأسرية:

أصبح لكل فرد من الأسرة تقريباً جهاز محمول خاص به ينقله لأي مكان فيستقل بنفسه وينقطع عن العالم الحقيقي إلى الواقع الإفتراضي للإطلاع على ما هو جديد كل حسب اهتمامه للتعلم أو الترفيه أو التواصل مع الأصدقاء والأقارب لساعات طويلة قد تصل إلى مرحلة الإدمان، ليحي التفاعل الالكتروني محل التفاعل الأسري، مما يؤثر على عملية التواصل والترابط بين أفراد الأسرة، ويقلل من فرص التفاعل والحوار بينهم وبالتالي تقل من دور الأسرة في تنمية مهارات التواصل والقدرة على التعبير والمناقشة الجادة لدى الأبناء فيصبحون متلقين سلبيين يتلقون الأفكار والمعلومات دون توجيه ورقابة الأسرة. [2]

---

(1) حسين، هالة ، **التنشئة الأسرية للمراهقين في ضوء تأثير مواقع التواصل الاجتماعي**، دراسات عربية في التربية وعلم النفس،2016م، العدد 75، 517-538

(2) جعفر، صباح ، **تأثير الأجهزة الذكية على النشأة الاجتماعية**، جامعة محمد خيضر بسكرة، الجزائر، مجلة التغير الإجتماعي، دورية علمية محكمة،2017م، المجلد3، العدد الرابع ،ص70.

(1) العابد، هناء ، **التنشئة الاجتماعية ودورها في نمو التفكير الإبداعي لدى الشباب السوري**، رسالة دكتوراه غير منشورة، برنامج الدكتوراه في الآداب، جامعة ST Clements العالمية، الشارقة.2010م.

(2) حسين، هالة ، مرجع سابق ، ص 190.

الفصل الرابع

منهجية الدراسة وإجراءاتها

المقدمة:

تناول هذا الفصل منهجية الدراسة وإجراءاتها، ومجتمع الدراسة وخصائصه وتحديد عينة الدراسة، وكيفية بناء أداة الدراسة لجمع المعلومات اللازمة للدراسة والإجراءات العلمية المستخدمة في التأكد من صدق أداة الدراسة وثباتها، ويبين إجراءات تطبيق الدراسة الميدانية والأساليب الإحصائية التي تم استخدامها في تحليل البيانات التي تم الحصول عليها من أفراد عينة الدراسة.

أولاً :منهجية الدراسة:

أ- منهج الدراسة:

استخدم الباحث المنهج السببي المقارن للتعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على التنشئة الاجتماعية لدى التلاميذ من وجهة نظر أولياء اسرهم، من خلال جمع البيانات وتوصيفه ومن ثم تحليلها لواقع العلاقة وحجم تأثير إدمان الألعاب على التنشئة الاجتماعية للتلاميذ.

ب- مجتمع الدراسة:

مجموعة من الاسر في مدينة جدة – بالمنطقة الغربية – بالمملكة العربية السعودية

ج- عينة الدراسة:

هي عينة قصدية مكونة من مجموعة من أولياء الأمور ذكورا واناثاً وعددهم (308). وقد استفاد الباحث من تطبيق قوقل درايف (Google Drive) في توزيع رابط الاستبانة.

ثانياً: أداة الدراسة – الاستبيان

الاستبيان هو أسلوب جمع البيانات الذي يستهدف استثارة الأفراد العينة بطريقة منهجية ومقنعة لتقديم حقائق أو آراء أو أفكار معينة، في إطار البيانات المرتبطة بموضوع الدراسة وأهدافها، دون تدخل من الباحث في التقرير الذاتي لأفراد في هذه البيانات. وقد قام الباحث بتصميم الاستبانة بعد الاطلاع على العديد من الأدبيات المتعلقة بموضوع الدراسة والأدوات فيها، وهو يشتمل على عدد من الأسئلة المغلقة التي تتم الإجابة عليها وفق تدرج خماسي، مكون من خمسة إجابات تعادل خمسة أوزان حسب الجدول التالي:

جدول رقم (3-1) أوزان العبارات حسب مقياس ليكرت (Likert scale)

الإجابات	الوزن	مدى المتوسط	الدرجة
بدرجة عاليه جدا	5	من 4.20 إلى 5	مرتفعة جداً
بدرجة عاليه	4	من 3.40 إلى أقل من 4.20	مرتفعة
بدرجة متوسطة	3	من 2.60 إلى أقل من 3.40	متوسطة
بدرجة ضعيفة	2	من 1.80 إلى أقل من 2.60	منخفضة
لا يؤثر	1	من 1 إلى أقل من 1.80	منخفضة جداً

أ- توصيف الاستبيان:

يتكون الاستبيان من جزئيين:

الجزء الأول: اشتمل على البيانات الأولية لعينة الدراسة وتشمل: (الجنس –المستوى التعليمي للوالدين – نوع الذي يستخدمه الطفل في اللعب–عدد الساعات التي يقضيها في اللعب– الهوايات الأخرى).

الجزء الثاني: واشتمل على (20) عبارة موزعة على أربعة محاور على النحو التالي:

- ✓ **المحور الأول:** النظريات المفسرة لتأثير الألعاب الإلكترونية على السلوكيات الاجتماعية للتلاميذ
- ✓ **المحور الثاني:** العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والتنشئة الاجتماعية لدى التلاميذ.
- ✓ **المحور الثالث:** تأثير الألعاب الإلكترونية على نشأة التلاميذ الأسرية والاجتماعية بصورة مباشرة أو غير مباشرة.
- ✓ **المحور الرابع:** تأثير الألعاب الإلكترونية على نمو التلميذ الاجتماعي وتفاعله مع أقرانه وخاصة في المراحل الابتدائية
- ✓ **المحور الخامس:** استراتيجيات تعليمية وتربوية للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية الترفيهية على نشأة التلاميذ الاجتماعية

ثالثاً: صدق أداة الدّراسة:

أ- صدق التكوين (الصدق الظاهري):

هو النظام العام للاختبار أو الصورة الخارجيّة له من حيث نوع المفردات، وكيفية صياغتها ومدى وضوح هذه المفردات، كذلك يتناول تعليمات الاستبيان ومدى دقتها ودرجة ما تتمتع به من موضوعية، كما يشير هذا النوع من الصدق إلى أن الاستبيان مناسب للغرض الذي وضع من أجله، وفي الدّراسة الحالية تم الاستفادة من الدّراسات السابقة التي تناولت موضوع هذه الدّراسة كما تم تطوير الاستبيان من قبل الدكتور المشرف على البحث، والذي تفضل مشكورًا بإبداء توجيهاته التي تم الأخذ بها ليكون الاستبيان في صورته النهائية، وللتأكّد من صدق أداة الدّراسة (الاستبيان) وقدرته على قياس متغيرات الدّراسة.

ب- الصدق الداخلي (الاتساق):

للتأكد من صدق الاتساق الداخلي للاستبانة قام الباحث بحساب درجة ارتباط كل عبارة من عبارات الاستبانة مع الدرجة الكلية باستخدام معامل ارتباط بيرسون، والجدول الآتي يوضح النتائج:

جدول (2-3): معاملات ارتباط بيرسون لكلّ عبارة من عبارات الاستبانة مع الدرجة الكلية.

رقم الفقرة	درجة الارتباط	رقم الفقرة	درجة الارتباط	رقم الفقرة	درجة الارتباط	رقم الفقرة	درجة الارتباط	رقم الفقرة	درجة الارتباط
1	.641(**)	5	.685(**)	9	.722(**)	13	.695(**)	17	.604(**)
2	.657(**)	6	.695(**)	10	.616(**)	14	.719(**)	18	.562(**)
3	.627(**)	7	.658(**)	11	.628(**)	15	.721(**)	19	.523(**)
4	.678(**)	8	.651(**)	12	.714(**)	16	.617(**)	20	.521(**)

**معامل الارتباط دال عند (0.01) *معامل الارتباط دال عند (0.05) (للاختيار من طرفين).

من الجدول (2-3) نجد أن جميع قيم معاملات ارتباط بيرسون بين كل عبارة من عبارات الاستبانة مع الدرجة الكلية كانت جيّدة ودالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (0.01) أو مستوى دلالة (0.05)، مما يشير إلى اتساق كل عبارات الاستبانة وبالتالي توافر درجة عالية من صدق الاتساق الداخلي للاستبانة.

