

Doi: 10.34120/jss.v52i3.2937

قدم في: إبريل 2021

أجيز في: نوفمبر 2021

Behavioral Effects of Children's Video Game Play during the COVID-19 Lockdown: A Field Study on Omani Parents

Mohamad M. K. AISherbeny

Ahmad Thabet Ebrahim

Abstract

The Corona virus appeared in 2019, posed a threat to the entire world, and left many negative effects on various aspects of life because of the imposed lockdown and people being forced to stay at home. These effects extended to include all segments of society. Children and adolescents were the first victims of the repercussions of the epidemic, as its effects were clear on their lives, especially with the increase in leisure time during the lockdown periods, which led to their immersion in playing electronic games to the point that some became addicted to these practices. **Objective:** The study aimed to identify the behavioral effects and repercussions of children playing electronic games during the lockdown due to the pandemic among children in the Sultanate of Oman. **Method:** This study is considered a descriptive study where the social survey method was used, and the study tools included a questionnaire about the behavioral effects of playing electronic games. The sample consisted of a deliberate sample of (783) parents of children aged between 6 and 18 years, and the data was analyzed using the SPSS program. **Results:** The research results showed that the lockdown and the cancellation of recreational and sports activities and practices contributed to the increase in the children's practice of electronic games and that parents were lenient in this, as they believed that it was the only way to occupy their children's free time during the lockdown. The results also revealed many negative behavioral effects of playing electronic games, including isolation, lethargy, excitability, and sometimes violence.

Keywords: Behavioral Reflexes, Children, Electronic Games, Lockdown Periods, The Corona Virus Pandemic.

التأثيرات السلوكية الناتجة من ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال الحظر لجائحة كورونا (دراسة ميدانية مطبقة على أولياء الأمور العمانيين)

محمد محمد كامل الشربيني^(*)

أحمد ثابت إبراهيم^(**)

ملخص

ظهر فيروس كورونا عام 2019، وشكل مصدر تهديد للعالم بأسره، وترك آثاراً سلبية عديدة على شتى مناحي الحياة، ناجمة عن الحظر واضطرار الناس إلى الجلوس في المنزل، هذه الآثار امتدت لتشمل فئات المجتمع. وقد كان الأطفال والمراهقون أول ضحايا تداعيات الوباء، وكانت آثاره واضحة على حياتهم، وخاصة مع ازدياد أوقات الفراغ خلال فترات الحظر؛ مما أدى إلى انغماسهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية حتى وصل إلى إدمان لها. هدف الدراسة: هدفت الدراسة إلى تعرّف التأثيرات السلوكية الناتجة عن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال فترات الحظر بسبب جائحة فيروس كورونا لدى الأطفال في عمان. المنهجية: تنتمي هذه الدراسة إلى نمط الدراسات الوصفية، وقد استخدم الباحثان منهج البحث الاجتماعي باستخدام العينة. واشتملت أدوات الدراسة على استبانة التأثيرات السلوكية لممارسة الألعاب الإلكترونية، وضّمت الدراسة عينة عمدية مقدارها (783) من أولياء الأمور للأطفال (ممن تراوح أعمارهم بين 6 و18 عاماً) وقد حلت البيانات باستخدام البرنامج (SPSS). النتائج: أظهرت نتائج الدراسة أن أوقات الحظر (سواء أكان حظرًا جزئيًا أم كليًا)، بالإضافة إلى إلغاء النشاطات والممارسات الترفيهية والرياضية، أسهمت في زيادة ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، وأن الآباء يتساهلون في ذلك؛ إذ يعتقدون بأنها السبيل الوحيد لشغل أوقات فراغ أبنائهم في أثناء فترات الحظر، كما أظهرت النتائج العديد من التأثيرات السلوكية السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية، منها العزلة والخمول وسرعة الاستثارة والعنف أحياناً، بالإضافة إلى الخمول.

المصطلحات الأساسية: التأثيرات السلوكية، الأطفال، الألعاب الإلكترونية، فترات الحظر، جائحة كورونا.

(*) كلية الآداب والعلوم الاجتماعية، جامعة السلطان قابوس، سلطنة عمان

Email: sherbiny@squ.edu.om

الاهتمامات البحثية: الخدمة الاجتماعية الإلكترونية، التدخلات المهنية في مجال الطفولة، الذكاء الاصطناعي.

(**) كلية الآداب والعلوم الاجتماعية، جامعة السلطان قابوس، سلطنة عمان

Email: a.ibrahim1@squ.edu.om

الاهتمامات البحثية: الممارسة المبنية على الأدلة، الذكاء الاصطناعي، اضطراب الألعاب الإلكترونية.

مدخل إلى مشكلة الدراسة

تعد الأزمات والكوارث والجوائح التي تواجه الإنسان قديمة قدم حياته على الأرض، إلا أن السنوات الأخيرة شهدت تزايداً مستمراً في معدل حدوثها، وهي ما زالت تنتشر في أنحاء العالم بدرجاتها المتفاوتة.

وتعتبر الأزمات الصحية أحد أشكال الأزمات وأكثرها عمقاً وخطورة وتأثيراً؛ إذ تؤثر على جميع أنساق المجتمع تأثيراً اجتماعياً ونفسياً وسلوكياً واقتصادياً، بل إنها تترك العديد من الآثار السلبية والمفجعة في شتى المجالات ولدى جميع الفئات (الشرييني، 2021).

وتعتبر جائحة كورونا أحد أشكال هذه الأزمات الصحية؛ إذ مرت البشرية بأسرها في وضعية صحية غير مسبوقة من جراء هذه الجائحة، التي أصابت الملايين من البشر، وحصدت أرواح الآلاف منهم وما زالت حتى الساعة متفشية في شتى أنحاء العالم، ويقدر خطورة هذا الوباء على حياة البشرية فإن آثاره الاجتماعية والاقتصادية والنفسية كانت أشد وقعاً على العالم أجمع بطريقة كبيرة؛ ما تسبب في شلل مفاصل حياة المجتمع وتعطلها، وترك آثاره على جميع الأنساق (Micro & Macro levels)؛ فهو يؤدي إلى اختلال التوازن الاجتماعي والنفسي للفرد، ويجعله غير قادر على التعامل معه (Lavalette, 2020).

وقد أدى تفشي الوباء بسرعة إلى تطبيق تدابير شديدة من قبل الحكومات في كل مجتمعات العالم، ومن ضمنها تدابير التباعد الجسدي والحجر الصحي الذاتي والحجر الصحي الإلزامي وقيود السفر، وغيرها من التدابير الاحترازية؛ لمنع انتشار فيروس كورونا أو الحد منه.

وسعيًا للحد من تفشي هذه الجائحة أو ما يسمى تسطّيح منحى الإصابات؛ فقد فرض على معظم سكان العالم إجراءات الحجر الصحي المنزلي الصارمة، والقيود المشددة على الحركة (الفاقي، 2020، 1049)، وأغلقت المدارس والجامعات ومنعت جميع الأنشطة والتجمعات، وأصبحت عبارة "ابق في منزلك" الأكثر تداولاً لدى جميع الشعوب وبجميع اللغات.

ويعتبر حظر التجول بنوعيه الجزئي والشامل أحد أشكال القيود المشددة والمفروضة على الحركة، وهو يعتبر من أشد التدابير تأثيراً على الأسرة والمجتمع (Guzel et al., 2020)، وقد يجمع الاختصاصيون في الصحة النفسية والاختصاصيون الاجتماعيون على أن الحجر الصحي المفروض على ما يزيد على مليار شخص حول

العالم بسبب جائحة كورونا، ليس بالأمر أو الموضوع السهل الذي يستهان به؛ إذ إنه إجراء استثنائي وغير مسبوق، ويقيد الحرية الفردية لجميع الأفراد بمراحلهم العمرية المختلفة دون استثناء، وهذا الوضع يتسبب لهم في العديد من المشكلات النفسية والاجتماعية والسلوكية. (البوصافي، 2021، 136).

فالشروع في حالة حجر صحي مفاجئة (فترات الحظر) ينطوي على تغييرات جذرية في نمط حياة السكان وحالتهم الصحية، كما أنه يؤدي إلى اضطرابات نفسية شديدة؛ مثل اضطراب ما بعد الصدمة والاكتئاب والقلق والاضطرابات السلوكية (Lavie et al., 2019).

ويعتبر الأطفال والمراهقون من المتأثرين بالجائحة، بل أول ضحايا تداعيات فترات الحظر، وكانت آثاره واضحة على حياتهم النفسية والاجتماعية والتعليمية؛ مما جعل المنظمات العالمية والمحلية تدق ناقوس الخطر، لا سيّما منظمة الصحة العالمية ومنظمة الأمم المتحدة للطفولة (اليونيسف)، من خلال حملات التوعية وتقديم النصائح والإرشادات؛ من أجل حماية الأطفال والتخفيف من الآثار التي خلفتها فترات الحظر. وعلى الرغم من أن جهود الحجر الصحي؛ مثل إغلاق المدارس وفرض قيود على الحركة، يعتبر أمراً ضرورياً، فإنها تؤدي إلى تعطيل الروتين اليومي للأطفال وأنظمة الدعم التي تخدمهم. كما أنها تضيف عناصر ضغط جديد على الأطفال وأسرهم. فقد أدت فترات الحظر إلى قلب حياة الأطفال والأسر رأساً على عقب في كل أنحاء العالم؛ إذ أشارت اليونيسف إلى أن هناك مئات الملايين من الأطفال في جميع أنحاء العالم يواجهون تهديدات متزايدة على سلامتهم، بما في ذلك إساءة المعاملة، والعنف الجنسي، والاستغلال، والإقصاء الاجتماعي؛ بسبب فترات الحظر (منظمة اليونيسف، 2020).

كما تعتبر فترات الحظر بمثابة مصادر تهديد أدت إلى ظهور عدة أنماط سلوكية سلبية على هؤلاء الأطفال والمراهقين، هذه الأنماط السلوكية ساعدت على ظهورها عدة عوامل، منها: الابتعاد عن الأسرة، والوحدة، وإدمان وسائل التواصل الاجتماعي، وإدمان الألعاب الإلكترونية (Sood, 2020). وقد أصبحت هذه الألعاب الإلكترونية، على اختلاف أشكالها وأنواعها، هي الرفيق الأقرب إلى الصغار والكبار في ظل الحجر المنزلي بعد ما أجبر الوباء ملايين البشر على البقاء في منازلهم في عموم أنحاء العالم (بلفار، نصر الدين، 2020).

والألعاب الإلكترونية هي مجرد وسيلة للتسلية والترفيه، إلا أن الإفراط في ممارستها يؤدي إلى الإدمان. ففي 25 مايو 2019، صوتت منظمة الصحة العالمية

رسمياً لاعتماد "اضطراب الألعاب" كإدمان سلوكي، ووفقاً لمنظمة الصحة العالمية، لا تتضمن المعايير قدراً معيناً من الساعات التي تقضى في اللعب، ولكن يعتبر الشخص يعاني من حالة "اضطراب الألعاب" عندما يكون غير قادر على التوقف عن اللعب (السوسي، 2021).

