مجلة كلية التربية الاساسية
كلية التربية الاساسية – الجامعة المستنصرية
Journal of the College of Basic Education Vol.30 (NO. 125) 2024, pp. 457-476

التوحد الافتراضي وعلاقته بالاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية لدى الاطفال

م. افراح طعمة راضي
رئاسة الجامعة المستنصرية /قسم الرقابة والتدقيق الداخلي
التخصص الدقيق /علم النفس التربوي
afrahtoama@uomustansiriyah.edu.iq
07755658744

مستخلص البحث:
يسعى البحث الحالي الى التعرف على التوحد الافتراضي وعلاقته بالاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية لدى الاطفال. ومن اجل تحقيق اهداف البحث الحالي فقد اعتمد الباحث المنهج الوصفي الارتباطي من خلال عينة من اطفال التوحد في مراكز التوحد في بغداد، حيث بلغت عينة البحث (250) طفلا وطفلة، ومن اجل جمع البيانات والمعلومات اللازمة فقد تم بتبني اداتا البحث (التوحد الافتراضي، الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية) والتحقق من الخصائص السايكومترية المناسبة لهما من صدق وثبات وبعد تطبيق اداتا البحث توصل البحث الى النتائج التالية :

1. هنالك مستوى عالي من التوحد الافتراضي لدى الاطفال في مركز التوحد في بغداد
2. لا توجد فروق ذات دلالة احصائية بين الذكور والاناث من اطفال التوحد في مستوى التوحد الافتراضي
3. هنالك مستوى عالي من الاستخدام المفرط للالعاب الالكترونية لدى الاطفال في مراكز التوحد في بغداد
4. لا توجد فروق ذات دلالة احصائية بين الذكور والاناث من اطفال التوحد في مستوى استعمال الالعاب الالكترونية
5. هنالك علاقة ذات دلالة احصائية بين التوحد الافتراضي والاستخدام المفرط للالعاب الالكترونية لدى الاطفال في مراكز التوحد .

الكلمات المفتاحية: التوحد الافتراضي،الالعاب الالكترونية.

مجلة كلية التربية الاساسية
كلية التربية الاساسية – الجامعة المستنصرية
Journal of the College of Basic Education Vol.30 (NO. 125) 2024, pp. 457-476

الفصل الاول
التعريف بالبحث

اولا: مشكلة البحث

أن اضطراب التوحد هو أحد المتغيرات النفسية المحيرة التي استحوذت على اهتمام الكثير من العلماء بسبب اختلاف خصائصه وعدم معرفة أسبابه الحقيقية، فقد ظهرت محاولات عديدة خلال السنوات الماضية لتفسير أسباب هذا الاضطراب. ويعزو بعض الباحثين أسبابه إلى اضطرابات عصبية نتيجة مشاكل مرتبطة بالتفاعلات البيولوجية للدماغ. ويعزوه آخرون إلى أسباب بيئية، إذ يعتقدون أن التجارب الأولى في حياة الطفل تؤثر على نموه في المراحل التالية من حياته، كما أن عدم قدرة الطفل على إقامة علاقات مع الآخرين قد تكون أحد الأسباب المؤدية إلى الاضطراب مما يؤدي إلى عزلة الطفل عن الآخرين (الشرقاوي، 2018: 66) ويمكن القول أن الأطفال المصابين بالتوحد غالبا ما يعيشون في بيئات أقل فعالية ومنعزلة، وهذا بدوره يجعل الطفل انطوائيا للغاية، مما أدى إلى أن يصبح الطفل أكثر عزلة عن واقعه بسبب التطور الكبير في عالم التكنولوجيا والتكنولوجيا. ظهور العديد من الأجهزة الإلكترونية الحديثة بمختلف أشكالها وأحجامها، والتي أصبحت في متناول جميع أيدي الأطفال في أي مكان وزمان (Chassiakos et al,2016:4)

مما أدى إلى ظهور علاقة وثيقة بين الطفل وجهازه الإلكتروني نتيجة الإفراط في مشاهدة برامج التلفاز أو أي أشكال أخرى من الواقع الافتراضي (الهواتف الذكية، أجهزة الكمبيوتر، الأجهزة اللوحية) واستخدام هذه الأجهزة لقضاء الوقت في ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يسبب لهم سلوكيات وأعراض مشابهة للاضطراب أطلق على التوحد اسم "التوحد الافتراضي" (Zamfir, 2018: 951)، وهو لا يزال قيد البحث والدراسة من قبل العديد من الباحثين منهم (Ducanda & Zamfir & Haffler & Lori Frome & Harle) وغيرهم، مما دفع الباحث إلى التحقيق فيه والبحث عن هذه المشكلة من خلال عمله السابق في مراكز التوحد واستعراضه للعديد من حالات الأطفال الذين تمت مقابلتهم ومقابلات أسرهم وأمهاتهم، حيث وجد أن العديد من الأمهات، لكي يجدوا مساحة لأنفسهم للعمل والاسترخاء بعيداً من إزعاج طفلهما، تركه لساعات طويلة أمام الشاشة الإلكترونية لممارسة الألعاب الإلكترونية بمختلف أشكالها، متجاهلين الآثار الضارة لذلك الفعل على حياة طفلها، خاصة في العامين الأولين من عمره، لأن الطفل خلال هذه الفترة يكون مستعداً لتفاعل كبير وواضح في الإرسال والاستقبال من العالم الخارجي، وترك الطفل أمام الشاشة الإلكترونية في هذه الأثناء يجعله متلقياً للمعلومات دون أن يحدث فيه أي تطور لغوي أو اجتماعي يساعده على الاستيعاب. مما يؤدي إلى ضعف المهارات الاجتماعية وتطور غير مناسب للجهاز العصبي، وذلك بسبب قلة التحفيز النفسي والحسي والعاطفي والنفسي الاجتماعي الناتج عن الاستخدام المفرط للشاشات الإلكترونية لدى الأطفال الصغار (1-4 سنوات) (هرماواتي وآخرون، 2018). : 1-2) ((Gwyentte, Sidhu, Ceranoglu, 2018: 203-207 وهذا ما أكدته العديد من الدراسات منها دراسة (Zamfir, 2018) ودراسة (Balan, 2018) ودراسة (Harle, 2019))، أن الاستخدام المفرط للشاشات الإلكترونية من خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية في سن مبكرة (1-4 سنوات) يعتبر عاملاً مساهماً في ظهور أنماط سلوكية قد تشبه النمط السلوكي لاضطراب التوحد، حيث يمنع الطفل من استكشاف البيئة باستخدام الحواس نتيجة تعلق الطفل بالعالم الافتراضي وعزله عن البيئة الاجتماعية، كما أشارت دراسة (Lee, Youngsun, 2014) لآثار الأجهزة الذكية على الأطفال

والشباب ، والبالغين الذين يعانون من اضطراب التوحد. وكانت الأجهزة الإلكترونية هي الأكثر استخدامًا في منطقة معيشة العينة. تم استخدامها للتدريب على الحياة اليومية والمهارات والتعليم والتنظيم الذاتي والمهارات الاجتماعية. وقد توصلت النتائج إلى تأكيد أهمية الأجهزة الذكية في تعديل وتحسين سلوكيات الأشخاص المصابون باضطراب التوحد في الفئة العمرية (14) سنة، بينما جاءت النتائج سلبية للأطفال الذين كانت أعمارهم (4-5) سنوات، حيث أدت الأجهزة الذكية إلى تشتت الانتباه وضعف الاستجابة للبرامج الموجهة، وهذا يدل على سلبية الأجهزة الذكية للأطفال الصغار (93-118: لي، يونجسون، 2014). ويمكن للباحث تلخيص مشكلة البحث من خلال الإجابة على السؤال التالي: هل للتوحد الافتراضي علاقة بالاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية لدى الاطفال ؟

ثانيا: اهمية البحث

يمكن تلخيص اهمية الدراسة في الاتي:

اولا: الاهمية النظرية

1. الكشف عن الأطفال الذين يعانون من مشاكل سلوكية وليست بيولوجية نتيجة الاستخدام المفرط للأجهزة الإلكترونية من خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية التي تسبب أعراض مشابهة لاضطرابات التوحد.
2. يعد البحث الحالي استجابة واعية لعدة مطالب من الندوات والمؤتمرات والاجتماعات التي أشارت إليها الدراسات والأبحاث العلمية العالمية والتي لا تزال مستمرة في البحث والتحقيق في هذا الموضوع.
3. يزود المهتمين بالمعلومات النظرية حول مفهوم التوحد الافتراضي والاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية.

