الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية وسبل مواجهتها دراسة على عينة من طلاب المرحلة الثانوية

د. حواء بشير أبوسطاش
جامعة المرقب ، قسم التربية وعلم النفس ، الخمس
hwaabwstash@gmail.com

د. فرج مفتاح العجيل
جامعة المرقب ، قسم التربية وعلم النفس ، الخمس

د. فاطمة أحمد قناو
جامعة المرقب ، قسم معلمة فصل ، الخمس

د.حنان عمر الرمالي
جامعة المرقب ، قسم معلمة فصل ، الخمس

استلمت الورقة بتاريخ 2025/12/25، وقبلت بتاريخ 2026/01/05 ونشرت بتاريخ 2026/01/06

الكلمات المفتاحية: الآثار السلبية - الألعاب الالكترونية - طلاب

الملخص

موضوع الألعاب الإلكترونية من المواضيع المهمة والشائكة لدى البحاث ؛ لما تسببه من آثار سلبية متعددة إذا أفرط في ممارستها ، فتتحول هذه الألعاب من كونها للتسلية والترفيه إلى مسببات لآثار نفسية وصحية واجتماعية واقتصادية أيضاً ، وفي هذا البحث حاولنا الوقوف على تلك السلبيات ودراستها وإيجاد الحلول لها ، فأجري البحث على طلاب السنة الثانية والثالثة بمراحل التعليم الثانوي بقسميها الأدبي والعلمي بمدارس مراقبة التربية والتعليم بمنطقة سوق الخميس ببلدية الخمس ، وتتراوح أعمار الطلاب من سن 16-18 سنة ، حيث بلغ عدد مجتمع البحث 500 طالب وطالبة ، منهم 200 طالب و 300 طالبة ، وتم إنتقاء 100 طالب وطالبة ، مكونة من 29 طالباً و 71 طالبة ، وطبقت في هذا البحث مقياس ممارسة الألعاب الألكترونية من إعداد الباحثون ، واستخدم التقدير الكمي لتقدير مستويات الآثار السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الطلاب ، بعد ذلك استخدمت المعالجات الإحصائية ، وبهذه الخطوات المعتمدة للوصول إلى نتائج دقيقة توصلت إلى أنه توجد فروق ذات دلالة احصائية لصالح عينة الطالبات ، وأنهن يعانين من الآثار السلبية أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية بدرجة عالية من الطلبة ، وكذلك توجد فروق لصالح العينة التي يكون مستوى تعليم أمهاتهم تعليماً أساسياً ، يعانون من الآثار السلبية لممارستهم للألعاب الإلكترونية بدرجة أعلى ، من الذين يكون مستوى تعليم أمهاتهم متوسط أو جامعي ، وكذلك توجد فروق لصالح عينة السنة الثالثة وأنهم يعانون من الآثار السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية بدرجة أعلى من طلاب السنة الثانية ، وأنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية لصالح الطلاب ذوي المستوى الاقتصادي الأقل من المتوسط ، وأنهم يعانون من الآثار السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية بدرجة أعلى من الطلاب ذوي المستوى الاقتصادي الأعلى من المتوسط .

مـقدمـــــة :

يشهد عالم اليوم ثورة رقمية هائلة أفرزها التطور الحاصل في تكنولوجيا الاتصالات والتقنيات الحديثة خلال العقدين الأخيرين، حتى أضحى الناس على اختلاف أعمارهم وأجناسهم يعيشون في بيئة اتصالية شاملة يتحكم فيها جملة من الوسائل في مقدمتها الهواتف الذكية، ومواقع الإنترنت، وشبكات التواصل الاجتماعي.

ولعل أبرز التغيرات التي صاحبت هذا التطور الرقمي ظهور ما يطلق عليه المجتمع الافتراضي وتطوير استخدامات الأجهزة الإلكترونية والإنترنت التي أعادت تشكيل حياة الأفراد وغيرت من اهتماماتهم وإدراكهم للعالم من حولهم (الخليفة ، 2016 ، ص 10)

ولقد أسفر ذلك التحول نحو العصر الرقمي إلى تغير أساليب اللعب والترفيه المتاحة أمام الأبناء في الوقت الذي تزايد فيه استخدامات الإنترنت والأجهزة الرقمية المتطور، فكان من أبرز معالم هذا التغير ظهور أنماط جديدة للعب والترفيه، والتحول من نمط الألعاب التقليدية التي تعتمد على الموارد البيئية البسيطة إلى نمط جديد من الألعاب الإلكترونية التي تعتمد على الإنترنت والتقنية الحديثة ، ولعل التطور الحاصل في مجال البرمجيات كان عاملاً مساعداً في ظهور الألعاب الإلكترونية وانتشارها حول العالم . (الدهمش ، 2019م ، ص 20)

وفي مجتمعنا أصبح الإدمان على الألعاب الإلكترونية ظاهرة حقيقية، فلم يعد غريباً أن ينجذب إليها الأبناء على حساب الألعاب التقليدية الأخرى، حتى باتوا يفضلونها واعتادوا على ممارستها لدرجة أنها أضحت جزءً من نمط حياتهم اليومية (اليعقوب وآخرون ، 2009م. ، ص 17)

وأصبحت الأسواق والمتاجر العربية تعج بمختلف أنواع الألعاب الإلكترونية التي دخلت معظم المنازل وغدت الشغل الشاغل لكثير من الأبناء .

وقد يمارس أغلبية الأبناء الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات وهذا يعود للرقابة والتوجيه الذي يفرضه أولياء الأمور على الأبناء، رغم ذلك فهي لا زالت تؤثر على صحتهم وتركيزهم في الدراسة، فهم يفضلون ممارستها في البيت بدلاً من قاعات الألعاب ومقاهي الإنترنت لتوفر الجور الملائم لممارستها، أما من ناحية نوعية الألعاب فأغلبية الأبناء يفضلون الألعاب الرياضية والحربية والقتالية، وهذا ما يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية، وبالتالي فهي بعيدة كل البعد من ناحية القيم ومن ناحية السلوكيات ومن ناحية العقيدة الدينية، فالألعاب الإلكترونية لها تأثير كبير على سلوك الأبناء فهي تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الإبن، والخطورة في ذلك صغر سن أطفالنا فهم لا يعو مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك والقيم والتقاليد والدين، فتنامى السلوك العدواني لدى الإبن جراء ممارسة هذه الألعاب، فتجعله مصيدة

hwaabwstash@gmail.com

وفريسة للميل نحو الجريمة، والقتل بطريقة لا شعورية، وبذلك يحدث اصطدام بينه وبين أبناء جنسه وحتى مع الكبار، كما تجعله يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه مما يؤثر على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي.

حيث بينت دراسة أمريكية بلجونجال (Gonigal) (2011) بأن الطلاب الأمريكيون يمضون في ممارسة الألعاب الإلكترونية أوقاتاً طويلة تتساوى مع الأوقات التي يقضونها في التعليم بالمدارس، وقد أصبحت ظاهرة الألعاب الإلكترونية ظاهرة عالمية تنتشر بين فئة الطلاب بشكل مستمر سواء في المنازل أو في مقاهي الانترنت . (حمدان ، 2013 ، ص 51)

ولقد نجحت صناعة الألعاب الإلكترونية والمحوسبة في جذب هؤلاء الأبناء المستهلكين الصغار من الناحية الفنية للعبة حيث أصبح اللعب أسهل من السابق، فالفرد لا يحتاج إلى معرفة بالحاسوب لكي يتمكن من اللعب، بل أنها نجحت لكونها الوسيلة الترفيهية التي تتيح للأطفال الاكتشاف والتجريب دون خطر المسؤولية أو العقاب.