ج- ثبات الاستبانة:

ويقصد بالثبات أنه يعطي نفس النتائج باستمرار إذا استخدم الاستبيان أكثر من مرة وتحت ظروف مماثلة، وللتحقق من ثبات الاستبانة استخدم الباحث معادلة ألفا كرونباخ (Cronbach Alpha)، ويوضح الجدول الآتي معاملات الثبات الناتجة للأبعاد والمحاور:

جدول (3-3): معاملات ثبات "ألفا كرونباخ" لأبعاد ومحاور الاستبانة

أبعاد الاستبانة		عدد العبارات	معامل الثبات
المحور الاول	النظريات المفسرة لتأثير الألعاب الإلكترونية على السلوكيات الاجتماعية للتلاميذ	4	0.815
المحور الثاني	العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والتنشئة الاجتماعية لدى التلاميذ	4	0.782
المحور الثالث	تأثير الألعاب الإلكترونية على نشأة التلاميذ الأسرية والاجتماعية بصورة مباشرة أو غير مباشرة	4	0.801
المحور الرابع	تأثير الألعاب الإلكترونية على نمو التلميذ الاجتماعي وتفاعله مع أقرانه وخاصة في المراحل الابتدائية	4	0.840
المحور الخامس	استراتيجيات تعليمية وتربوية للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية الترفيهية على نشأة التلاميذ الاجتماعية	4	0.826
معامل الثبات للأداة ككل		20	0.927

يتضح من الجدول (3-3) السابق أنّ قيم معاملات ألفا كرونباخ لمحاور الاستبانة تراوحت بين (0.782 – 0.840) وهي قيم عالية تدل على ثبات الاستبانة في كل محاورها بينما بلغت قيمة معامل ألفا كرونباخ للأداة ككل (0.927) وهي درجة جيدة تدل على أن الاستبانة تتسم بالثبات ووضوح العبارات وتشير هذه القيم إلى صلاحية الاستبانة للتطبيق وإمكانية الاعتماد على نتائجها والوثوق بها.

رابعاً: الأساليب الإحصائية المستخدمة

سيتم ترميز الاستبانات وإدخالها في الحاسب الآلي باستخدام برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) وذلك بغرض تحليل بيانات الدراسة والإجابة عن تساؤلاتها، وسيستخدم الباحث الاختبارات التالية:

- التكرارات والنسب المئوية والمتوسط الحسابي والانحراف المعياري وذلك من أجل وصف خصائص عينة الدراسة واستجاباتها حول فقرات أداة الدراسة.
- معامل ألفا كرونباخ وذلك لقياس صدق أداة الدراسة.
- معامل الارتباط (PEARSON) لقياس الصدق الداخلي لأداة الدراسة.
- اختبار تحليل التباين (ANOVA) واختبار (T) للعينتين المستقلتين، للتحقق من دلالة الفروق في استجابات عينة الدراسة تبعاً لمتغيراتهم الديموغرافية.

1- حدود الدراسة:

الحدود الموضوعية: الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على التنشئة الاجتماعية

الحدود المكانية: المنطقة الغربية – مدينة جدة.

الحدود البشرية: مجموعة من الإباء والامهات المقيمين بمدينة جدة

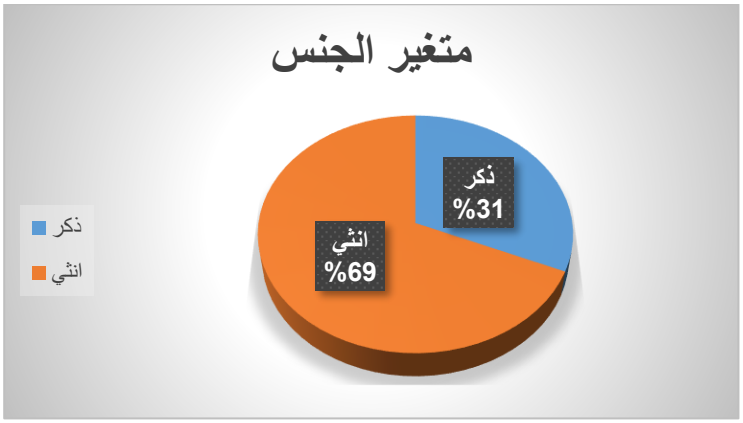
الحدود الزمانية: العام الدراسي 1443هـ – 2022م.

أولاً: النتائج الخاصة بالمتغيرات الشخصية:

جدول رقم(4-1) : الخصائص الديموغرافية لعينة الدراسة

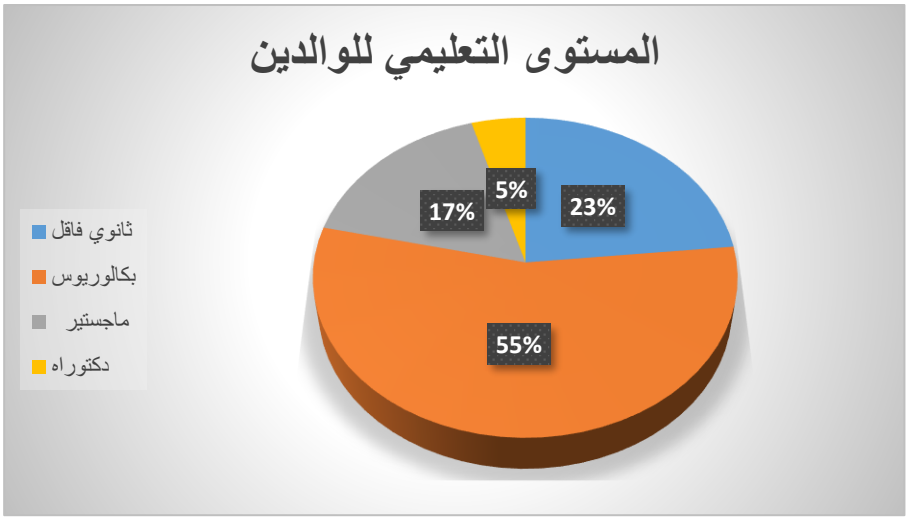
المتغير	الفئة	التكرار	النسبة%
الجنس	ذكر	97	%31.5
	انثي	211	%68.5
المجموع		**308**	**%100**
المستوى التعليمي للوالدين	ثانوي فاقل	72	%23.4
	بكالوريوس	170	%55.2
	ماجستير	52	%16.9
	دكتوراه	14	%4.5
المجموع		**308**	**%100**
عدد الساعات التي يقضيها الأبناء في اللعب	ساعة فاقل	39	%12.7
	من 2-4 ساعات	120	%39.0
	من 5-7 ساعات	102	%33.1
	- 10 ساعات	35	%11.4
	10ساعات فاكثر	12	%3.9
المجموع		**308**	**%100**
الهوايات الأخرى	اللعب مع الاقران	141	%45.8
	الألعاب البدنية	61	%19.8
	الرسم والمهارات اليدوية	106	%34.4
المجموع		**308**	**%100**

يوضح الجدول رقم (4-1) توزيع عينة الدراسة حسب الخصائص الديموغرافية، ومنه نجد أن غالبية أفراد العينة من الاناث بنسبة بلغت (68.5%) كأعلى نسبة، يليهم الذكور بنسبة (31.5%).



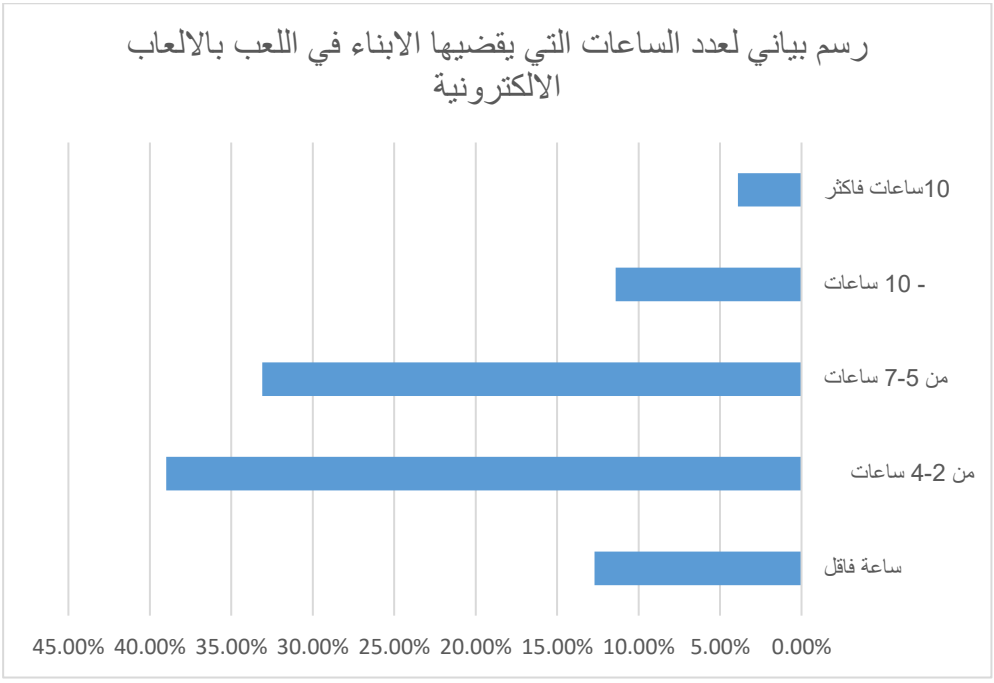
شكل (4–1) يوضح متغير نسبة الاستجابات من الجنسين من افراد العينة