وجدير بالذكر أن ازدياد أوقات الفراغ خلال فترات الحظر قد أدى إلى انغماس هؤلاء الأطفال والمراهقين في ممارسة الألعاب الإلكترونية؛ إذ أصبحت هذه الألعاب الملاذ الممتع لتمضية الوقت في أثناء جلوسهم في البيت، وقد وصل الأمر إلى "اضطراب الألعاب" أو إدمان البعض لممارستها.

وقد أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءاً لا يتجزأ من نمط حياة هؤلاء الأطفال والمراهقين في مختلف المستويات الاجتماعية والاقتصادية، ولم يعد غريباً أن يجذب الأبناء نحوها أكثر من الألعاب التقليدية، وخاصة في أثناء فترات الحظر (إبراهيم، 2020: 114). أشارت الإحصاءات العالمية إلى أن المراهقين في الولايات المتحدة يقضون أوقاتاً طويلة في اللعب الإلكتروني، وبخاصة الذين تراوح أعمارهم من 13-17 سنة؛ إذ يقضون أكثر من 4 ساعات يومياً في الألعاب الإلكترونية، وفي بريطانيا، فإن ما يقرب من 82% من الأطفال يمارسون تلك الألعاب. هذه الإحصاءات إنما تمثل معدلات اللعب في الحياة الطبيعية، بينما تضاغت هذه المعدلات في الجائحة وفي أثناء فترات الحظر (منظمة الصحة العالمية، 2021).

أما الإحصاءات الخليجية؛ فقد أوضحت أن ألعاب "البلاي ستيشن" احتلت المرتبة الثالثة في قائمة المؤشرات لأعلى خمسة تطبيقات استهلاكاً للبيانات في الدول الخليجية، وبنسبة 7.8%، كما لفتت إلى ازدياد أعداد مستخدمي الألعاب الإلكترونية 33% في فترات الحظر (صحيفة الخليج، يونيو 2020).

إن هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية، وخصوصاً في أثناء فترات الحظر، وزيادة الساعات التي يقضيها الأبناء في اللعب، أثار المربين والعلماء وأولياء الأمور حول التأثيرات السلوكية السلبية لها.

لذا تتبلور هذه الدراسة في "تعرف التأثيرات السلوكية الناتجة من ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال فترات الحظر في أثناء جائحة كورونا".

أهمية الدراسة

أ - الأهمية النظرية

1 - تقديم إطار نظري فيما يتعلق بالتأثيرات السلوكية للألعاب الإلكترونية، وبخاصة مع قلة التراث النظري المتعلق بهذا الموضوع ولاسيما في أثناء فترات الحظر.

2 - في ضوء التطور لجائحة كورونا عالمياً ظهرت الحاجة العلمية إلى مثل هذه النوعية من الدراسات للتشديد على أهمية ترابط القطاعات الاجتماعية المختلفة؛ مثل الأسرة والأبناء؛ إذ أثرت القرارات والبرامج الاحترازية (الحظر الشامل) في البيئة والحياة الاجتماعية، وخلفت آثاراً متباينة النوع والتأثير، لأبد للباحثين من رصدها والبحث فيها.

3 - قد توفر هذه الدراسة نتائج يُعتمد عليها أساساً علمياً، ينطلق منه الدارسون والمختصون لبحث قضايا أخرى تربط الخدمة الاجتماعية بقضايا الوبائيات، وتفعيل الدور الصحيح للتدخل في الأزمات الصحية.

4 - تمثل هذه الدراسة بداية للدراسات الاجتماعية المستقبلية التي تتناول المخاطر الناتجة عن الأزمات والجوائح الصحية (مثل جائحة كورونا) على البيئة الأسرية والأبناء.

ب- الأهمية التطبيقية

1 - قد تساعد نتائج هذه الدراسة متخذي القرارات على مراعاة الأبعاد والتأثيرات الاجتماعية والمخاطر النفسية للمواطنين عند تطبيق حظر التجول الشامل في المستقبل لمواجهة جائحة كورونا أو غيرها.

2 - دراسة الآثار المترتبة على الإجراءات الاحترازية في التعامل مع جائحة كورونا، تضع أمام صناع القرار المعرفة اللازمة والمعلومات الكافية لتطوير خطط الطوارئ والتدابير الاحترازية نحو جائحة كورونا خصوصاً، وأي أزمات مستقبلية عموماً.

3 - من المتوقع أن تسهم هذه الدراسة في الاطلاع على أهم الآثار السلوكية؛ ومن ثم، يمكن الاسترشاد بنتائجها عند الرغبة في شراء برمجيات الألعاب الإلكترونية.

4 - تتضح أهمية الدراسة من خلال أهمية الشريعة التي تتناولها، وهي شريعة الأطفال؛ إذ تحتاج هذه الشريعة إلى توفير الأطر التي تضمن الحماية لهم، خاصة

في ظل ما يتعرضون له من مثيرات إلكترونية، تؤثر على استقرارهم النفسي وأمنهم الاجتماعي.

أهداف الدراسة

تهدف الدراسة إلى تعرّف التأثيرات السلوكية الناتجة من ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال الحظر نتيجة جائحة كورونا من وجهة نظر أولياء الأمور العمانيين.

تساؤلات الدراسة

تشتمل الدراسة على تساؤل رئيس واحد، وهو: "ما التأثيرات السلوكية الناتجة من ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال فترات الحظر في أثناء جائحة كورونا؟".

مفاهيم الدراسة

1 - جائحة كورونا

الجائحة وباء ينتشر بين البشر في مساحة كبيرة؛ مثل القارة، وقد تتسع لتضم جميع أرجاء العالم. كما تعرّف بأنها وباء ينتشر على نطاق شديد الاتساع يتجاوز الحدود الدوليّة، مؤثراً -كالمعتاد- على عدد كبير من الأفراد (Oxford Learner's dictionaries, 2020)

أما فيروسات كورونا؛ فتعدّ فصيلة كبيرة من الفيروسات التي من الممكن أن تصيب الإنسان، وتسبب عادة مشكلات في جهازه التنفسي، وتراوح حدتها من نزلات البرد الشائعة إلى الأمراض الأكثر حدة؛ مثل متلازمة الشرق الأوسط التنفسية والمتلازمة التنفسية الحادة (سارس) وغيرها (المرصد الأورومتوسطي لحقوق الإنسان، 2020: 5).

ويقصد بجائحة كورونا في هذه الدراسة الجائحة الناتجة من نوع من الفيروسات مجهول السبب، يصيب الجهاز التنفسي ويصاحبه نزلات برد يمكنها أن تؤدي إلى الوفاة. ظهر الفيروس في مدينة "ووهان" الصينية في أواخر عام 2019. وفي 8 فبراير 2020 أطلقت عليه لجنة الصحة الوطنية في الصين تسمية فيروس كورونا المستجد. وفي 11 فبراير 2020 اعتمدت منظمة الصحة العالمية رسمياً تسمية COVID 19، وأعلنته جائحة عالمية؛ نظراً لخطورته وسرعة انتشاره؛ إذ لم تخل منطقة على مستوى العالم من التأثير المباشر له (Who, 2020).

2 - فترات الحظر

هو حظر أو منع حركة الناس في منطقة ما أو مدينة أو بلد لظروف، عادة ما تكون استثنائية، وتكون في الغالب ضمن مدى زمني معين؛ كأن يفرض -على سبيل المثال- حظر التجوال من بعد المغرب إلى بعد الفجر، ويكون في أحيان قليلة حظراً كلياً على امتداد اليوم كله. وفي العادة يُفرض حظر التجوال من قبل الحكومات والسلطات العليا، وتكلفت أجهزتها الأمنية العمل على إنفاذه (منظمة الأمم المتحدة للتنمية الصناعية، يونيو 2020).

وتعرف فترات الحظر في هذه الدراسة بمنع حركة الناس نتيجة انتشار جائحة كورونا بشكل كبير، ويشمل نوعين: الحظر الجزئي الذي يكون ضمن مدى زمني محدد، والحظر الكلي الذي يشمل اليوم كله.

3 - الألعاب الإلكترونية Electronic games

عرف (قويدر، 2020، 42) الألعاب الإلكترونية بأنها مجموعة من الألعاب الحديثة المسلية بالكمبيوتر، أو بمواقع الألعاب عبر الإنترنت، أو ألعاب البلاي ستيشن، وألعاب الفيديو، ولهذه الألعاب مجموعة من قوانين اللعب؛ مما يجعلها تحمل صفة التنافسية وتعتمد -في أغلبها- على الخبرة، وقد تكون مصحوبة بنوع من التوتر.

4 - إدمان الألعاب الإلكترونية Addiction to electronic games

عرفها (Lemmens, Valkenburg & Peter, 2009, 78) بأنها الاستخدام المفرط والقهري للكمبيوتر أو ألعاب الفيديو التي تؤدي إلى مشكلات اجتماعية أو عاطفية، وعلى الرغم من هذه المشكلات لا يستطيع اللاعب التحكم في هذا الاستخدام المفرط.

وعرف الباحثان إدمان الطفل على الألعاب الإلكترونية في هذه الدراسة بأنه "الاعتياد المستمر لدى الطفل على ممارسة الألعاب المتوافرة إلكترونياً في أثناء فترات حظر جائحة كورونا، سواء من خلال أجهزة الكمبيوتر، أو الهواتف المحمولة الشخصية أو لدى هواتف الآباء، أو ألعاب البلاي ستيشن، أو الألعاب الموجودة في الآي باد، أو التابلت بشكل دائم، يجعله في حالة اندماج شديد مع هذه الألعاب، ورفضاً لممارسة أي أنشطة أخرى، وبخاصة في ظل تزايد وقت الفراغ بسبب الحظر الشامل، وغير قادر على الابتعاد عنها، وممتعاً عن تناول الأكل والشرب؛ مما يؤدي إلى تدهور حالته الصحية وتراجع تحصيله الدراسي؛ أي ينتج عنها العديد من التأثيرات السلبية عليه".

5 - التأثيرات السلوكية الناتجة من ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال فترات

الحظر الشامل لجائحة كورونا

تعرف إجرائياً بأنها التأثيرات السلوكية السلبية التي يتعرض لها الأبناء؛ بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية في أثناء فترات الحظر الشامل؛ لمواجهة جائحة كورونا، وتُعرف من خلال استبانة التأثيرات السلوكية المستخدمة في هذه الدراسة.

النظرية الموجهة للدراسة

تعتبر نظرية (Cooper) من أكثر النظريات ارتباطاً بموضوع الدراسة، ويوضح كوبر أسباب الضغوط وتأثيرها على الفرد، ويذكر أن بيئة الفرد تعتبر مصدراً للضغوط؛ مما يؤدي إلى وجود تهديد لحاجة من حاجات الفرد أو يشكل خطراً يهدد الفرد، فيشعر بحالة الضغط، ويحاول استخدام بعض الإستراتيجيات للتوافق مع الموقف، وإذا لم ينجح في التغلب على المشكلات واستمرت الضغوط لفترات طويلة؛ فإنها تؤدي إلى بعض الأمراض والاضطرابات النفسية والأمراض الاجتماعية الخاصة بالعلاقات مع الآخرين (عثمان، 2001، 97).

