

أثر الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية بالهواتف الذكية على ارتفاع التنمر لدى

الأطفال

إعداد

فاطمه الحاي بيات القبسي (باحثة ماجستير)

إشراف

د / أحمد فكري بهنساوي

أستاذ علم النفس التربوي المساعد
كلية التربية - جامعة بني سويف

أ. د / سليمان محمد سليمان

أستاذ علم النفس التربوي
كلية التربية - جامعة بني سويف

المستخلص: هدفت الدراسة إلى الكشف عن التنمر لدى الأطفال، هذا بالإضافة إلى التحقق من الفروق في التنمر تبعاً لمتغير الجنس (ذكور - إناث) ومستخدي الألعاب الإلكترونية. وبلغ عدد المشاركين في الدراسة (٦١٣) من طفلاً منهم (٤١٤) من الذكور و (١٩٨) من الإناث، ممن تراوحت أعمارهم ما بين (٣ - ١٢) عامًا. ولجمع البيانات، تم إعداد مقياس التنمر؛ وأسفرت النتائج عن وجود فروق دالة احصائياً في التنمر في اتجاه الذكور وغير المستخدمين للألعاب الإلكترونية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية بالهواتف الذكية - التنمر.

The effect of excessive use of electronic games on smartphones on the rise of bullying in children

Abstract: The study aimed to detect bullying in children, in addition to investigating the differences in bullying according to the gender variable (male - female) and the users of electronic games. The number of participants in the study was (613) children, of whom (414) were males and (198) were females, whose ages ranged between (3-12) years. To collect data, a bullying scale was developed; The results resulted in statistically significant differences in bullying in the direction of males and non-users of electronic games.

Keywords: Smartphone electronic games - Bullying.

مقدمة

انتشرت الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، حيث انتشرت انتشاراً واسعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حيث أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم. كما أن ألعاب الألعاب الإلكترونية لم تعد حكراً على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار.

وتحتل الألعاب الإلكترونية مكانة بارزة في مجتمعنا الأسري، إذ لا يكاد يخلو منها بيت على امتداد الوطن العربي، وهي من أكثر الألعاب شيوعاً في هذا العصر وتسمى أحياناً ألعاب الفيديو أو ألعاب الحاسب الآلي، وكلها تجتمع في عرض أحداث على الشاشة وتمكين اللاعب من التحكم في مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية (منصور الغامدي، ٢٠٠٦) وذلك بسبب انتشارها وتوافرها وانخفاض أسعارها وارتباطها بالتلفزيون وجذبها للأطفال بما تتميز به من رسوم وألوان وخيال ومغامرة، ففترة الطفولة تتميز بخصائصها العقلية المميزة والتي من أهمها قدرة الطفل على تعلم المهارات الأساسية (كاظم أبل، ١٩٩٦) ومع التغيرات والمتغيرات الاجتماعية والسياسية والتكنولوجية المتسارعة من حولنا، والتي تتزايد وتتسارع بخطى سريعة (علي اليعقوب، ٢٠٠٣) بدأت تنتشر الألعاب الإلكترونية انتشاراً واسعاً وتتمو نمواً ملحوظاً وأصبحت الأسواق تعج بمختلف أنواع هذه الألعاب والتي دخلت إلى معظم المنازل، وأصبحت الشغل الشاغل والهاجس لأغلب الأطفال اليوم، فالطفل في هذه المرحلة لا يعرف للهواء أو السكنية سبيلاً، بل هو في حاجة إلى اللعب المستمر (علي الهداوي، ٢٠٠٣) فهو يتفاعل مع الشاشات الإلكترونية مراقباً ومنفعلاً معها، ومع موضوعات الألعاب الإلكترونية المتنوعة إذ يلعب أحياناً سباقاً أو ألعاباً للخيال العلمي في الفضاء أو شخصية بطل خارق على نمط السوبر مان يقارع الأشرار ويتغلب على المصاعب.

هذا وقد انتشرت هذه الألعاب الإلكترونية بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام والخليجية بوجه خاص، فلا يكاد يخلو بيت في الخليج منها حتى أصبحت جزءاً من غرفة الطفل، بل وأصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال إيماناً على ممارستها. وفي العطلة الصيفية يختار الأهل، حول كيفية تمضية أطفالهم لهذه العطلة،

وإذا طرح السؤال عما يسعد الأولاد خلال إجازتهم، فإجابة نسبة كبيرة منهم، تأتي لصالح أحداث ألعاب الحاسب والفيديو (علاء أبو العينين، ٢٠١٠).

كما ذكر منيف النفيعي (٢٠٠٩) في تقرير له - نشر في صحيفة الاقتصادية بتاريخ ٧-١-٢٠٠٩م - بأن حجم إنفاق الطفل على ألعاب الترفيه الإلكترونية يقدر بنحو ٤٠٠ دولار سنويًا، وأكد على أن السوق تستوعب ما يقرب من ٣ ملايين لعبة إلكترونية في العام الواحد، منها عشرة آلاف لعبة أصلية والباقي تقليد، كما أن أسواق المملكة استوعبت حوالي مليون و٨٠٠ ألف جهاز بلاي ستيشن، وأن أكثر من ٤٠% من البيوت يوجد لديها جهازًا واحدًا على الأقل (منيف النفيعي، ٢٠٠٩).

هذا وقد صرح الرئيس والمدير التنفيذي لإتحاد البرمجيات الترفيهية (Gallagher) (4, 2011) بأن صناعة الألعاب الإلكترونية (ألعاب الفيديو، والحاسب، والإنترنت، والأجهزة المحمولة) تعد واحدة من أهم القطاعات الاقتصادية، فهي تدر على أمريكا وحدها أكثر من ٢٥ مليار دولار سنويًا، وتوظف أكثر من مائة وعشرون ألف (١٢٠٠٠٠) شخص بمتوسط راتب يقدر بتسعين ألف دولار (\$90000) للموظف الواحد.

كما صرحت (McGonigal, 2011) بأن الأطفال الأمريكيون يمضون في ممارسة الألعاب الإلكترونية أوقاتاً طويلة تتساوى مع الأوقات التي يمضونها في التعلم المدرسي، وإنه بوصول الفرد الأمريكي سن الحادي والعشرين (٢١ سنة) فإنه سيكون أمضى عشرة آلاف (١٠٠٠٠) ساعة على الأقل في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وأن عدد الأمريكيين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية يبلغ ١٧٠ مليون أمريكي.

في خضم هذا الاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية، يتسأل المرء عن الآثار التي تحدثها هذه الألعاب على اللاعبين وبالذات على الأطفال؟ وذلك لما لها من تأثيرات قوية على صحة الطفل وقيمه وسلوكه ولغته وشخصيته بشكل عام، فالألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات فإنها لا تخلو من الإيجابيات، هذا وقد أجريت العديد من البحوث والدراسات التي تناولت مزايا ومساوئ الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على لاعبيها.

ففي هذا السياق، تقرر السيدة ويلكنسن (نقلا عن: نوره السعد، ٢٠٠٥)، التي أجرت متابعة ميدانية للعديد من ألعاب الفيديو، أنه في الوقت الذي تأكد فيه بعض الدراسات الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال، وعلى تحصيلهم الدراسي ولكن أيضا هناك آثار سلبية عليهم ثم على المجتمع بعد ذلك، ففي نظرها تتسم الألعاب الإلكترونية بالعنف

وتؤدي إلى مضاعفة الهيجان الفسيولوجي الوظيفي وتراكم المشاعر وأفكار التتم، وتناقص السلوك الاجتماعي السوي المنضبط .. ولها أيضاً آثار سلبية على صحة الأطفال كالسمنة المفرطة وحدوث النوبات المرضية.