كما نجد أن المستوى التعليمي لغالبية أفراد العينة كان البكالوريوس وذلك بنسبة بلغت (55.2%) كأعلى نسبة، يليهم الذين كان مستواهم التعليمي ثانوي فأقل وذلك بنسبة (23.4%) وفي المرتبة الثالثة الذين كان مستواهم التعليمي الماجستير بنسبة (16.9%) واخيراً أفراد العينة الذين كان مستواهم التعليمي دكتوراه بنسبة (4.5%) وهذه النسب تشير إلى تنوع المستويات التعليمية لأفراد العينة مع ارتفاع مستوى البكالوريوس الأمر الذي يشير إلى تمثيل العينة بشكل كبير لمجتمع الدراسة وبالتالي الاجابة على الأسئلة المطروحة ضمن أداة البحث بشكل جيد مما يخدم أغراض هذه الدراسة.



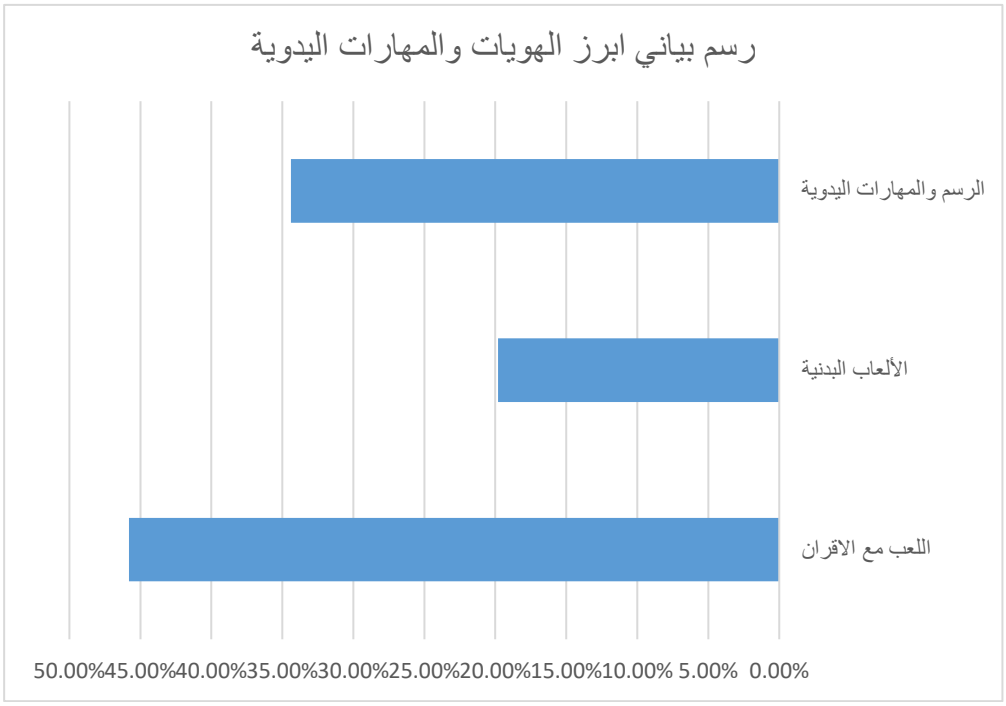
شكل (4–2) يوضح المستوى التعليمي لأفراد العينة

كما نجد أن غالبية أفراد العينة يقضي ابناءهم من (من 2–4 ساعات) في اللعب بالألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة بلغت (39%) يليهم اللذين يقضي أبناءهم (من 5–7 ساعات) في اللعب بالألعاب الإلكترونية بنسبة (33.1%). وفي المرتبة الثالثة الذين يقضي أبناءهم (ساعة فاقل) في اللعب بالألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة بلغت (12.7%) ثم الذين يقضي أبناءهم (8– 10 ساعات) في اللعب بالألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة بلغت (11.4%) وأخيراً الذين يقضي ابناءهم (10ساعات فأكثر) في اللعب بالألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة بلغت (3.9%).



شكل (4–3) يوضح الساعات التي يقضيها الأطفال في اللعب بالألعاب الالكترونية

كذلك من الجدول (4–1) نجد أن أبرز الهوايات لدى الأبناء كان اللعب مع الأقران بنسبة بلغت (45.8%) يليه الرسم والمهارات اليدوية بنسبة (34.4%) وأخيراً الألعاب البدنية بنسبة (19.8%).



شكل (4–4) يوضح أبرز الهويات التي يمارسها الأبناء كبديل للألعاب الالكترونية

ثانياً: النتائج الخاصة بتساؤلات الدراسة:

أ- **التساؤل الأول:** نص التساؤل الأول على: ماهي أبرز جوانب تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوكيات الإجتماعية للتلاميذ؟ وللإجابة عن هذا التساؤل قام الباحث بحساب المتوسطات المرجحة والانحرافات المعيارية ونسب الموافقة للتحقق من جوانب تاثير الألعاب الإلكترونية على السلوكيات الإجتماعية للتلاميذ والنتائج موضحة بالجدول التالي:

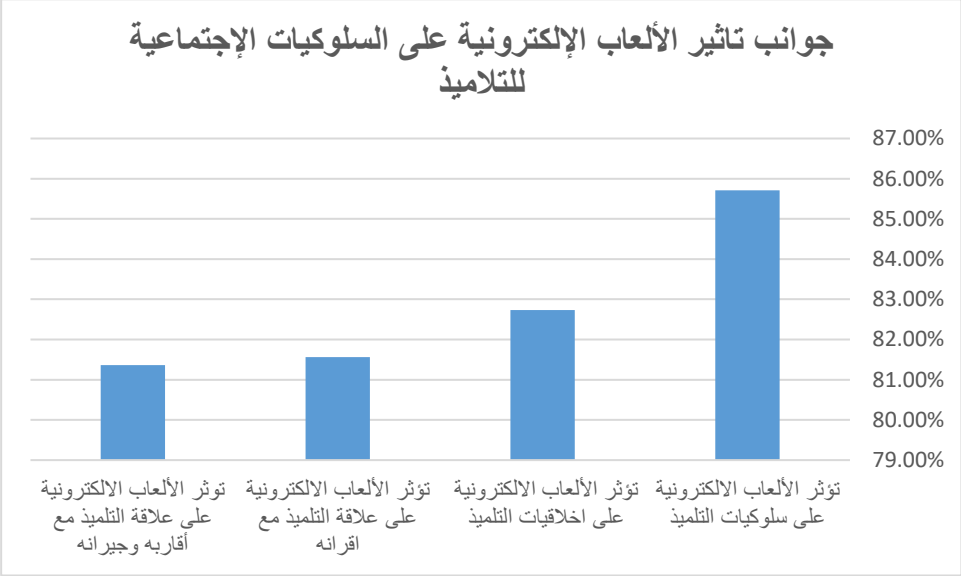
جدول (4-2): المتوسطات المرجحة والانحرافات المعيارية ونسب الموافقة لاستجابات عينة الدراسة حول جوانب تاثير الألعاب الإلكترونية على السلوكيات الإجتماعية للتلاميذ

م	الأنماط	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	نسبة الموافقة	الترتيب	الدرجة
1	تؤثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات التلميذ	4.29	0.86	%85.71	1	مرتفع جداً
2	تؤثر الألعاب الالكترونية على اخلاقيات التلميذ	4.14	0.95	%82.73	2	مرتفع
3	تؤثر الألعاب الالكترونية على علاقة التلميذ مع اقرانه	4.08	0.93	%81.56	3	مرتفع
4	توثر الألعاب الالكترونية على علاقة التلميذ مع أقاربه وجيرانه	4.07	0.97	%81.36	4	مرتفع
	المتوسط العام	4.14	0.93	%82.84	-	مرتفع

من الجدول السابق نجد أن المتوسط العام لاستجابات أفراد العينة حول تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوكيات الإجتماعية للتلاميذ بلغ (4.14) بانحراف معياري (0.93) والمتوسط يقع ضمن الفترة (3.40 إلى أقل من 4.20) والمتوسطات ضمن هذه الفترة من التدرج الخماسي تشير إلى أن درجة موافقة أفراد العينة على أن ما ذكر بالمحور يمثل أبرز **جوانب تاثير الألعاب الإلكترونية على السلوكيات الإجتماعية للتلاميذ** كانت عالية.