وتؤكد دراسة الطوير (2018م) ، أن هذه الألعاب أصبحت حقيقة واقعية شديدة الانتشار يمارسها الأفراد على اختلاف أعمارهم وأجناسهم، مما جعلها تحتل المرتبة الرابعة عالمياً في قائمة أكثر الوسائل شعبية بعد الأفلام والأغاني وكرة القدم . **(الطوير، 2018م ، ص 24)**

وعلى الرغم من أن الهدف الرئيس للألعاب الإلكترونية كان بداية التسلية وملء أوقات الفراغ للأطفال، إلا أنها أضحت أحد الأسباب الرئيسة وراء ظهور كثير من المشكلات في المجتمع (الحمداني،2011؛ حنفي،2018م) . (الحمداني، 2011م ، ص 45 - حنفي ، 2018م ، ص 11)

وربما يُعزى ذلك إلى طغيان ثقافة العنف والقتل عليها، ولعل هذا ما أثار قلق الأفراد والمجتمعات ، ودفع بعض المجتمعات إلى تحديد حداً أدنى للسن الذي يُسمح فيه للابناء بممارستها، اقتناعاً منها بضرورة عدم تعريضهم لتلك الألعاب القتالية، حماية لهم وخوفاً على مستقبلهم.
(السيد، 2018م. ص 40)

وتشير الدراسات إلى أن الطلبة الذين يعيشون مستويات مرتفعة من الوحدة النفسية ويفتقرون إلى الدعم الاجتماعي ربما يلجؤون إلى الانترنت للتخفيف من هذه المشاعر، فمشاعر الوحدة النفسية والافتقار إلى الدعم الاجتماعي تؤدي إلى أن يصبح الطلبة مدمنين على الألعاب الإلكترونية . **(الحربي ، 2008م ، ص 33)**

مشكلة البحث :

مما سبق يتضح لنا أننا أمام مشكلة خطيرة وظاهرة أخطر وخاصة في أوساط شريحة الطلاب الذين يتمتعون بدرجة كبيرة من الأهمية في المجتمع، وأنه لابد من إجراء الدراسات البحثية والعلمية، للوقوف على حجم تأثير الظاهرة موضوع البحث ومدى تأثيرها على الطلاب وكيفية إيجاد الحلول لها، ومن هنا انبثقت مشكلة البحث الحالية والتي تحاول الإجابة على التساؤلات التالية:

- ما هي الآثار السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى عينة البحث؟

وبتفرع من هذا التساؤل التساؤلات التالية:

1) هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية بحسب متغير الجنس (ذكور ـ إناث) ؟
2) هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية بحسب متغير مستوى الأم؟
3) هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية بحسب متغير (المستوى التعليمي للأب)؟
4) هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية تبعاً لمتغير (المستوى الدراسي للطلاب)؟
5 – هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية بحسب متغير المستوى الاقتصادي؟

أهداف البحث:

1- معرفة الفروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة في مستوى الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية تبعاً لمتغير (المستوى التعليمي للأم).
2- معرفة الفروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة في مستوى الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية تبعاً لمتغير (المستوى التعليمي للأب).
3- معرفة الفروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة في مستوى الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية بحسب متغير (المستوى التعليمي للأب).
4- معرفة الفروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة في مستوى الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية بحسب متغير (المستوى الدراسي للطلاب).
5- معرفة الفروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة في مستوى الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية بحسب متغير المستوى الاقتصادي.

أهمية البحث : تنبثق أهمية البحث في النقاط التالية :

1- كونه يعالج موضوعاً بحثياً مهماً ، ولندرة الدراسات السابقة فيه على المستوى المحلي والعربي.
2- الهدف من الدراسة الحالية هو التعرف على أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية ومخاطر أثرها في تحصيلهم الدراسي.
3- تكمن أهمية الدراسة الحالية في كونها تلقي الضوء على الألعاب الإلكترونية وما قد تخلفه من مخاطرها على سلوك الطلاب ، خاصة في حالة الإفراط في لعبها.
4- تساهم هذه الدراسة بعون الله في إثراء مكتبة الكلية في مجال الدراسات التربوية والنفسية والاجتماعية (مجلة سوسيولوجيا، أثر الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك الطلاب) .

منهج البحث:

استخدم الباحثون في هذا البحث المنهج الوصفي (الميداني) وذلك من خلال الاطلاع على أدبيات البحث المتمثلة في الدراسات السابقة والإطار النظري للبحث وجمع المعلومات وتحليلها للإجابة على تساؤلات البحث.

حدود البحث:

- الحدود الموضوعية: مخاطر بعض الألعاب الإلكترونية.
- الحدود البشرية: طلاب المدارس الثانوية ببلدية الخمس (2024-2025) بمرحلتي الثانية والثالثة بقسميها العلمي والأدبي ، وكانت أعمارهم مابين 16-18 سنة.
- الحدود المكانية: بلدية الخمس – منطقة سوق الخميس.
- الحدود الزمنية: للعام الدراسي (2024- 2025) .

مفاهيم البحث:

(1) الألعاب الإلكترونية:

هي جميع أنواع الألعاب المتوافرة على شكل هيئات إلكترونية رقمية وتشمل هذه الألعاب: ألعاب الحاسوب (المحمول أو التابلت)، وألعاب الانترنت والألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقال . **(الصادق ، 2020م ، ص 23) .**

(2) طلاب المرحلة الثانوية:

يعرف الباحثون المرحلة الثانوية إجرائياً بأنها تلك المرحلة التي يلتحق بها الطلاب الذين أنهو مرحلة التعليم الأساسي ومدتها ثلاث سنوات دراسية يتحصل الطالب في نهايتها على الشهادة الثانوية (أدبي ـ علمي) التي تؤهله للالتحاق بالتعليم الجامعي.

مفهوم الألعاب الإلكترونية:

أ) الألعاب الإلكترونية :

عرف "مصطلح اللعبة" بشكل عام بأنه "نشاط ينخرط فيه اللاعبون في مخطط مفتعل محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي .

وعرفت بأنها الألعاب المتوفرة على هيئة إلكترونيات وهي نشاط ينخرط فيه الأفراد في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة وتشمل ألعاب الحاسب والعاب الانترنت والهواتف النقالة والأجهزة الكفية.

وعرفها الصادق (2015) بأنها جميع أنواع الألعاب المتوافرة على شكل هيئات إلكترونية رقمية، وتشمل هذه الألعاب ألعاب الحاسوب (المحمول أو الثابت)

ب – الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية :

بالنظر إلى المخاوف والنقاشات المتعلقة بممارسة ألعاب الانترنت المحتملة، نشرت الجمعية الأمريكية للطب النفسي مؤخراً في الدليل التشخيصي والإحصائي للاضطرابات العقلية، الإصدار الخامس (DSM-5) .

وتم تعريفه أنه "الاستخدام المتكرر والمتكرر للإنترنت للمشاركة في الألعاب. مما يؤدي إلى ضعف أو ضائقة كبيرة ومشكلات طبية وسريرية ، نتيجة ظهور مشكلات سوء التكيف والأمراض الصحية للذين يعانون من هذه الاضطرابات بشكل كبير.

وعرفت بأنها "الألعاب الذي يمارس استخدامها الأفراد بصورة مستمرة سواء كانت (offline,online)، وهذا ينعكس سلبياً على الفرد بصورة عامة، والطلاب بصورة خاصة حيث يكون لها تأثير اجتماعياً ونفسياً وصحياً .

وأشير إليها بأنها "الاستخدام المكثف للألعاب الالكترونية الموجودة على الشبكة أو نلاين سواء على أجهزة الحاسوب أو التليفون المحمول أو البلايستيشن والأنواع المتنوعة التخيلية".