كما قدمت نورة السعد (٢٠٠٥). في مؤتمر الحوار الوطني الثاني الذي عقد في مكة المكرمة، قائمة مهمة بالدراسات والأبحاث التي تثبت الدور الكبير الذي تقوم به هذه الألعاب وأفلام العنف التي تبث عبر القنوات الفضائية في تأصيل القتل والعنف لدى الأطفال والمراهقين وأيضاً الشباب لافتة النظر إلى ضرورة اتخاذ موقف منها.

والتتم ليس سلوكاً جديداً على البشرية، فالتتم البشري حقيقة قائمة عرفها الإنسان منذ الأزل وقابيل وهابيل خير مثال على ذلك ﴿فَطَوَّعَتْ لَهُ نَفْسُهُ قَتْلَ أَخِيهِ فَقَتَلَهُ فَأَصْبَحَ مِنَ الْخَاسِرِينَ﴾ (آية ٣٠-سورة المائدة). فمنذ بداية الخلق والإنسان يصارع من أجل البقاء، ومع تطور الحياة وظهور المدنية الحديثة، لم يخف التتم، بل تطور هو الآخر مع تطور الأسلحة والمعدات المستخدمة، وتطالعنا الأخبار اليومية عن صور العنف والتتم في مناطق عدة من العالم بسبب دوافع عرقية أو دينية أو سياسية أو اقتصادية، وكذلك العمليات الإرهابية التي حدثت وتحدث في كثير من دول العالم نظراً للاختلاف في الآراء السياسية أو القضايا الاجتماعية التي تخص فكر ما في مقابل فكر آخر.

يظهر التتم غالباً على جميع الاطفال، وبدرجات متفاوتة وبالرغم من أن ظهور التتم لدى الانسان يعد دليلاً على انه لم ينضج بالدرجة الكافية التي تجعله ينجح في تنمية الضبط الداخلي اللازم للتوافق مع نظم المجتمع أو اعرفه، وقد يكون ظهور التتم راجعاً الى عدم اكتمال النضج العقلي والانفعالي والحركي لدى من يأتي بهذا السلوك.

ومرحلة الطفولة مرحلة حرجة في حياة الانسان كون ان الطفل في هذه المرحلة معرض لاكتساب الظواهر السلوكية الغير مرغوبة في الحياة والتي تؤثر سلباً على سلوكياته في مرحلة لاحقة من عمره، وتجنب للتفاقم مستقبلاً لهذه السلوكيات ينبغي تقديم علاج مبكر يقوم على تقليل السلوكيات الغير مرغوبة لدى الطفل بأساليب تربوية حديثة كما أن الكثير من المشكلات السلوكية والغير مقبولة قد تنشأ من تعامل الاسرة مع الطفل في المنزل كالنقيد الصارم والحماية الزائدة والتدخل في معظم ما يقوم به الطفل مما يؤدي الى شعور الطفل بالغيرة والانانية وحب الشجار وعدم احترام الاخرين وعدم التعاون معهم وان هذه السلوكيات الغير مرغوبة التي اكتسبها الطفل في المنزل قد يحملها معه عند الالتحاق بالروضة وهنا تقع

على عاتق الروضة مسؤولية كبيرة في تنمية السلوك المرغوب وتعديل الغير مرغوب كون هذه السلوكيات هي الاساس للطفل، كما أن استخدام الاسلوب القسري لتعديل السلوكيات الغير مرغوبة عند الطفل قد تسبب ذلك في تكوين انطباعات نفسية سلبية عند الطفل وتتحول لاحقاً الى حالات نفسية تنمو مع الطفل وتؤثر على سلوكياته لاحقاً.

مشكلة الدراسة

في ظل التطورات الراهنة التي أتاحت ترابط شبكات الاتصال والمعلومات أصبحت قضية استخدامات الأطفال للهواتف الذكية ومدى اعتمادهم عليها قضية هامة تتسم بالخصوصية؛ وفي ضوء الزيادة المستمرة والسريعة في معدلات استخدام الهواتف الذكية وخاصة بين الأطفال، ومع وجود مجموعة من الخصائص والإمكانيات التي تميز تكنولوجيا الهواتف النقالة كوسيلة اتصال وتواصل وعلى رأسها التفاعلية والتي جعلت للمستخدم دوراً في ارتفاع التمر لدى الأطفال.

ونبعت مشكلة الدراسة الحالية من خلال عمل الباحثة في مجال الإرشاد النفسي والأسري للأطفال، وشكوى الكثير منهم من عدم وجود من يفهمهم ويشعر بهم، وافتقادهم لعلاقات التواصل الجيدة بينهم وبين آبائهم وأمهاتهم، وعدم إحساسهم بالراحة أو التوافق داخل المنزل، مما يجعلهم يشعرون بالرغبة في التمرد والهروب بعيداً بحثاً عن الراحة أثناء تفاعلهم مع أقرانهم ورفاقهم، مما دفع الباحثة إلى إجراء مراجعة للبحوث الخاصة باستخدام الألعاب الالكترونية أثرها على التمر في التراث السيكولوجي العربي والغربي، مما أثار لدى الباحثة العديد من التساؤلات الخاصة بتأثير أنماط التمر لديهم، وتبلور مشكلة الدراسة في الإجابة عن الأسئلة التالية:

١. ما الفروق بين استجابات الأمهات حول أنماط التمر البدني لدى الاطفال مستخدمي الالعاب الالكترونية تبعاً لمتغير الجنس.
٢. ما الفروق ذات دلالة احصائية بين استجابات الأمهات حول أنماط التمر اللفظي لدى الاطفال مستخدمي الالعاب الالكترونية تبعاً لمتغير الجنس.
٣. ما الفروق ذات دلالة احصائية بين استجابات الأمهات حول أنماط العدوانية البدني لدى الاطفال مستخدمي الالعاب الالكترونية تبعاً لمتغير ملكية الطفل للأجهزة الالكترونية.

٤. ما الفروق ذات دلالة احصائية بين استجابات الأمهات حول أنماط التمر اللفظي لدى الاطفال مستخدمى الالعاب الالكترونية تبعا لمتغير ملكية الطفل للأجهزة الالكترونية..

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة الحالية إلى التعرف على الافراط في استخدام الألعاب الإلكترونية بالهواتف الذكية وأثر ذلك على التمر لدى الأطفال.

أهمية الدراسة:

تكتسب الدراسة الحالية من أهمية المرحلة التي يجرى عليها البحث وهي مرحلة الطفولة، حيث تزداد لدى الأطفال في هذه المرحلة التمر، كما أن قدرة الآباء على التواصل معهم تكون في اضعف حالتها، وعليه قد يؤدي البحث في هذا الموضوع معرفة الافراط في استخدام الألعاب الإلكترونية بالهواتف الذكية على التمر لدى الأطفال وبالتالي وضع الحلول الناجعة للتقليل من التمر من خلال تحسين مستوى تواصلهم مع والديهم. كما وتكمن أهمية الدراسة في عدم توفر دراسات عربية ومحلية قد تناولت هذا الموضوع - في حدود علم الباحثة - وبالتالي رقد الأدب النظري والكتبة العربية بدراسة يمكن أن تساعد الباحثين والدارسين في إجراء دراسات مستقبلية.

مصطلحات الدراسة:

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، والتوصل إلى نتائج معززة (ضياء مطاوع، ٢٠٠٠).

(Play Station) لعبة إلكترونية من إنتاج شركة سوني اليابانية يتحكم بها حاسوب صغير يسمى المعالج الدقيق، وكل لعبة إلكترونية برنامج حاسوبي، وتتصل هذه الألعاب بشاشة للرؤية يطلق عليها شاشة الفيديو.

الهواتف الذكية:

هي هواتف محمولة "نقالة" تحتوي على خواص متقدمة مقارنة بمثيلاتها من الهواتف التقليدية، وذلك خلال الفترة الزمنية التي يتم طرح الهاتف فيها في الأسواق، وتتميز بوجود

مجموعة من التطبيقات والبرامج المجانية وغير المجانية التي تستخدم في عملية التعليم والتعلم وتم الاقتصار في هذا البحث على استخدام إحدى البرامج المجانية وهو برنامج (Telegram) القائم على خدمة الرسائل، وتبادل الوسائط المتعددة وغيرها من الخدمات.