توظيف الموجه النظري في الدراسة

يواجه الأبناء الضغوط الناتجة من الظروف البيئية المتمثلة في انتشار فيروس كورونا، الذي يشكل تهديداً لحياة الناس وإجراءات الحظر الشامل لمنع تفشيه، واستمرار هذه الضغوط لفترة طويلة (عدة أشهر للحظر) يؤدي إلى مشكلات، إحداها إدمان الأبناء للألعاب الإلكترونية. وقد أفاد الموجه النظري الباحث في فهم مشكلة الدراسة، وفي تحليل نتائجها بعمق.

الإطار النظري والدراسات السابقة

يعتبر الأطفال والمراهقون من المتأثرين بالجائحة، بل أول ضحايا تداعيات فترات الحظر، وكانت آثاره واضحة على حياتهم النفسية والاجتماعية والتعليمية؛ مما جعل المنظمات العالمية والمحلية تدق ناقوس الخطر، لا سيَّما منظمة الصحة العالمية ومنظمة الأمم المتحدة للطفولة (اليونيسف)، من خلال حملات التوعية وتقديم النصائح والإرشادات؛ من أجل حماية الأطفال والتخفيف من الآثار التي خلفتها فترات الحظر.

الأثر النفسي

إن فيروس كورونا لم يستثن أي بيت تقريباً؛ فقد نجد عائلة، فيها فرد -على الأقل- مصاب بالفيروس أو تُوفي بسببه، وهذا الوضع أثار لدى العديد من الأسر

حالة من الذعر والخوف والوساوس، وفي ظل هذه الظروف النفسية المضطربة وغير المستقرة، كان الأطفال الأكثر تأثراً وانفعالاً من جراء إصابة أحد أفراد الأسرة أو وفاته، وبحسب منظمة الصحة العالمية؛ فإن 31% من الأطفال في إيطاليا يعانون مشاعر الوحدة، 38% لديهم اضطرابات عصبية، 39% يعانون القلق، 77% لديهم صعوبة في التركيز (بولفخاد، 2021، 23).

الأثر التعليمي

بادرت الدول والحكومات إلى إغلاق المدارس والجامعات ودور الطفولة في الأيام الأولى من ظهور الوباء؛ حفاظاً على صحة الأطفال وسلامتهم، ولجأت إلى تطبيق الحجر الصحي، واعتماد بروتوكولات وقائية؛ منها التزام المنازل والتباعد الاجتماعي وارتداء الكمامات والاستعمال المستمر للمواد المطهرة، وكان لهذه الإجراءات غير المألوفة آثار سلبية على حياة الأطفال، وفي مقدمتها الجانب التعليمي. وبحسب إحصائيات اليونيسف، فإن عدد الأطفال المتعطلين عن الدراسة في العالم وصل إلى قرابة 800 مليون طفل، وهذا عدد لا يُستهان به، وقد فاقم هذا الوباء أوضاعهم التعليمية، زيادة على أوضاعهم الاجتماعية الرديئة؛ فهم لا يملكون الوسائل التعليمية اللازمة ولا المحيط الأسري الذي يشجعهم ويساعدهم على التعلم. (بولفخاد، 2021، 24).

الأثر الاجتماعي

إن الإجراءات المتخذة؛ بغرض الوقاية من فيروس كورونا، قد قلبت حياة الناس رأساً على عقب، وأجبرتهم على تغيير الكثير من سلوكياتهم اليومية، والتخلي عن جملة من العادات الاجتماعية المألوفة، وكان لهذا التخلي عن بعض العادات الاجتماعية أثره الملحوظ على حياة الأطفال النفسية الاجتماعية؛ فالطفل الذي كان يقضي أوقاتاً طويلة مع زملائه في المدرسة أجبرته الظروف الصحية على الانقطاع عنهم؛ خاصة أن بعض الأطفال لديه ارتباط وثيق وعلاقة وطيدة بينه وبين زملائه وافتراقه عنهم شكّل فراغاً ملحوظاً في حياته اليومية، كما أن القيود الوقائية (مثل الحظر الشامل) أجبرت الأطفال على عدم الخروج من منازلهم والانقطاع عن اللعب والاحتكاك بأصدقاء الحي، وتراجع الزيارات بين الأقارب والتزام التباعد الاجتماعي، وكلها سلوكيات اجتماعية جديدة وغير مألوفة لدى الأطفال، أجبرتهم الإجراءات الوقائية لجائحة كورونا على الالتزام والتقيّد بتطبيقها.

ونتيجة لهذه القيود الوقائية؛ (مثل الحظر الشامل)، تزايد وقت الفراغ الخاص بالأبناء؛ مما جعلهم ينخرطون في الألعاب الإلكترونية بشكل مبالغ فيه. فالألعاب الإلكترونية تعد من أكثر المغريات التي قدمها (الكمبيوتر) في تقنياته، وراحت تجذب الأطفال إليها، وتدفعهم إلى اللعب المتواصل في ميدانها، وقضاء الأوقات الطويلة في ممارستها، وبشتى أصناف الألعاب (Adams, 2006). وقد أدى ذلك إلى العديد من الآثار المختلفة على حياة الأبناء. وفيما يلي عرض لهذه التأثيرات من الناحية الاجتماعية والسلوكية (بولفخاد، 2021):

الآثار الاجتماعية للاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية وأهم الدراسات السابقة

إن قضاء ساعات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية من دون تواصل مع الآخرين، يجعل الطفل غير اجتماعي، منطوياً على ذاته (حنفي، 2018، 39). ويؤدي استخدام الألعاب الإلكترونية إلى انخفاض مستوى السلوك الاجتماعي الإيجابي، وزيادة السلوك الاجتماعي الأكثر عدوانية (Brandtzaeg & Heim, 2009, 72). كما أن مدمني ألعاب الفيديو يعانون زيادة في العزلة الاجتماعية (Wang et al., 2019,1)

وأشارت نتائج دراسة Zamani, Chashmi, & Hedayati (2009) التي أجريت على عينة من 564، إلى أن إدمان ألعاب الكمبيوتر تقلل من الأداء الاجتماعي للأطفال، وإلى وجود علاقة سلبية بين إدمان الأطفال لألعاب الكمبيوتر وضعف الأداء الاجتماعي لديهم.

واستهدفت دراسة (Pujol et al., 2016) تعرف العلاقة بين الاستخدام الأسبوعي لألعاب الفيديو، والقدرات المعرفية، والمشكلات الأسرية المتعلقة بالسلوك لدى عينة من الأطفال. ضمت عينة الدراسة 2442 طفلاً، تراوح أعمارهم من (7-11) عاماً. توصلت النتائج إلى أن الأطفال الذين يقضون 9 ساعات أو أكثر أسبوعياً على ألعاب الفيديو تظهر لديهم مشكلات في السلوك، وصراعات الأقران، وانخفاض القدرات الاجتماعية، وأكدت النتائج أن الاستخدام الأسبوعي المتكرر لألعاب الفيديو يرتبط بمشكلات السلوك. وجدير بالذكر أن الأبناء يقضون ما بين 4 و7 ساعات يومياً وليس أسبوعياً في فترات الحظر الشامل في أثناء جائحة كورونا.

وتؤدي الألعاب الإلكترونية بما تحمله من أخلاقيات وأفكار سلبية، إلى المزيد من الانفصال الأسري وارتباط الطفل بالقيم والأخلاقيات الغريبة التي تفصله عن مجتمعه وأصالته، كما أنها تصنع طفلاً أنانياً لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة (صالح، 2017، 240).

كما تزرع بعض الألعاب معتقدات وأفكاراً خاطئة في عقول الأطفال، وهي التي قد تختلف مع التربية التي يرببها الآباء لأبنائهم، وتختلف مع العادات الموجودة في مجتمعنا (الجنابي، 2018، 316).

المشكلات السلوكية للألعاب الإلكترونية وأهم الدراسات السابقة

أظهرت نتائج دراسة (Hastings et al., 2009) أن الوقت الذي يقضيه الطفل في ممارسة ألعاب الفيديو والكمبيوتر مرتبط بشكل إيجابي بالعدوانية.

وهدفت دراسة (Mundy et al., 2017) إلى دراسة العلاقة بين استخدام الوسائط الإلكترونية (ألعاب الفيديو، الكمبيوتر، التلفزيون) والمشكلات السلوكية والانفعالية خلال مرحلة الطفولة المتأخرة. ضمت عينة الدراسة 876 من الأطفال، تراوح أعمارهم بين 8 و9 سنوات. استخدمت الدراسة استبانات أجاب عنها الآباء؛ لتعرف المشكلات السلوكية والانفعالية لأطفالهم، واستبانات لتعرف مدة استخدام أطفالهم للوسائط الإلكترونية بالساعات. وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن الأولاد الذين يمارسون ألعاب الفيديو بشكل مفرط يغلب عليهم سلوكيات حادة وشاذة، بالإضافة إلى مشكلات انفعالية لكل ساعة إضافية من الاستخدام الأسبوعي.

في حين هدفت دراسة (Milani et al., 2015) إلى التحقق من أن التعرض لألعاب الفيديو العنيفة مرتبط بمشكلات العدوان لدى عينة من الأطفال الإيطاليين. ضمت عينة الدراسة 346 من أطفال المدارس الابتدائية في شمال إيطاليا، تراوح أعمارهم بين 7 و14 عاماً. استخدمت الدراسة استبانات لقياس عدة متغيرات، هي: العدوان، وجودة العلاقات الشخصية، وجودة إستراتيجيات المواجهة. وتوصلت النتائج إلى أن الأطفال كانت درجاتهم عالية على مقياس العدوان، وأن استخدام ألعاب الفيديو العنيفة مرتبط بمستويات عالية من العدوانية، وإستراتيجيات المواجهة، والاستهلاك الأسبوعي المعتاد للأطفال لألعاب الفيديو. وأكدت النتائج أيضاً أن ألعاب الفيديو العنيفة تعتبر عوامل خطر لمشكلات السلوك العدواني في مرحلة الطفولة.

وتناولت دراسة (Rikkers et al., 2016) العلاقة بين استخدام الأطفال والمراهقين للإنترنت والألعاب الإلكترونية والمشكلات الانفعالية في أستراليا. أجريت الدراسة على عينة من 6310 من الآباء والأمهات ومقدمي الرعاية لأطفال ومراهقين، تراوح أعمارهم بين 4 و17 عاماً. استخدمت الدراسة مسحاً منزلياً لتحديد مجموعة من الاضطرابات النفسية والمشكلات الانفعالية باستخدام مجموعة متنوعة من أدوات التشخيص، كما استخدمت استبانات حول استخدام الإنترنت والألعاب الإلكترونية. توصلت النتائج إلى ارتفاع مستويات استخدام الإنترنت والألعاب الإلكترونية بين أفراد العينة مع وجود مشكلات سلوكية لديهم، وكانت نسبة الإناث اللاتي يعانين مستويات مرتفعة من المشكلات السلوكية ضعف مثلتها لدى الذكور. وأفادت النتائج أيضاً بوجود ارتباط بين المشكلات السلوكية ومحاولة الانتحار، والمعاناة من شدة الألم والاضطراب النفسي، وتعاطي الكحول. وأكدت هذه النتائج وجود علاقات بين المشكلات السلوكية المرتبطة باستخدام الإنترنت والألعاب الإلكترونية وبين الاضطرابات النفسية وسلوك المخاطرة.