وهذه الألعاب تجذب انتباه الأشخاص بسبب التشويق والإثارة في محتويات الحية، ولقد تم افتتاح العديد من المصطلحات والمراكز في السنوات الأخيرة كانت أولها اليابان لعلاج هذا النوع من الألعاب، وأوضحت أحد الأمهات متحدثة في مركز إعادة تأهيل الطلاب أن ابنها فقد الاتصال بالواقع، وفقد اهتمامه بكل شيء ولا يريد أن يأكل أو ينام أو يشرب والشيء الوحيد الذي يفهمه هو اللعب(عطية، 2007 ، 28).

وعرفها كانجوياس ((kanjanopas(2007) بأنها "التفكير المستمر في اللعب والتخطيط له وممارسته في مختلف الأوقات، مما يؤدي لتشوش الأنشطة الحياتية للاعبين وإدمانهم للعب. (الحربي ،2008م ، ص 40)

وتشير له موسوعة الألعاب (2015) بأنه "ظاهرة تتمثل في الاعتياد الكامل والمستمر لدى الفرد على ممارسة الألعاب الالكترونية عبر وسائل وسيطة بشكل دائم، ويجعله في حالة انفصال دائم عن الحياة الطبيعية تتملك الفرد في يقظته ونومه".(عبد الرحمن ، 2016 ، ص 38)

الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية :

لقد أشارت العديد من الدراسات الخاصة بالألعاب الالكترونية إلى مجموعة من السلبيات التي لها انعكاساتها على الجوانب الصحية والنفسية والاجتماعية والثقافية وهي كالتالي:

أ- الأضرار الصحية والبدنية:

فقد أشارت منسي (2012) أن ممارسة الطلاب للألعاب الالكترونية لساعات طويلة باليوم لها آثار سلبية كثيرة منها: زيادة الوزن وهشاشة العظام، وتشوهات بالعمود الفقري للأطفال، وآلام باليدين وأضرار بالعين. فضلاً عن الضعف في السلوك الاجتماعي للطفل. **(الزيودي ، 2015 ، ص 17)**

ووفقاً للدراسة التي أجراها مركز مكافحة الأمراض والوقاية بالولايات المتحدة الأمريكية في عام 2004، وأن 16% من الطلاب(أكثر من 9 ملايين نسمة بالولايات المتحدة الأمريكية الذين تتراوح أعمارهم بين 19-6 عاماً يعانون من زيادة الوزن أو السمنة، وقد بلغ هذا المعدل ثلاثة أضعاف منذ عام 1980 (غالباً بسبب استخدام الالكترونيات) ويتسبب الوزن الزائد في مشاكل صحية كبيرة، وقد يكون الكثير من هؤلاء الطلاب أكثر عرضة للإصابة بالدرجة الثانية من مرض السكري، والربو، وضيق التنفس أثناء النوم، وارتفاع كل من الكورسترول، وضغط الدم، بالإضافة إلى معاملتهم معاملة خاصة .

ب – الأضرار الأسرية:

ذكرت فويدر (2011) عدداً من السلبيات التي تترافق مع ممارسة الألعاب الالكترونية ومن أهمها قلة التواصل الأسري بين أفراد الأسرة الواحدة يقلل من معرفة الآباء والأمهات لطبيعة الأبناء واحتياجاتهم، مما يخلف مشاكل أسرية كان من الممكن تفاديها.

(حمدان ، 2016 ، ص 35)

وتظهر أيضاً التكنولوجيا الحديثة بالأسرة فقد سئل مجموعة من الطلاب الذين تتراوح أعمارهم بين 6-4 سنوات أن يختاروا بين مشاهدة التلفاز أو الجلوس مع آبائهم، وكانت النتيجة أن حوالي 54% فضلوا مشاهدة التلفاز. ووفقاً لإحصائية شركة نيلسين وجد ان الآباء يقضون حوالي ثلاث دقائق ونصف أسبوعياً في محادثات مجزية مع أطفالهم، وهذا يرجع لوجود التكنولوجيا الحديثة التي بدورها أدت إلى خلق فجوة كبيرة جعلت الآباء يشعرون بصعوبة في التواصل مع أطفالهم.

ج – الأضرار النفسية والاجتماعية:

كما تؤكد السعد (2005) أنه وفقاً للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الالكترونية كانت السبب في بعض المآسي فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف، وارتفاع معدل جرائم القتل، والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام، والألعاب الالكترونية ويتم تقديمه للأطفال والطلاب بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة فعلى سبيل المثال أجريت دراسة كندية لمراجعة وتقويم المحتوى لثلاثمائة لعبة الكترونية تبين أن (222) لعبة منها تعتمد اعتماداً مباشراً على فكرة ارتكاب الجريمة والقتل. **(الزيودي ، 2015م ، ص 20)**

ولعل هذا ما تم ملاحظته في الآونة الأخيرة حيث كشفت الإحصائيات الأخيرة ظاهرة الكترونية تحمل في ظاهرها لعبة بريئة للأطفال لكن في محتواها أفكار ووسائل سلبية تنتهي بارتكاب جريمة الانتحار لدى لاعبها وفي الأخير الضحية هو الإبن الذي لا يدرك مدى خطوة هذه اللعبة التي عرفت بلعبة "الحوت الأزرق" كما تؤدي هذه الألعاب في بعض الأحيان إلى تنامي روح العزلة لدى الطلاب بالإضافة إلى العنصر المهم في التأثير الاجتماعي هو التفكك الاجتماعي الأسري بين الزوجين أو بين الوالد وولده أو حتى بين الأخوة والأخوات فيما بينهم **.**
(قويدر، 2012 ، ص 149)

د – الأضرار التربوية:

قدمت العديد من الدراسات أدلة قوية تثبت أن الطلاب الذين يمضون أوقاتاً طويلة في ممارسة الألعاب الالكترونية لاسيما ألعاب العنف تؤدي إلى ضعف في تحصيلهم الدراسي في المدرسة، وبالتالي حصولهم على تصنيفات متدنية من قبل المعلمين مقارنة مع الطلاب الذين يمارسون ألعاباً أقل عنفاً أو لا يمارسون الألعاب.

وهذا يتفق مع ما توصلت إليه دراسة (حسني، 2002) كثرة ممارسة الألعاب الالكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل . (الزيودي ، 2015م ، ص 45

أسباب انتشار لبعض الألعاب الإلكترونية :

تحدث الآثار السلبية من الألعاب الالكترونية بسبب شعور الفرد أثناء لعب هذه الألعاب بالمتعة حيث يفرز الدماغ هرمون الدوبامين الذي يشعر الفرد بالسعادة، فيؤدي ذلك إلى ارتباط إفراز الدوبامين بلعب الألعاب الالكترونية مما يسبب تعلق الفرد بها، وفقدان القدرة على التحكم بهذه اللعب ويحدث هذا بسبب قيام مبرمج اللعبة بإضافة مواصفات معينة على اللعبة تزيد من رغبة الفرد في متابعة اللعب، وبالتالي تزيد من فرصة الألعاب وتشمل هذه الصفات ما يلي :

أ- وجود روح المنافسة في اللعبة:

وذلك بسبب وجود الخصوم في اللعبة، بالإضافة إلى وجود تقييم للأداء اللاعب ما يبقي الفرد منشغلاً في الفوز والرغبة بتحقيق أعلى تقييم.

ب- وجود عدة مراحل للعبة:

حيث يوجد هذا العنصر في كثير من الألعاب الالكترونية ما يخلق التحدي والرغبة في اكتشاف لغز ما والارتفاع في اللعبة إلى المستوى التالي.

ج- توفير القدرة على تقمص الأدوار:

حيث توفر بعض الألعاب الالكترونية للفرد فرصة تقمص شخصية ما في اللعبة مما يخلق ارتباط عاطفي معها ويزيد من المغامرة لديه.