التمر:

هو به إيذاء الآخرين جسما أو لفظيا أو تحطيم الممتلكات والأشياء عن قصد، وهو نزعة أو مجمل نزعات تتجسد في تصرفات حقيقية أو خيالية وقد يكون ظاهرا أو خفيا، لفظيا أو غير لفظي، وهو الدرجة التي يحصل الطفل من خلال الاجابة على مقياس التمر المعد في الدراسة.

محددات الدراسة

أ- المحددات الزمنية

تم تطبيق أدوات الدراسة في عام ٢٠٢٠ - ٢٠٢١م.

ب- المحددات المكانية

تم تطبيق الأدوات في الإمارات العربية المتحدة.

ج- المحددات البشرية

تكونت عينة الدراسة من (٦١٣) طفلا وطفلة مهم (٤١٤) من الذكور و (١٩٨) من الإناث، وتراوح أعمارهم ما بين ٣-١٢ عاما.

٤- المحددات المنهجية

تم استخدام المنهج الوصفي المقارن.

دراسات سابقة:

أولا: دراسات تناولت الألعاب الإلكترونية

هدفت دراسة عبد الله شعبان، وستروم مارف (٢٠٠٢) مخرجات التعلم المعرفي في ألعاب الكمبيوتر التعليمية إلى دراسة أثر استعمال لعبة كمبيوتر تعليمية تدعى مهمة في الجبر على مخرجات التعلم المعرفي الخاصة بها (ممثلة بالعوامل التالية: المفاهيم - القواعد - الإجراءات) وكذلك دراسة العلاقة بين هذه المخرجات ودور اللعبة في استثارة الدافعية الذاتية (ممثلة بالعوامل: التحدي - الفضول - التحكم - الخيال). لم ينتج عن الدراسة أي فروق في درجات التحصيل أو الاحتفاظ بين الطلبة الذين تلقوا تعلمهم باستخدام اللعبة التعليمية وأولئك الذين تلقوه باستخدام صحائف عمل عبر أنشطة صفية مركزة، ولكن الذكور

حصول على درجات أفضل من الإناث في كلا الاختبارين. وأشارت النتائج إلى وجود تفاعل ذي دلالة إحصائية بين متغيري الجنس والابتكارية المدركة في قسم المفاهيم من الاختبار التحصيلي وفي الأقسام الثلاثة من اختبار الاحتفاظ، كما تم الحصول على علاقات ارتباطية إيجابية بين المفاهيم وكل من التحدي والتحكم، وبين القواعد وكل من التحكم والخيال. تبين هذه النتائج ان بالإمكان استغلال الأثر الإجمالي للدافعية، وذلك من خلال تسلسل عواملها. أي أنه يمكن غرس الدافعية وتقويتها بحيث تتابع عواملها تداخلياً باستخدام جاذبية الفضول بداية، انتقالاتاً إلى جانب التحدي، وانتهاءً بجاذبية التحكم.

وهدفنا دراسة سمية برجم، سميحة عماري (٢٠١٥) التعرف على شريحة الأطفال من أهم الشرائح مشاهدة للتلفاز، وبالأخص برامج الرسوم المتحركة هذه الأخيرة ذات قدرة هائلة لاجتذاب الطفل من خلال الخيال وجماليات التقنية التي تميزها. فتجعله متمسراً أمام شاشات التلفاز لعدة ساعات يشاهدها ويندمج معها كأنها جزء من الحقيقة فتأثر في نفسيته وعقله وانطباعه عن واقع الحياة، وتلعب الرسوم المتحركة دوراً مؤثراً في حياة الأطفال سواء الإيجابية والسلبية، وأثبتت العديد من الدراسات أن الشق السلبي هو الأكثر هذا المجال حيث بينت أن التمر الذي يتعرض له الأطفال في التلفاز لاسيما برامج الرسوم المتحركة، تؤثر بشكل قوي في ظهور التمر لديهم، وتبث في نفوسهم الخوف والقلق وغيره من المشكلات التي لا يحبز الأهل وجودها لدى أبنائهم لما لها من تأثيرات سلبية لاحقاً على مراحل حياتهم. وضمن هذا البحث سنحاول استقراء الواقع من خلال هذه الدراسة وما تتضمنه من إجابات المبحوثين كما سيكون تساؤلنا الرئيسي في هذه الدراسة هو: ما مدى اكتساب الطفل للتمر من خلال برامج الرسوم المتحركة؟ - وما هي الآثار التي تعكسها الرسوم المتحركة على سلوك الطفل؟ - وفيما يتمثل دور الأسرة في تسيير ومراقبة كل ما يشاهده الطفل؟

وقد كشفت الدراسة التي أجراها (Vincent & Rebecca, 2015) عن مدى تأثير لعبة الفيديو على الأفكار والتمر لأطفال المرحلة الابتدائية، وقد استخدم الباحثان المنهج التجريبي لمناسبتها لطبيعة الدراسة، حيث قسمت عينة الدراسة إلى مجموعتين متساويتين أحدهما تجريبية والأخرى ضابطة.

وتصنف (Isabelle & Kamala, 2017) ألعاب الفيديو إلى مجموعة ألعاب مختلفة منها (Action) وهي لعبة عادة ما ترتبط بالقتال، وتتطلب من اللاعب الحركة السريعة، والتركيز، ولعبة (Beat'em Up) وهي لعبة تركز على مقاتلة اللاعب للعديد من الأعداء من

خلال اللكم أو الركل، واستخدام السيوف وهي لعبة ذات العديد من المراحل والمحطات، وتهدف إلى قتل جميع الأعداء في المنطقة، ومن ثم هزيمة القائد ومن أشهر هذه الألعاب (Final Fight) و لعبة (Hack & Slash) كذلك ألعاب القتال (Fighting) وهي عبارة عن قتال عنيف بين لاعب ضد لاعب في مكان معين ولمدة معينة، يستخدم فيها اللاعبون بالضربات البدنية السريعة والمركزة، وفي وقت قصير، وهي لعبة مراحل ومستويات تتطلب الكثير من القتال للفوز في المراحل المتقدمة، ومن أشهر هذه الألعاب لعبة (Street Fighter) وتقسم هذه الألعاب العنيفة إلى درجات مختلفة، ومن أشهرها لعبة (Platform) و لعبة تصويب المسدس الخفيف (Light Gun Shooter) و لعبة (Duck Hunt) و لعبة (Action-Adventure) و لعبة رعب البقاء على قيد الحياة (Survival Horror) وهي من أكثر الألعاب التي تدور أحداثها حول قصص الرعب، وتحتوي على أسلحة وذخائر للوصول للمراحل المتقدمة، ومن أشهر هذه الألعاب أيضاً لعبة (Resident Evil) و لعبة (Silent Hill).

وفي دراسة (Feng & Josephine, 2017) حول تأثيرات ألعاب الفيديو التربوية على إنجاز أطفال مرحلة الروضة (The Effects of Playing Educational Video Games on Kindergarten Achievement) قام الباحثان باختيار عينة عشوائية قوامها (٤٧) طفلاً في مرحلة رياض الأطفال لعبوا (Lightspan) لاتقان مهارات الرياضيات، وكان من أهم نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة بين القياسات القبلية والقياسات البعدية فيما يتعلق باستخدام اللعبة لتعليم الرياضيات حيث أشارت نتائج الدراسة إلى أن الأطفال الذين استخدموا اللعبة لتعليم الرياضيات هم أفضل لتعلم الدرس من قرنائهم الذين لم يستخدموها، ولا بد أن تكون بيئة اللعب بيئة مشجعة متوفرة لكي تثري مهارات التفكير بدلاً من إعطاء الطالب الاستنتاج مباشرة. وكما أن تأثير استعمال التقنية المتعلقة بالحاسوب تساعد على تطوير الإدراكي النفسي الاجتماعي لدى الطفل، ولذلك فقد أشارت النتائج إلى أن من استخدم اللعبة كان لديهم فهم أفضل وربط للمسائل الحسابية بشكل أكثر ممن لم يستخدم اللعبة، وأوضحت النتائج أن اهتمام الأطفال الذكور للعبة أكثر من اهتمام الأطفال الإناث لها.