وبالنظر إلى متوسطات استجابات أفراد العينة نجد أن **درجة تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات التلاميذ** من وجهة نظر عينة الدراسة جاءت في المرتبة الاولى وبدرجة مرتفعة جداً وذلك بمتوسط (4.29). بينما جاء **تأثير الألعاب الإلكترونية على بقية جوانب السلوكيات الإجتماعية للتلاميذ** المذكورة في المحور الاول بدرجة مرتفعة. حيث نجد في المرتبة الثانية (الألعاب الالكترونية على اخلاقيات التلميذ) بمتوسط (4.14) وفي المرتبة الثالثة نجد (تأثير الألعاب الالكترونية على علاقة التلميذ مع اقرانه) وذلك بمتوسط (4.08) ، وفي المرتبة الأخيرة نجد (تأثير الألعاب الالكترونية على علاقة التلميذ مع أقاربه وجيرانه) وذلك بمتوسط (4.07) حيث كانت متوسطات استجابات عينة الدراسة على هذه الجوانب تقع ضمن الفترة (من 3.40 إلى أقل من 4.20).

ISSN: 2663-5798 || Arab Journal for Scientific Publishing
الإصدار الثامن – العدد الخامس والسبعون
تاريخ الإصدار: 2 – كانون الثاني – 2025م
www.ajsp.net



شكل (4–5) يوضح الإجابة على تساؤل الدراسة الأول ماهي أبرز جوانب تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوكيات الاجتماعية للتلاميذ؟

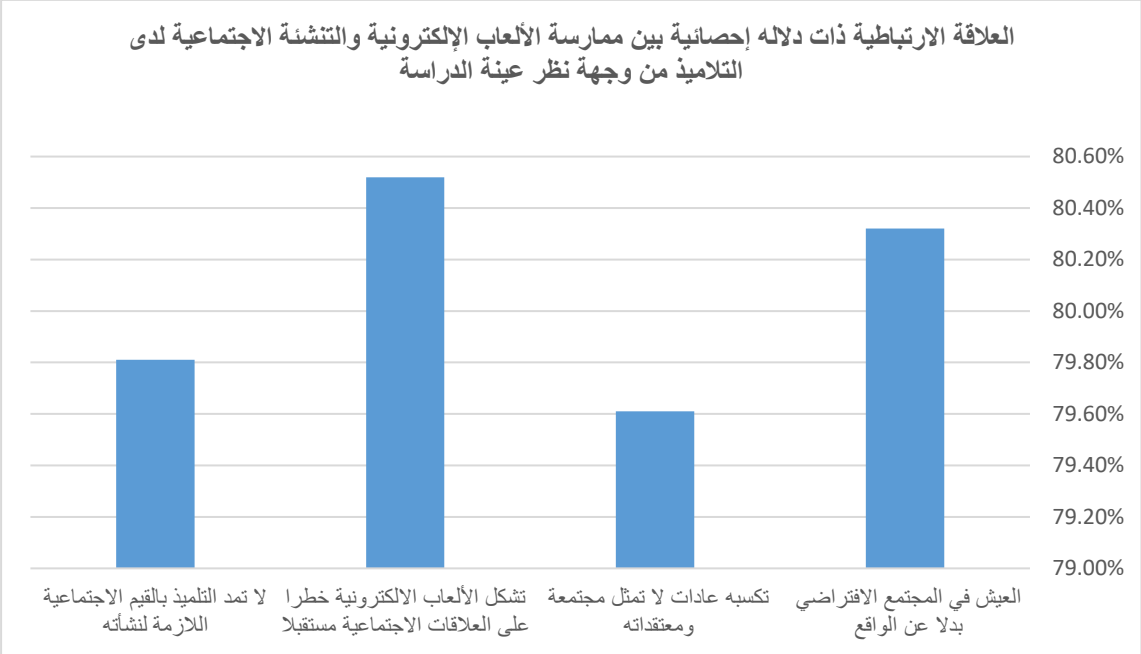
ب– **التساؤل الثاني:** نص التساؤل الثاني على: هل توجد علاقة ارتباطية ذات دلاله إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والتنشئة الاجتماعية لدى التلاميذ؟ وللإجابة عن هذا التساؤل قام الباحث بحساب المتوسطات المرجحة والانحرافات المعيارية ونسب الموافقة للتحقق من وجود علاقة ارتباطية ذات دلاله إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والتنشئة الاجتماعية لدى التلاميذ من وجهة نظر عينة الدراسة، والنتائج موضحة بالجدول التالي:

جدول (4–3) المتوسطات المرجحة والانحرافات المعيارية ونسب الموافقة للتحقق من وجود علاقة ارتباطية ذات دلاله إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والتنشئة الاجتماعية لدى التلاميذ من وجهة نظر عينة الدراسة

م	الأنماط	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	نسبة الموافقة	الترتيب	الدرجة
1	العيش في المجتمع الافتراضي بدلا عن الواقع	4.03	1.02	80.32 %	1	مرتفعة
2	تكسبه عادات لا تمثل مجتمعة ومعتقداته	3.98	1.00	79.61 %	4	مرتفعة
3	تشكل الألعاب الالكترونية خطرا على العلاقات الاجتماعية مستقبلا	4.02	1.00	80.52 %	2	مرتفعة
4	لا تمد التلميذ بالقيم الاجتماعية اللازمة لنشأته	3.99	0.98	79.81 %	3	مرتفعة
	المتوسط العام	4.00	1.00	80.06 %		مرتفعة

من الجدول السابق نجد أن المتوسط العام لاستجابات أفراد العينة حول العلاقة **الارتباطية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والتنشئة الاجتماعية لدى التلاميذ** بلغ (4.00) بانحراف معياري (1.00) والمتوسط يقع ضمن الفترة (من 3.40 إلى أقل من 4.20) والمتوسطات ضمن هذه الفترة من التدرج الخماسي تشير إلى أن درجة موافقة أفراد العينة على **وجود علاقة ارتباطية ذات دلاله إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والتنشئة الاجتماعية لدى التلاميذ** كانت مرتفعة.

وبالنظر إلى متوسطات استجابات أفراد العينة نجد أن **أبرز المظاهر الدالة على وجود** العلاقة **الارتباطية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والتنشئة الاجتماعية لدى التلاميذ** من وجهة نظر عينة الدراسة (العيش في المجتمع الافتراضي بدلا عن الواقع) وذلك بمتوسط (4.03). وفي المرتبة الثانية نجد (تشكل الألعاب الالكترونية خطرا على العلاقات الاجتماعية مستقبلا) بمتوسط (4.02) وفي المرتبة الثالثة نجد (لا تمد التلميذ بالقيم الاجتماعية اللازمة لنشأته) وذلك بمتوسط (3.99) ، وفي المرتبة الأخيرة نجد (تكسبه عادات لا تمثل مجتمعة ومعتقداته) وذلك بمتوسط (3.98) حيث كانت متوسطات استجابات عينة الدراسة على جميع هذه الفقرات تقع ضمن الفترة (من 3.40 إلى أقل من 4.20).