د- توفير فرصة للاكتشاف:

حيث يرغب العديد من الأفراد باكتشاف أماكن جديدة ولذلك يعد هذا عنصر مهم في بعض الألعاب الالكترونية التي تزيد من سعادة اللاعب حتى وإن كانت المواقع خيالية.

ه- تكوين العلاقات:

حيث تتيح الألعاب الالكترونية فرصة لتعارف الأفراد وتكوين علاقات مما يزيد شعورهم بأنهم مقبولين اجتماعياً خصوصاً عند الأفراد الذين يعانون من التنمر في الواقع . (.مرسي ، 1985 ، ص 14)

مؤشرات الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية ؟

هناك مؤشرات معينة لوجود مشكلة ممارسة الفرد لبعض الألعاب الالكترونية، وذلك عند ظهور 5 أو أكثر من الأعراض التالية خلال سنة واحدة .

1- الانشغال بالتفكير باللعب لفترة طويلة أو في جميع الأوقات.
2- الإحساس بالشعور السيء عند عدم التمكن من اللعب.
3- الرغبة بالاستمرار في اللعب لتحقيق مشاعر جيدة.
4- فقدان السيطرة على اللعب والتحكم بالوقت.
5- فقدان الرغبة في القيام بالأنشطة التي اعتاد الفرد على الاستمتاع بها في السابق.
6- مواجهة المشاكل مع الأهل أو في العمل أو في المدرسة نتيجة الاستمرار في لعب الألعاب الالكترونية.
7- عدم الاكتراث للمشاكل الناتجة عن الألعاب الالكترونية مع الأهل أو في العمل أو في المدرسة والاستمرار في اللعب.
8- الكذب على أفراد العائلة لعدم إخبارهم عن الوقت الحقيقي الذي يقضيه باللعب.

اللجوء إلى لعب الألعاب الالكترونية كوسيلة لمعالجة المزاج السيئ والمشاعر.

لمواجهة الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية : اتباع الآتية:

1- يجب تحديد أوقات للعب .
2- توفير بدائل صحية كالرياضة والأنشطة الاجتماعية .
3- تعزيز التواصل الأسري ومراقبة المحتوى والأجهزة مع الاستعانة بالمتخصصين عند الضرورة
4- التركيز على استراتيجيات متكاملة كالعلاج السلوكي المعرفي للتحكم بالسلوكيات والمشكلات الكامنة .

تصائح وتوجيهات للطلاب والآباء :

1- تحديد الوقت والحدود :

- خصص وقتا محددا يوميا للعب (مثل ساعة ال ساعتين) استخدام تطبيقات لمراقبة الوقت، مع أخذ فترات راحة .
- ضع قواعد واضحة بالاتفاق مع الأبناء والإلتزام بها ، وكن قدوة في الاستخدام .

2- توفير البدائل :

- شجع على الأنشطة البديلة : الرياضة ، القراءة ، الهوايات ، الألعاب الذهنية ، أو الأنشطة العائلية .
- عوض أوقات الفراغ بالأنشطة تحفز بالذهن والجسم خارج الشاشات .

3- الدعم والتواصل :

- عزز التواصل المستمر مع الأبناء لفهم دوافعهم لممارسة الألعاب .
- شاركهم الألعاب لفهمها وتحدث معهم عن المخاطر .
- اطلب الدعم من الأصدقاء أو مجموعات الدعم أو المختصين النفسيين إذا لزم الأمر أو ظهور أعراض شديدة .

4- المراقبة والوعي :

- راقب محتوى الألعاب وتصنيفاتها العمرية للتأكيد من ملائمتها .
- وعي الأبناء بمخاطر الألعاب الألكنرونية والعنف والتوعية بأهمية الوقت والصحة .

5- لا للحرمان المفاجي :

يفضل تقليل الوقت تدريجيا بدلا من الحرمان المفاجي لتجنب المقاومة .

أن الألعاب سلاح ذو حدين ، وأن الأستخدام المعتدل قد يكون مفيدا (تطوير المهارات المعرفية) لكن الإفراط مدمر .

6- الحدود هي الأهم :

الهدف هو تحقيق التوازن ، وليس منع الألعاب تماما ، طالما أنها لا تؤثر سلبا عل الحياة اليومية .

الأسس التي يمكن ان تسترشد بها الأسرة المعاصرة للقيام بدورها في التعامل مع آمال وأخطار العوالم الافتراضية على أبنائهم أهمها :

1- مساعدة الأبناء عل التفريق بين الواقع والخيال ، وإدراك ذلك الفرق وتعليمهم بأن عالم الألعاب والأفلام العنيفة لا يمثل عالم الواقع .
2- مصاحبة الآباء في استعمالاتهم للكمبيوتر والانترنت للألعاب الالكترونية وتوجيه ما يلزم في تعاملاتهم معها الى الترفيه المفيد الهادف .
3- متابعة الآباء لاستخدام أبنائهم للإنترنت ووضع الكمبيوتر الذي يتيح هذه الخدمة في أماكن مفتوحة للأسرة وليس خلف أبواب مغلقة .
4-تحديد مدة زمنية محددة لاستخدام الأبناء للإنترنت أو الألعاب الالكترونية والتي ينبغي ألا يزيد على الساعة يوميا قدر الإمكان
5- استخدام الأسرة البرامج المخصصة للحماية من التعرض للمواقع غير المناسبة .
6- مناقشة الأبناء بصفة مستمرة فيما يشاهدونه ـــ أو يلعبونه وإمدادهم بالمعلومات والمعارف التي تجعلهم يتعاملون بإيجابية فيما يشاهدونه ـــ او يقومون باللعب والترفيه من خلاله .
7- تحديد أوقات الراحة للأبناء وذلك لمنع مشاكل العين وتهيجها .
8- الوضع المناسب لشاشة الكمبيوتر ولوحة المفاتيح .
9- ضبط إضاءة الغرفة كي تكون مريحة للعين .
10- التحقق من قوة وصحة نظر الأبناء .

(الزيودي ، 2015م ، ص 19)

الدراسات السابقة :