ثانياً: دراسات تناولت التمر:

تناول نايفة الشوبكي، نزيه حمدي (٢٠٠٨) دراسة بعنوان فاعلية برنامج لتدريب الوالدين على أنماط التواصل في خفض الضغوطات النفسية وتحسين مستوى التكيف لدى

الآباء وأبنائهم"، وقد تكونت عينة الدراسة من (٦٠) أما وأبا من أمهات طلبة الصف الثامن الأساسي وأبنائهم، قسمت عشوائيا إلى مجموعتين متساويتين من الآباء والأمهات: المجموعة التجريبية التي تلقي أفرادها برنامجا تدريبيًا على أنماط التواصل والمجموعة الضابطة التي لم يتلقى أفرادها برنامجا تدريبيًا على أنماط التواصل، وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة بين المجموعتين التجريبية والضابطة من الآباء، حيث انخفض مستوى الضغط النفسي وتحسن مستوى التكيف لدى الآباء في المجموعة التجريبية بالمقارنة مع الضابطة، كما أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة بين أبناء أفراد المجموعة التجريبية وأبناء أفراد المجموعة الضابطة، في كل من درجة الضغوطات ودرجة التكيف، وقد كان التحسن في التكيف لدى الأبناء الذكور أعلى منه لدى الإناث.

وكما تناولت سعدية بدوي (٢٠٠٨) دراسة هدفت إلى التعرف على التنبؤ بالاكتماب بالمهارات أم العكس بالإضافة إلى تحديد الفروق بين الذكور والإناث في قوة العلاقة بين المتغيرين، وتم استخدام مقياس الاكتماب للأطفال من أعداد احمد عبد الخالق ومقياس المهارات الاجتماعية من أعداد رونالد ريجيو وترجمة محمد السيد عبد الرحمن، وتكونت عينة الدراسة من (٦٩٤) طالبا وطالبة، وتوصلت نتائج الدراسة لوجود علاقة دالة بين الاكتماب وأنماط التواصل الانفعالي والاجتماعي ولكن لم يتأكد اتجاه العلاقة السلبية سوى في حالة واحدة فقط هي ارتباط الاكتماب بمهارة التعبير الاجتماعي، وأوضحت النتائج أيضا إن الاكتماب يمكنه التنبؤ بمعظم المهارات وان بعض المهارات يمكنها التنبؤ بالاكتماب، ووجود فروق دالة بين الذكور والإناث في قوة علاقة الاكتماب بمهارة التعبير الاجتماعي لصالح الذكور.

وأجرى (Bischof, 2008) دراسة تناولت التهديد بالتمتم من قبل الأطفال وعلاقته بالمزاج الحاد عندهم وبالقيم الوالدية والتمتم لدى الوالدين " أجريت الدراسة على (٥١) طفلا من الطبقة الوسطى ممن تبلغ أعمارهم ٣ سنوات، وعلى والديهم أيضا. أظهرت نتائج الدراسات السابقة وجود ارتباط ذا دلالة إحصائية بين التهديد بالتمتم من قبل الأطفال من جهة وبين المتغيرات التالية من جهة أخرى وهي: القيم الوالدية، وأسلوب التهديد بالتمتم من قبل الوالدين أثناء التعامل مع الطفل وسمات حدة مزاج الطفل، كما بينت النتائج أن الذكور يهددون بالتمتم أكثر من الإناث.

كما أجرى رياض الصرايرة (٢٠١١) دراسة هدفت إلى التعرف على العوامل المؤدية إلى السلوك العدوانى لدى طلبة الصف التاسع الأساسي في مديريات التربية والتعليم بمحافظة

الكرك، وتكونت عينة الدراسة من (٤٤١) طالبا وطالبة، وخلصت الدراسة إلى أن تصورات الطلبة للعوامل الاجتماعية والاقتصادية المؤدية إلى السلوك العدواني جاءت مرتفعة، كما تبين وجود علاقة ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠.٠٥) بين الخصائص الديموغرافية للوالدين وتصورات للعوامل المؤدية إلى السلوك العدواني.

وهدفنا دراسة صديق يوسف، علي ندى (٢٠١٦) للتعرف علي تأثير غياب الآباء علي السلوك العدواني للأطفال وعلاقة ذلك ببعض المتغيرات مثل نوع الطفل وعمر الطفل، واعتمدت الدراسة علي المنهج الوصفي، وشملت عينة الدراسة عدد (١٥٠) طفل غائبين ابائهم، منهم (٧٥) ذكور و(٧٥) اناث، تم اختيارهم من بعض مدارس الأساس وحدة الخرطوم وسط بولاية الخرطوم، تشمل (٨) مدارس، (٤) مدارس بنين، و(٤) مدارس بنات. تم اختيار عينة البحث هذا بالطريقة الاحتمالية البسيطة، وقد تراوحت اعمارهم ما بين (٦ - ١٥) سنة، واستخدم في هذه الدراسة مقياس السلوك العدواني. وقد استخدمت الاختبارات الاحصائية الملائمة لفحص المتغيرات والمضمنة في الحزمة الاحصائية SPSS ممثلة في اختبار (ت) عينة واحدة واختبار (ت) عينتين مستقلتين. وقد ابرزت نتائج الدراسة أن السلوك العدواني لدى الأطفال الغائبين ابائهم يتسم بالارتفاع الدال احصائيا، وتوجد فروق ذات دلالة احصائية في السلوك العدواني بين الأطفال الغائبين ابائهم تعزى لمتغير النوع لصالح الذكور، ولا توجد فروق ذات دلالة احصائية في السلوك العدواني بين الأطفال الغائبين ابائهم تعزى لمتغير العمر. وفي الختام قدم الباحثان بعض التوصيات تتمثل اهمها في أن تعمل مؤسسات المجتمع المدني والمنظمات الطوعية والحكومية على تخفيف آثار غياب الأب على الأسر التي غاب عنها الأب لأي سبب كان.

وهدفنا دراسة ناصر الحريشي، توفيق مريحي (٢٠١٦) إلى تسليط الضوء على السلوك العدواني والغضب عن الأطفال والحد منه وكيفية إرشاد الوالدين لعلاج (دراسة ميدانية). واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي. وتكونت عينة الدراسة من ٣٠ طفلاً من الأطفال في مدينة طرابلس داخل روضة الطفل في أبو هريرة والذين يتراوح أعمارهم ما بين (٣-٧) سنوات. وتمثلت أداة الدراسة في مقابلة شخصية لأطفال الروضة بمدينة طرابلس. وقسمت الدراسة إلى خمسة عناصر: تناول العنصر الأول أعراض السلوك العدواني بحيث يختلف السلوك العدواني في مظهره وصوره باختلاف كمية الإحباط التي يعاني منها الفرد فيتدرج من الاعتداء الفعلي إلى الآخرين كالضرب مثلاً إلى التهجم اللفظي والاستهزاء

والسخرية والتهديدات أو يتخذ النمط التخيلي بدلاً من فعله بطريقة مباشرة خوفاً من الآلام السيئة التي قد تلحق به ويعتبر هذا الأسلوب أخطر الأعراض بالصحة النفسية للطفل لأنه قد يدفعه إلى الانسحاب والانطواء والتمركز حول ذاته، وذكر العنصر الثاني أسباب السلوك العدواني ومنها: عدم إشباع الحاجات الأساسية للطفل، وتأكيد الذات والحصول على دور في الجماعة، واختلاف الوالدين وعدم التعاون بينهما. وتحدث العنصر الثالث عن التنشئة الاجتماعية وأثرها في السلوك العدواني. واستعرض العنصر الرابع علاج السلوك العدواني وذلك من خلال: الإقلاع عن نقد الطفل وإظهاره بمظهر السخرية أو العجز خصوصاً أمام زملائه، والأخذ بأسلوب التوجيه وليس أسلوب الأمر والطاعة. وتضمن العنصر الخامس النظريات المفسرة للسلوك العدواني وهي: نظرية التحليل النفسي، نظرية الإحباط، ونظرية السلوكية. وأشارت نتائج الدراسة إلى أن الأسرة يلزم عليها فهم أسباب السلوك العدواني للحد منه، بالإضافة إلى أن اللعب يعتبر حاجة من حاجات الطفل الأساسية فاللعب يقي الطفل من الشعور بالعداء، فهو تفتيس عن مشاعر الغضب التي كانت الممكن أن تتراكم في نفسه ولكن قد يتخذ الطفل اللعب وسيلة للتعبير عن سلوكه العدواني. وأوصت الدراسة بضرورة السيطرة على الغضب عند الأطفال إذا ما نظرنا إلى سلوك الطفل بشيء من الهدوء والتسامح.