ثانياً: الأهمية العملية

1. إنها محاولة علمية متواضعة، لكشف الصورة أمام المخططين وصناع القرار في العملية التعليمية، لاتخاذ الإجراءات المناسبة لتعزيز العملية الإرشادية في المؤسسات التعليمية، بما يحقق الانسجام الشخصي والاجتماعي لأبناء المجتمع.
2. يمكن استخدام مقياس CARS2-ST لتشخيص حالات الأطفال الذين يعانون من اضطرابات مشابهة لاضطراب التوحد نتيجة الاستخدام المفرط لشاشات الألعاب الإلكترونية في سن مبكرة جداً (1-5 سنوات).
3. مساعدة اولياء الامور لإيجاد السبل للتخفيف من ظاهرة الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية لدى اطفالهم .
4. يمكن ان تفيد المرشدين التربويين في الكشف عن التلاميذ الذين لديهم توحد افتراضي مبكر واستخدام مفرط للألعاب الالكترونية وبناء برامج ارشادية تسهم في خفضها .

ثالثا: اهداف البحث

يسعى البحث الحالي الى التعرف على :

1. مستوى التوحد الافتراضي لدى الاطفال
2. الفروق ذات الدلالة الاحصائية في التوحد الافتراضي لدى الاطفال وفقا لمتغير الجنس(ذكور-اناث) .
3. مستوى الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية لدى الاطفال.

4. الفروق ذات الدلالة الاحصائية في الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية لدى الاطفال وفقا لمتغير الجنس(ذكور-اناث).
5. طبيعة العلاقة ذات الدلالة الاحصائية بين التوحد الافتراضي والاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية لدى الاطفال.

رابعا: حدود البحث

يتحدد البحث الحالي بالاطفال ذوي التوحد الافتراضي، الذين يعانون من الاستخدام المفرط للالعاب الالكترونية في معاهد التوحد في محافظة بغداد.

خامسا: تحديد المصطلحات

اولا: التوحد الافتراضي (Virtual Autism):

عرفه كل من:

- (دوكاندا، 2017): الاضطراب الناتج عن الإفراط في استخدام الشاشات الإلكترونية (الهواتف الذكية، أجهزة الكمبيوتر، الأجهزة اللوحية) لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين (1-5) سنوات والذي يعيق تطور بنياتهم المعرفية، يمنعهم من تطوير حياتهم الاجتماعية الطبيعية ، مما يؤدي إلى عزلتهم حول التفاعلات البشرية الضرورية لمهارات الاتصال وتطوير اللغة (Ducanda, 2018:1-4).

– زمفير (2018): هو اضطراب يشبه أعراض التوحد ناجم عن الإفراط في استخدام الأجهزة الإلكترونية الرقمية الحديثة لدى الأطفال الصغار الذين تتراوح أعمارهم بين (1-5) سنوات لمدة (5-10) ساعات يوميا مما يؤدي إلى اللغة متأخرة واضطراب فرط حساسية الحركة واضطراب نقص الانتباه وأنشطة اللعب النمطية والمتكررة وعدم القدرة على تطوير العلاقات مع الآخرين (زامفير، 2018: 953).

التعريف النظري للتوحد الافتراضي: اعتمد الباحث على تعريف (زمفير، 2018).

- التعريف الإجرائي للتوحد الافتراضي: الدرجة الكلية التي يحصل عليها الطفل من خلال استجابة الطفل من وجهة نظر الامهات لمفردات مقياس (CARS2) المعد لأغراض البحث.

ثانيا: الاستخدام المفرط للالعاب الالكترونية

عرفه كل من:

– "الاستخدام المتكرر للإنترنت للمشاركة في الألعاب. مما يؤدي إلى ضعف أو ضائقة كبيرة ومشكلات طبية و سريريه، ان هناك تشابه بين اضطراب تعاطي المخدرات ومعايير اضطراب ادمان القمار، نتيجة ظهور مشكلات سوء التكيف والأمراض الصحية للذين يعانون من هذه الاضطرابات بشكل سواء (American Psychiatric Association,2015,p. 67) .

– "الاستخدام المكثف للألعاب الالكترونية الموجودة على الشبكة أونلاين سواء على أجهزة الحاسوب أو التليفون المحمول أو البلايستيشن والأنواع المتنوعة التخيلية" (al Et, Breivik& Khazaal ،2018 :98).

– التعريف النظري: اعتمدت الباحثة على التعريف الاخير تعريف نظري للبحث الحالي

– التعريف الإجرائي: الدرجة الكلية التي يحصل عليها الطفل من خلال اجابة الملاحظين للطفل على فقرات مقياس الاستخدام المفرط للالعاب الالكترونية المعد لاغراض البحث

مجلة كلية التربية الاساسية
كلية التربية الاساسية – الجامعة المستنصرية
Journal of the College of Basic Education Vol.30 (NO. 125) 2024, pp. 457-476

الفصل الثاني
اطار نظري ودراسات سابقة

اولا: اطار نظري
اولا: التوحد الافتراضي
التوحد الافتراضي Virtual Autism:

أثبتت الدراسات أن الأطفال الذين يعتبرون مصابين بالتوحد بسبب مشاهدة التلفاز أو الأجهزة اللوحية أو الهواتف المحمولة، يحدث لديهم قصور صحي في تطور الجهاز العصبي، وذلك نتيجة لقلة التحفيز النفسي والحركي والحسي والعاطفي والنفسي(هارلي، 2019: 45-49) لذلك فإن هذه الحالة لا تنتج عن تدمير التوصيلات العصبية كما في حالة التوحد الكلاسيكي، بل نتيجة عدم تحفيزها، ففي أغلب الأحيان لا يتلقى الطفل سوى بعض الأحاسيس (البصرية، السمعية) من بيئة افتراضية، وهذه الأحاسيس البصرية والسمعية لا يمكن ربطها مع أنواع أخرى من الأحاسيس: اللمس، والشم، والذوق، وهذا ما يجعلها غير قادرة على تطوير الهياكل المعرفية، ولهذا السبب الدراسات الحديثة أن وتشير الدراسات التي تناولت هذا الموضوع إلى أنه إذا لم يتم التدخل المبكر لهؤلاء الأطفال قبل عمر (2-3) سنوات فإن مشاكلهم سوف تتفاقم وتصبح سلوكياتهم أكثر وضوحاً، وعلى التوحد (والدمان، نيكلسون، أديوف: 27). وقد شهد أطباء من مختلف البلدان (فرنسا واليابان ورومانيا والولايات المتحدة الأمريكية وتايلند) بشكل مستقل وجود ظاهرة لم يتم وصفها من قبل لدى الأطفال الصغار الذين تعرضوا بشدة لوسائل الإعلام على الشاشات الإلكترونية لأكثر من أربع ساعات في اليوم ووجدوا أن هناك علاقة وثيقة بين الاستخدام المفرط للشاشات الإلكترونية وأعراض اضطراب التوحد (Numata-Uematsu et al, 2018:65). أظهرت دراسة أجراها مركز التوحد للأطفال المصابين بالتوحد في رومانيا أن 90% من الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين (2-4) سنوات والذين تم تشخيص إصابتهم بالتوحد كانوا العامل المحدد للإفراط في مشاهدة البرامج التلفزيونية أو غيرها من أشكال الواقع الافتراضي. يفتقر الطفل إلى المعرفة من خلال لمس الأشياء والتلاعب بها جسدياً، وهو أحد شروط القيام بالعملية المعرفية ومن ثم بناء المسارات العصبية (ماري، 2017:39). من خلال التلفزيون، يحرم الأطفال الصغار من تطوير آليات اللغة الداخلية والتفكير التأملي، فالبيئة الافتراضية لا تفضل المشاركة التفاعلية في العملية المعرفية فحسب، بل على العكس من ذلك، تنطوي على تجربة سلبية في العقل البشري، كما بعد فترة طويلة من الزمن. فمشاهدة الأطفال تميل إلى البقاء في نفس حالة السلبية أو عدم المشاركة في معرفة العالم الحقيقي، (بالان، 2018:325).