- دراسة الشمري (2019م) التي استهدفت تعرف الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأبناء في دولة الكويت من وجهة نظر الوالدين. واستخدمت المنهج الوصفي المسحي، وطبقت استبانة على عينة من أولياء الأمور قوامها (757) فرداً. وأظهرت نتائج الدراسة أن الألعاب القتالية هي أكثر الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى فئة الأبناء، وأنهم يقضون أكثر من ساعتين يومياً في ممارستها. كما كشفت النتائج عن وجود علاقة إيجابية بين ظهور الاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأبناء وبين ممارستهم الألعاب الإلكترونية لأكثر منساعتين يومياً.
- دراسة عثمان (2018م) التي سعت إلى التعرف على تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا بمدينة الجبيل الصناعية بالمنطقة الشرقية بالسعودية، واستخدمت المنهج الوصفي المسحي، وطبقت استبانة على عينة من أولياء الأمور بلغت (200) فرداً. وكشفت نتائجها عن عدة آثار سلبية مترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية منها: العنف المدرسي، إدمان ممارسة الألعاب، بعض مشكلات البصر والسمع، السهر، لفترات متأخرة، ضعف التحصيل الدراسي، ضعف التواصل الأسري. وأوصت الدراسة بضرورة توعية أولياء الأمور بالجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية.
- دراسة الطوير (2018م) التي هدفت إلى معرفة التغير الحاصل في دور الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت من الإبداع والابتكار إلى أداة الانتحار. وشملت عينة الدراسة 300 طفل تونسي تراوحت أعمارهم بين 9 و15 سنة. وخلصت الدراسة إلى ألعاب الإنترنت تحولت من أداة لتطوير القدرات الذكاية والإبداعية إلى أداة خطيرة تتلاعب بعقول المراهقين وتدفعهم نحو العنف تلقائياً وصولاً بهم إلى مرحلة الانتحار.
- دراسة حجازي (2017م) التي استهدفت الكشف عن أثر الألعاب الإلكترونية على مستوى العنف عند الأبناء من وجهة نظر أولياء الأمور في ضوء بعض المتغيرات الديموجغرافية. واستخدمت المنهج الوصفي، وطبقت استبانة على عينة قوامها (150) من أولياء الأمور بمحافظات فلسطين الشمالية (طولكرم – نابلس – جنين). وكشفت نتائج الدراسة عن عدم وجود فروق دالة إحصائياً في مستوى ممارسة العنف لدى الأبناء نتيجة ممارستهم الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أولياء الأمور طبقاً لمتغيرات الجنس والمستوى التعليمي والمحافظة. في حين كشفت النتائج عن وجود فروق دالة إحصائياً لمستوى العنف عند الأبناء نتيجة ممارستهم الألعاب الإلكترونية طبقاً لمتغير دخل الأسرة. وأوصت الدراسة بضرورة تنمية الوعي لدى أولياء الأمور بمخاطر الألعاب الإلكترونية.
- دراسة الصوالحة، العويمر، والعليمات (2016م) التي هدفت إلى الكشف عن علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور في العاصمة الأردنية عمان. واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي، وطبقت استبانة على عينة مكونة من (100) ولي أمر من أولياء أمور أطفال الروضة في عمان. وأسفرت النتائج عن وجو د فروق دالة إحصائياً لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور، في حين لا توجد فروق دالة إحصائياً لعلاقة تلك الأتعاب بالسلوك الاجتماعي. وأوصت الدراسة بضرورة تثقيف الوالدين فيما يتعلق بإيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية.
- دراسة الزيودي (2015م) التي سعت إلى التعرف على الانعكاسات التربوية لاستخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي المسحي، وطبقت استبانة على عينة من أولياء الأمور قوامها (500) ولي أمر، كما طبقت استبانة أخرى على عينة من المعلمين قوامها (336) معلماً. وكشفت نتائج الدراسة عن إدراك المعلمين لمخاطر الألعاب الإلكترونية، من حيث دورهافي حوادث العنف المدرسي، فضلاً عن آثارها السلبية على صحة الأبناء. وفيما يتعلق بوجهة نظر أولياء الأمور، بينت النتائج أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر أبنائهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية واستحواذها على معظم أوقاتهم، مما يؤثر في مجهوداتهم الدراسية، ويضعف تواصلهم الأسري، ويبرز النزعة الأنانية لديهم.

الإجراءات المنهجية للدراسة الميدانية

منهج البحث:

استخدم الباحثون المنهج الوصفي (الميداني) في إجراءات هذا البحث، وذلك بغرض الإجابة على الأسئلة يتطلب جمع المعلومات عن الوضع الراهن من أجل تقديم وصف علمي للظاهرة وتقديرها كمياً بعد جمع البيانات وإخضاعها للتصنيف والتحليل والتفكير.

عينة البحث:

يتكون مجتمع البحث من 500 طالب وطالبة ، حيث كانت منهم 200 طالبا 300 طالبة وحددت منهم العينة بالطريقة العشوائية ، حيث تضمنت العينة 100 طالبة وطالبة ، حيث كان عدد الذكور 29 طالبا ، وعدد الإناث كان 71 طالبة ، من طلبة وطالبات السنة الثانية والثالثة ثانوي ، بمنطقة سوق الخميس بمراقبة التعليم ببلدية الخمس .

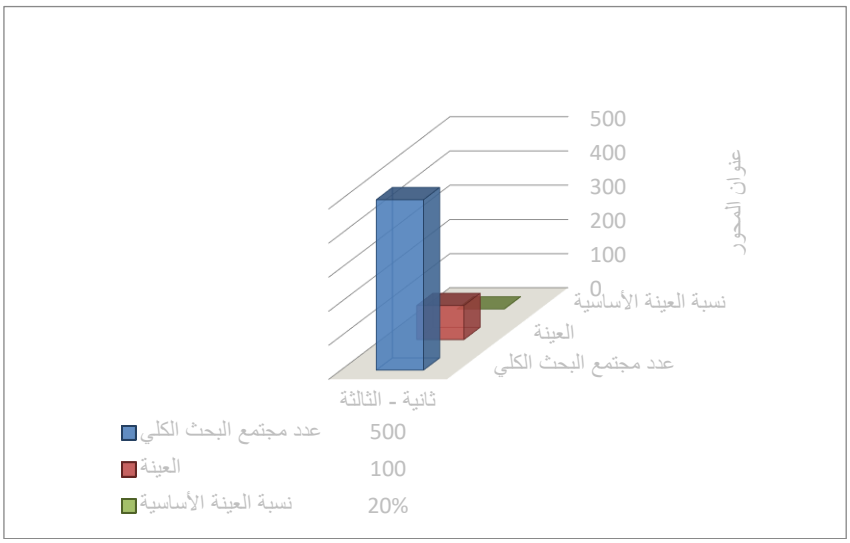
أدوات البحث:

استخدم الباحثون في جمع بيانات البحث مقياس ممارسة الألعاب الإلكترونية لكونه يناسب الفئات المستهدفة في هذا البحث من حيث النوع والمستوى التعليمي للأم، والمستوى التعليمي للأب، والمستوى الدراسي والمستوى الاقتصادي.

واستخدم التقدير الكمي لتقدير مستويات ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الطلاب، وذلك باقتراح ثلاث مستويات لتقدير الدرجات وهي (1 ، 2 ، 3)، ويشير (1) إلى ظهور السلوك أو ممارسته له قليلاً جداً، بينما يشير (2) إلى ممارسته لهذا السلوك متوسطة، بينما (3) تبين أن ممارسة السلوك كبير.

جدول (1)
يوضح عدد أفراد العينة بمنطقة سوق الخميس بمراقبة التعليم ببلدية الخمس

السنة	عدد مجتمع البحث الكلي	العينة	نسبة العينة الأساسية
ثانية - الثالثة	500	100	%20



شكل 1 . أفراد العينة بمنطقة سوق الخميس بمراقبة التعليم ببلدية الخمس

الوسائل الإحصائية لمستخدمة في البحث:

1- كرونباخ ألفا ومعادلة بيرسون وسبيرمان ـــ براون، وذلك لقياس معاملات الارتباط بين العبارات التي يتكون منها مقياس ممارسة الألعاب الإلكترونية.
2- استعمل اختبار مربع كاي لحساب دلالة الفروق بين أفراد العينة بحسب متغير مستوى تعليم الوالدين.
3- استخدم متوسطات الرتب وقيمة مان وتني (u) وقيمة(z) لمعرفة دلالة الفروق بحسب متغير الجنس والمستوى الدراسي والمستوى الاقتصادي.
4- استخدم المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لمعرفة مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى أفراد عينة البحث.

صدق مقياس ممارسة الألعاب الإلكترونية:

1) صدق المحتوى:

تم عرض استمارة مقياس ممارسة الألعاب الإلكترونية بصورتها المبدئية على مجموعة من المحكمين المختصين في التربية وعلم النفس (الملحق 1)، وذلك للتأكيد من سلامة الصياغة الإجرائية لبنود الاستمارة، وإمكانية ملاحظة السلوك والتسلسل للبنود ووضوحها، ومدى ملاءمة الاستمارة للهدف الذي صمم لأجله، وإضافة أو تعديل ما يرونه مناسباً، وقد تم حذف 11 فقرة من بنود الاستمارة في ضوء آراء السادة المحكمين ومقترحاتهم، وأصبحت الاستمارة تتكون من (22) فقرة.