ويرى الباحثان أن الألعاب الإلكترونية تعد من وسائل الترفيه الحديثة المدمرة لعقول أفراد المجتمع وأجسامهم، خصوصاً الأطفال؛ نظراً لتأثيرها السلبي على الناحية الاجتماعية والسلوكية لهم وللمراهقين، وما تسببه من مشكلات، ويزداد الأمر خطورة؛ نتيجة لزيادة وقت الفراغ بشكل كبير؛ مثل أوقات الحظر الشامل وعدم وجود بدائل لملئه أو استثماره؛ الأمر الذي يصل بالأطفال إلى إدمانها ويصبحون غير قادرين على الانسحاب والابتعاد عنها، ورافضين تناول الطعام ومشاركة الأسرة في أي أنشطة.

تجدر الإشارة إلى أنه لا توجد دراسات أجريت في المجتمع العماني (في حدود علم الباحثين وفي حدود البحث في قواعد البيانات المختلفة) تناولت مشكلة الدراسة (التأثيرات المختلفة)، في حين كانت هناك دراسات في مجتمعات أخرى عرض لها الباحثان، كما أن هناك دراسات ما زالت جارية.

التعقيب على الدراسات السابقة

أوجه الاختلاف مع الدراسات السابقة

- من حيث الأهداف: اختلفت العديد من الدراسات العربية والأجنبية عن هذه الدراسة في الهدف الذي رمت إليه؛ إذ نجد دراسة (Pujol et al., 2016) هدفت إلى تعرّف المشكلات الأسرية المتعلقة بالسلوك لدى عينة من الأطفال المدمنين

للألعاب الإلكترونية وهدفت لتناول تناوالت التأثيرات الأسرية فقط، في حين عرضت دراسة (Rikkers et al., 2016) للمشكلات الانفعالية لاستخدام الأطفال والمراهقين للإنترنت والألعاب الإلكترونية، وتناولت دراسة (Brandtzaeg & Heim, 2009) المشكلات الاجتماعية للاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، وتناولت دراسة (Wang et al., 2019) تأثيره في العزلة الاجتماعية.

- من حيث مجتمع الدراسة وعينتها: وجد الباحثان أن بعض الدراسات ركزت على فئة معينة من فئة الأطفال؛ مثل: دراسة (Mundy et al., 2017) التي ركزت على الأطفال من 8 - 9 سنوات فقط، ودراسة (Milani et al., 2015) التي ركزت على الأطفال من 7 - 14 عاماً، ودراسة (Pujol et al., 2016) التي تناولت الأطفال من 7 - 11 عاماً، في حين تركز هذه الدراسة على فئة الأطفال والمراهقين (ممن تراوح أعمارهم بين 6 و18 عاماً).

- من حيث أدوات الدراسة: قامت العديد من الدراسات -العربية والأجنبية- على استخدام مقياس السلوك العدواني؛ مثل دراسة (Milani et al., 2015)، في حين اعتمدت دراسة (Zamani, Chashmi, & Hedayati, 2009) على المقابلات.

أوجه الاتفاق مع الدراسات السابقة

- من حيث الأهداف: تناولت الدراسات السابقة التأثيرات المختلفة للاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، وهذا يتفق -نوعاً ما- مع الهدف الرئيس لهذه الدراسة.

- من حيث المنهج: تشترك هذه الدراسة مع بعض الدراسات في المنهجية المستخدمة، وبخاصة الدراسات العربية، وهو المنهج الوصفي التحليلي؛ باعتباره المنهج الأكثر ملاءمة لدراسة أسباب الظاهرة والوصول إلى حلول لها؛ مثل دراسة (Pujol et al., 2016)، ودراسة (Milani et al., 2015)، ودراسة (Mundy et al., 2017).

- من حيث أدوات الدراسة: اتفقت دراسة (Mundy et al., 2017)، ودراسة (Rikkers et al., 2016) على استخدام الاستبانة أداة لجمع البيانات لتحقيق أهدافها.

- وأكدت جميع الدراسات السابقة أهمية إعداد وتنفيذ برامج للتدخل المهني مع كل من الأطفال وأسرتهم؛ من أجل تجنب تفاقم المشكلة والوقوع في مشكلات مستقبلية أعمق.

ومن المهم في ضوء ذلك بيان ما يميز هذه الدراسة عن الدراسات السابقة، وهو:

تناولت هذه الدراسة البحث في التأثيرات السلوكية الناتجة من ممارسة الأطفال

للألعاب الإلكترونية بصورة أكثر تحديداً وتعريفياً، وقد ركزت على التأثيرات السلوكية فقط، وخلال فترة زمنية محددة (خلال فترات الحظر لجائحة كورونا) وليس بشكل عام، وبالمقارنة مع الدراسات السابقة نجد أن أغلبها تناول ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل عام دون تحديد فترات محددة.

أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة

ساعدت الدراسات السابقة الباحثين على صياغة مشكلة الدراسة، وإطارها النظري، بالإضافة إلى صياغة المفاهيم الإجرائية، والحصول على معلومات تساعد على فهم متغيرات الدراسة وإعداد الإطار النظري، كذلك استفاد منها الباحثان في تصميم أداة الدراسة، وهي الاستبانة. كما استفادا منها في تدعيم نتائج الدراسة ومقارنة نتائجها بنتائج الدراسات السابقة.

الإجراءات المنهجية للدراسة

1 - نوع الدراسة

تتنمي هذه الدراسة إلى نمط الدراسات الوصفية التحليلية، التي تقوم على تحديد الواقع ودراسته وجمع الحقائق ومعرفة العلاقة بين عناصر ظاهرة معينة، أو بينها وبين الظواهر الأخرى، وقد استخدم هذا المنهج في الدراسة؛ لتعرف التأثيرات السلوكية الناتجة من ممارسة الأطفال والمراهقين في سلطنة عمان للألعاب الإلكترونية، خلال فترات الحظر؛ بسبب جائحة فيروس كورونا.

2 - منهج الدراسة

اعتمد الباحثان في الدراسة على منهج المسح الاجتماعي، باستخدام عينة، مقدارها (783) من أولياء الأمور للأطفال (ممن تراوح أعمارهم بين 6 و18 عاماً).

3 - أدوات الدراسة

استبانة التأثيرات السلوكية الناتجة من ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال فترات الحظر الشامل لجائحة كورونا
تضم أداة الدراسة البيانات الأولية: (7) عبارات، فضلاً عن (20) عبارة لتعرف التأثيرات السلوكية.

إعداد أداة الدراسة

اتبع الباحث عدة خطوات لإعداد أداة الدراسة، وهذه الخطوات هي:

- (1) مرحلة الإعداد المبدئي لأداة الدراسة: وفيها قام الباحث بمراجعة الأدبيات العلمية التي تناولت آثار ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية ومن هذه الكتابات:
 - إبراهيم، عبير ياسين أحمد؛ وخطاب، أمل السيد عبد السلام (2020): الآثار السلبية لممارسة الأبناء للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات.
 - السيد، هدى السيد شحاتة (2020): دراسة إكلينيكية لبعض حالات الأطفال المدمني الألعاب الإلكترونية في مرحلة الطفولة.
 - بلفار، مصعب؛ ونصر الدين، مهداوي (2020): الألعاب الإلكترونية وأثرها على سلوكية الطفل خلال أزمة كورونا 19.
 - سالم، إستبرق داود (2015): الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى الأطفال.
 - صالح، أماني (2017): تأثير الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال.
- (2) رجع الباحثان إلى الإطار النظري، وكذلك الدراسات السابقة المرتبطة بالممارسات المهنية للخدمة الاجتماعية في التعامل مع التأثيرات المختلفة لإدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية، وكذلك البحوث التي تناولت الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها المختلفة.
- (3) مرحلة صياغة أداة الدراسة بشكل مبدئي.
- (4) أجرى الباحثان مقابلات إلكترونية مع بعض الأساتذة من أعضاء هيئة التدريس لعرض أداة الدراسة في شكلها المبدئي، وعرضها عليهم؛ لتحديد مدى صلاحيتها في الوصول إلى تحقيق أهداف الدراسة والاستفادة من آرائهم وتعديلاتهم.
- (5) صياغة الشكل النهائي لأداة الاستبانة: وذلك في ضوء التعديلات التي أجريت في الخطوة السابقة (وفقاً للمقابلات الإلكترونية)، وعدّلت بعض عبارات الاستبانة بناء على آراء أعضاء هيئة التدريس المتخصصين الذين تمت مقابلتهم.

طريقة تصحيح الاستبانة

ضمت الاستبانة (20) عبارة، تأخذ استجابة التدرج الثلاثي (موافق، أحياناً، غير موافق)، وقد حسبت الدرجات للاستجابة على النحو الآتي:

نعم موافق ثلاث درجات، أحياناً درجتان، غير موافق درجة واحدة (للعبارات الإيجابية وعكس ذلك للعبارات السلبية)؛ وبذلك تكون درجات الاستبانة على النحو الآتي:

جدول 1

الدرجات العظمى والوسطى والصغرى لتصحيح كل بعد من أبعاد الاستبانة المختلفة

عدد العبارات	الدرجة العظمى	الدرجة الوسطى	الدرجة الصغرى
19	58 = 3*19	38 = 2*19	19 = 1*19

وقد تم تحديد معيار لتصنيف الدرجات بناء على قوتها النسبية وفقاً لمقياس "ليكرت"، وذلك من أجل تحديد مستوى الأبعاد، حيث أن القوة النسبية أقل من 1.5 تشير إلى المستوى المنخفض، ومن 1.5-2.49 على المستوى المتوسط، بينما تشير القوة النسبية 2.5 فأعلى إلى المستوى المرتفع.

صدق الاستبانة وثباتها

أ- صدق الاستبانة

- الصدق الظاهري Face Validity

عرض الباحثان الاستبانة على المحكمين، وهم مجموعة من أساتذة الخدمة الاجتماعية والعلوم الاجتماعية في كلية الآداب والعلوم الاجتماعية بقسم علم الاجتماع والعمل الاجتماعي في جامعة السلطان قابوس، فضلاً عن بعض الاختصاصيين الاجتماعيين الخبراء؛ وذلك بهدف إبداء الرأي في مدى سلامة صياغة عبارات الاستبانة وارتباطها بموضوع الدراسة وملاءمتها له (وعددهم 9 محكمين).

وقد أجرى الباحثان التعديلات اللازمة بناء على آراء المحكمين، واستبعدت العبارات التي تقل نسبة الاتفاق عليها من المحكمين عن (80%).