وأجرى كل من (Davalos et al., 2015) دراسة تناولت أثر التواصل الأسري على سلوكيات الجناح، وتكونت عينة الدراسة من (٥٧٦) طالبا وطالبة تم اختيارهم من مدارس الولايات الجنوبية بالولايات المتحدة الأمريكية من الصفوف (السابع إلى الثاني عشر) وتوصلت الدراسة إلى وجود ارتباط دال إحصائياً بين إدراك المراهقين لأنماط تواصلهم الأسري وتماتل نوعيات السلوكيات الجانحة لديهم، ولم تظهر النتائج وجود اثر دال إحصائياً لمتغير الجنس على إدراك المراهقين لمستويات تواصلهم الأسري،

وقام (Horowitz, 2017) بدراسة هدفت إلى التعرف على التتمر لفهم دور السلوك في إدارة الصراع لدى عينة من الأطفال، وتكونت عينة الدراسة من (٣١) طفلاً منهم (٢٠) يتحدثون بلغة جيدة، و(١١) طفلاً يتحدثون بلغة ضعيفة، وتوصلت الدراسة إلى أن الأطفال ضعيفي اللغة أظهروا سلوكاً عدوانياً أكثر من نظرائهم الذين يتحدثون بلغة جيدة، كما تبين أن الأطفال مجيدي اللغة تغلبوا على التتمر، وكشفت النتائج أن الأطفال ضعيفي اللغة واجهوا صعوبات في إدارة النزاع والتتمر.

التعقيب على الدراسات السابقة

يتضح مما سبق عرضه من دراسات سابقة أنها ركزت على جوانب مختلفة فيما يتعلق بكل متغير من متغيرات الدراسة، وأهملت جوانب أخرى هامة، وما الدراسة الحالية إلا محاولة لسد هذه الثغرات، وإكمال لمسيرة البناء المتتالية على مدي السنوات السابقة حتى الوقت الحالي، كما تمت الملاحظة من عرض الدراسات السابقة قلة الدراسات العربية التي اهتمت بدراسة الاقراط في استخدام الألعاب الإلكترونية بالهواتف الذكية والنتيم لدى الأطفال، وذلك في حدود اطلاع الباحثة، كما أن كل الدراسات التي اهتمت بدراسة الاقراط في استخدام الألعاب الإلكترونية بالهواتف الذكية والنتيم لدى الأطفال دراسات أجنبية، وذلك في حدود اطلاع الباحثة.

ومن خلال النظرة الكلية لنتائج الدراسات والبحوث السابقة، وجدت الباحثة أن الأطفال في المراحل العمرية الصغيرة يعانون من التتمر نظرا لاستخدامهم المفرط في الألعاب الإلكترونية.

أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة:

من خلال استعراض الدراسات السابقة يمكن القول بأنها لا تعكس واقع المشكلات الناتجة عن الاقراط في استخدام الألعاب الإلكترونية بالهواتف الذكية والنتيم لدى الأطفال، ونظرًا لندرة هذه الدراسات لهذا الموضوع - في حد اطلاع الباحثة، رغم ما للموضوع من أهمية نظرية وتطبيقية، بالإضافة إلى أن ندرة الدراسات العربية التي تناولت الاقراط في استخدام الألعاب الإلكترونية بالهواتف الذكية والنتيم لدى الأطفال، يمثل مؤشرا لضرورة الاهتمام بدراستها، مع تجنب أوجه النقد التي وصفت في التعقيب على الدراسات بهدف الوصول إلى نتائج أكثر قابلية للتعميم، بالإضافة إلى اختلاف الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة في حداثه موضوعها، واختيار عيناتها التي هي في حاجة ماسة الى المساندة من قبل الآخرين، وقد استفادت الباحثة من البحوث والدراسات السابقة وما توصلت إليه من نتائج في صياغة فروض الدراسة، وإعداد أدوات الدراسة، وتحديد العينة وموصفاتها، واختيار الأساليب الإحصائية المناسبة لتحليل البيانات، هذا بالإضافة إلى سعي الباحثة نحو الحرص على التواصل والتكامل بين عرض الإطار النظري وتطبيق الأساليب والأدوات الخاصة بالدراسة، والسعي نحو تقديم عرض متكامل ومتفاعل وصولاً إلى المستوي المنشود وفقاً للتوجيهات التربوية والإرشادية السليمة التي تتلاءم مع طبيعة المجتمع الإماراتي.

فروض الدراسة

١. توجد فروق ذات دلالة احصائية بين استجابات الأمهات حول أنماط التتمر البدني لدى الاطفال مستخدمي الالعاب الالكترونية تبعاً لمتغير الجنس.
٢. توجد فروق ذات دلالة احصائية بين استجابات الأمهات حول أنماط التتمر اللفظي لدى الاطفال مستخدمي الالعاب الالكترونية تبعاً لمتغير الجنس.
٣. توجد فروق ذات دلالة احصائية بين استجابات الأمهات حول أنماط التتمر البدني لدى الاطفال مستخدمي الالعاب الالكترونية تبعاً لمتغير ملكية الطفل للأجهزة الالكترونية.
٤. توجد فروق ذات دلالة احصائية بين استجابات الأمهات حول أنماط التتمر اللفظي لدى الاطفال مستخدمي الالعاب الالكترونية تبعاً لمتغير ملكية الطفل للأجهزة الالكترونية..

إجراءات الدراسة:

منهج الدراسة

اعتمدت الدراسة الحالية على المنهج الوصفي المقارن.

عينة الدراسة

أجريت الدراسة على عينة من الأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية في دولة الإمارات العربية المتحدة، وقد تم تقسيمهم إلى مجموعتين:

١- عينة التحقق من الخصائص السيكومترية:

تكونت عينة التحقق من الخصائص السيكومترية من (٥٠) من الأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية، تراوحت أعمارهم ما بين (٣ - ١٢) عاماً.

٢- العينة الأساسية:

تكونت عينة الدراسة من (٦١٣) طفلاً وطفلة مهم (٤١٤) من الذكور و (١٩٨) من الإناث، وتراوحت أعمارهم ما بين ٣-١٢ عاماً بدولة الإمارات العربية المتحدة.

أداة الدراسة

استخدمت الباحثة في دراستها الأدوات التالية مقياس التتمر (إعداد: الباحثة).