2 – صدق الاتساق الداخلي:

لحساب صدق الفقرات تم الاعتماد على حساب ارتباطها بدرجة المقياس الذي تنتمي إليه، واستخدم معامل ارتباط بيرسون لقياس مدى دلالة هذه العلاقة:

جدول (2)

قيم ارتباط كل عبارة بالدرجة الكلية للمقياس الذي تنتمي إليه

رقم العبارة	بالمقياس	رقم العبارة	بالمقياس	رقم العبارة	بالمقياس
1	**0.60	12	**0.81	23	**0.65
2	**0.52	13	**0.70	24	**0.52
3	**0.63	14	**0.47	25	**0.79
4	**0.36	15	**0.67	26	**0.78
5	**0.39	16	**0.55	27	**0.76
6	**0.58	17	**0.34	28	**0.52
7	0.11	18	**0.36	29	**0.79
8	**0.31	19	**0.50	30	**0.75
9	0.14	20	**0.51	31	**0.82
10	**0.48	21	**0.78	32	**0.77
11	**0.57	22	**0.44	33	**0.67

* دالة عند مستوى دلالة (0.05) * دالة عند مستوى دلالة (0.01)

تشير بيانات الجدول أعلاه إلى أن فقرات المقياس تتمتع بصدق اتساق داخلي دال إحصائيا يتراوح بين مستوى دلالة (0.05) ومستوى دلالة (0.01) فيما عدا بعض الفقرات التي لم ترتبط مع الدرجة الكلية للاختبار، وهي العبارتان رقم (7و9) ولهذا تم حذفهما عند حســـاب النتائج النهائية للبحث، وبهذا المستوى من الدلالة يمكن الاعتماد على نتائج هذا الاختبار بدرجة مقبولة من الثقة.

ثبات مقياس ممارسة الألعاب الإلكترونية:

وللتحقق من ثبات المقياس تم استخدام الآتي:

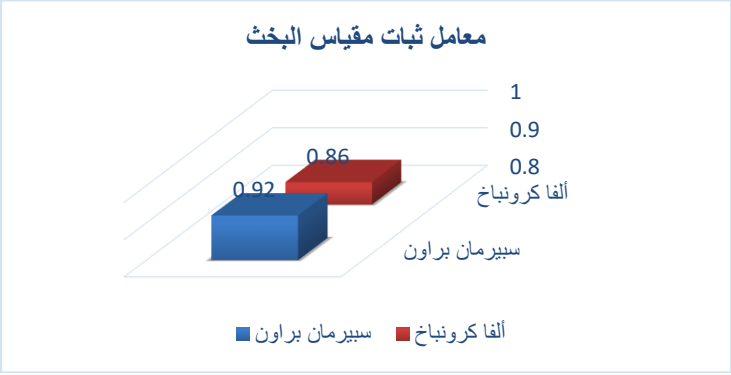
أ) طريقة ألفا كرونباخ: تشير إلي قوة الارتباطات بين الفقرات في المقياس.

ب) طريقة التجزئة النصفية: وتقيس الارتباط بين نصفي الاختبار باستخراج معامل الارتباط ثم تصحيح الطول باستخدام معادلة سبيرمان ـ براون.

جدول (3)

يوضح معامل ثبات مقاييس البحث

المتغير		سبيرمان براون	ألفا كرونباخ
ممارسة الألعاب الإلكترونية		**0.92**	**0.86**



شكل 2 . معامل ثبات مقياس البحث

من الجدول (3) اتضح أن قيمة ألفا كرونباخ لمقياس ممارسة الألعاب الإلكترونية قد بلغت (0.86)، وكانت قيمة الارتباط باستخدام التجزئة النصفية بعد التصحيح (0.92)، وتعد هذه القيم مقبولة ويمكن الاعتماد عليها وتعبر عن استقرار استجابات أفراد العينة وتعكس مستوً مُرضياً من الثبات يفي بمتطلبات التطبيق.

- نتائج البحث :

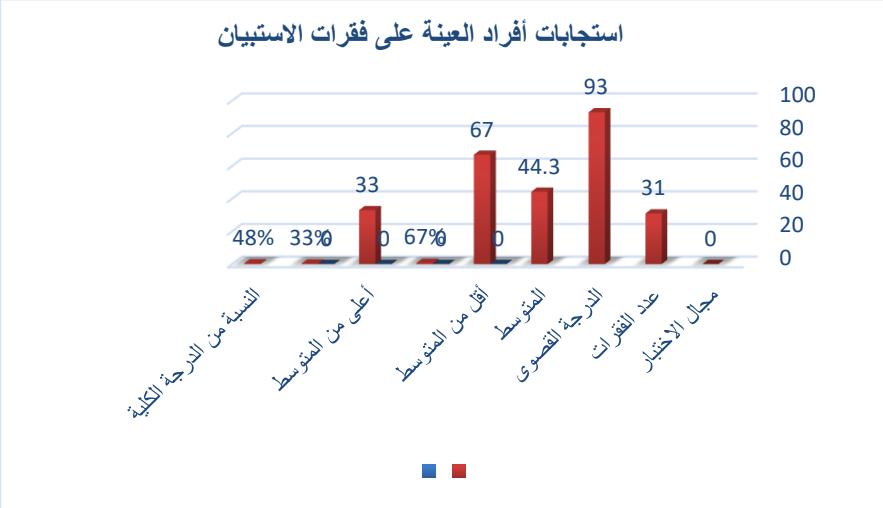
السؤال الأول للبحث: ما مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى عينة البحث؟

للتعرف على مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية تم الاعتماد على المتوسط الحسابي والنسب المئوية لاستجابات أفراد العينة على كل فقرات الاختبار، والجدول الآتي يبين النتائج المتعلقة بذلك:

جدول (4)

مستوى ممارسة للألعاب الإلكترونية لدى أفراد عينة البحث

مجال الاختبار	عدد الفقرات	الدرجة القصوى	المتوسط	أقل من المتوسط		أعلى من المتوسط		النسبة من الدرجة الكلية
				العدد	النسبة	العدد	النسبة	
ممارسة الألعاب الإلكترونية	31	93	44.3	67	%67	33	%33	%48



شكل 3 . استجابات الطلاب لفقرات الاستبيان

تبين من الجدول أعلاه أن متوسط درجات أفراد عينة البحث قد بلغ (44.3) درجة، من الدرجة القصوى المحددة بـ (93) درجة، وأن (67%) من أفراد العينة كانت درجاتهم أقل من المتوسط، في حين تحصل ما نسبته (33%) على درجات أعلى من المتوسط. وبلغت النسبة من الدرجة الكلية (48%) وهي أعلى من المتوسط، ما يعني أن أفراد عينة البحث يعانون من ممارسة الألعاب الإلكترونية.

من خلال البيانات السابقة تبين نتائج البحث أن أفراد العينة ينتشر فيهم ممارسة الألعاب الإلكترونية بنسبة 48% أعلى من المتوسط، وذلك قد يرجع إلى الانتشار الواسع للأجهزة الإلكترونية بين الطلاب وضعف الرقابة الأسرية على الأبناء، حيث تسمح أغلب الأسر للأبناء باقتناء الهواتف دون ممارسة أي رقابة عليه.

اعتماد الألعاب الإلكترونية على برامج وأداوت لها القدرة على جلب اهتمام الطلاب وتلبية رغباتهم النفسية.