ب - ثبات الأداة Reliability**حساب معامل الثبات**

لتقدير معامل الثبات في هذه الدراسة طبقت الطرق الآتية:

طريقة إعادة الاختبار Test-Retest

قام الباحث بتطبيق الاستبانة على عينة أولياء الأمور للأطفال (ممن تراوح أعمارهم بين 6 و18 عاماً)، قوامها عشرة (من خارج عينة الدراسة)، وذلك مرتين بفاصل بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني، مقداره أربعة عشر يوماً، وقد استخدم الباحث معامل ارتباط بيرسون لحساب معامل الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني للاستبانة، وتعتبر قيمة معامل الارتباط الناتجة بمثابة معامل الثبات للأداة، وقد بلغت قيمة معامل الثبات (0.83)، وجميع قيم معامل الثبات دالة إحصائياً عند مستوى معنوية = (0.01).

عينة الدراسة

استخدمت العينة غير الاحتمالية Non Probability Sample، وذلك باستخدام العينة العارضة أو العرضية Accidental Sample وتسمى أيضاً العينة المتاحة Available Sample: وهي العينة التي تكون في متناول اليد، وتعتمد على اختيار الباحث للعينة التي يسهل الحصول عليها (صابر وخفاجة، 2002، 194). ويمكن أن نعرفها أيضاً على أنها نوع من أنواع العينات غير العشوائية، ومن خلالها يختار الباحث عينته من الأشخاص الذين يصادفهم، ويتاح له مقابلتهم أو الوصول إليهم خلال فترة زمنية محددة للحصول على المعلومات المطلوبة، التي تفيد نتائجها غرض الدراسة. وطبقت في هذه الدراسة على أولياء أمور الأطفال في الفترات بعد حظر جائحة كورونا⁽¹⁾.

مجالات الدراسة

أ - المجال المكاني: ويتمثل في جميع محافظات سلطنة عمان.

ب - المجال البشري: أولياء أمور الأطفال (ممن تراوح أعمارهم بين 6 و18 عاماً) وعددهم (783) طالباً وطالبة.

ج - المجال الزمني: جمعت البيانات في الفترة من 2021/08/20 إلى 2021/12/04.

(1) اقتصرت عينة الدراسة على الفترة الموضحة؛ وذلك لأنها جاءت بعد تطبيق فترات الحظر مباشرة.

نتائج الدراسة وتحليلها

أولاً: وصف عينة الدراسة

- وصف عينة الأطفال

جدول 2

خصائص عينة الدراسة (الأطفال)

المتغيرات	العدد	%
6- أقل من 10	158	20.2%
10 - أقل من 14	351	44.8%
14 - 18	274	35%
ذكر	534	68.2%
أنثى	249	31.8%
موبايل	620	79.1%
الأجهزة الإلكترونية التي يستخدمها الابن للعب	74	9.5%
لاب توب/ ديسك توب	439	56.1%
آي باد/ تابلت	559	71.4%
بلاي ستيشن	129	16.4%
إكس بوكس	59	7.5%
أقل من ساعتين	242	30.9%
من ساعتين - أقل من 4 ساعات	482	61.6%
4 ساعات فأكثر	564	72%
السماح للابن بالشراء في أثناء اللعب الإلكتروني	219	28%
لا	629	80.3%
ارتفع معدل اللعب بعد الحظر	17	2.2%
انخفض اللعب بعد الحظر	137	17.5%
لا يوجد اختلاف		

1 - وصف أبناء عينة الدراسة من حيث عمر الابن: أشارت النتائج في جدول 3 إلى أن الغالبية العظمى من أبناء عينة الدراسة كانت في الفئة العمرية (10- أقل من

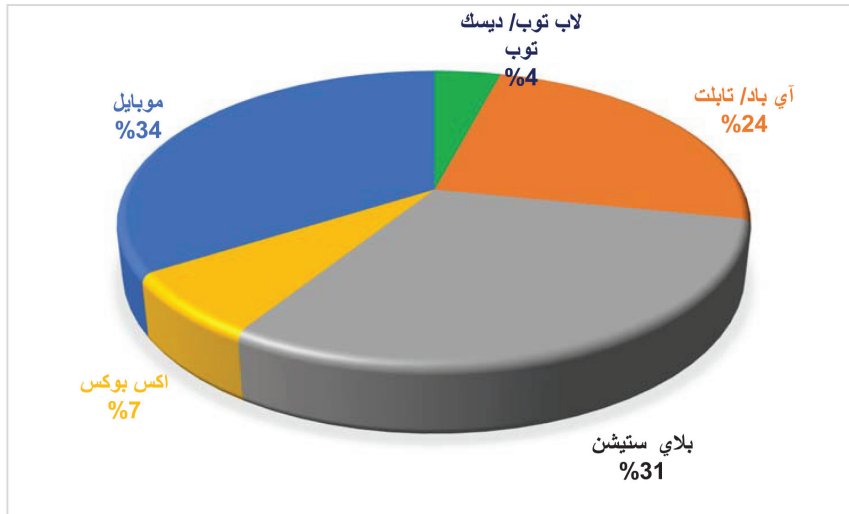
14 عاماً) بنسبة (44.8%)، في حين كانت الفئة العمرية (14-18 عاماً) في المركز الثاني بنسبة (35%)، وجاءت الفئة العمرية (6- أقل من 10) في الترتيب الأخير بنسبة (20.2%).

2 - وصف أبناء عينة الدراسة من حيث النوع: أشارت نتائج جدول 3 إلى أن أكثر من ثلثي أبناء العينة (68.2%) كانوا من الذكور، في حين كان (31.8%) من الإناث.

3 - وصف عينة الدراسة من حيث الأجهزة التي يستخدمها الابن للعب: أشارت النتائج في جدول 3 إلى الأجهزة التي يستخدمها الابن في اللعب، وقد كان متاحاً للعينة اختيار أكثر من جهاز، كان الموبايل مستحوذاً على الجهاز المستخدم في اللعب بنسبة (79.1%)، ثم جاء البلاي ستيشن في المركز الثاني بنسبة أكثر من ثلثي الأجهزة التي اختارتها العينة (71.4%)، في حين جاء في المركز الأخير الكمبيوتر بنوعيه الديسك توب واللاب توب بنسبة (9.5%).

شكل 1

الأجهزة الإلكترونية التي يستخدمها الابن في اللعب

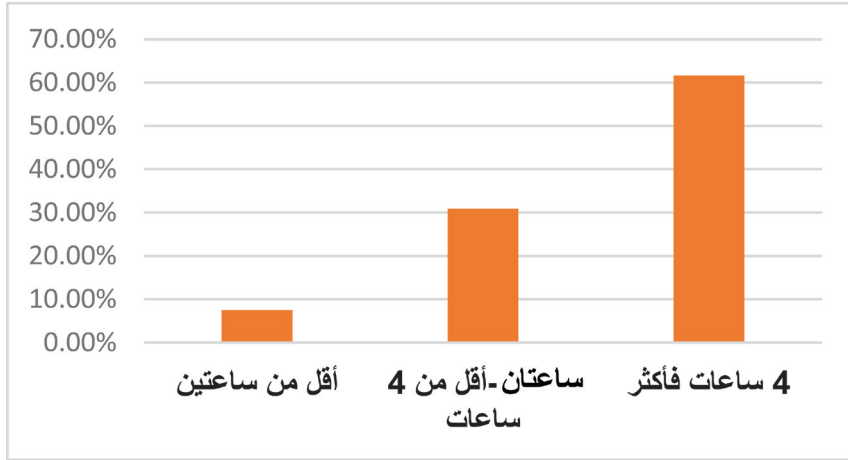


4 - وصف عينة الدراسة من حيث المدة الزمنية التي يقضيها الابن في اللعب بالألعاب الإلكترونية يومياً: أوضحت الدراسة أن ما يقرب من ثلثي أبناء العينة (61.6%) يقضون 4 ساعات فأكثر على الألعاب الإلكترونية، وهذا يشير إلى الاستخدام

المضطرب من الأبناء لهذه الألعاب في أثناء فترات الحظر، ثم جاءت الفئة من ساعتين إلى أقل من 4 ساعات بنسبة (31%)، بينما كان الأبناء الذين يقضون أقل من ساعتين على الألعاب الإلكترونية (7.5%) فقط.

شكل 2

المدة الزمنية التي يقضيها الابن في اللعب بالألعاب الإلكترونية يومياً



5 - وصف عينة الدراسة من حيث السماح للابن بالشراء في أثناء اللعب الإلكتروني: أشارت النتائج في جدول 3 أيضاً إلى أن ما يقرب من ثلاثة أرباع أبناء العينة (72%) يسمحون للأبناء بالشراء، وهذا يدفع إلى شعور الأبناء بمتعة أكثر في أثناء اللعب؛ ومن ثم يقضون مزيداً من الوقت في اللعب الإلكتروني.

6 - وصف عينة الدراسة من حيث الاختلاف في درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية قبل فرض الحظر الشامل وبعده: أشارت النتائج في جدول 3 إلى أن هناك شبه اتفاق على أن ممارسة الألعاب الإلكترونية بعد فرض الحظر الشامل، قد زادت بدرجة كبيرة؛ إذ أشار (80.3%) إلى ذلك، في حين أوضح (2.2%) فقط أن ممارسة الألعاب الإلكترونية بعد فرض الحظر الشامل قد انخفضت، وقد يرجع ذلك إلى وجود بعض الخلل في الأجهزة المستخدمة للعب، التي لم يستطع إصلاحها؛ بسبب فرض الحظر.

- وصف عينة أولياء الأمور

جدول 3

خصائص عينة الدراسة (ولي الأمر)

المتغيرات	العدد	%	
عمر ولي الأمر	20 - أقل من 30	96	12.3%
	30 - أقل من 40	347	44.3%
	40 - أقل من 50	291	37.2%
النوع	50 فأكثر	49	6.3%
	ذكر	579	73.9%
	أنثى	204	26.1%
مستوى الدخل	منخفض	113	14.4%
	متوسط	441	56.3%
	مرتفع	229	29.2%
تعليم ولي الأمر	دبلوم	117	14.9%
	جامعي	496	63.3%
	دراسات عليا	79	10.1%
ممارسة أحد أولياء الأمور اللعب الإلكتروني (سواء على الهاتف أو غير ذلك)	نعم	601	76.8%
	لا	182	23.2%

1 - وصف أولياء الأمور عينة الدراسة من حيث العمر: أشارت النتائج في جدول 4 إلى أن الغالبية العظمى من أبناء عينة الدراسة كانت في الفئة العمرية (30 - أقل من 40) بنسبة (44.3%)، في حين جاءت الفئة العمرية (40 - أقل من 50 عاماً) في المركز الثاني بنسبة (37.2%)، وتتفق هذه النتيجة مع وصف عينة الأبناء في جدول 3؛ إذ كانت الفئة العمرية (10 - أقل من 14) في الترتيب الأول بنسبة (44.8%) (أي؛ يتناسب عمر الابن مع عمر ولي الأمور وفقاً للاستجابات)، بينما جاءت الفئة العمرية (50 فأكثر) في الترتيب الأخير بنسبة (6.3%).

2 - وصف أبناء عينة الدراسة من حيث النوع: أشارت النتائج في جدول 4 إلى أن ما يقرب من ثلاثة أرباع عينة أولياء أمور الأطفال (73.9%) كانوا من الذكور، بينما (26.1%) من الإناث.