مببرات إعداد المقياس:

- ١) معظم الأدوات المستخدمة في الدراسات السابقة غير ملائمة من حيث الصياغة اللفظية، وقد تصلح لأعمار تختلف عن أعمار عينة الدراسة.
- ٢) معظم الأدوات المستخدمة في الدراسات السابقة غير ملائمة من حيث طول العبارة نفسها، والتعامل مع عبارات طويلة جداً يؤدي إلى ملل وتعب هؤلاء الأفراد.
- ٣) معظم المفردات والأبعاد في المقاييس السابقة غير مناسبة لطبيعة عينة الدراسة.
- ٤) يتناول البحث الحالي مرحلة عمرية لم تتوفر لها مقاييس ملائمة لقياس التمر. وبناء على ما سبق قامت الباحثة بإعداد مقياس التمر لدى الأطفال. ولإعداد مقياس التمر قامت الباحثة بالاتي:
 - أ- الإطلاع على الأطر النظرية والكثير من الدراسات السابقة التي تناولت التمر.
 - ب- تم الإطلاع على عدد من المقاييس التي استُخدمت لقياس التمر.
 - ج. في ضوء ذلك قامت الباحثة بإعداد مقياس التمر، مكوناً من (٤٠) مفردة.وقد اهتمت الباحثة بالدقة في صياغة عبارات المقياس، بحيث لا تحمل العبارة أكثر من معنى، وأن تكون محددة وواضحة بالنسبة للحالة، وأن تكون واضحة ومفهومة، وأن تكون مصاغة باللغة العربية، وألا تشتمل على أكثر من فكرة واحدة، مع مراعاة صياغة العبارات في الاتجاه الموجب.

الخصائص السيكومترية لمقياس التمر:

أولاً- حساب صدق المقياس:

١- صدق المحكمين:

تمَّ عرض المقياس في صورته الأولية على عدد من الأساتذة المتخصصين في هذا المجال، وتم إجراء التعديلات المقترحة بحذف بعض المفردات والتي قل الاتفاق عليها عن (٨٠%) بين المحكمين وإعادة صياغة مفردات أخرى وفق ما اتفق عليه المحكمون، وبناء على ذلك لم يتم حذف أي مفردة لأن نسبة الاتفاق لم تقل عن (٨٠%).

٢ - الصدق التمييزي (المقارنة الطرفية):

تم حساب صدق المقياس عن طريق المقارنة الطرفية (صدق التمايز)، وذلك بترتيب درجات عينة التحقق من الكفاءة السيكومترية وفق الدرجة الكلية للمقياس تنازلياً، وتم حساب دلالة الفروق بين متوسطى درجات الإرباعى الأعلى والإرباعى الأدنى، والجدول (١) يوضح ذلك.

جدول (١)

صدق المقارنة الطرفية لمقياس التتمر

مستوى الدلالة	قيمة ت	الإرباعى الأدنى ن=١٣		الإرباعى الأعلى ن=١٣	
		الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي
٠.٠١	١٢.٣٨١	٢١.٥١	٥٩.٥٠	١٢.٢٢	١١٥.٨٧

يتضح من جدول (١) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠١) بين متوسطى درجات التلاميذ ذوى المستوى المرتفع وذوى المستوى المنخفض، وفى اتجاه المستوى المرتفع، مما يعنى تمتع المقياس بصدق تمييزي قوى.

ثانياً- ثبات المقياس:

١- طريقة إعادة التطبيق:

تمّ ذلك بحساب ثبات مقياس التتمر من خلال إعادة تطبيق المقياس بفواصل زمنى قدره أسبوعين وذلك على عينة التحقق من الكفاءة السيكومترية، وتم استخراج معاملات الارتباط بين درجات تلاميذ العينة باستخدام معامل بيرسون (Pearson)، وكانت معاملات الارتباط (٠.٥٩٨) وهي دالة عند (٠.٠١) مما يشير إلى أنّ المقياس يعطى نفس النتائج تقريباً إذا ما استخدم أكثر من مرة تحت ظروف مماثلة.

٢- طريقة معامل ألفا - كرونباخ:

تمّ حساب معامل الثبات لمقياس التتمر التعلم باستخدام معامل ألفا - كرونباخ وكانت القيمة (٠.٧٧٤) وهي مرتفعة، ويتمتع بدرجة عالية من الثبات.

٣- طريقة التجزئة النصفية:

قامت الباحثة بتطبيق مقياس التتمر على عينة التحقق من الكفاءة السيكومترية، وتم تصحيح المقياس، ثم تجزئته إلى قسمين، القسم الأول اشتمل على على المفردات الفردية، والثاني على المفردات الزوجية، وذلك لكل تلميذ على حدة، فكانت قيمة مُعامل سبيرمان - براون، ومعامل جتمان العامة للتجزئة النصفية مرتفعة، حيث تدل على أنَّ المقياس يتمتع بدرجة عالية من الثبات، وبيان ذلك في الجدول (٢):

جدول (٢)

مُعاملات ثبات مقياس التتمر بطريقة التجزئة النصفية

سبيرمان - براون	جتمان
٠.٨١٤	٠.٧٢١

يتضح من جدول (٢) أنَّ معامل ثبات المقياس بطريقة التجزئة النصفية سبيرمان - براون متقاربة مع مثيلتها طريقة جتمان، مما يدل على أن المقياس يتمتع بدرجة عالية من الثبات في قياسه للتتمر.

الصورة النهائية لمقياس التتمر:

وهكذا، تم التوصل إلى الصورة النهائية للمقياس، والصالحة للتطبيق، وتتضمن (٤٠) مفردة، كل مفردة تتضمن ثلاث استجابات (موافق - محايد - غير موافق).

تعليمات المقياس:

(١) يجب على القائم بتطبيق المقياس توضيح أنه ليس هناك زمن محدد للإجابة، كما أن الإجابة ستحاط بسرية تامة.

(٢) يتم التطبيق بطريقة فردية، وذلك للتأكد من عدم العشوائية في الإجابة.

(٣) يجب الإجابة عن كل العبارات لأنه كلما زادت العبارات غير المجاب عنها انخفضت دقة النتائج.

نتائج الدراسة:

التحقق من صحة الفرض الأول:

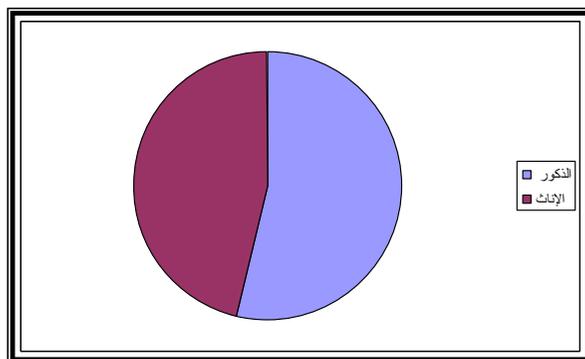
ينص الفرض الأول على أنه " توجد فروق ذات دلالة احصائية بين استجابات الأمهات حول أنماط التمر البدني لدى الاطفال مستخدمي الالعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس " ولاختبار صحة هذا الفرض تم استخدام اختبار ت ويوضح الجدول (٣) نتائج هذا الفرض:

جدول (٣)

قيمة ت ودالاتها للفرق بين متوسطي درجات أنماط التمر البدني تبعا لمتغير الجنس

المجموعة	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ت	مستوى الدلالة
الذكور	٤١٤	١٩.٧٣	٥.٠٢	٥.٧٤٢	٠.٠١
الإناث	١٩٨	١٧.٠٩	٥.٩٤		

يتضح من الجدول (٣) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠١) بين متوسطي درجات الذكور والإناث وذلك في اتجاه الذكور في أنماط التمر البدني. ويوضح الشكل البياني (١) دلالة الفروق بين متوسطي أنماط التمر البدني بين الذكور والإناث.



شكل (١)

متوسطي درجات أنماط التمر البدني بين الذكور والإناث

يتضح من الشكل البياني (١) وجود فروق دالة احصائيا بين الذكور والإناث لصالح الذكور في أنماط السلوك التمر.