شكل (4–6) يوضح الإجابة على تساؤل الدراسة الثاني: هل توجد علاقة ارتباطية ذات دلاله إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والتنشئة الاجتماعية لدى التلاميذ؟

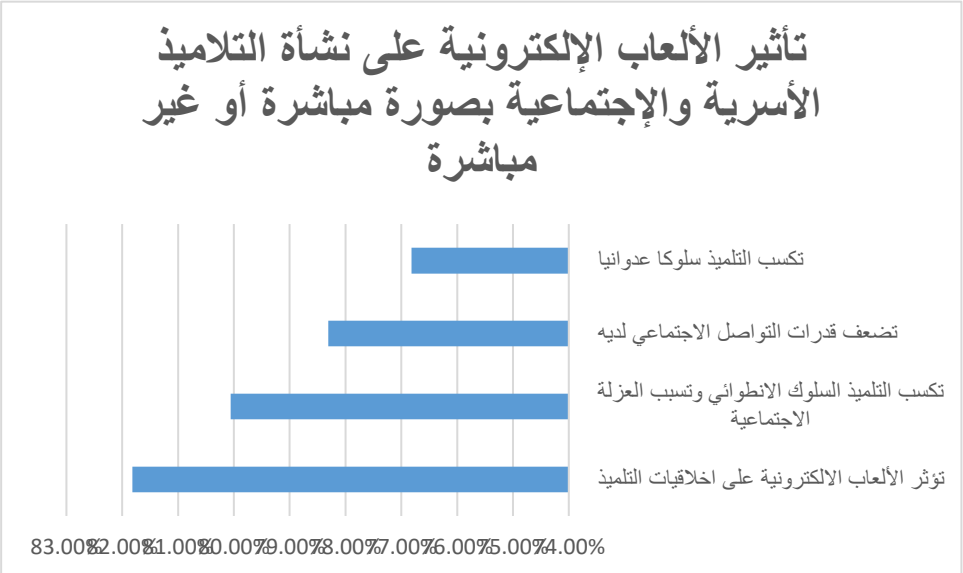
ج– التساؤل الثالث: نص التساؤل الثالث على: ما تأثير الألعاب الإلكترونية على نشأة التلاميذ الأسرية والإجتماعية بصورة مباشرة أو غير مباشرة؟ وللإجابة عن هذا التساؤل قام الباحث بحساب المتوسطات المرجحة والانحرافات المعيارية ونسب الموافقة للتحقق من تأثير الألعاب الإلكترونية على نشأة التلاميذ الأسرية والإجتماعية بصورة مباشرة أو غير مباشرة، والنتائج موضحة بالجدول التالي:

جدول (4-4) المتوسطات المرجحة والانحرافات المعيارية ونسب الموافقة للتحقق من تأثير الألعاب الإلكترونية على نشأة التلاميذ الأسرية والاجتماعية بصورة مباشرة أو غير مباشرة

م	الأنماط	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	نسبة الموافقة	الترتيب	الدرجة
1	تؤثر الألعاب الالكترونية على اخلاقيات التلميذ	4.09	0.93	%81.82	1	مرتفع
2	تكسب التلميذ السلوك الانطوائي وتسبب العزلة الاجتماعية	4.00	0.96	%80.06	2	مرتفع
3	تضعف قدرات التواصل الاجتماعي لديه	3.92	1.00	%78.31	3	مرتفع
4	تكسب التلميذ سلوكا عدوانيا	3.84	1.08	%76.82	4	مرتفع
	المتوسط العام	3.96	0.99	%79.25	–	مرتفع

من الجدول السابق نجد أن المتوسط العام لاستجابات أفراد العينة حول **تأثير الألعاب الإلكترونية على نشأة التلاميذ الأسرية والإجتماعية بصورة مباشرة أو غير مباشرة** بلغ (3.96) بانحراف معياري (3.99) والمتوسط يقع ضمن الفترة (من 3.40 إلى أقل من 4.20) والمتوسطات ضمن هذه الفترة من التدرج الخماسي تشير إلى أن درجة **تأثير الألعاب الإلكترونية على نشأة التلاميذ الأسرية والإجتماعية بصورة مباشرة أو غير مباشرة حسب وجهة نظر عينة الدراسة مرتفع.**

وبالنظر إلى متوسطات استجابات أفراد العينة نجد أن **أبرز المظاهر الدالة على تأثير الألعاب الإلكترونية على نشأة التلاميذ الأسرية والإجتماعية بصورة مباشرة أو غير مباشرة** من تمثلت في (تأثير الألعاب الالكترونية على اخلاقيات التلميذ) بالدرجة الأولى وذلك بمتوسط (4.09). وفي المرتبة الثانية نجد (تكسب التلميذ السلوك الانطوائي وتسبب العزلة الاجتماعية) بمتوسط (4.00) وفي المرتبة الثالثة (تضعف قدرات التواصل الاجتماعي لديه) وذلك بمتوسط (3.92)، وفي المرتبة الأخيرة نجد (تكسب التلميذ سلوكا عدوانيا) وذلك بمتوسط (3.84) وقد كانت متوسطات استجابات عينة الدراسة على جميع هذه الفقرات تقع ضمن الفترة (من 3.40 إلى أقل من 4.20) مما يشير إلى أن جميع التأثيرات التي تضمنها هذه الفقرات جاءت بدرجة مرتفعة حسب وجهة نظر عينة الدراسة.



شكل (4-7) يوضح الإجابة على التساؤل الثالث على: ما تأثير الألعاب الإلكترونية على نشأة التلاميذ الأسرية والإجتماعية بصورة مباشرة أو غير مباشرة؟

د- التساؤل الربع: نص التساؤل الرابع على: ما تأثير الألعاب الإلكترونية على نمو التلميذ الإجتماعي وتفاعله مع أقرانه وخاصة في المراحل الابتدائية؟ وللإجابة عن هذا التساؤل قام الباحث بحساب المتوسطات المرجحة والانحرافات المعيارية ونسب الموافقة للتحقق من تأثير الألعاب الإلكترونية على نمو التلميذ الإجتماعي وتفاعله مع أقرانه وخاصة في المراحل الابتدائية، والنتائج موضحة بالجدول التالي:

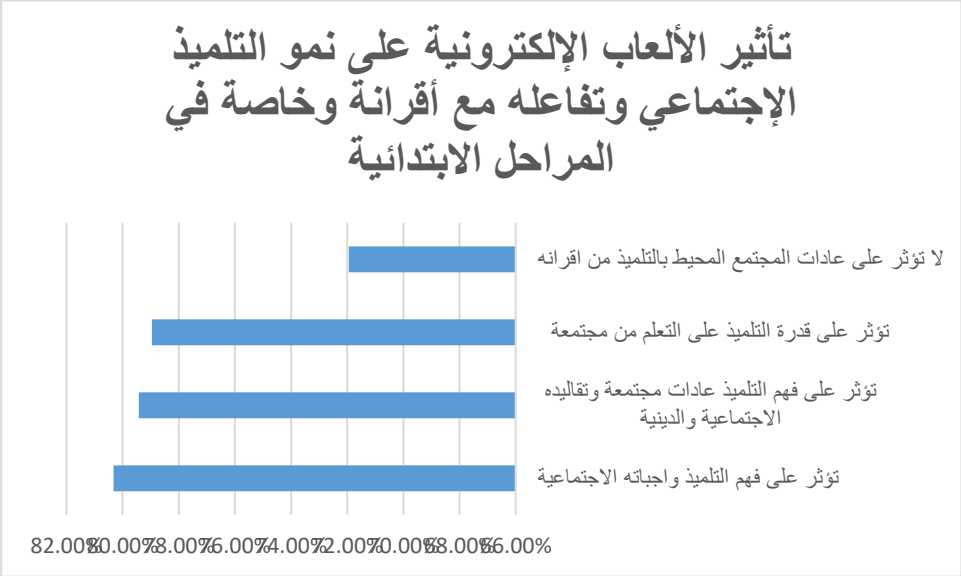
جدول (4-5): المتوسطات المرجحة والانحرافات المعيارية ونسب الموافقة للتحقق من تأثير الألعاب الإلكترونية على نمو التلميذ الاجتماعي وتفاعله مع أقرانه وخاصة في المراحل الابتدائية

م	الأنماط	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	نسبة الموافقة	الترتيب	الدرجة
1	تؤثر على فهم التلميذ واجباته الاجتماعية	4.02	1.03	80.32 %	1	مرتفع
2	تؤثر على فهم التلميذ عادات مجتمعة وتقاليده الاجتماعية والدينية	3.97	1.04	79.42 %	2	مرتفع
3	تؤثر على قدرة التلميذ على التعلم من مجتمعة	3.95	0.94	78.96 %	3	مرتفع
4	لا تؤثر على عادات المجتمع المحيط بالتلميذ من اقرانه	3.60	1.14	71.95 %	4	مرتفع
	المتوسط العام	3.88	1.04	77.66 %	–	مرتفع

من الجدول السابق نجد أن المتوسط العام لاستجابات أفراد العينة حول **تأثير الألعاب الإلكترونية على نمو التلميذ الإجتماعي وتفاعله مع أقرانه وخاصة في المراحل الابتدائية** بلغ (3.88) بانحراف معياري (1.04) والمتوسط يقع ضمن الفترة (من 3.40 إلى أقل من 4.20) والمتوسطات ضمن هذه الفترة من التدرج الخماسي تشير إلى أن درجة **تأثير الألعاب الإلكترونية على نمو التلميذ الإجتماعي وتفاعله مع أقرانه وخاصة في المراحل الابتدائية حسب وجهة نظر عينة الدراسة** كان مرتفعاً.