3 - وصف أولياء أمور عينة الدراسة من حيث مستوى الدخل: أشارت النتائج في جدول 4 إلى أن أكثر من نصف العينة من ذوي الدخل المتوسط (56.3%)، ثم جاءت الأسر ذات الدخل المرتفع في المركز الثاني بنسبة (29.2%)، وأخيراً الأسر ذات الدخل المنخفض بنسبة (14.4%). وجدير بالذكر أن نحو 85% من أولياء الأمور ذوو دخل متوسط أو مرتفع، وهذا يتيح لهم الفرصة لشراء الأجهزة المخصصة للعب الإلكتروني؛ فإذا نظرنا إلى الأجهزة الإلكترونية التي يستخدمها الابن للعب (وفقاً لجدول 3 الخاص بعينة الأطفال)، فإننا نرى أن 71% تقريباً يستخدمون البلاي ستيشن، و16% الإكس بوكس، ويرجع ذلك إلى ارتفاع معدل دخل أولياء الأمور.

4 - وصف أولياء الأمور من حيث التعليم: أشارت النتائج في جدول 4 إلى أن ما يقرب من ثلثي أولياء الأمور قد حصلوا على تعليم جامعي (63.3%)، ثم جاء أولياء الأمور الحاصلون على الدبلوم فقط في المركز الثاني بنسبة (14.9%)، وجاء في الترتيب الأخير أولياء الأمور الحاصلون على دراسات عليا، سواء الماجستير أو الدكتوراه بنسبة (10.1%). وعلى الرغم من ارتفاع تعليم أولياء الأمور (من حصلوا على التعليم الجامعي والدراسات العليا تقريباً ما يقارب من ثلاثة أرباع العينة 74.4%)، فإنهم يسمحون لأبنائهم بالإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية، ومن المتوقع أن يكونوا على دراية بالأضرار المختلفة المترتبة على إدمان الألعاب الإلكترونية، خاصة مع ارتفاع مستوى تعليمهم.

5 - وصف مدى ممارسة أحد أولياء الأمور اللعب الإلكتروني: أشارت النتائج في جدول 4 إلى أن ما يقرب من ثلاثة أرباع أولياء الأمور يمارسون اللعب الإلكتروني (76.8%)، وهذا قد يدفع الأبناء إلى تقليد آباءهم، كما قد يعكس افتقارهم إلى القدوة، في حين بلغت نسبة أولياء الأمور الذين لا يمارسون اللعب الإلكتروني (23.2%).

ثانياً: نتائج الإجابة عن سؤال الدراسة

السؤال الرئيس: ما التأثيرات السلوكية الناتجة من ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال الحظر لجائحة كورونا؟

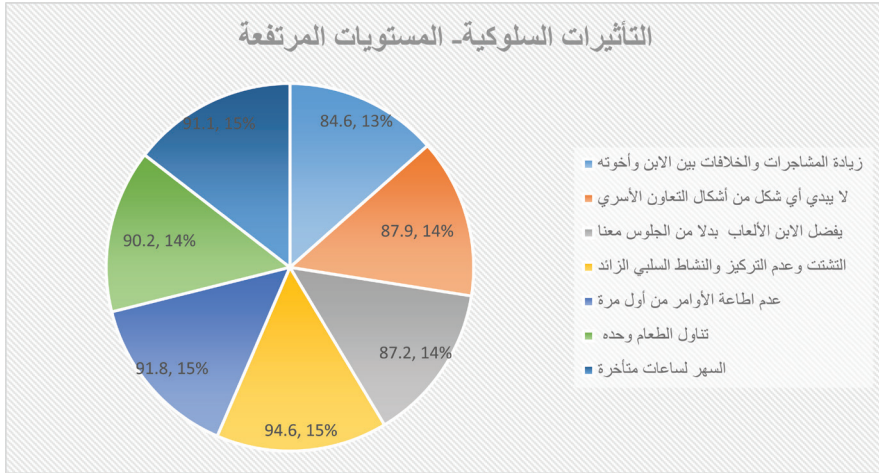
جدول 4

التأثيرات السلوكية الناتجة من ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال فترات الحظر

م	العبارة	متوسط الأوزان	الانحراف المعياري	القوة النسبية %	مستوى العبارة	الترتيب
1	أدت الألعاب الإلكترونية إلى زيادة المشاجرات والخلافات بين الابن وإخوته.	2.54	1.315	84.6	مرتفع	7
2	لا يبدي أي شكل من أشكال التعاون الأسري.	2.63	1.525	87.9	مرتفع	5
3	يفضل الابن الألعاب الإلكترونية بدلاً من الجلوس معنا.	2.62	1.210	87.2	مرتفع	6
4	تحتطيم أو تخريب بعض الممتلكات المنزلية.	2.02	1.544	67.6	متوسط	15
5	الشعور بالكسل والخمول.	2.13	1.547	71.2	متوسط	14
6	الشعور بالقلق والتوتر.	1.98	1.531	66	متوسط	16
7	أصبح الابن شديد الانفعال والاستتارة.	2.17	1.544	72.5	متوسط	12
8	الشعور بالضيق والتوتر عند الحرمان من اللعب.	2.15	1.365	71.9	متوسط	13
9	تلهيه عن أداء الصلاة في مواعيدها.	2.48	1.134	82.6	متوسط	8
10	السهر لساعات متأخرة عن المعتاد.	2.73	0.913	91.1	مرتفع	3
11	يفضل الجلوس بمفرده عند اللعب بالألعاب الإلكترونية.	2.31	1.089	77.1	متوسط	10
12	يقوم الابن بضرب رأسه أو يده أو أي شيء حوله عند خسارته في اللعبة.	2.33	0.864	77.7	متوسط	9
13	يتأفف الابن عندما أطلب منه القيام بأمر ما في أثناء اللعب.	1.47	1.429	48.9	منخفض	18
14	التشتت وعدم التركيز والنشاط السلبي الزائد.	2.83	1.080	94.6	مرتفع	1
15	عدم إطاعة الأوامر من أول مرة.	2.75	1.276	91.8	مرتفع	2
16	أصبح الابن لا يشارك في أي أعمال منزلية.	1.82	1.222	57	متوسط	17
17	إهمال الواجبات المدرسية والاستذكار.	2.26	1.161	75.5	متوسط	11
18	قلة الحديث مع الأصدقاء (أون لاين).	1.41	1.388	47.1	منخفض	19
19	تناول الطعام وحده في أثناء ممارسته الألعاب الإلكترونية.	2.7	0.738	90.2	مرتفع	4

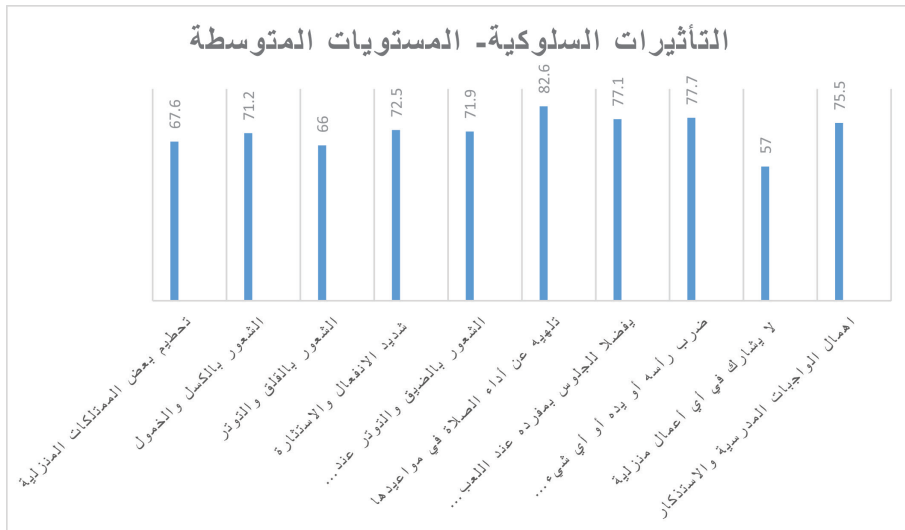
شكل 3

التأثيرات السلوكية (المستويات المرتفعة) الناتجة من ممارسة الأطفال للألعاب



شكل 4

التأثيرات السلوكية (المستويات المتوسطة) الناتجة من ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال فترات الحظر



توضح النتائج في جدول 5 وشكلي (3، 4) التأثيرات السلوكية الناتجة من ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال فترات الحظر، وقد أدت الظروف البيئية

المتمثلة في انتشار فيروس كورونا إلى فرض الحظر لمنع تفشي الجائحة، وطبقاً للموجه النظري للدراسة؛ فإن فرض الحظر لفترات طويلة، قد يؤدي إلى العديد من المشكلات، منها إدمان الأبناء للألعاب الإلكترونية؛ وهو ما أدى إلى ظهور العديد من السلوكيات السلبية (7 عبارات تمثل التأثيرات السلوكية بدرجة مرتفعة، 10 بدرجة متوسطة). بالنسبة للانعكاسات المرتفعة، أدى الحظر إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية بدرجة تفوق ما كانت عليه قبل الحظر كوسيلة لقضاء وقت فراغ الأبناء والتفيس عن أنفسهم والهروب من التهديدات البيئية (وفقاً للموجه النظري للدراسة)، وقد أدى ذلك إلى سلوكيات سلبية، جاءت في مقدمتها التشتت وعدم التركيز والنشاط الزائد (بمتوسط 2.83)، وقوة نسبية (94.6%)؛ إذ يتشتت الطفل بسهولة ولا يستطيع التركيز في التفاصيل الدقيقة، ويواجه صعوبات كبيرة في التركيز في أمر محدد؛ فأحياناً يجيب عن أوامر الوالدين ولا يتذكر الأمر أو رد فعله؛ ويرجع ذلك إلى عدم تركيزه إلا في اللعب، ثم عدم إطاعة الأوامر من أول مرة (بمتوسط 2.75) وقوة نسبية (91.8%)؛ فالآباء يكررون الأمر لأكثر من مرة حتى يستجيب الابن، وهذا راجع أيضاً إلى عدم تركيزه ويدل على التشتت. ويتفق ذلك مع دراسة (السيد، 2020) ودراسة (Rikkers et al., 2016) التي أوضحت أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى التشتت. كما أن الأبناء أصبحوا يسهرون لساعات متأخرة عن المعتاد (بمتوسط 2.73) وقوة نسبية (91.1%)؛ وقد يرجع ذلك إلى إدمان هذه الألعاب وأنها تجذبهم إلى مزيد من اللعب؛ وهذا ما أدى بهم إلى تفضيل تناول الطعام بمفردهم رغبة في الاستمرار في اللعب دون انقطاع (بمتوسط 2.7) وقوة نسبية (90.2%)؛ الأمر الذي أثر على علاقاتهم مع أسرهم. كما أن اللعب لأوقات كثيرة أدى بالأبناء إلى عدم تعاونهم مع الأسرة (بوزن مرجح 2.63)، وعلى الرغم من أن التعاون بين أفراد الأسرة أمر غاية في الأهمية؛ إذ يساعد في تكوين روابط أسرية قوية، فإن الأطفال يفضلون اللعب باستمرار عن المشاركة في التعاون في الأنشطة الأسرية المختلفة. وقد أشار الآباء أيضاً إلى أنهم قد يقضون أوقات الفراغ في أثناء الحظر بالجلوس معاً (جميع أفراد الأسرة)، إلا أن الأبناء يقضون وقتهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدلاً من الجلوس مع أفراد الأسرة؛ مما يؤثر على الروابط الأسرية (بقوة نسبية 87.2%)، ويتفق ذلك مع ما ذكر في دراسة (حنفي، 2018)، ودراسة (Wang et al., 2019). كما أدت الألعاب الإلكترونية إلى زيادة المشاجرات والخلافات بين الابن وإخوته (بمتوسط 2.54) وقوة نسبية (85.6%)، ويمكن تفسير ذلك بأن الابن يكون في حالة تركيز عالية في أثناء اللعب