وكما أشار أريك سيجمان، عندما يرتبط الأطفال الصغار بالأجهزة اللوحية والهواتف الذكية، فيمكن أن يسببوا عن غير قصد ضررًا دائمًا لأدمغتهم التي لا تزال في طور النمو، وأكد أن قضاء وقت طويل جدًا أمام الشاشات في وقت مبكر جدًا هو نفس الشيء الذي يعيق تطور القدرات. وهو ما يحرص الآباء على تعزيزه من خلال الأجهزة اللوحية، والمتمثلة في القدرة على التركيز، واستشعار مواقف الآخرين، والتواصل معهم، وبناء مفردات لغوية كبيرة كل هذه القدرات معطوبة، وقد أكد إريك سيجمان أن الفترة ما بين الولادة وسن الثالثة هي الفترة التي تتطور فيها عقولنا بسرعة إنها حساسة بشكل خاص للبيئة المحيطة بنا (سيجمان، 2012: 3). وتسمى هذه الفترة في الأوساط الطبية بالفترة الحرجة، لأن التغيرات التي تحدث في الدماغ خلال هذه السنوات الأولى تصبح الأساس الدائم الذي تبنى عليه جميع وظائف الدماغ فيما بعد. لكي تنمو الخلايا العصبية في الدماغ بشكل طبيعي

خلال الفترة الحرجة، يحتاج الطفل إلى محفزات محددة من البيئة الخارجية، ولكن ليس من المستغرب أن لا يتم العثور على هذه المحفزات الأساسية على شاشات الكمبيوتر اللوحي. عندما يقضي طفل صغير الكثير من الوقت أمام الشاشة ولا يحصل على ما يكفي من المحفزات المطلوبة من العالم الحقيقي، فإن نموه يتوقف (Easterbrook, 2006:201). كما أن الفص الجبهي من الدماغ هو المنطقة المسؤولة عن فك التشفير والتفاعل الاجتماعي والتعاطف مع الآخرين، وهو المسؤول عن تعابير الوجه ونبرة الصوت. فكيف ومتى يتطور الفص الجبهي للدماغ؟ وليس من المستغرب أن تكون المرحلة الأهم هي مرحلة الطفولة المبكرة خلال تلك الفترة الحرجة نفسها ذلك يعتمد على التفاعل البشري. فإذا أمضى الطفل الصغير كل وقته أمام الأجهزة الإلكترونية بدلاً من الدردشة واللعب مع الأطفال الآخرين، فإن قدرته على التعاطف ستكون ضعيفة أو معدومة (كريستاكيس، 2004: 512).

ثانيا: الاستخدام المفرط للالعاب الالكترونية

مفهوم الالعاب الالكترونية

ان الالعاب الالكترونية الحديثة اليوم الالعاب الاكثر شعبية في المجتمع ،والتي يتم ممارستها من خلال مواقع او تطبيقات الكترونية بحيث يشعر الفرد الذي يمارسها بشيء كبير من المتعة من خلال استخدام اليد والعين بشكل متأزر ،فضلا عن وجود اللعاب الكترونية فيها شيء من التحدي للقدرات العقلية(الشحروري،2008: 46). على مدار الأربعين عامًا الماضية، تطورت ألعاب الكمبيوتر من الألعاب الموجودة على أشرطة مرنة إلى الأقراص المضغوطة إلى الإنترنت. وقد تطورت أشكال جديدة من هذه الألعاب وقد تحولت هذه الالعاب الى نظام ثلاثي الابعاد ،فضلا عن امتلاكها لقدرات صوتية تؤثر على الفرد الذي يمارسها اثناء اللعب،كما ان هذه الالعاب يمكن ان يمارسها الفرد بشكل فردي او بشكل جماعي (الشحروري،2008: 47).

كما أن الألعاب الإلكترونية أصبحت أمراً واقعاً، ومنتشرة جداً، وشعبية جداً، ومن أشهر الأنشطة التي يمارسها الأفراد بمختلف أعمارهم وأجناسهم لفترات طويلة من الزمن دون ملل. ونظراً للشعبية التي حققتها الألعاب الإلكترونية، فقد أصبحت قريبة من شعبية الرياضات التقليدية مثل كرة القدم مثلاً، إن لم تتفوق عليها، إذ كان من الطبيعي أن يزداد الاهتمام الذي حظيت به (قنديل، 2007: 211).

وهنا لابد من الاشارة الى وجود مجموعة متعددة من العناصر لهذا النوع من الالعاب الالكترونية التي تتميز عن الالعاب التقليدية من خلال القدرة على التفاعل والنشاط فضلا عن المؤثرات الصوتية والمرئية ،كما ان هذه الالعاب لها قواعد محددة لها وليست عبثية ،كما تتسم بالواقعية الى ابعد الحدود ،ومن هنا اذا ما جمعنا هذه العناصر مع بعضها البعض نجد ان هذه الالعاب لها لذة ومتعة جيدة (الشحراوي،2008: 48). ان العنصر التفاعلي في اللعبة شيء اساسي ومهم ،حيث يؤثر على نفسية وسلوك الفرد ،حيث يخلق هذا النوع من التفاعل حالة وجدانية وثيقة الصلة بالفرد تعمل على تمسكه بهذه اللعب واستمرار ممارستها بشكل دائم ،كما ان هذا التفاعل يسمح لبعض المهارات والقدرات العقلية بالتطور بشكل مستمر ،بمعنى ان النجاح والفشل يؤثر سلبا او ايجابا على فكر وسلوك وتفكير الفرد(الشحروري،2008: 49). ويبدو أن مجال الألعاب الإلكترونية قد تجاوز لعبة Space Invaders والروايات التفاعلية مع القارئ. أي لعبة هي في نفس الوقت نشاط اجتماعي. كما أن الأندية المكونة من أعضاء يشتركون في اهتمامات أو هوايات معينة هي أيضاً شكل من أشكال النشاط في أوقات الفراغ، ومن شأن بيئة الكمبيوتر أن تؤدي إلى هذا الانعزال، وازدهرت هذه المجموعات والأندية بعد أن تم ربط الكمبيوتر المنزلي بشبكات الاتصال التلفزيوني المباشر، وأصبح

ومن الواضح أن التطور السريع في تكنولوجيا الاتصالات اللاسلكية، الذي قطعت معه أنظمة الأقمار الصناعية والألياف الزجاجية قفزات للأمام، جعل نظام الكمبيوتر المنزلي حلقة في سلسلة أو خيطًا في شبكة الاتصالات الواسعة والتي تشمل العالم أجمع (قنديل، 2007: 54).

تأثير الألعاب الالكترونية على الطفل:

لا شك ان الالعاب الالكترونية على المدى البعيد قد تبدي اضرارا جانبية متعلقة بالجانب الصحي والاجتماعي والاكاديمي والنفسي ،وقد اشار (كليفورد)، الى القول بأن هذه الالعاب اغتصبت براءة الاطفال باموالنا وبمساعدتنا وتحت انظارنا ،وحتى لو تم القضاء على هذه الالعاب الان او في المستقبل البعدي فقد فات الاوان لان اضرارها كبيرة ولا يمكن محوها (بارتيما،2017: 2).

ومن هذه المؤثرات العديدة نجد ما يلي:

أولاً: تأثير الألعاب الإلكترونية على نمو الطفل:

للألعاب الإلكترونية تأثير على جميع مراحل نمو الطفل ونموه فهي توفر حالة عضوية خاصة، بدءاً من جلسة الكمبيوتر (منصة اللعب) أو غيرها وحتى كافة الطقوس التي تصاحبها كما أنها توفر بيئة مجردة ومحددة مسبقًا تعتمد على تأثير اللعبة في سن 7 إلى 14 سنة يحتاج الطفل إلى مشاعر حقيقية ومعان اجتماعية أخلاقية. بل على العكس نجده يندفع إلى دوامة مشاعر العنف والمنافسة المعادية للمجتمع. أما بالنسبة للأطفال فنجد تراجع التفكير الموضوعي وانتهاء النشاط العقلي الواعي نتيجة الغوص في أعماق عالم هذه الألعاب الإلكترونية، لأن الطفل إذا حكم عقله وتفكيره سيكون بطيئا في التفكير ومنغمسا في اللعبة مما يؤدي إلى خسارته (نادي، 2012: 2).

ثانياً: أثر الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع والمهارات الاجتماعية:

ان الاثر الذي تحدثه الالعاب الالكترونية يمتد الى الجانب الاجتماعي من خلال الرغبة المستمرة بالعزلة الاجتماعية والتوحد مع اللعاب والغوص في عالمها الخاص فضلا عن قلت التواصل مع افراد العائلة او الاصدقاء وعدم الرغبة في التواجد في المناسبات الاجتماعية والعائلية (قويدر،2012: 141).

ثالثاً: الآثار النفسية والسلوكية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية

كشفت دراسة (الصوالحة، 2016) عن العلاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة. أظهرت نتائج الدراسة وجود دلالة إحصائية في العلاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة ولصالح السلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر الوالدين، كما أظهرت النتائج: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة (الصوالحة، 2016: 178).