وبالنظر إلى متوسطات استجابات أفراد العينة نجد أن **تأثير الألعاب الإلكترونية على نمو التلميذ الإجتماعي وتفاعله مع أقرانه وخاصة في المراحل الابتدائية حسب وجهة نظر عينة الدراسة** يبرز بالدرجة الأولى من خلال (التأثير على فهم التلميذ واجباته الاجتماعية) وذلك بمتوسط (4.02). وفي المرتبة الثانية نجد (التأثير على فهم التلميذ عادات مجتمعة وتقاليده الاجتماعية والدينية) بمتوسط (3.97) وفي المرتبة الثالثة نجد (التأثير على قدرة التلميذ على التعلم من مجتمعة) وذلك بمتوسط (3.95) ، وفي المرتبة الأخيرة نجد (التأثير على عادات المجتمع المحيط بالتلميذ من اقرانه) وذلك بمتوسط (3.60) حيث كانت متوسطات استجابات عينة الدراسة على جميع هذه

الفقرات تقع ضمن الفترة (من 3.40 إلى أقل من 4.20) مما يشير إلى أن جميع التأثيرات التي تضمنها هذه الفقرات جاءت بدرجة مرتفعة حسب وجهة نظر عينة الدراسة.



شكل(4–8) يوضح الإجابة على التساؤل الرابع على: ما تأثير الألعاب الإلكترونية على نمو التلميذ الإجتماعي وتفاعله مع أقرانه وخاصة في المراحل الابتدائية؟

هـ– التساؤل الخامس:

نص التساؤل الخامس على: ما هي ابرز الاستراتيجيات التعليمية والتربوية للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية الترفيهية على نشأة التلاميذ الإجتماعية؟ وللإجابة عن هذا التساؤل قام الباحث بحساب المتوسطات المرجحة والانحرافات المعيارية و نسب الموافقة للتحقق من ابرز الاستراتيجيات التعليمية والتربوية للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية الترفيهية على نشأة التلاميذ الإجتماعية من وجهة نظر عينة الدراسة، والنتائج موضحة بالجدول التالي:

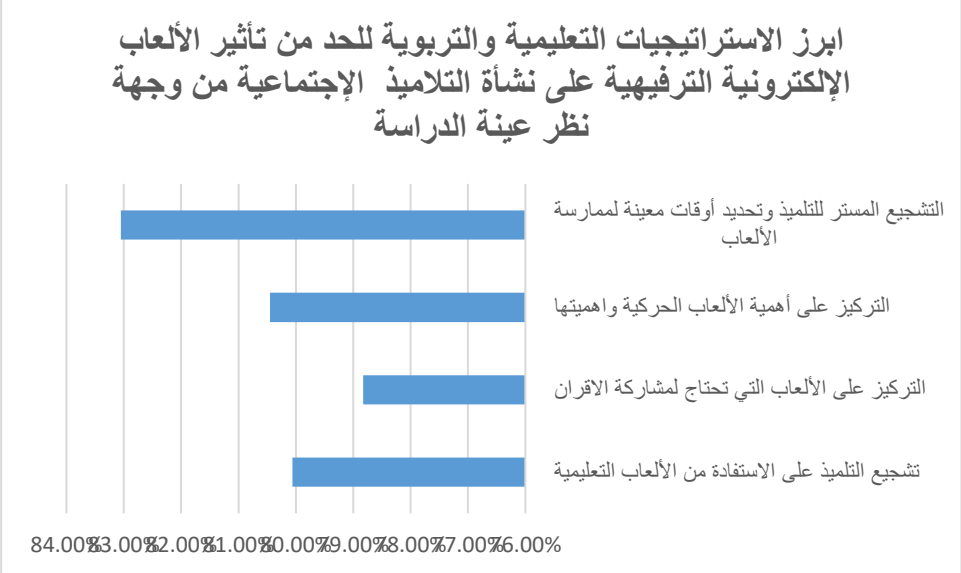
جدول (4–6): المتوسطات المرجحة والانحرافات المعيارية و نسب الموافقة للتحقق من ابرز الاستراتيجيات التعليمية والتربوية للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية الترفيهية على نشأة التلاميذ الإجتماعية من وجهة نظر عينة الدراسة

م	الأنماط	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	نسبة الموافقة	الترتيب	الدرجة
1	تشجيع التلميذ على الاستفادة من الألعاب التعليمية	4.00	1.02	%80.06	3	مرتفع
2	التركيز على الألعاب التي تحتاج لمشاركة الاقران	3.94	0.94	%78.83	4	مرتفع
3	التركيز على أهمية الألعاب الحركية واهميتها	4.02	0.97	%80.45	2	مرتفع
4	التشجيع المستر للتلميذ وتحديد أوقات معينة لممارسة الألعاب	4.15	0.95	%83.05	1	مرتفع

	المتوسط العام	4.03	0.97	%80.60		مرتفع

من الجدول السابق نجد أن المتوسط العام لاستجابات أفراد العينة حول **ابرز الاستراتيجيات التعليمية والتربوية للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية الترفيهية على نشأة التلاميذ الإجتماعية** بلغ (4.03) بانحراف معياري (0.97) والمتوسط يقع ضمن الفترة (من 3.40 إلى أقل من 4.20) والمتوسطات ضمن هذه الفترة من التدرج الخماسي تشير إلى أن درجة موافقة أفراد العينة على أن **ما ذكر بالمحور يمثل ابرز الاستراتيجيات التعليمية والتربوية للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية الترفيهية على نشأة التلاميذ الإجتماعية** كانت مرتفعة.

وبالنظر إلى متوسطات استجابات أفراد العينة نجد أن (التشجيع المستر للتلميذ وتحديد أوقات معينة لممارسة الألعاب) **حلت بالمركز الأول بمتوسط (4.15) كأبرز الاستراتيجيات التعليمية والتربوية للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية الترفيهية على نشأة التلاميذ الإجتماعية** من وجهة نظر عينة الدراسة. وفي المرتبة الثانية نجد (التركيز على أهمية الألعاب الحركية واهميتها) بمتوسط (4.02) وفي المرتبة الثالثة نجد (تشجيع التلميذ على الاستفادة من الألعاب التعليمية) وذلك بمتوسط (4.00)، وفي المرتبة الأخيرة نجد (التركيز على الألعاب التي تحتاج لمشاركة الاقران) وذلك بمتوسط (3.94) حيث كانت متوسطات استجابات عينة الدراسة على جميع هذه الفقرات تقع ضمن الفترة (من 3.40 إلى أقل من 4.20).



شكل (4–9) يوضح الإجابة على التساؤل الخامس على: ما هي أبرز الاستراتيجيات التعليمية والتربوية للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية الترفيهية على نشأة التلاميذ الإجتماعية؟

ثالثاً: النتائج الخاصة بالفروق حسب المتغيرات الديموغرافية:

وللتحقق من وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة حول الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على التنشئة الاجتماعية تبعاً لمتغيراتهم الديموغرافية قام الباحث بإجراء كل من اختبار (T) مع متغير الجنس (النوع) واختبار تحليل التباين

(ANOVA) مع كل من (المستوى التعليمي للوالدين – عدد الساعات التي يقضيها الأبناء في اللعب – الهوايات) كما في الجداول التالية:

أ- **الجنس (النوع):**

جدول (4-7) اختبار (T) للفروق في استجابات أفراد العينة حول الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على التنشئة الاجتماعية تبعاً لمتغير الجنس (النوع)

المتغير	الفئات	حجم العينة	المتوسطات	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة "ت"	مستوى الدلالة
الجنس (النوع)	ذكر	97	74.7320	13.32332	306	5.20	0.00
	انثي	211	82.5450	11.71656			

من الجدول (4-7) نجد أنه توجد فروق في استجابات أفراد العينة حول الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على التنشئة الاجتماعية تبعاً لمتغير اجنس (النوع)؛ حيث نجد أن قيمة (T) بلغت (5.20) وكان مستوى دلالتها أقل من (0.01) ، وهذه الفروق لصالح الإناث، حيث بلغ المتوسط العام لاستجابات الإناث (82.5) مقابل (74.7) للذكور، مما يشير إلى أن تقدير الإناث من عينة الدراسة لتأثير الألعاب الإلكترونية على التنشئة الاجتماعية كان أكبر من الذكور.