وأي تشويش distortion على حالة اللعب التي يحاول أن يركز فيها الابن، يقابل باستثارة وشجار مع من يتسبب في التشويش عليه، وهو ما يجعله يثور بسهولة على إخوته ممن يحاولون التحدث معه أو مقاطعة لعبه، كما أن فشل الابن أحياناً في لعبة معينة أو في مستوى معين يؤدي إلى استثارته؛ ومن ثم ينعكس ذلك على سلوكه ومشاجراته مع بقية الأبناء، ويمكن تفسير ذلك بأن بعض الألعاب الإلكترونية تعتمد على العنف والممارسات العدوانية، وقد يؤثر هذا الجانب على الأطفال الذين يدمنون هذه الألعاب، ويكون لديهم أثر نفسي سيئ، وينمو لديهم حس العدوانية وأعمال العنف، وهذا ما توصلت إليه أيضاً دراسة (Brandtzaeg & Heim, 2009) التي أوضحت أن ممارسة الألعاب الإلكترونية بكثافة تؤدي إلى السلوك العدواني وكثرة الخلافات مع الأبناء.

أما العبارات التي تمثل التأثيرات السلوكية وجاءت بمستوى متوسط؛ فكانت 10 عبارات، في مقدمتها أنها تلهي الأبناء عن أداء الصلاة في أوقاتها (بمتوسط 2.48) وقوة نسبية (82.6%)، حتى مع حرص الآباء على تكرار أمر الصلاة، والأخطر هو أنها تساعد على تثبيت عادة عدم الصلاة (مع تكرار تأخر الصلاة أو اللهو عنها)، فيترك الطفل الصلاة؛ بسبب تعلقه باللعبة.

كما أوضحت النتائج أن الابن يضرب رأسه أو يده أو أي شيء حوله عند خسارته في اللعبة (بمتوسط 2.33) وقوة نسبية (77.7%)؛ وهذا يدل على أن هذه الألعاب قد أخرجت الابن عن تحكمه في نفسه out of control خاصة في ظل انتشار فيروس كورونا (الذي يمثل تهديداً لبيئة الطفل وفقاً للموجه النظري). ويفضل الجلوس بمفرده عند اللعب بالألعاب الإلكترونية؛ إذ احتلت الترتيب العاشر بوزن مرجح (2.31) وقوة نسبية (77.1%)، والخطر هنا يكمن في أن تفضيل جلوس الطفل منفرداً قد يؤدي به إلى فقدان الإرادة والحياة الاجتماعية الطبيعية، وله تأثيرات خطيرة في شخصيته وعلى علاقاته الاجتماعية مستقبلاً، ومواصلة الانخراط فيها (سالم، 2015). كما أثرت الألعاب الإلكترونية على الواجبات المدرسية وأدت إلى إهمال الاستذكار (بقوة نسبية 75.5%)؛ إذ أدت إلى إهمال الواجبات المدرسية، كما أن السهر لوقت متأخر للعب يجعل الأطفال غير قادرين على الاستيقاظ مبكراً (حضور المدرسة أون لاين)، وحتى عند الاستيقاظ، فإنهم قد يستسلمون للنوم في أثناء حضورهم فصولهم المدرسية إلكترونياً، بدلاً من الإصغاء للمعلم. أما فيما يتعلق بشدة الانفعال والاستثارة؛ فقد أوضح الآباء أنها تؤدي إلى العصبية الزائدة لدى الأطفال، ويرجع ذلك إلى وجود العديد من الألعاب العنيفة التي تجعل الطفل أكثر عدوانية.

كما ظهرت سلوكيات أخرى؛ مثل الشعور بالكسل والخمول، وجاءت بقوة نسبية (71.2%)، ويمكن تفسير ذلك بأنها تجعل الطفل يستغرق الكثير من الوقت أمام هذه الألعاب (لقضاء معظم الوقت جالساً على اللعب فضلاً عن السهر لساعات طويلة)، وتحطيم بعض الممتلكات المنزلية (بقوة نسبية 67.6%)؛ إذ إن العصبية الزائدة وسهولة استئثار الأبناء تؤدي إلى قيام بعضهم بضرب الطاولة أو الكرسي أو ذراع اللعب عند خسارته، ويتفق ذلك مع العديد من الدراسات التي أوضحت ذلك (مثل دراسة (حفني، 2018) ودراسة (Hastings et al., 2009))

أما فيما يتعلق بالعبارات التي جاءت بمستوى منخفض (الأقل تأثيراً)؛ فهما عبارتان فقط؛ احتلت العبارة يتأفف الابن عندما أطلب منه القيام بأمر ما في أثناء اللعب المركز الأول (بمتوسط 1.47) وقوة نسبية (48.9%)؛ وهذا يدل على حسن تربية الأبناء واحترام العادات والتقاليد والقيم الإسلامية لتربية الأبناء في مجتمعاتنا العربية الإسلامية، وأن احترام الآباء بمثابة خط أحمر يجب أن يلتزم به الأبناء حتى في حالة استئثارهم، في حين احتلت العبارة قلة الحديث مع الأصدقاء (أون لاين) الترتيب الأخير (بمتوسط 1.41) وقوة نسبية (47.1%)، ويمكن تفسير ذلك بأن الابن يتحدث باستمرار مع أصدقائه خلال الألعاب (أون لاين)؛ إذ يتشارك بعض الألعاب، فضلاً عن الحديث عن إنجازاتهم ومواقفهم التي حدثت في الألعاب. ويتفق ذلك مع ما توصلت إليه دراسات؛ مثل دراسة (المريط، 2020) ودراسة (Mundy, el al, 2017).

النتائج العامة للدراسة

انتهت الدراسة إلى مجموعة من النتائج جاءت على النحو الآتي:

أ - خصائص الأطفال كما بينها أولياء الأمور

- ضمت عينة الدراسة 783 من أولياء الأمور لأطفال (أعمارهم ما بين 6 و18 عاماً) من الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية بشكل يومي في فترات حظر جائحة كورونا. وقد احتلت الفئة العمرية (10 - أقل من 14 عاماً) الفئة الأعلى بنسبة 44.8%. بلغت نسبة الذكور 68.2%، في حين كانت نسبة الإناث 31.8%.

- أما عن الأجهزة التي يستخدمها الأبناء في اللعب؛ فجاء الموبايل في المركز الأول بنسبة 79.1%، ثم البلاي ستيشن 71.4% في حين احتل الكمبيوتر بنوعيه المركز الأخير 9.5%.

- وعن المدة الزمنية التي يقضيها الابن في اللعب، كانت الغالبية العظمى من الأبناء يقضون 4 ساعات فأكثر يومياً بنسبة 61.6%. كما يسمح ثلاثة أرباع العينة للأبناء بالشراء في أثناء اللعب (72%).

- وعن الاختلاف في درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية قبل فرض الحظر الشامل وبعده، فيرى معظم العينة أن معدل اللعب قد ارتفع بعد الحظر بشكل كبير، بنسبة (80.3%).

ب- التأثيرات السلوكية الناتجة من ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال فترات الحظر الشامل لجائحة كورونا وفقاً لرؤية عينة الدراسة من أولياء أمور الأطفال

- فيما يتعلق بالتأثيرات السلوكية الناتجة من ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال فترات الحظر في أثناء جائحة كورونا، فقد حصلت 8 عبارات على مستوى مرتفع، و11 عبارة على مستوى متوسط، وعبارتان على مستوى منخفض.

جاءت في مقدمة التأثيرات السلوكية: التشتت وعدم التركيز، وعدم إطاعة الأوامر من أول مرة، والسهر لساعات متأخرة. في حين كانت أقل التأثيرات السلوكية هي قلة الحديث مع الأصدقاء (أون لاين).

توصيات الدراسة

أ- توصيات تتعلق بالوقاية من التأثيرات السلبية الناتجة من ممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية

جدول 5

توصيات الدراسة المتعلقة بالوقاية من التأثيرات السلبية الناتجة من ممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية والجهة المسؤولة عن تنفيذها

الجهة المسؤولة	التوصية
الاختصاصيون الاجتماعيون في المدارس	تنمية وعي الأسرة بتوجيه الأطفال نحو اللعب بالألعاب التقليدية التي تتميز بالحركة واستخدام الحواس ومشاركتهم في الأنشطة الأسرية للتقليل من شعورهم بالعزلة نتيجة لاستخدامهم الألعاب الإلكترونية.
الآباء	توعيه الأبناء بأهم تطبيقات الألعاب المفيدة لكل مرحلة عمرية من مراحل عمر الأبناء، التي يمكن استغلالها في أوقات الحظر.
فريق عمل مكون من أطباء واختصاصيين اجتماعيين ونفسيين	إنشاء برامج توعوية تنبه على مخاطر الألعاب الإلكترونية على صحة الطفل في أبعادها المختلفة.

تابع / جدول 5

توصيات الدراسة المتعلقة بالوقاية من التأثيرات السلبية الناتجة من ممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية والجهة المسؤولة عن تنفيذها

الجهة المسؤولة	التوصية
الآباء	تخصيص أوقات لجلوس الأسرة معاً يجب أن يحترمها جميع أفراد الأسرة.
الأسرة	تخصيص مهام لكل فرد في الأسرة يجب إنجازها بشكل يومي أو أسبوعي في أوقات محددة.
الاختصاصيون الاجتماعيون والنفسيون بمديرية التربية والتعليم	إنشاء خط ساخن لتقديم المشورة والإرشاد الاجتماعي أو غرفة عمليات الخدمة الاجتماعية على غرار خط الأمانة العامة للصحة النفسية لتقديم الدعم النفسي، فضلاً عن تقديم خدمات الاستشارة والدعم عبر الإنترنت للطلبة وأولياء أمورهم.
وزارة التعليم العالي	إضافة مقرر (اختياري) في الجامعات يتناول التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية ومواقع التواصل الاجتماعي (لكل ما هو إلكتروني)، باعتبار أن الشباب الجامعي هم المقبلون على الزواج، وهم من قد يعانون مستقبلاً من تأثيرات هذه المشكلة على أبنائهم.
وزارة التربية والتعليم	تبنى بعض الألعاب الإلكترونية التعليمية الجيدة، وتضمينها في المناهج الدراسية، وتحفيز الأطفال على ممارستها بدلاً من الألعاب الإلكترونية، ويكون ذلك من خلال إجراء مسابقات ذات صلة بهذه الألعاب داخل المدرسة وخارجها.