السؤال الثاني للبحث: هل توجد فروق في مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية بحسب متغير الجنس (ذكور- إناث)؟

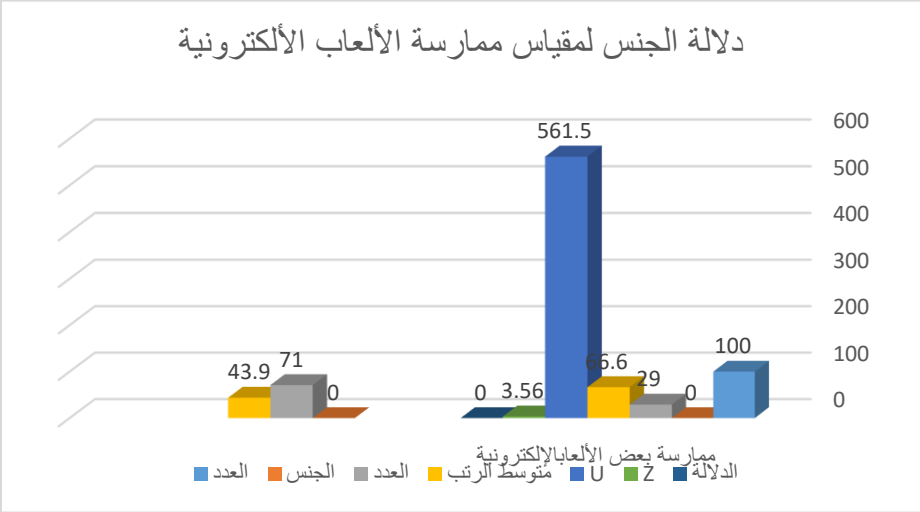
لمعرفة مستوى اختلاف عينة البحث من الجنسين في مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية استخدم اختبار مان وتني (u)، وحسبت قيمة (z) لمعرفة دلالة الفروق بين متوسطات الرتب على الاختبار، والجدول التالي يبين النتائج المتعلقة بذلك.

جدول (5)

دلالة الفروق بين متوسطات الرتب وقيمة مان وتني (u) وقيمة (z)

ومدى دلالتها حسب الجنس على مقياس ممارسة الألعاب الإلكترونية

المتغير	العدد	الجنس	العدد	متوسط الرتب	U	Z	الدلالة
ممارسة الألعاب الإلكترونية	100	ذكور	29	66.6	561.5	3.56	0.000
		إناث	71	43.9			



شكل 4 . دلالة الفروق بين الجنسين على مقياس ممارسة الألعاب الالكنرونية

تبين من الجدول أعلاه أن متوسط درجات عينة الإناث أعلى من متوسط درجات عينة الذكور، وأن مستوى الدلالة بين الفروق بلغ (0.00) ما يعنى أن الفروق دالة إحصائيا لصالح عينة الإناث وأنهن يعانين من ممارسة الألعاب الإلكترونية بدرجة أعلى من الذكور.

ذلك قد يرجع إلى أن الإناث لديهم أوقات فراغ أكثر من الأولاد، وكذلك أن الإناث أكثر ممارسة الألعاب الإلكترونية من الذكور، وهذا يعود إلى طبيعة التنشئة الاجتماعية التي تحتم على الفتاة البقاء أكثر من الذكر داخل المنزل، مما يفرض عليها أن تضع لها جو من التواصل الحر غير المتقيد بقيود داخل الأسرة أو المجتمع.

السؤال الثالث للبحث: هل توجد فروق في مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية بحسب متغير المستوى التعليمي للأم؟

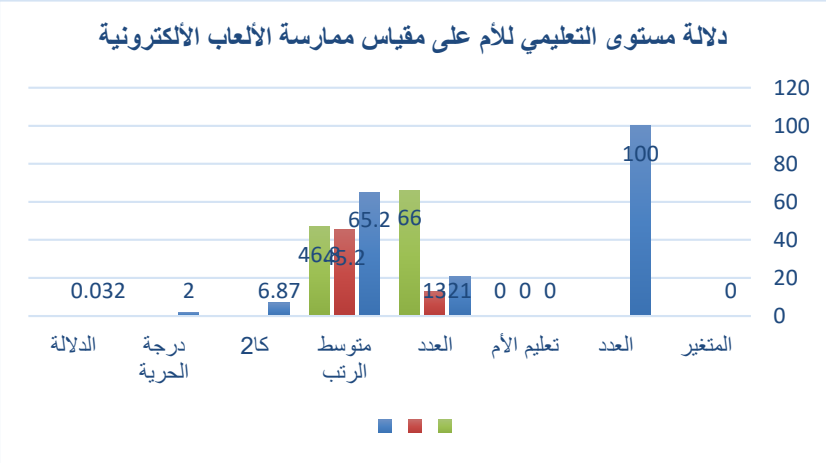
لمعرفة مستوى اختلاف أفراد عينة البحث في مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية بحسب متغير المستوى التعليمي للأم استخدم اختبار (كا^2) لمعرفة دلالة الفروق بين متوسطات الرتب على الاختبار، والجدول التالي يبين النتائج المتعلقة بذلك.

جدول (6)

دلالة الفروق بين متوسطات الرتب وقيمة (كا^2)

ومدى دلالتها حسب المستوى التعليمي للأم على مقياس ممارسة الألعاب الإلكترونية

المتغير	العدد	تعليم الأم	العدد	متوسط الرتب	كا^2	درجة الحرية	الدلالة
ممارسة الألعاب الإلكترونية	100	أساسي	21	65.2	6.87	2	0.032
		متوسط	13	45.2			
		جامعي	66	46.8			



شكل 5 . دلالة الفروق لمستوى التعليمي للأم على مقياس ممارسة الألعاب الالكنرونية

تبين من الجدول أعلاه أن متوسطات درجات عينة البحث تختلف بحسب مستوى تعليم الأم وأن مستوى الدلالة بين الفروق بلغ (0.032) ما يعنى أن الفروق دالة إحصائيا لصالح العينة التي مستوى تعليم أمهاتهم أساسي وأنهم يعانون من ممارسة الألعاب الإلكترونية بدرجات أعلى من الذين مستوى تعليم أمهات متوسط أو جامعي.

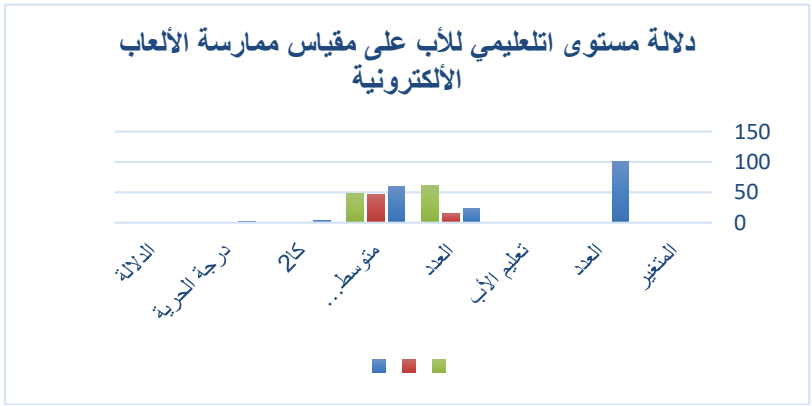
وذلك قد يرجع إلى أن الأمهات اللاتي تعليمهن أساسي غير قادرات على إعطاء التعليمات والنصائح جراء استخدام الألعاب الإلكترونية لأبنائهن وبناتهن لأجل التباعد عن خطورتها التي قد تلحق الأذى عليهم.

السؤال الرابع للبحث: هل توجد فروق في مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية بحسب متغير المستوى التعليمي للأب؟

لمعرفة مستوى اختلاف أفراد عينة البحث في مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية بحسب متغير المستوى التعليمي للأب استخدم اختبار كا2 لمعرفة دلالة الفروق بين متوسطات الرتب على الاختبار، والجدول التالي يبين النتائج المتعلقة بذلك.