ب- المستوى التعليمي للوالدين – عدد الساعات التي يقضيها الأبناء في اللعب – الهوايات:

جدول (4-8) اختبار تحليل التباين(ANOVA) للفروق في استجابات أفراد العينة حول الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على التنشئة الاجتماعية تبعاً لمتغيرات المستوى التعليمي للوالدين – عدد الساعات التي يقضيها الأبناء في اللعب – الهوايات

المتغير	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة "ف"	مستوى الدلالة
المستوى التعليمي للوالدين	بين المجموعات	1150.316	3	383.4387	2.390	0.069
	داخل المجموعات	48775.49	304	160.4457		
عدد الساعات التي يقضيها في اللعب	بين المجموعات	022.8761	4	55.71829	.8821	1110.
	داخل المجموعات	46902.93	303	154.7951		
الهوايات الأخرى	بين المجموعات	346.4536	2	173.2268	1.066	0.346
	داخل المجموعات	49579.35	305	162.5553		

من الجدول (4–8) نجد أنه لا توجد فروق في استجابات أفراد العينة حول الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على التنشئة الاجتماعية تبعاً لمتغيرات المستوى التعليمي للوالدين – عدد الساعات التي يقضيها الأبناء في اللعب – الهوايات ؛ حيث نجد أن قيم مستويات الدلالة لقيم (F) المقابلة لهذه المتغيرات كانت أكبر من (0.05).

الفصل الخامس

نتائج الدراسة والتوصيات

أولاً: ملخص النتائج:

- بينت النتائج أن درجة موافقة أفراد العينة على أن درجة تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات التلاميذ من وجهة نظر عينة الدراسة جاءت في المرتبة الاولى وبدرجة مرتفعة جداً يليها تأثير الألعاب الالكترونية على اخلاقيات التلميذ، ثم تأثير الألعاب الالكترونية على علاقة التلميذ مع اقرانه، وأخيرً تأثير الألعاب الالكترونية على علاقة التلميذ مع أقاربه وجيرانه وذلك بدرجة مرتفعه.
- بينت النتائج أن درجة موافقة أفراد العينة على وجود علاقة ارتباطية ذات دلاله إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والتنشئة الاجتماعية لدى التلاميذ كانت مرتفعة وذلك بمتوسط بلغ (4.00) وانحراف معياري (1.00).
- بينت النتائج أن أبرز المظاهر الدالة على وجود العلاقة الارتباطية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والتنشئة الاجتماعية لدى التلاميذ من وجهة نظر عينة الدراسة تمثلت في العيش في المجتمع الافتراضي بدلا عن الواقع، والخطر الذي تشكله الألعاب الالكترونية على العلاقات الاجتماعية مستقبلا، بالإضافة إلى اكسابها للتلاميذ عادات لا تمثل مجتمعهم ومعتقداتهم.
- بينت النتائج أن درجة تأثير الألعاب الإلكترونية على نشأة التلاميذ الأسرية والإجتماعية بصورة مباشرة أو غير مباشرة حسب وجهة نظر عينة الدراسة مرتفع وذلك بمتوسط بلغ (3.96) وانحراف معياري (3.99).
- بينت النتائج أن أبرز المظاهر الدالة على تأثير الألعاب الإلكترونية على نشأة التلاميذ الأسرية والإجتماعية بصورة مباشرة أو غير مباشرة من تمثلت في تأثير الألعاب الالكترونية على اخلاقيات التلميذ، واكسابه السلوك الانطوائي والعزلة الاجتماعية، بالإضافة إلى اضعاف قدرات التواصل الاجتماعي لديه.
- بينت النتائج أن درجة تأثير الألعاب الإلكترونية على نمو التلميذ الإجتماعي وتفاعله مع أقرانه وخاصة في المراحل الابتدائية حسب وجهة نظر عينة الدراسة كان مرتفعاً. وذلك بمتوسط بلغ (3.88) وانحراف معياري (1.04).
- بينت النتائج أن تأثير الألعاب الإلكترونية على نمو التلميذ الاجتماعي وتفاعله مع أقرانه وخاصة في المراحل الابتدائية حسب وجهة نظر عينة الدراسة يبرز من خلال التأثير على فهم التلميذ واجباته الاجتماعية، والتأثير على فهم التلميذ عادات مجتمعة وتقاليده الاجتماعية والدينية، بالإضافة إلى التأثير على قدرة التلميذ على التعلم من مجتمعة.
- بينت النتائج أن أبرز الاستراتيجيات التعليمية والتربوية للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية الترفيهية على نشأة التلاميذ الاجتماعية حسب وجهة نظر عينة الدراسة تمثلت في التشجيع المستر للتلميذ وتحديد أوقات معينة لممارسة الألعاب، والتركيز على أهمية الألعاب الحركية واهميتها، وتشجيع التلميذ على الاستفادة من الألعاب التعليمية.
- بيت النتائج أنه توجد فروق في استجابات أفراد العينة حول الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على التنشئة الاجتماعية تبعاً لمتغير الجنس (النوع)؛ لصالح الإناث، حيث كان تقدير الإناث من عينة الدراسة لتأثير الألعاب الإلكترونية على التنشئة الاجتماعية كان أكبر من الذكور.

ثانياً: التوصيات:

بناء على ما توصل إلية البحث من نتائج فإن الباحث يوصي بما يلي:

- إجراء المزيد من الدراسات عن التنشئة الإلكترونية وتأثير المحتوى الالكتروني على قيم وثقافة المجتمع السعودي وأساليب التنشئة الاجتماعية فيه.
- إرشاد الأسر نحو الأساليب المثالية لمتابعة أبناءها، وتوجيههم الوجهة السليمة نحو كيفية الإفادة من المحتوى الإلكتروني، الأمر الذي يساعد في تنمية مهاراتهم وتنشئتهم تنشئة اجتماعية سليمة.
- تحذير الأسر من مغبة استخدام وتوظيف وسائل التواصل والتقنية الرقمية التي أصبحت متاحة في أيدي أبناءهم في القضايا السلبية التي قد تؤثر سلباً في التنشئة الاجتماعية القويمة والعلاقات بين الأبناء وأسرهم.
- أن يعمل أخصائيين الإرشاد الطلابي على التركيز على توعية الطلاب بالآثار الايجابية والسلبية المترتبة على استخدام وسائل التواصل والتقنية الرقمية.
- ضرورة تنفيذ برامج توعوية حول مختلف جوانب التعاطي مع الإعلام الجديد، لما له من خطورة بالغة في خلق اتجاهات هذه الفئة العمرية، وبالتالي صياغة سلوكياتهم فيما بعد ضمن محيطهم المؤسسي في الأسرة والمؤسسات التربوية ومؤسسات العمل في المجتمع.
- أهمية وضع برامج إرشادية للطلاب؛ بهدف تدريبهم وتوعيتهم بأهمية المعلومات والمعارف المنشورة، وتوضيح أنماط المحتويات المنشورة على بيئة الإنترنت، وتبيان إيجابيات المفيد منها، وسلبيات الضار فيها.
- ضرورة تفعيل دور هيئات الرقابة الحكومية في مراقبة ما يطرح بالأسواق ألعاب إلكترونية، وعدم السماح بدخول مواد، أو أشرطة قد تضر بعقيدة أبناءنا وثقافتهم وأخلاقهم.
- ضرورة تفعيل الدور التوعوي والإرشادي لمؤسسات التنشئة الاجتماعية كالأسرة، والمدرسة، والمسجد، ووسائل الإعلام في الحث على الأساليب القويمة في التعامل مع الألعاب الإلكترونية ووسائل التواصل الاجتماعي.

المراجع:

العابد، هناء (2010) **التنشئة الاجتماعية ودورها في نمو التفكير الإبداعي لدى الشباب السوري**، رسالة دكتوراه غير منشورة، برنامج الدكتوراه في الآداب، جامعة ST Clements العالمية، الشارقة.

إبراهيم ،ندا سليم إبراهيم ،(2016م) **إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال الفترة العمرية (3-6) سنوات وسلبيتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال** ،جامعة الشرق الأوسط .

ابوبكر ،مني محمود عبد اللطيف (2017م) **دراسة بعنوان تصور مقترح لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية في المرحلة الابتدائية بالمملكة العربية السعودية** ،مجلة التربية والمقارنة الدولية مصر – القاهرة،ص11-12.

ابوبكر ،مني محمود عبد اللطيف (2017م) **دراسة بعنوان تصور مقترح لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية في المرحلة الابتدائية بالمملكة العربية السعودية** ،مجلة التربية والمقارنة الدولية مصر – القاهرة .