رابعاً: الآثار النفسية والاضطرابات النفسية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية:

وتجدر الإشارة إلى أن الألعاب الإلكترونية تنقسم إلى تحفيز ورد فعل وتنبيه على مساحة إلكترونية واسعة. وسنركز هنا على تلك الألعاب التي تحفز وتثير ردود أفعال، وتحظى بانتشار واسع وشعبية كبيرة. كما أنهم يتمتعون بشخصية قتالية ومستوى عالٍ من الوعي العنيف والإثارة الشديدة لا توجد تفاصيل تصويرية، أو تحفيز سمعي وبصري مكثف، ولا يوجد تمايز في الشحنات المرسلة من اللعبة إلى الجهاز العصبي، بمعنى آخر، لا يحتاج اللاعب إلى جهد حسي، ومن ثم يتم تنبيه المشاعر لتحقيق النجاح والنصر، أو الإحباط والهزيمة، تنبيه خارجي للعبة، ولا يسبب ترتيباً وتنسيقاً ذهنياً داخلياً من جانب اللاعب، أي أن الأمر يختلف كثيراً عن عمليات (التذكر والقراءة وسماع كلمات معينة))،

وبالتالي فإن مشاعر اللعبة مصطنعة، ولا علاقة لها بالواقع الذي نعيش فيه؛ دعونا نصفها بمشاعر التحدي، وهي إرادة اللاعب الاستفزازية المقيدة بإطار اللعبة وحدودها، وهي عبارة عن حركات متكررة ومحددة مسبقاً، مع قليل من التفكير، وليست هناك حاجة أيضا للإرادة والتفكير. وفي حالة الأطفال نجد تراجع التفكير الموضوعي ونهاية النشاط العقلي الواعي نتيجة الغوص عميقا في عالم هذه الألعاب الإلكترونية. لأن المراهق إذا حكم على عقله سيكون بطيئا في تلك المباراة وقد يؤدي ذلك إلى خسارته (آنو، 2015: 228).

ثانيا: الدراسات السابقة

اولا: الدراسات المتعلقة بالتوحد الافتراضي

1. دراسة (Hermawati et al, 2018):

"Early electronic screen exposure and autistic like symptoms"

(التعرض المبكر للشاشة الالكترونية وأعراض مشابهة للتوحد)

"أجريت الدراسة في اندونيسيا في كلية الطب جامعة (Diponegoro University) وهدف الدراسة الى محاولة إثبات أن التعرض المبكر للشاشات الالكترونية في عمر مبكر من حياة الطفل (اقل من سنتين) يؤدي إلى ظهور سلوكيات شبيه بالتوحد، وأجريت الدراسة على مجموعة من الأطفال تضمنت تسعة أطفال ممن استوفوا معايير السلوك الشبيه بالتوحد (6 ذكور، 3 إناث) وكانت أعمارهم تتراوح ما بين (78-44) شهراً، وتم اخذ العينة من مدرسة خاصة للأطفال المصابين في التوحد شرق (جاوة في اندونيسيا) وتم تطبيق مقياس التشخيصي والإحصائي للاضطرابات النفسية (DSM,5) لتشخيص اضطراب التوحد(ASD) واستخدام مقياس (Wechsler) للذكاء حيث كان معدل ذكائهم اقل من (70)، وقدم استبيان إلى الأهالي من اجل جمع المعلومات عن الحالة، وبعد ذلك تم استبعاد الأطفال الذين لم يستوفوا معايير (ASD) وتضمين الأطفال الذين لديهم سلوك شبيه بالتوحد فقط. وبعد خضع الحالات إلى الفحص الطبي توصلت الدراسة إلى النتائج الآتية:أن الاستخدام المفرط للشاشات الالكترونية للأطفال في عمر مبكر من حياته يؤدي إلى حدوث تغيرات كيميائية عصبية وتشريحية في الدماغ تؤثر على تحصيل اللغوي والعمليات الإدراكية وهي أعراض شبيه جدا بالتوحد. تم العثور على انخفاض تركيز الميلاتونين بشكل ملحوظ، حيث إن الإفراط في استخدام الشاشة يمنع الميلاتونين ويعطل النوم، كما أن زيادة وقت الشاشة مرتبط بالخلايا العصبية التي تعبر عن الميلاتونين مما يؤدي إلى خمول في الناقلات العصبية مثل (الدوبامين، استيل كولين) وهذا بدوره سوف يؤدي الى انخفاض نسبة الأحماض (GABA) التي تنتقل عن طريق الناقلات العصبية وبالتالي يؤدي إلى ظهور سلوكيات شاذة، وانخفاض في الإدراك وتطور اللغة"

2. دراسة (Zamfir, 2018):

"The Consumption of virtual environment more than 4 hours/day, in the children between 0-3 years old, can cause syndrome similar with the autism disorder "

(استهلاك البيئة الافتراضية أكثر من 4 ساعات/ اليوم، الأطفال بين (3-0) سنوات، يمكن أن يسبب متلازمة مماثلة لاضطراب التوحد) "أجريت الدراسة في رومانيا، وهدفت إلى تعرف ما إذا كان الاستخدام المفرط للشاشة الالكترونية يسبب ظهور أعراض مشابهة للاضطراب التوحد (ASD). أجريت الدراسة على مجموعة من الأطفال الذين يعانون من اضطراب التوحد قوامها (110) طفل .

وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسط الدرجات التي حصل عليها أطفال المجموعة الشاشة ومتوسط الدرجات التي حصل عليها المجموعة الضابطة، لصالح مجموعة الشاشة، حيث انخفضت أعراض (ASD) بشكل كبير، وهذه النتائج تسلط الضوء على أن الأطفال دون سن الثالثة يجب أن يقضوا وقتهم في اللعب والتفاعل وجها لوجه مع الآخرين وليس من خلال استخدام الأجهزة الرقمية".

ثانيا: الدراسات المتعلقة بالاستخدام المفرط للالعاب الالكترونية

دراسة (الخليفة،2016): أنماط استخدام ألعاب الإنترنت الإلكترونية وآثارها: دراسة على عينة من الأطفال الذكور في المجتمع السعودي "تهدف الدراسة إلى الكشف عن أنماط استخدام ألعاب الإنترنت الإلكترونية وآثارها "أون لاين" على الأطفال الذكور في مدينة الرياض، وكذلك دور الأسرة في ضبط استخدام أطفالها لهذه الألعاب، وحمايتهم من آثارها. تندرج الدراسة ضمن البحوث الاستطلاعية الكشفية، حيث تتوجه إلى الكشف عن أنماط استخدام الأطفال لألعاب الإنترنت الإلكترونية، ودور الأسرة في الضبط، والآثار المترتبة على ذلك من حيث: العلاقات الأسرية، ووقت الأطفال ومشاعرهم، وتوسيع شبكة علاقاتهم. تكون مجتمع الدراسة من الأطفال الذكور في مدينة الرياض، في مرحلة الطفولة المتأخرة 11-14 عاماً، ويدرسون في الصفوف من السادس الابتدائي إلى الثالث المتوسط. بلغ عدد أفراد العينة غير الاحتمالية 150، استكملوا الإجابة عن استبيان إلكتروني وزع من خلال مواقع التواصل الاجتماعي، واستبيان ورقي وزعت في مكتبة للأطفال. كذلك استخدمت الملاحظة، وأجريت مقابلات شخصية مع 10 أمهات في مدينة الرياض يستخدم أطفالهن ألعاب الإنترنت الإلكترونية، وذلك لتعميق التحليل الكيفي حول أنماط الألعاب وآثارها على أطفالهن. وقد كشفت النتائج انتشار استخدام ألعاب الإنترنت الإلكترونية بين الأطفال عينة الدراسة، وكذلك ضعف دور الأسرة عامة في ضبط لعب الأطفال، وتأثيرها في مشاعرهم ووقتهم وعلاقاتهم. وانتهت الدراسة بالتأكيد على أهمية دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية في الأطفال ضمن السياق العائلي، والأخذ في الحسبان تفاوت هذا التأثير وفقا لطبيعة علاقة الوالدين بالأبناء، ودورهم في ضبط وقت الأطفال وتنظيمه وعلاقاتهم. كما انتهت بالتوصية بالاهتمام بسن قوانين لتقنين تسويق الألعاب الإلكترونية وتنظيمها، وتصنيفها، ونشر الوعي بأضرارها، وبدور الوالدين والمربين في حماية الأطفال، وفي تدريب الأطفال على حماية أنفسهم".