التحقق من صحة الفرض الثاني:

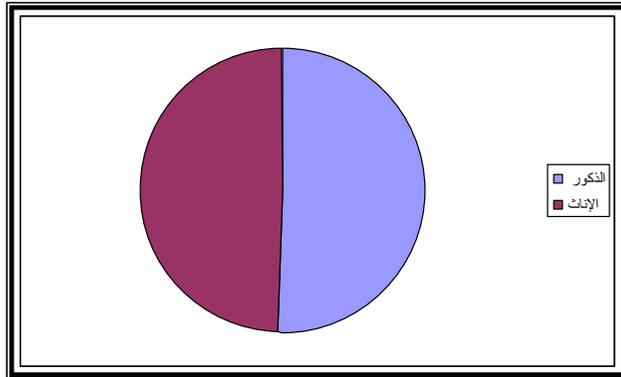
ينص الفرض الثاني على أنه " توجد فروق ذات دلالة احصائية بين استجابات الأمهات حول أنماط التمر اللفظي لدى الاطفال مستخدمي الالعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس " ولاختبار صحة هذا الفرض تم استخدام اختبار ت ويوضح الجدول (٤) نتائج هذا الفرض:

جدول (٤)

قيمة ت ودالاتها للفروق بين متوسطى درجات أنماط التمر اللفظي تبعا لمتغير الجنس

المجموعة	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ت	مستوى الدلالة
الذكور	٤١٤	٧٩.٩١	٨.١٩	٢.٠٢٢	٠.٠٥
الإناث	١٩٨	٧٨.٣٦	١٠.١٢		

يتضح من الجدول (٤) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسطي درجات الذكور والإناث وذلك في اتجاه الذكور في أنماط التمر اللفظي. ويوضح الشكل البياني (٢) دلالة الفروق بين متوسطي أنماط التمر اللفظي بين الذكور والإناث.



شكل (٢)

متوسطى درجات أنماط التمر اللفظي بين الذكور والإناث

يتضح من الشكل البياني (٢) وجود فروق دالة احصائيا بين الذكور والإناث لصالح الذكور في أنماط التنمر اللفظي.

التحقق من صحة الفرض الثالث:

ينص الفرض الثالث على أنه "توجد فروق ذات دلالة احصائية بين استجابات الأمهات حول أنماط التنمر البدني لدى الاطفال مستخدمي الالعاب الالكترونية تبعا لمتغير ملكية الطفل للأجهزة الالكترونية" ولاختبار صحة هذا الفرض تم استخدام اختبار ت ويوضح الجدول (٥) نتائج هذا الفرض:

جدول (٥)

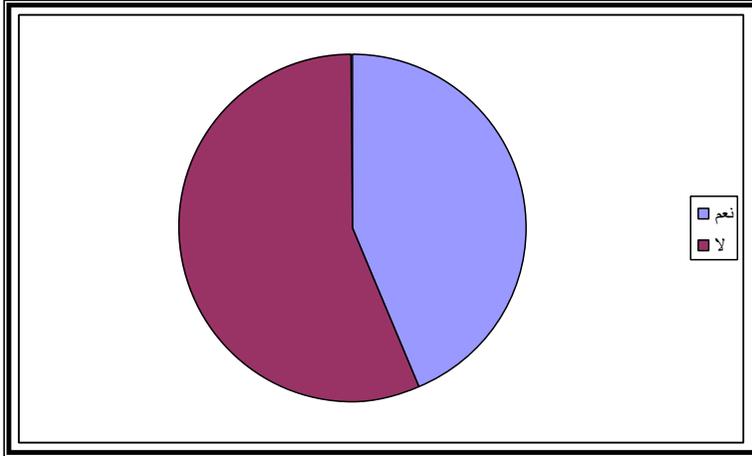
قيمة ت ودالاتها للفرق بين متوسطى درجات أنماط التنمر البدني تبعا لمتغير ملكية الطفل

للأجهزة الالكترونية

المجموعة	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ت	مستوى الدلالة
نعم	٤٨٦	١٧.٨١	٥.٢١	١٠.٢٤٨	٠.٠١
لا	١٢٦	٢٣.٠٠	٤.٣٩		

يتضح من الجدول (٥) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠١) بين متوسطي درجات ملكية الطفل للأجهزة الالكترونية وذلك في اتجاه من ليس له ملكية في أنماط التنمر البدني.

ويوضح الشكل البياني (٣) دلالة الفروق بين متوسطي أنماط التنمر البدني من خلال ملكية الطفل للأجهزة الالكترونية.



شكل (٣)

متوسطى درجات أنماط التمر البدني من خلال ملكية الطفل للأجهزة الالكترونية يتضح من الشكل البياني (٣) وجود فروق دالة احصائيا لحسب ملكية الطفل للأجهزة الالكترونية لصالح ممن ليس لهم ملكية في أنماط التمر البدني. التحقق من صحة الفرض الرابع:

ينص الفرض الرابع على أنه "توجد فروق ذات دلالة احصائية بين استجابات الأمهات حول أنماط التمر اللفظي لدى الاطفال مستخدمي الالعاب الالكترونية تبعا لمتغير ملكية الطفل للأجهزة الالكترونية" ولاختبار صحة هذا الفرض تم استخدام اختبار ت ويوضح الجدول (٦) نتائج هذا الفرض:

جدول (٦)

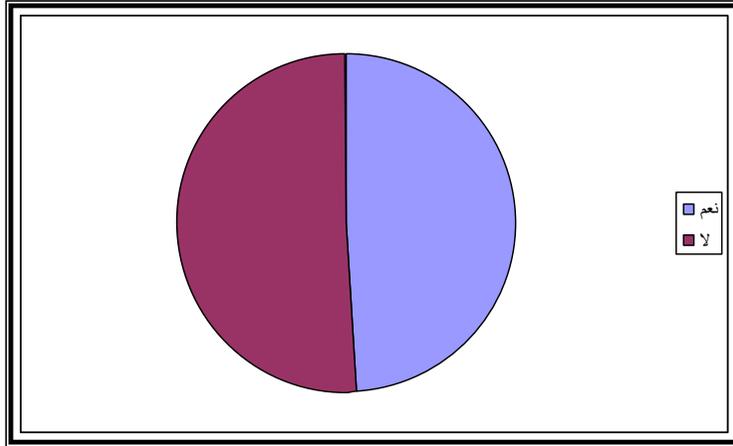
قيمة ت ودلالاتها للفرق بين متوسطى درجات أنماط التمر اللفظي تبعا لمتغير ملكية الطفل

للأجهزة الالكترونية

الجموعه	الن	المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	ت	مستوى الدلالة
نعم	٤٨٦	٧٨.٦٦	٩.١٩	٤.١٢٦	٠.٠١
لا	١٢٦	٨٢.٢٨	٦.٩٢		

يتضح من الجدول (٦) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠١) بين متوسطي درجات ملكية الطفل للأجهزة الالكترونية وذلك في اتجاه من ليس له ملكية في أنماط التمر اللفظي.

ويوضح الشكل البياني (٤) دلالة الفروق بين متوسطي أنماط التمر اللفظي من خلال ملكية الطفل للأجهزة الالكترونية.



شكل (٤)

متوسطي درجات أنماط التمر اللفظي من خلال ملكية الطفل للأجهزة الالكترونية

يتضح من الشكل البياني (٢) وجود فروق دالة احصائيا لحسب ملكية الطفل للأجهزة الالكترونية لصالح ممن ليس لهم ملكية في أنماط التمر اللفظي.

مناقشة نتائج الدراسة:

بعد العرض السابق لنتائج الدراسة يمكن مناقشتها وتفسيرها في ضوء الفروض والدراسات السابقة والإطار النظري وذلك على النحو التالي:

أسفرت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى دلالة (٠.٠١) بين الذكور والإناث في التمر اللفظي وذلك في اتجاه الذكور كما تحقق بالفرض الأول، وكذلك التمر اللفظي فهناك فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) في اتجاه الذكور كما تحقق بالفرض الثاني، كما أشارت النتائج إلى أنه توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى (٠.٠١) بين مستخدمي الألعاب الالكترونية وغير مستخدمي الألعاب الالكترونية وذلك في اتجاه من لم يستخدمون الألعاب الإلكترونية كما تحقق بالفرض الثالث والرابع.