أبوجادو، صالح محمد علي (2007) **سيكلوجية التنشئة الاجتماعية**، الطبعة (7)، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان: الأردن.

أحمد مهيوب عطاالله (2020م) مقالة بعنوان: **تأثير الألعاب الإلكترونية علي التنشئة الاجتماعية**، الأردن، مركز البحث وتطوير الموارد البشرية – رماح، مجلة دراسات في العلوم الإنسانية والاجتماعية،مجلد 11.

أسمر، فراس توفيق محمد(2020م) تأثير الألعاب الإلكترونية على الجانب الاجتماعي والصحي والعقلي لدى الأطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور في مدينة القدس،الأردن، مركز البحث وتطوير الموارد البشرية – رماح، مجلة دراسات في العلوم الإنسانية والاجتماعية،جلد3 عدد26.

جعفر، صباح (2007) **تأثير الأجهزة الذكية على التنشئة الأسرية**، جامعة محمد خيضر بسكرة، الجزائر، مجلة التغير الإجتماعي، دورية علمية محكمة، العدد الثاني، (159 - 182)

الجمال، رباب رأفت (2017) **أثر استخدام شبكات التواصل الاجتماعي على تشكيل النسق القيمي الأخلاقي للشباب السعودي**، المملكة العربية السعودية، جامعة الملك عبد العزيز، كرسي الأمير نايف بن عبد العزيز للقيم الأخلاقية.

حسن ،أماني عبد التواب صالح ،(2017م) **تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال** ،المملكة العربية السعودية ،مجلة الدراسات الإسلامية بغزا، المجلد 125،العدد3.

حمزة،نجي خيرت(2020م)، **تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال في المجتمع المصري** : دراسة ميدانية على عينة من أولياء أمور بعض الأطفال في المرحلة العمرية من 6 إلى 12 سنة. مجلة بحوث كلية الآداب، مجلد. 31، ع. 120، ص ص. 1679-1702. https://search.emarefa.net/detail/BIM-985534

خلف ، مروج عادل(2021م) **التنشئة الاجتماعية** ، سوريا ، دمشق ، الجامعة المستنصرية ، كلية الأساس ، قسم رياض الأطفال .

الدرعان ،فرحان عبدالعزيز سمير(2016م) **الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالمشكلات الأكاديمية والاجتماعية والانفعالية لدى طلبة المدارس جامعة اليرموك**، الأردن.

دومة، أسماء بلعالية (2016م) **تأثير الألعاب الإلكترونية كفضاء افتراضي على التنشئة الاجتماعية للأطفال**، المجلس العربي للطفولة والتنمية، ،مصر، مجلة الطفولة والتنمية، مجلد 7 العدد 26.

زايد، أحمد و علام، إعتماد (2006) **التغير الإجتماعي**، الطبعة الاولى، مكتبة الأنجلو المصرية، مصر: القاهرة.

سر، أمينة (2014م) رسالة ماجستير بعنوان **دور الألعاب في نمو وتعليمة** ،الكويت ،مجلة الطفولة العربية ،عدد 43.

السليتي ،فراس(2008م) كتاب: **استراتيجيات التعلم والتعليم النظرية والتطبيق**، الأردن، عمان ،جدار للكتب العالمية للنشر والتوزيع الطبعة الأولي.

الشحروري والريماوي ،مها وعودة(2011م) **اثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن** ،الأردن ، مجلة الدراسات للعلوم التربوية ،المجلد 38،عدد2.

الشربيني، زكريا وصادق، يسرية (2000) **تنشئة الطفل وسبل الوالدين في معاملته ومواجهة مشكلاته**، دار الفكر العربي للطباعة والنشر، مدينة نصر، القاهرة.

عباس ،رنا فاضل (2016م) رسالة ماجستير بعنوان " **أثر البرامج التعليمية والألعاب المحوسبة في التحصيل الدراسي ونمو التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي في مقرر القراءة في العراق**." العراق ،المجلة العلمية الأكاديمية العراقية المجلد 15 العدد 159.

عباس ،رنا فاضل(2018م) **الألعاب الإلكترونية واثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المراحل المتوسطة** ،مجلة البحوث التربوية والنفسية ،العدد 59.

عبدالحميد ، راندا(2021م) **مؤسسات التنشئة الاجتماعية**، مقال : https://mqaall.com/socialization-institutions-references

مراد، نسرين محمد إسماعيل (2018م) رسالة ماجستير بعنوان **الدلالات في الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية وتأثيرها على المراهقين**، دراسة في أطار نظرية المسؤولين الاجتماعين ،مصر ،جامعة المنيا ،كلية التربية قسم أعلام تربوي.

مشري، أميرة (2017م) **أثر الألعاب الإلكترونية عبر الأجهزة الذكية على التحصيل الدراسي**، قسم العلوم الإنسانية جامعة أم البواقي – الجزائر.

المطيري ،جواهر بنت سعود (2021م) **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك الاجتماعي لطفل الروضة من وجهة نظر الأمهات**، المملكة العربية السعودية ،كلية المشرق ، https://arabeast.edu.sa/masters-programs/program/master-in-preschool-education

المهداوي، عدنان(2019م) **الكشف عن مستوى إدمان أطفال رياض الأطفال على الألعاب الإلكترونية في محافظة ديالي**، الجزائر، مجلة الفتح، العدد الثامن والسبعون.

مهيوب،سهير ابراهيم عبد(2018م) **دراسة تأثير الالعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال فى المرحلة العمرية من (4– 6) سنوات، مصر** ، مدرس بقسم العلوم النفسية كلية رياض الاطفال –جامعة الفيوم.

الهدلق، عبدالعزيز(2015م) كتاب: **إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض**، فهرست مكتبة الملك فهد الطبعة الأولي، دار حافظ للنشر والتوزيع.

همالي، فاطمة (2012م) رسالة ماجستير بعنوان **الألعاب الإلكترونية والوسائل الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري**، الجزائر، جامعة الحاج الخضر –باتنة، قسم العلوم الإنسانية.

فطيم، لطفي (1988) **نظريات التعلم المعاصرة وتطبيقاتها التربوية**، مكتبة النهضة المصرية، القاهرة.

النشواتي، عبدالمجيد (2005) **علم النفس التربوي**. بيروت: مؤسسة الرسالة

أبو شعيرة، خالد محمد وَ غباري، ثائر أحمد (2009) **سيكولوجيا النمو الإنساني: بين الطفولة و المراهقة** ، ط1. الأردن –عمان : مكتبة المجتمع العربي .

ISSN: 2663-5798 || Arab Journal for Scientific Publishing

الإصدار الثامن – العدد الخامس والسبعون
تاريخ الإصدار: 2 – كانون الثاني – 2025م
www.ajsp.net

"Electronic Games and their Impact on Social Upbringing (Applied to a Survey Sample of Families in Jeddah)"

Researcher:

Abdul Rahman Abdullah Al-Otaibi

supervision

Dr. / Attia Al-Salami

Kingdom Saudi Arabia
Ministry of education
King Abdulaziz University
Deanship of Postgraduate Studies
Sociology and Social Work

Abstract:

The current study aimed to achieve a main goal, which is to identify the concept of electronic games and their impact on social upbringing. Games on the socialization of students The study population consisted of a group of families in the city of Jeddah - the Western Region - in the Kingdom of Saudi Arabia and a random sample consisting of a group of (308) male and female parents. The program (SpSS) was used to analyze the data. The study concluded with some results: The effect of electronic games on the pupil's social growth and interaction with his peers, especially in the elementary stages, according to the study sample's point of view, is evident by affecting the pupil's understanding of his social duties, and affecting the pupil's understanding of his collective customs and social and religious traditions, in addition to affecting the pupil's ability to learn from the community. , that the most prominent educational and educational strategies to reduce the impact of electronic games entertainment There are differences in the responses of the sample members about electronic games and their impact on social upbringing, according to the viewpoint of the study sample. Depending on the variable of sex (sex); In favor of females, the estimate of females from the study sample of the effect of electronic games on socialization was greater than males. The study also recommended: conducting more studies on electronic upbringing and the impact of electronic content on the values and culture of Saudi society and the methods of socialization in it, and that student counseling specialists work to focus on educating students about the positive and negative effects of using communication and digital technology, the need to activate the role of oversight bodies The government controls what is offered in the market as electronic games, and does not allow the entry of materials or tapes that may harm our children's faith, culture and morals.