ب - توصيات تتعلق بمعالجة ومواجهة التأثيرات السلبية الناتجة من ممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية

جدول 6

توصيات الدراسة المتعلقة بمعالجة التأثيرات السلبية الناتجة من ممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية والجهة المسؤولة عن تنفيذها

الجهة المسؤولة	التوصية
الآباء	ضرورة التواصل مع الأبناء وتقديم الشروحات الموضوعية بطريقة يفهمها الأبناء لتجنب التوتر النفسي والانفعالي لديهم.
الاختصاصيون الاجتماعيون بالمدارس	توعيه الآباء بأهم تطبيقات الألعاب المفيدة لكل مرحلة عمرية من مراحل عمر أبنائهم، ويمكن استغلالها في أوقات الحظر.

تابع/ جدول 6

توصيات الدراسة المتعلقة بمعالجة التأثيرات السلبية الناتجة من ممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية والجهة المسؤولة عن تنفيذها

الجهة المسؤولة	التوصية
الآباء	ضرورة تقنين وتحديد وقت محدد لممارسة الألعاب الإلكترونية لتجنب تأثيراتها السلبية وتقنين محتوى الألعاب.
الاختصاصيون الاجتماعيون والنفسيون في المدارس	تقديم برامج توعوية للأسر؛ لعلاج التأثير الإدماني للألعاب الإلكترونية؛ مما يسهم في زيادة الكفاءة الذاتية للأسر.
الآباء	تخصيص أوقات لجلوس الأسرة معاً حتى وإن كان الأبناء في أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.
الاختصاصيون الاجتماعيون	تقديم الدعم النفسي والمساندة الاجتماعية للآباء وأبنائهم ويمكن أن يتم ذلك من خلال إنشاء منصة للاختصاصيين الاجتماعيين لتقديم هذه الخدمات.
الاختصاصيون الاجتماعيون والنفسيون في المدارس	الاهتمام بتطبيق إستراتيجيات العلاج السلوكي وتكنيقاته؛ إذ إن هذه المشكلة مشكلة سلوكية في المقام الأول.
وزارة التنمية الاجتماعية، وزارة الإعلام، وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات	إيجاد تصنيف للألعاب الإلكترونية على غرار مجلس تصنيف البرمجيات الترفيهية (ESRB) Entertainment software Rating Board ليكون مرجعاً يعنى بتصنيف الألعاب بحسب الأعمار، وكذلك توضيح محتوى كل لعبة عبر توصيفات موجزة، بما يتوافق مع عادات المجتمعات العربية وتقاليدها؛ ومن ثم سهولة المتابعة من قبل الوالدين.

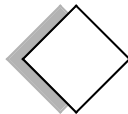
المراجع

- إبراهيم، عبير ياسين أحمد؛ وخطاب، أمل السيد عبد السلام. (2020). الآثار السلبية لممارسة الأبناء للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات في ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية، مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية، جامعة المنيا -كلية التربية النوعية، 30، 109-183.
- بلفار، مصعب؛ ونصر الدين، مهداوي. (2020). الألعاب الإلكترونية وأثرها على سلوكية الطفل خلال أزمة كورونا 19، المؤتمر الدولي العلمي: الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس Covid-19، المركز الديمقراطي العربي، ألمانيا، برلين، 7-8 يوليو 2020، 441-459.

- البوصافي، سالم بن راشد بن سعيد. (2021). الآثار النفسية لإرهاق العزلة الناجم عن الحجر المنزلي بسبب جائحة فيروس كورونا "COVID-19" لدى المواطنين في سلطنة عمان، *مجلة العلوم التربوية والنفسية، المركز القومي للبحوث غزة*، 5(10)، 135-158.
- بولفخاد، نور الدين. (2021). آثار جائحة فيروس كورونا على الأطفال، *مجلة خطوة، المجلس العربي للطفولة والتنمية*، ع 41، 21-25.
- الجنابي، رنا فاضل عباس. (2018). الألعاب الإلكترونية وأثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة، *مجلة البحوث التربوية والنفسية*، ع 59، جامعة بغداد - مركز البحوث التربوية والنفسية، 303-329.
- حنفي، خالد. (2018). الطفل العربي والألعاب الإلكترونية القاتلة: دراسة تحليلية، *مجلة الطفولة والتنمية*، ع 32، 21-54.
- سالم، إستبقرق داود. (2015). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى أطفال الرياض، *مجلة البحوث التربوية والنفسية، العدد 47*، 364-390.
- السيد، هدى السيد شحاتة. (2020). دراسة إكلينيكية لبعض حالات الأطفال مدمني الألعاب الإلكترونية في مرحلة الطفولة، *مجلة كلية التربية، كلية التربية، جامعة بنها*، 31(123).
- السوسي، إحسان كامل. (2021). *الخدمة الاجتماعية المعاصرة*، دار الأكاديميون للنشر والتوزيع.
- الشربيني، محمد محمد كامل. (2021). *رؤية مستقبلية للخدمة الاجتماعية لمواجهة الأزمات الصحية*، دار المعرفة، سلطنة عمان.
- صابر، فاطمة عوض، وخفاجة، ميرفت علي. (2002). *أسس ومبادئ البحث العلمي*. الإسكندرية: مكتبة ومطبعة الإشعاع الفنية.
- صالح، أماني. (2017). تأثير الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال: دراسة وصفية تحليلية، *مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية*، 25(3)، 230-253.
- (صحيفة الخليج، يونيو 2020). كوفيد-19» يضاعف معدلات استخدام الألعاب الإلكترونية في الإمارات، (في): <https://www.alkhaleej.ae/2020-06-30>
- عثمان، السيد. (2001). *القلق وإدارة الضغوط النفسية*. القاهرة: دار الفكر العربي.
- الفتحي، إبراهيم؛ وأبو الفتوح، عمر. (2020). المشكلات النفسية المترتبة على جائحة كورونا المستجد كوفيد 19، *المجلة التربوية، جامعة سوهاج*، ع 74، 1048-1089.

- قويدر، مصطفى. (2020). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتمتع الإلكتروني لدى الأطفال، *مجلة المؤتمرات العلمية الدولية، المركز الديمقراطي العربي، I(1)*، 68-38.
- المرصد الأورومتوسطي لحقوق الإنسان. (2020). فيروس كورونا <https://euromedmonitor.org/ar>
- المريط، مصطفى. (2020). الألعاب الإلكترونية والطفل: تأملات تحليلية في أبعاد التأثير، *مجلة المؤتمرات العلمية الدولية، المركز الديمقراطي العربي، I(1)*، 37-6.
- منظمة الصحة العالمية (2021). الاضطراب الناجم عن اللعب، (في): <https://www.who.int/ar/news-room/questions-and-answers/item/gaming-disorder>
- منظمة الأمم المتحدة للتنمية الصناعية. (يونيو 2020). تعافي الأعمال واستمرارها أثناء جائحة كورونا، (في): https://www.unido.org/sites/default/files/files/202012/AR_MSME_Recovery.pdf
- هيئة اليونسيف. (2020). توجيهات فنية حديثة تهدف إلى مساعدة السلطات على تعزيز إجراءات الحماية للأطفال أثناء جائحة فيروس كورونا، مارس 2020 (في) <https://www.unicef.org/ar/>
- Adames, C. K (2006). Obesity in Childhood and Adolescence: A Review, *Journal of eating disorders*, 12(8).
- Brandtzaeg, P., & Heim, J. (2009). Children's electronic gaming content Preferences and psychosocial factors, *Nordicom Review*, 30, 69-86.
- Dictionary of Epidemiology (2008). 5th ed., Oxford University Press.
- Pinar, G., Kadir, Y., Melike, E., Devrim, Z. (2020). "Know-How" to spend time in home isolation during COVID-19; restrictions and recreational activities, *International Journal of Psychology & Education*, 7 (2), 122-131.
- Hastings, E., Karas, T., Winsler, A., Way, E., Madigan, A., & Tyler, S. (2009). Young children video/computer game use: Relations with school performance and behavior. *Issues in Mental Health Nursing*, 30 (10), 638-649.
- Lavalette, M. (2020). *Social Work and the COVID-19 Pandemic: International*. Policy Press.
- Lavie, C., Ozemek, C., Carbone, S., Katzmarzyk, PT., Blair, SN. (2019). Sedentary behavior, exercise, and cardiovascular health, *Circulation Research*, 124(5), 799-815.
- Lemmens, J., Valkenburg, P & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents, *Media Psychology*, 12, 77-95.

- Milani, L., Camisasca, E., Lonio, C., Miragoli, S., & Blasio, P. (2020). Video games use in childhood and adolescence: Social phobia and differential susceptibility to media effects, *Clinical Child Psychology & Psychiatry*, 25 (2), 456-470.
- Mundy, L., Canterford, L., Olds, T., Allen, N., & Patton, G. (2017). The association between electronic media and emotional and behavioral problems in late childhood. *Journal of Academic Pediatrics*, 17(6), 620- 624.
- Oxford Learner's dictionaries (2020). What is the pandemic? Retrieved from: https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/american_english/pandemic
- Pujol, J., Fenoll, R., Forn, J., Harrison, B., Martinez Vilavella, G., Macia, D., et al. (2016). Video gaming in school children: How much is enough? *Annals of Neurology*, 80 (3), 424-433.
- Rikkers, W., Lawrence, D., Hafekost, J., & Zubrick, S. (2016). Internet use and Electronic gaming by children and adolescents with emotional and Behavioral problems in Australia- results from the second child and adolescent survey of mental health and wellbeing, *BMC Public Health*, 16, 1-16.
- Sood, S. (2020). Psychological effects of the Coronavirus disease-2019 Pandemic, *Research & Humanities in Medical Education*, 7 (2), 10-15.
- Wang, J-L., Sheng, J-R. & Wang, H-Z. (2019). The association between Mobile game addiction and depression, social anxiety, and loneliness. *Frontiers in Public Health*, 7(247), 1-6.
- WHO (2020). Time line: WHO's COVID-19 response, Retrieved from <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/interactive-timeline>
- Zamani, E., Chashmi, M. & Hedayati, N. (2009). Effect of addiction to computer games on physical and mental health of female and male students of Guidance school in city of Isfahan, *Addiction & Health*, 1 (2), 98-104.



تلاستشهاد

الشرييني، محمد محمد، وإبراهيم، أحمد ثابت. (2024). التأثيرات السلوكية الناتجة من ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال الحظر لجائحة كورونا دراسة ميدانية مطبقة على أولياء الأمور العمانيين). *مجلة العلوم الاجتماعية*، 52(3)، 19-53.

To Cite:

AlSherbeny, M. M., & Ebrahim, A. Th. (2024). Behavioral effects of children's video game play during the COVID-19 lockdown: A field study on Omani Parents. *Journal of the Social Sciences*, 52(3), 19-53.