دراسة(العبيدي،2017) : بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بالاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ في المرحلة الابتدائية

نسعى من خلال الدراسة الحالية الى معرفة العلاقة القائمة بين الاضطرابات السلوكية والانفعالية والاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ،ومن اجل تحقيق اهداف البحث الحالي فقد وظف الباحث المنهج الوصفي الارتباطي ،من خلال عينة مكونة (150) تلميذ وتلميذة ،تم اختيارها بشكل عشوائي من صفوف الصف الخامس والسادس الابتدائي، وقد اشارت نتائج الدراسة الحالية الى ان التلاميذ لديهم مستوى عالي من العنف والعدوان وان هنالك مستوى مرتفع من استخدام الالعاب الالكترونية وبالتالي هنالك علاقة ذات دلالة احصائية بين مجموعة من الاضطرابات السلوكية والانفعالية والاستعمال المفرط للالعاب الالكترونية .

مجلة كلية التربية الاساسية
كلية التربية الاساسية – الجامعة المستنصرية
Journal of the College of Basic Education Vol.30 (NO. 125) 2024, pp. 457-476

الفصل الثالث
منهجية البحث اجراءاته

المقدمة:

سنتطرق من خلال الفصل الحالي الى مجمل اجراءات البحث من خلال تحديد منهج ومجتمع وعينة البحث فضلا عن اجراءات اعداد اداتا البحث الحالي والتحقق من الخصائص السايكومترية المناسبة من صدق وثبات والوسائل الاحصائية التالية :

منهجية البحث

ولتحقيق أهداف البحث اتبع الباحث في البحث الحالي (المنهج الوصفي الارتباطي)، وذلك لتوافقه مع الدراسة الحالية والإجراءات المتبعة والأهداف التي تسعى إليها الدراسة. كما يعد المنهج الوصفي الارتباطي من أكثر المناهج شيوعاً واستخداماً في البحوث التربوية والنفسية.

مجتمع البحث Society of the Research

يشمل مجتمع البحث الحالي الاطفال الموجودين في المراكز الخاصة والعامة لرعاية التوحد في محافظة بغداد في جانبيها الكرخ والرصافة البالغ عددها (15) مركز حيث بلغ مجموعهم الكلي (729) كما موضح في الجدول (1).

جدول (1)
مجتمع البحث في مدينة بغداد بحسب مراكز التوحد

اسم المعهد	الموقع	عدد الاطفال
رامي للتوحد	اليرموك	35
نور الهدى	مقابل جامع النداء	48
الرحمن	اليرموك	65
النهال	الاعظمية	60
الصفا	زيونة	80
النور	شارع فلسطين	54
الملاك	زيونة	30
النهرين	حي البنوك	36
الضحى	السيدية	53
التخصصي لرعاية التوحد	اليرموك	46
ملائكة الباري	الدورة	32
العائلة السعيدة	المنصور	70
التحدي	الكرادة	49
بسمة امل	صليخ	36
الشمس	حي الجامعة	35
المجموع		729

عينة البحث

وراعت الباحثة في اختيار العينة بأن تكون ممثلة لكل الاطفال في مراكز التوحد الذين تتشابه اعراضهم مع اعراض اطفال التوحد. إذ أن المسح بالعينة يعني جزءاً من المجتمع الإحصائي على أن يكون الجزء ممثلاً دقيقاً لخصائص المجتمع المسحوب منه هذا الجزء (البلداوي، 2004: 50).

جدول (2) حجم عينة التحليل الإحصائي موزعة بحسب المراكز

اسم المعهد	الموقع	عدد الاطفال
مركز النهرين التخصصي/ لرعاية التوحد وصعوبات النطق والتخاطب	حي البنوك/ الرصافة	35
مركز الصفا لرعاية التوحد والعوق الذهني	زيونة/ رصافة	48
مركز العائلة السعيدة	المنصور/ الكرخ	65
مركز نبع الحياة	حي الجهاد/ الكرخ	60
مركز سارة لتدريب النطق	العطيفية/ الكرخ	80
مركز نور الهدى لرعاية التوحد واضطراب التعلم والنطق	شارع فلسطين/ الرصافة	54
مركز بغداد للتوحد/ دائرة رعاية ذوي الاحتياجات الخاصة	حي الجامعة/ الكرخ	30
مركز النور لرعاية التوحد والاعاقة الذهنية	شارع فلسطين/ الرصافة	36
مركز نور الغد للتوحد	العامرية/ الكرخ	53
المجموع		250

اداتا البحث

لغرض تحقيق اهداف البحث قامت الباحثة باتباع سلسلة من الاجراءات والخطوات العلمية في اعداد مقاييس البحث (التوحد الافتراضي،الالعاب الالكترونية) والتي يجب ان تتوفر فيها مجموعة من الخصائص السايكومترية من (صدق وثبات):

أولا: مقياس التوحد الافتراضي

مقياس (CARS-1) أعده (Schopler, et al, 2010) والذي يعتبر تطور لنسخة (CARS,1988) ترجمة (د. بهاء الدين جلال، مدير مركز هيلب للشرق الاوسط وشمال افريقيا)، حيث تم إضافة ثلاث نسخ من (CARS-2) بعد عمل أدام خمس عشرة سنة ويشمل النسخة الأولى (CARS2-ST) المعياري يستخدم مع الأطفال الذين تتراوح أعمارهم من (2-5) سنوات أما النسخة الثانية (CARS2-HF) فتستخدم مع الأطفال الذين تتراوح أعمارهم من (6 سنوات فأكثر) أما بالنسبة للنسخة الثالثة (CARS2-QPC) الاستبيان الوالدين أو مقدمي الرعاية ويستخدم مع (CARS2-ST) أو مع مقياس (CARS2-HF) بهدف التعرف على الأطفال التوحد وتحديد شدة التوحد من البسيط أو متوسط أو شديد، وليس المقصود من (CARS2-ST) و (CARS2-HF) كنموذج للاستخدام لعموم الناس، ولكن يجب أن يتم استخدامه من قبل المدربين على التطبيق. علما ان التطبيق كان على اولياء الامور والمدربين في مراكز التوحد.

الخصائص السايكومترية للمقياس

اولا: الصدق الظاهري

تحقق الباحث من صدق المحكمين الظاهري عن طريق عينة من الخبراء المتخصصين في مجال العلوم التربوية والنفسية، وقد طلبت الباحثة منهم التحقق من صلاحية الفقرات من الناحية اللغوية والعلمية ،وقد اعتمدت الدراسة على معيار نسبة الاتفاق المتمثلة (80%) كحد ادنى لقبول الفقرة ،وبناء على ذلك فقد عدت جميع الفقرات صالحة للتطبيق .

ثانياً: ثبات المقياس

من اجل التحقق من ثبات المقياس ،فقد تم تطبيق اداة البحث الحالي على عينة من الافراد المصابين بالتوحد البالغ عددهم (40) فرد، وقد تحقق الباحث من ثبات الاستبانة بطريقتين:

1. التطبيق واعادة التطبيق

طبق الباحث المقياس على عينة البحث ،وبعد مرور اسبوعين ونصف على التطبيق الاول اعيد التطبيق الاول مرة اخرى ،وقد وظف الباحث معامل ارتباط بيرسون بين مرتي التطبيق وقد وجد ان قيمة الثبات بالغة(0.83)

2.معادلة ألفا كرونباخ (ألفا كرونباخ، 1951):

تحقق الباحث من ثبات الاستبانة من خلال معادلة الفا كرونباخ على عينة البحث الحالي ،وقد وجد ان قيمة الثبات بلغت(0.81).

ثانيا: مقاس الالعاب الالكترونية

تبنت الباحثة مقياس (خالد،201) لقياس الالعاب الالكترونية لدى طفل الروضة ويتكون المقياس من (18) فقرة ذات تدرج خماسي ليكرت

الخصائص السايكومترية للمقياس

اولا: الصدق الظاهري

تم عرض بنود المقياس بصورتها الأولية على نخبة من الخبراء المتخصصين في مجال العلوم التربوية والنفسية، بعد أن قامت الباحثة بتعريف مفهوم الألعاب الإلكترونية وعرض البنود وبدائل الإجابات ونوع العينة التي ستطبق عليها الدراسة، وطلب من الخبراء إبداء آرائهم حول مدى صلاحيتها وصلاحية البدائل، وفي ضوء آراء المحكمين تم استخراج تأييد أو رفض صحة الفقرة، وتم الاحتفاظ بالفقرات التي حصلت على نسبة موافقة (80%) فأكثر، إذ كانت قيم مربع كاي المحسوبة أكبر من قيم مربع كاي الجدولية (3.84) عند مستوى دلالة (0.05) ودرجة حرية (1). وعلى ضوء آراء وملاحظات الخبراء، تم الاتفاق على الإبقاء على جميع بنود المقياس، مع إجراء التعديلات على بعض البنود التي أوصى بها عدد من الخبراء.