هذا وتختلف هذه النتائج مع كثير من الدراسات السابقة والتي منها دراسة عبد الله شعبان، وستروم مارف (٢٠٠٢)، دراسة سمية برجم، سميحة عماري (٢٠١٥)، (Vinncent, & Rebecca, 2015)، (Isabelle & Kamala, 2017)، (Feng & Josephine, 2017)، وكذلك الدراسات التي تناولت التتمر كدراسة نايفة الشوبكي، نزيه حمدي (٢٠٠٨)، سعدية بدوي (٢٠٠٨)، (Bischof, 2008)، رياض الصرايرة (٢٠١١)، دراسة صديق يوسف، علي ندى (٢٠١٦)، دراسة ناصر الحريشي، توفيق مريحيل (٢٠١٦)، (Davalos et al., 2015)، (Horowitz, 2017).

ملخص النتائج:

أسفرت نتائج الدراسة عن وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى دلالة (٠.٠١) بين استجابات الأمهات حول أنماط التتمر البدني لدى الاطفال مستخدمي الالعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس وذلك في اتجاه الذكور، ووجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين استجابات الأمهات حول أنماط التتمر اللفظي لدى الاطفال مستخدمي الالعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس وذلك في اتجاه الذكور، ووجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى دلالة (٠.٠١) بين استجابات الأمهات حول أنماط التتمر البدني لدى الاطفال مستخدمي الالعاب الالكترونية تبعا لمتغير ملكية الطفل للأجهزة الالكترونية في اتجاه غير مستخدمي الألعاب الالكترونية، ووجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى دلالة (٠.٠١) بين استجابات الأمهات حول أنماط التتمر اللفظي لدى الاطفال مستخدمي الالعاب الالكترونية تبعا لمتغير ملكية الطفل للأجهزة الالكترونية في اتجاه غير مستخدمي الألعاب الالكترونية

توصيات الدراسة:

- توصى الباحثة استناداً إلى ما كشفت عنه الدراسة الحالية بما يلي:
- ١- الاهتمام بسيكولوجية الأطفال.
 - ٢- الاهتمام بخفض التتمر لدى الأطفال.
 - ٣- عقد دورات تدريبية للمعلمين لتوضيح خصائص هذه الفئة في نموهم المتكامل وتحسين سلوكياتهم.

دراسات مقترحة:

- استناداً إلى الإطار النظري والدراسات السابقة ونتائج الدراسة الحالية تقترح الباحثة عدد من الموضوعات البحثية التي تحتاج إلى إجراء مزيد من الدراسات للوقوف على نتائجها:
- ١- برنامج إرشادي انتقائي لخفض التتمر لدى الأطفال.
 - ٢- برنامج إرشادي قائم على الألعاب الإلكترونية في خفض التتمر لدى الأطفال.

المراجع

أولاً: المراجع العربية:

- رياض الصرايرة (٢٠١١) العوامل المؤدية إلى السلوك العدواني لدى طلبة الصف التاسع الأساسي في مديريات التربية والتعليم بمحافظة الكرك. مؤتمة للبحوث والدراسات: سلسلة العلوم الاجتماعية والإنسانية، ٢٦(٥)، ٢٧٩ - ٣٣٠.
- سعدية بدوي (٢٠٠٨). علاقة الاكتئاب بمهارات التواصل الانفعالي والاجتماعي لدى المراهقين من الجنسين. مجلة دراسات عربية في علم النفس - مصر، ٧(٤)، ٧٨٤ - ٧٣١.
- سمية برج، سميحة عماري (٢٠١٥). الرسوم المتحركة والسلوك العدواني لدى الأطفال: دراسة ميدانية لعينة من الأطفال. مجلة جيل العلوم الإنسانية والاجتماعية، ٦، ١٠٧ - ١٢٤.
- صديق يوسف، علي ندى (٢٠١٦). غياب الآباء وأثره علي السلوك العدواني لدى الأطفال. مجلة الدراسات العليا بجامعة النيلين، ٧(٢٥)، ١٧٣ - ١٩٥.
- ضياء الدين محمد مطاوع (٢٠٠٠). فعالية الألعاب الكمبيوترية في تحصيل التلاميذ معسري القراءة الدكسيليا لبعض مفاهيم العلوم بالمرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية، رسالة الخليج العربي (٧٧)، السنة (٢١)، ١٣٩ - ١٩٩.
- عبد الله شعبان، وستروم مارف (٢٠٠٢). مخرجات التعلم المعرفي في العاب الكمبيوتر التعليمية، المجلة التربوية، ١٦، (٦٤)، ٤١ - ٦٩.
- علاء أبو العينين (٢٠١٠). حياة أفضل بلا "بلايستيشن" رسالة الإسلام. تم استعراضه بتاريخ ٢٧ ذو القعدة ١٤٣٢هـ.
- علي فالح الهنداوي (٢٠٠٣). سيكولوجية اللعب. الكويت: مكتبة الفلاح.
- علي محمد اليعقوب (٢٠٠٢). الطفل من إسلامي. الكويت: مكتبة الفلاح.
- كاظم عباس أبل (١٩٩٦). سيكولوجية البرامج الإعلامية للطفل. الكويت: المطبعة العصرية.
- منصور بن محمد الغامدي (٢٠٠٦). تأثير الألعاب الإلكترونية (Play Station) على مستخدميها، معهد بحوث الحاسب الآلي والإلكترونيات، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية.
- منيف النفيعي (٢٠٠٩). سوق الألعاب الإلكترونية أرباح عالية رغم الدراسة! البلاي ستيشن والجيليم.
- ناصر الحرشي، توفيق مريحيل (٢٠١٦). السلوك العدواني والغضب عن الأطفال والحد منه وكيفية إرشاد الوالدين لعلاجه: دراسة ميدانية. مجلة العلوم الإنسانية والتطبيقية بالجامعة الأسمرية، ٢٩، ٢٣٦ - ٢٥٢.

نايفة الشوكي، نزيه حمدي (٢٠٠٨). فاعلية برنامج لتدريب الوالدين على مهارات الاتصال في خفض الضغوطات النفسية وتحسين مستوى التكيف لدى الآباء وأبنائهم، البصائر، مجلة علمية محكمة، ١٢(١)، ١٠٧ - ١٤٠.

نورة السعد (٢٠٠٥). الخطر في العاب الفيديو للأطفال. جريدة الرياض. العدد ١٣٤٠٦. الثلاثاء ٢٧ محرم ١٤٢٦هـ - ٨ مارس ٢٠٠٥.

ثانيا: المراجع الأجنبية:

- Bischoff, M. (2008). Assertive Aggressive Behavior in three year sold children relationship with parented values parental behavior and child« temperament, Dissertation Abstract, international, 46/lap.3501.
- Davalos, D., Chavez, E., & Guardiola, R.(2016). Effects of perceived parental school support and family communication on delinquent behaviors in latinos and white non-latinos. Cultural Diversity and Ethnic Minority Psychology, 11(1), 57-68.
- Feng S., & Josephine, C. (2017) The Effects of Playing Educational Video Games on Kindergarten Achievement, Child Study Journal. Volume: 31. Issue: 2, State University of New York at Buffalo A School of Law.
- Gallaghe, M., & Michael, D. (2011). The 2011 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Entertainment Software Association (ESA).
- Horowitz, L. (2017). Aggression and Withdrawal Related Behavior within Conflict Management Progression in Preschool Boys with Language Impairment Child Psychiatry and Human Development, PMID: 17468840.
- Isabelle, C., & Kamala, L. (2017). Gender Linked Differences In Th Etoys Television Shows, Computer Games And Outdoor Activities of 5 To 13 Year Old Children. Sex Roles A Journal of Research. Volume 54.
- McGonigal, M. (2011). Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Penguin Group (USA) Incorporated.
- Vinncent C., & Rebecca M. (2015) Effects of Affective Orientation and Video Game Play on Aggressive Thoughts and Behaviors. Journal of Broadcasting & Electronic Media, 49 (4), 14 - 35.