ثانياً: ثبات المقياس

وقام الباحث بتطبيق المقياس على عينة من الأطفال المصابين بالتوحد بلغ حجمهم (40) طفلاً وطفلة. تم حساب الثبات بأكثر من طريقة كما يلي:

1. طريقة الاختبار وإعادة الاختبار

إن حساب الثبات بهذه الطريقة، والذي يسمى معامل الثبات مع الزمن، يتطلب إعادة تطبيق المقياس على نفس عينة الثبات مع فارق زمني (Zeller & Carmines, 1986: 52). ولذلك تم تطبيق المقياس مرة أخرى على نفس عينة الثبات المكونة من (40) طفلاً وطفلة بعد مرور (15)

يوماً. وبعد الانتهاء من التطبيق تم حساب ثبات المقياس من خلال احتساب درجات هذه العينة مع درجاتهم في التطبيق الأول واستخدام معامل الارتباط "بيرسون" بين درجات التطبيقين. وكان معامل الارتباط (0.82) وهو معامل ثبات جيد وفق معايير الثبات الجيدة.

2. معادلة ألفا كرونباخ (ألفا كرونباخ، 1951):

ولاستخراج الثبات بهذه الطريقة تم تطبيق معادلة (فاكرونباخ) على درجات أفراد العينة الذين بلغ عددهم (40) طفلاً وطفلة. وكانت قيمة معامل ثبات المقياس (0.84)، وهو مؤشر إضافي على أن معامل ثبات المقياس جيد.

الوسائل الاحصائية

استخدمت الوسائل الاحصائية الاتية :

1. الاختبار التائي (t-test) لعينتين مستقلتين:
2. الاختبار التائي (t-test) لعينة واحدة:

- معامل ارتباط بيرسون (Person Correlation Coefficient) :
- معادلة الفا كرونباخ :

الفصل الرابع

نتائج البحث وتفسيرها ومناقشتها

يتضمن هذا الفصل عرض النتائج التي توصل إليها الباحث، في ضوء الأهداف التي عرضها في الفصل الأول، ومناقشة النتائج وفق الإطار النظري والدراسات السابقة، ومن ثم الخروج بمجموعة من التوصيات والمقترحات:

الهدف الأول: التعرف على المستوى التوحد الافتراضي للتوحد لدى الاطفال

ولتحقيق هذا الهدف قامت الباحثة بتطبيق مقياس التوحد الافتراضي على أفراد عينة البحث والبالغ عددهم (250) طفلاً وطفلة. وأظهرت النتائج أن متوسط درجاتهم على مقياس التوحد الافتراضي بلغ (196.66) درجة وانحراف معياري قدره (13.837) درجة. وعند مقارنة متوسط العينة مع المتوسط الفرضي البالغ (171) قام الباحث بتطبيق الاختبار التائي لعينة واحدة ووجد أن الفروق كانت ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) وبدرجة حرية (249)، حيث القيمة الجدولية هي (1.96). وهذا يعني أن عينة البحث كانت لديها درجة أعلى من المتوسط من التوحد الافتراضي. ويبين الجدول (3) ذلك.

جدول (3) الفروق بين المتوسط الحسابي للعينة والمتوسط الفرضي لمقياس التوحد الافتراضي

التوحد الافتراضي	حجم العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الفرضي	القيمة التائية	مستوى الدلالة 0.05
	250	196.66	13.837	171	10.501	دالة احصائيا

تشير هذه النتيجة الى ان الاطفال عينة البحث الحالي لديهم مستوى عالي من التوحد الافتراضي نظرا لكون القيمة التائية المحسوبة البالغة(10.501) اكبر من القيمة التائية الجدولية البالغة(1.96) عند مستوى دلالة (0.05)

ويعد Zamfir أول من أجرى دراسة حديثة على مجموعة من الأطفال الذين تتراوح أعمارهم (2-4) والتي أشار فيها من خلال ما قام به من تجارب تطبيقية إكلينيكية وتدخل مبكر على مجموعة من

الأطفال المشخصين باضطراب التوحد حسب تشخيص DSM5، أن هناك بعض الأطفال بدا على سلوكياتهم تغيرات ملحوظة مما دعاه إلى الإشارة إلى ان هؤلاء الأطفال لم يكن تشخيصهم تشخيصا دقيقا على أنهم مصابين باضطراب التوحد، إنما استخدامهم المفرط للشاشات الالكترونية ولساعات طويلة سببت لهم سلوكيات وأعراض مشابهة لأطفال التوحد مما دعا زامفير أن يطلق على هذه المجموعة بالتوحد الافتراضي Zamfir,2018: 953-956)) Medin,Roos& Markman,2004:198، وهذا يتفق مع دراسة (Hermawati et al,2018) و دراسة (Zamfir,2019) ودراسة ((Raffaella et al,2016

أن انعزال الطفل بعالمه الافتراضي من خلال الشاشة الالكترونية يؤدي إلى ضعف قدرته على التواصل مع الآخرين وعدم السماح له بتبادل المعلومات مع الآخرين، وذلك لان الطفل في سياق نموه الاجتماعي يكون بحاجه إلى أن ينمي نوعين مختلفين من العلاقات وهي العلاقات الرأسية والعلاقات الأفقية، ويقصد بالعلاقات الرأسية هو أن يرتبط الطفل بشخص ما له نفوذ وتأثير اجتماعي، مثل الوالدين، الإخوة، المعلمة، وهي علاقات توصف بأنها مكملة وتكميلية وليست تبادلية. أما العلاقات الأفقية فهي تبادلية حيث تقوم على أساس المساواة، لان أطفال هذه العلاقة يكونوا من السن نفسه، ويمتلكون القدرات نفسها وسلوك كل منهم نحو الأخر يعتمد على الحاجة إلى الاستئناس والصحبة. أن تعليم الطفل التفاعل مع الآخرين وتشكيل الصداقات في مرحلة مبكرة من عمره يعد عامل استباقي مهم، لأنه يلعب دورا حاسما في تطوير الطفل ذوي(ASD) انفعاليا واجتماعيا، مما يجعله ينظر إلى الصداقة باعتبارها علاقة متبادلة تتضمن الصحبة، والمشاركة، وفهم الأفكار والمشاعر، والعناية بالأخر والعمل على مساندته. (Kelly, Ghalaieny, Devit, 2012: 195).

وتفسر الباحثة هذه النتيجة الى أن كثرة استخدام الشاشات الذكية سواء اكانت شاشات تلفاز(بلازمة) او ايباد اواي جهاز حديثة ولساعات طويلة قد تؤدي الى الاصابة بالتوحد الافتراضي حيث تظهر على الطفل مؤشرات للتوحد(التقليدية البايلوجية) غير ان السبب قد يعود الى الافراط في التعامل مع الاجهزة والشاشات الذكية .ونجد ذلك ايضا من خلال رغبة الامهات بالابقاء على اطفالها امام شاشات التلفاز حيث برامج الاطفال والاغاني ...الخ كي تنهي الام بعض واجباتها ،مما ينعكس بشكل واضح على بعض قدرات الطفل العقلية والنفسية في المستقبل القريب .

ثانيا: الفروق ذات الدلالة الاحصائية في التوحد الافتراضي لدى الاطفال وفقا لمتغير الجنس(ذكور-اناث) .

كان المتوسط الحسابي للذكور البالغ عددهم (125) على مقياس التوحد الافتراضي(196.28) بانحراف معياري قدرة (14.241) ،بينما كان متوسط الاناث البالغ عددهن (125) على مقياس التوحد الافتراضي (197.04) بانحراف معياري قدرة (13.704)،وباستعمال الاختبار التائي لعينتين مستقلتين ،تبين ان القيمة التائية المحسوبة قد بلغت (0.192) ،وهي غير ذات دلالة احصائية عند مستوى دلالة (0,05) والجدول التالي يوضح ذلك :

جدول (4) الفروق بين الذكور والاناث في التوحد الافتراضي

الجنس	عدد افراد العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	القيمة التائية المحسوبة	القيمة الجدولية	مستوى الدلالة (0.05)
ذكر	125	196.28	14.241	-0.192	1.96	غير دالة احصائيا
انثى	125	197.04	13.704			

من خلال الجدول السابق يتضح للباحثة عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية بين الذكوروالاناث من الاطفال في مقياس التوحد الافتراضي نظرا لكون القيمة المحسوبة(0.192) اصغر من القيمة الجدولية (1.96). أشار (zamfir) أن بقاء الطفل لساعات مفرطة أمام الشاشات الالكترونية وهو بحاجة إلى كثير من التحفيز الحسي والحركي قدر الإمكان، وهذا لا يمكن الحصول عليه من خلال هذه الشاشات في حين أن أثناء مشاهدة التلفزيون يتلقى الطفل المعلومات المرئية والصوتية فقط ولا يمكنه الاستمرار في المعالجة بسبب صغر سنة والتي لا تتكامل مع الأحاسيس والتصورات الأخرى (اللمس، الرائحة، الذوق، الحس). أشار (zamfir) الى أن العلاقة العاطفية بين الآباء والأطفال تتأثر بالتعاطف الذي يظهره الوالدان اتجاه احتياجات الطفل وخاصة لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين (1-3) سنوات حيث خلال هذه الفترة يبدأ الطفل اكتشاف بيئة المعيشة ويحتاج إلى الوالدين من اجل استكشاف البيئة وهذه الفترة تبدأ علاقة الطفل بوالديه، وترى الباحثة من خلال المعلومات التي حصلت عليها إثناء المقابلة أن الطفل التوحد الافتراضي يعاني من الحرمان الاجتماعي العاطفي وذلك بسبب أن اغلب وقته يقضيه أمام الشاشة الالكترونية ولا يحدث أي تفاعل عاطفي اجتماعي بين الطفل ووالديه والأطفال الآخرين وهذا ما يؤدي إلى ظهور اعراض مشابهه إلى أعراض اضطراب التوحد متمثلة بضعف القدرة النمائية في الجانب الذهني والتفكير التخيلي عند الطفل، زيادة التوتر والقلق، تأخر اللغة واضطراب فرط الحركة وظهور سلوكيات نمطية، كذلك ضعف القدرة على التخيل الألعاب واضعاف الديناميكية العقلية وهذا يعتبر خطر حقيقي على تطوير المهارات العقلية، وهذا يتفق مع دراسة كل من (waldman&Nicholson&Adilov,2006) و (Harle,2019) ((Mustafaoglu et al,2018).

ثالثا: التعرف على مستوى الاستخدام المفرط للالعاب الالكترونية لدى الاطفال .

ولتحقيق هذا الهدف قام الباحث بتطبيق مقياس الألعاب الإلكترونية على أفراد عينة البحث والبالغ عددهم (250) طفلاً وطفلة. وأظهرت النتائج أن متوسط درجاتهم على مقياس الألعاب الإلكترونية بلغ (64.49) درجة وانحراف معياري قدره (4.748) درجة. وعند مقارنة متوسط العينة مع المتوسط الافتراضي (54) قام الباحث بتطبيق اختبار (ت) لعينة واحدة ووجد أن الفروق كانت ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) وبدرجة حرية (249)، حيث كان القيمة الجدولية هي (1.96). وهذا يعني أن مستوى عينة البحث كان أعلى من المتوسط في الألعاب الإلكترونية. ويبين ذلك الجدول (5).

مجلة كلية التربية الاساسية
كلية التربية الاساسية – الجامعة المستنصرية
Journal of the College of Basic Education Vol.30 (NO. 125) 2024, pp. 457-476

جدول (5)
الفروق بين المتوسط الحسابي للعينة والمتوسط الفرضي لمقياس الاستخدام المفرط للالعاب الالكترونية

السعادة	حجم العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الفرضي	القيمة التائية	مستوى الدلالة 0.05
	250	64.49	4.748	54	9.071	دالة احصائيا

تشير هذه النتيجة الى ان الاطفال عينة البحث الحالي لديهم مستوى عالي من الاستخدام المفرط للالعاب الالكترونية نظرا لكون القيمة التائية المحسوبة البالغة(9.071) اكبر من القيمة التائية الجدولية البالغة(1.96) عند مستوى دلالة (0.05) على مدار الأربعين عامًا الماضية، تطورت ألعاب الكمبيوتر من الألعاب الموجودة على أشرطة مرنة إلى الأقراص المضغوطة إلى الإنترنت. وقد تطورت أشكال جديدة من هذه الألعاب وأصبحت تتميز بنظام صور ثلاثي الأبعاد وسرعة معالجة عالية، بالإضافة إلى نظام معقد من القدرات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب. ويمكن أن يمارس اللاعب هذه الألعاب بشكل فردي ضد الكمبيوتر أو ضد أشخاص آخرين على الإنترنت (الشحروري، 2008: 47). كما أن الألعاب الإلكترونية أصبحت أمراً واقعاً، ومنتشرة جداً، وشعبية جداً، ومن أشهر الأنشطة التي يمارسها الأفراد بمختلف أعمارهم وأجناسهم لفترات طويلة من الزمن دون ملل. ونظراً للشعبية التي حققتها الألعاب الإلكترونية، فقد أصبحت قريبة من شعبية الرياضات التقليدية مثل كرة القدم مثلاً، إن لم تتفوق عليها، إذ كان من الطبيعي أن يزداد الاهتمام الذي حظيت به (قنديل، 2007: 211).).

رابعا: الفروق ذات الدلالة الاحصائية في الاستخدام المفرط للالعاب الالكترونية لدى الاطفال وفقا لمتغير الجنس(ذكور-اناث) .

كان المتوسط الحسابي للذكور البالغ عددهم (125) على مقياس الالعاب الالكترونية(63.28) بانحراف معياري قدرة (4.402) ،بينما كان متوسط الاناث البالغ عددهن (125) على مقياس الالعاب الالكترونية (65.32) بانحراف معياري قدرة (5.218)،وباستعمال الاختبار التائي لعينتين مستقلتين ،تبين ان القيمة التائية المحسوبة قد بلغت (1.494) ،وهي غير ذات دلالة احصائية عند مستوى دلالة (0,05) والجدول التالي يوضح ذلك :

جدول (6) الفروق بين الذكور والاناث في الالعاب الالكترونية

الجنس	عدد افراد العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	القيمة التائية المحسوبة	القيمة الجدولية	مستوى الدلالة (0.05)
ذكر	125	63.28	4.402	1.494	1.96	غير دالة احصائيا
انثى	125	65.32	5.218			

من خلال الجدول السابق يتضح للباحثة عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية بين الذكور والاناث من الاطفال في مقياس الالعاب الالكترونية نظرا لكون القيمة المحسوبة(1.494) اصغر من القيمة

الجدولية (1.96). يبدو أن مجال الألعاب الإلكترونية قد تجاوز لعبة Space Invaders والروايات التفاعلية مع القارئ. أي لعبة هي في نفس الوقت نشاط اجتماعي. كما أن الأندية المكونة من أعضاء يشتركون في اهتمامات أو هوايات معينة هي أيضاً شكل من أشكال النشاط في أوقات الفراغ، ومن شأن بيئة الكمبيوتر أن تؤدي إلى ازدهار هذه المجموعات والأندية بعد أن تم ربط الكمبيوتر المنزلي بشبكات الاتصال التلفزيوني المباشر، وأصبح ومن الواضح أن التطور السريع في تكنولوجيا الاتصالات اللاسلكية، الذي قطعت معه أنظمة الأقمار الصناعية والألياف الزجاجية قفزات للأمام، جعل نظام الكمبيوتر المنزلي حلقة في سلسلة أو خيطًا في شبكة الاتصالات الواسعة والتي تشمل العالم أجمع (قنديل، 2007: 54). تسبب الألعاب الإلكترونية أضراراً سلوكية وأمنية وصحية واجتماعية وأكاديمية. ويقول الدكتور كليفورد هيل المشرف العلمي على اللجنة البرلمانية البريطانية للتحقيق في مشكلة الألعاب الإلكترونية في بريطانيا: (لقد اغتُصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا، بمساعدتنا، وحتى بأموالنا أيضًا وحتى لو تمت مصادرة كل هذه الأشرطة، فسيكون الأوان قد فات للقيام بذلك ،فهو منع نمو جيل يمارس أبشع أنواع العنف في التاريخ المعاصر) (بارتيما، 2017: 2).

خامسا: طبيعة العلاقة ذات الدلالة الاحصائية بين التوحد الافتراضي والاستخدام المفرط للالعاب الالكترونية لدى الاطفال

من اجل التعرف على طبيعة العلاقة القائمة بين التوحد الافتراضي والاستخدام المفرط للالعاب الالكترونية ،فقد استخدمت الباحثة معامل ارتباط بيرسون لايجاد العلاقة بين متغيري البحث وقد وجدت الباحثة ان قيمة معامل الارتباط(0.78) وهي قيمة عالية ومرتفعة تدل على ان هنالك علاقة ذات دلالة احصائية ما بين التوحد الافتراضي والاستخدام المفرط للالعاب الالكترونية.

ثانيا: الاستنتاجات

1- يعاني اطفال التوحد في مراكز التوحد من مستوى مرتفع من التوحد الافتراضي بناء على اجابات اولياء الامور والمدربين

2- بخصوص النوع الاجتماعي(ذكور-اناث) لم تظهر النتائج فروق ذات دلالة احصائية بينهما في التوحد الافتراضي .

3- الاطفال في مراكز التوحد يعانون من استعمال مفرط للالعاب الالكترونية بناء على اجابات اولياء الامور والمدبين في المراكز

4- بخصوص النوع الاجتماعي(ذكور-اناث) لم تظهر النتائج فروق ذات دلالة احصائية بينهما في الاستعمال المفرط للالعاب الالكترونية .

5- ان ارتفاع مستوى التوحد الافتراضي مؤشر على استخدام الاطفال للالعاب الالكترونية بشكل كبير

ثانيا: التوصيات

1. . تجنب استخدام المفرط للالعاب الالكترونية للأطفال الذين تقل أعمارهم عن (24) شهراً، وللحد من الوقت الذي يقضيه الأطفال في البيئة الافتراضية يجب على الوالدين الالتزام بقواعد معينه ومنها القيام بعمل جدول يومي للمتابعة مع الطفل، وتقدم التعزيز عندما يلتزم الطفل بالجدول الزمني اليومي.
2. للأطفال الذين تتراوح أعمارهم من (3-6) سنوات، يجب تحديد استخدام الالعاب الالكترونية لمدة ساعة في اليوم كحد أقصى، ويجب تحديد برامج عالية الجودة وتجنب استخدامها عند تناول الطعام أو ساعة قبل النوم.
3. توفير بيئة تساعد على تطوير النشاط البدني والذهني للأطفال لاستنفاذ طاقتهم.

4. المتابعة المستمرة للأطفال التوحد الافتراضي في الأنشطة الحسية والجسدية مما تساعد على تعديل سلوكهم.
5. تنظيم حملات توعية وطنية حول مخاطر استخدام الالعاب الالكترونية بطريقة مفرطة على الأطفال الذين تتراوح أعمارهم من (3-1) سنوات.

ثالثا: المقترحات

1. إجراء دراسة للكشف عن التوحد الافتراضي وعلاقته بالمهارات اللغوية والعقلية لدى الاطفال في مراكز التوحد
2. توسيع الدراسة الحالية لتشمل مقارنة ما بين اضطراب التوحد واضطراب التوحد الافتراضي لدى الأطفال.
3. اثر الالعاب الالكترونية في حل المشكلات لدى طفل الروضة

المصادر

اولا: العربية

1. الشرقاوي، محمود عبد الرحمن عيسى(2018): التوحد ووسائل علاجه، دار العلم والايمان للنشر والتوزيع.
2. عنوه، عزيزة(2015)اثار الألعاب الاكترونية على الخصائص النفسية السلوكية لدى الأطفال ، حوليات جامعه قالمة للعلوم الاجتماعية والإنسانية.
3. قويدر ، مريم (2012) ، اثر الألعاب الاكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة ، رسالة ماجستير ، كلية العلوم السياسية والاعلام –جامعه الجزائر ، الجزائر

-1AI-Sharqawi.Mahmoud Abdel-Rahma Issa(2018):AutismAnd means of treating it,Dar AI-IIm and AI-Iman for Pubishing and Distribution.

-2Anoua,Aziza (2015) the effects of electronic games on the psychological behavioral characteristics of children ,Annals of the Guelma University of Social and Human.

-3Kouider ,Maryam (2012) ,the impact of electronic games on children s behaviors, a descriptive analytical study on a sample of school children in Algiers, Master s thesis ,Faculty of Political Science and Media – University of Algiers, Algeria

ثانيا: الاجنبية

-1.(Ducanda AL. La(2018) surexposition aux écrans peut imiter les troubles de la sphère autistique, Congrès Médecine Générale France , Communication.

-2Balan,Cristiana .(2018): Virtual autism and its effects on the child’s evolution . Spiru Haret” University, Faculty of Psychology and Educational Sciences Braşov, Romania . .

-3Chassiakos, Y. L. R., Radesky, J., Christakis, D., Moreno, M. A., & Cross, C. (2016): Children and adolescents and digital media. Journal ofthe American Academy of Pediatrics, 138(5), 3–6.
-4Christakis DA, Gilkerson J, Richards JA, Zimmerman FJ, Garrison MMXu D, et al ,(2016): Audible television and decreased adult words, infant vocalizations, and conversational turns. A population-based study. Arch Pediatr Adolesc Med;163(6):554–8.
-5Christakis, D.A., F.J. Zimmerman, D.L. DiGiuseppe, and C.A. McCarthy,(2004) "Early Television Exposure and Subsequent Attentional Problems in Children," Pediatrics, 113, pp. 708-713.
-6Ducanda AL. ,(2017):Romanian Doctor Says He's Found A Link Between Screen-time And Autism. sur Huffington post,7 juillet (consulte le26 October 2018
-7Ducanda AL. La(2018) surexposition aux écrans peut imiter les troubles de la sphère autistique, Congrès Médecine Générale France , Communication.
-8Easterbrook, G., "In Search of the Cause of Autism: How About Television?," Slate Magazine, September 5, 2006 .
-9Harle,Bruno,(2019):Intensive early screen exposure as a casual factor for symptoms of autistic spectrum disorder:The case for"virtual autism ", Journal of the trends in neuroscience and education, vol,17,No,(1),pp,45-54 .
-10Hermawati, Donna & Rahmadi, Farid& Sumekar,Tanjung& Winarni,Tri.(2018): Early electronic screen exposure and autistic like symptoms. Journal of Intractable Rat Diseases Research.
-11Lee, Youngsun (2014). Smart Devices for People with Autism Spectrum Disorders. 자폐성장애연구, 08/30/2014, Vol. 14, Issue 2, p. 93-118 .
-12Marie, K. (2008): Outcome-Based Evaluation Of A Social Skills Program Using Art Therapy And Group Therapy For Children On The Autism Spectrum. Child&School, 30(1), 27-36.
-13Numata-Uematsu Y, Yokoyama H, Sato H et al.(2018) Attachment Disorder and Media Exposure: Neurobehavioral Symptoms Mimicking Autism Spectrum Disorder, Journal of Medical Investigations 65:280-282.
-14Sigman,Al,(2012): Time for a view on Screen time, Child Care Health and development,Vol 0 No 0.
-15Waldman M, Nicholson S, Adilov N. (2017):Positive and negative mental health consequences of easy childhood television watching, National Bureau of Economic Research; Working paper 17786.

-16Waldman M, Nicholson S, Adilov N. Does television cause autism? NBER 2006. Working Paper No. 12632.
-17Zamfir, marius Teodor (2017): ,"Stunning, STUDY Kidnapping the Child through the TV",Ortodox INFO,February .
-18Zamfir,marius Teodor, (2018): The consumption of virtual environment mor than 4 Hours/day, in the children between 0-3 years old, can cause a syndrome similar with the autism spectrum disorder,clinical psychologist,SPiru Haret, univers

Virtual Autism And Its Relationship To Excessive Use Of Electronic Games In Children

Teacher: afrah tuama radhi
Presidency of Mustansiriyah University- Department of Control and Internal Auditing
Specialization:educationl psychology
afrahtoama@uomustansiriyah.edu.iq

Abstract:

The current research seeks to identify virtual autism and its relationship to excessive use of electronic games among children. In order to achieve the objectives of the current research, the researcher adopted the descriptive, correlational approach through a sample of autistic children in autism centers in Baghdad, where the research sample reached (250) male and female children, and in order to collect the necessary data and information, the two research tools (virtual autism, use excessive use of electronic games) and verifying the appropriate psychometric properties for them in terms of validity and reliability. After applying the two research tools, the research reached the following results:

.1There is a high level of hypothetical autism among children at the Autism Center in Baghdad

.2There are no statistically significant differences between male and female autistic children in the level of hypothetical autism

.3There is a high level of excessive use of electronic games among children in autism centers in Baghdad

.4There are no statistically significant differences between male and female autistic children in the level of use of electronic games.

.5There is a statistically significant relationship between virtual autism and excessive use of electronic games among children in autism centers.

Keywords: virtual autism, electronic games