جدول (7)
دلالة الفروق بين متوسطات الرتب وقيمة كا²
ومدى دلالتها حسب المستوى التعليمي للأب على مقياس ممارسة الألعاب الإلكترونية

المتغير	العدد	تعليم الأب	العدد	متوسط الرتب	كا²	درجة الحرية	الدلالة
ممارسة الألعاب الإلكترونية	100	أساسي	24	59.5	3.10	2	0.214
		متوسط	15	47.1			
		جامعي	61	47.8			



شكل 6 . دلالة الفروق لمستوى التعليمي للأب على مقياس ممارسة الألعاب الالكنرونية

تبين من الجدول أعلاه أن متوسطات درجات عينة البحث لا يختلف بحسب مستوى تعليم الأب وأن مستوى الدلالة بين الفروق بلغ (0.214) ما يعنى أن الفروق غير دالة إحصائيا، وأنهم ممارسة الألعاب الإلكترونية لا يتأثر بمستوى تعليم الأب.

بحسب مستوى تعليم الأب وأن مستوى الدلالة بين الفروق بلغ (0.214) ما يعني أن الفروق غير دالة إحصائياً، وأن الأبناء الذين مستوى تعليم آبائهم أساسي يعانون من ممارسة الألعاب الإلكترونية، وذلك نتيجة الى إنخراطهم وإنشغالهم لأعمال أخرى خارج البيت ، من أجل توفير بعض متطلبات الأسرة ، وأن الأبناء الذين مستوى تعليم آبائهم متوسط لا يتأثرون بمستوى تعليم آبائهم ، كما أوصت دراسة عثمان (2018م) بضرورة توعية أولياء الأمور بالجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية.

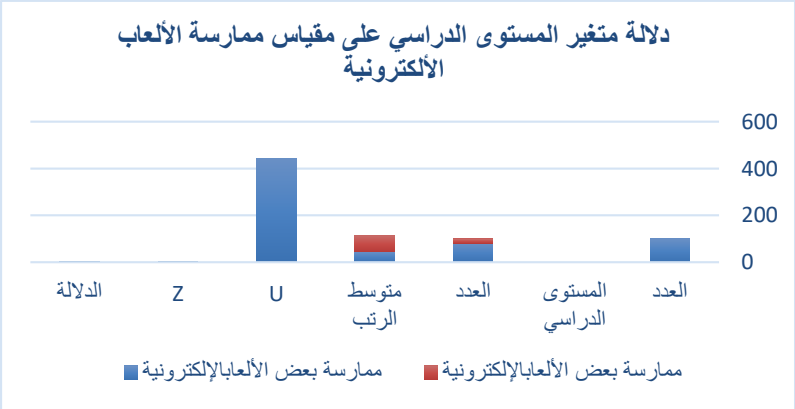
السؤال الخامس للبحث: هل توجد فروق في مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية بحسب متغير المستوى الدراسي؟

لمعرفة مستوى اختلاف أفراد عينة البحث في مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية بحسب متغير المستوى الدراسي استخدم اختبار مان وتني (u)، وحسبت قيمة (z) لمعرفة دلالة الفروق بين متوسطات الرتب على الاختبار، والجدول التالي يبين النتائج المتعلقة بذلك.

جدول (8)

دلالة الفروق بين متوسطات الرتب وقيمة مان وتني (u) وقيمة (z) ومدى دلالتها حسب متغير المستوى الدراسي مقياس ممارسة الألعاب الإلكترونية

المتغير	العدد	المستوى الدراسي	العدد	متوسط الرتب	U	Z	الدلالة
ممارسة الألعاب الإلكترونية	100	ثانية	82	46.9	443.5	2.65	0.008
		ثالثة	18	66.8			



شكل 7 . دلالة الفروق للمستوى الدراسي للطلبة على مقياس ممارسة الألعاب الالكنرونية

تبين من الجدول أعلاه أن متوسط درجات عينة السنة الثالثة أعلى من متوسط درجات عينة السنة الثانية، وأن مستوى الدلالة بين الفروق بلغ (0.008) ما يعنى أن الفروق دالة إحصائيا لصالح عينة السنة الثالثة وأنهم يعانون من ممارسة الألعاب الإلكترونية بدرجة أعلى من طلبة السنة الثانية.

يرجع ذلك إلى الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية، في حين نجد أن استخدام الطلاب للألعاب الإلكترونية يؤثر على المستوى الدراسي لديهم؛ لأن هذه الفئة من الطلاب ينجزون واجباتهم أولاً ويلعبون لمدة قصيرة، وكذلك توصلنا من خلال نتائج الجدول أن كل السنوات الدراسية يمتلكون الألعاب الإلكترونية، وهذا راجع لانتشارها في المجتمع، حيث لا يكاد أن يخلو بيت منها، كما أنه كوسيلة سيطرة والدفاع عن النفس؛ لأن الوالدين غير موجودين للدفاع عنهم.

قد يرجع ذلك لأن الأسر ذات المستوى الاقتصادي العالي توفر لأبنائها وسائل أخرى للترفيه مثل النوادي الرياضية المخصصة، أما الأسر ذات المستوى الاقتصادي الأقل من متوسط فنجدهم يعانون في إيجاد وسائل ترفيهية أخرى غير الألعاب الإلكترونية، وهذا يجعلهم معرضون لخطر بعض الألعاب الإلكترونية.

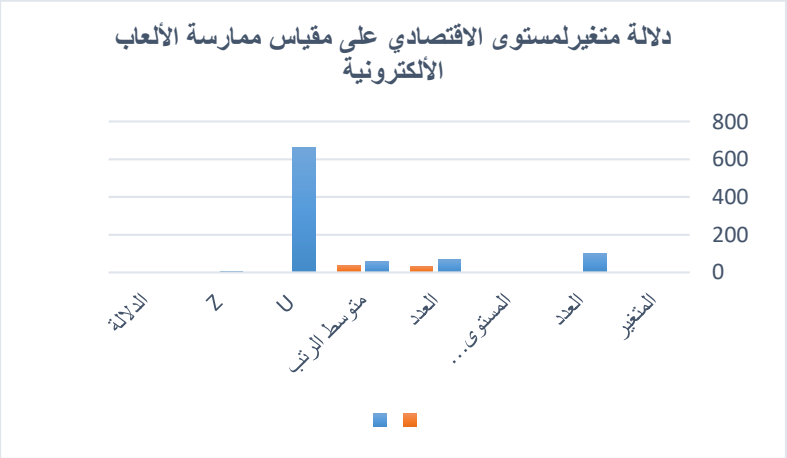
السؤال السادس للبحث: هل توجد فروق في مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية بحسب متغير المستوى الاقتصادي؟

لمعرفة مستوى اختلاف عينة البحث بحسب المستوى الاقتصادي في مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية استخدم اختبار مان وتني (u)، وحسبت قيمة (z) لمعرفة دلالة الفروق بين متوسطات الرتب على الاختبار، والجدول التالي يبين النتائج المتعلقة بذلك.

جدول (9)

دلالة الفروق بين متوسطات الرتب وقيمة مان وتني (u) وقيمة (z) ومدى دلالتها حسب المستوى الاقتصادي على مقياس ممارسة الألعاب الإلكترونية

المتغير	العدد	المستوى الاقتصادي	العدد	متوسط الرتب	U	Z	الدلالة
ممارسة الألعاب الإلكترونية	100	أقل من المتوسط	67	57.1	663	3.25	0.001
		أعلى من المتوسط	33	37.1			



شكل 8 . دلالة الفروق للمستوى الاقتصادي على مقياس ممارسة الألعاب الالكنرونية

تبين من الجدول أعلاه أن متوسط درجات عينة المستوى الأقل من المتوسط أعلى من متوسط درجات الذين مستواهم الاقتصادي أعلى من المتوسط، وأن مستوى الدلالة بين الفروق بلغ (0.001) ما يعنى أن الفروق دالة إحصائيا لصالح عينة الذين مستواهم الاقتصادي أقل من المتوسط وأنهم يعانون من ممارسة الألعاب الإلكترونية بدرجة أعلى من الذين مستواهم الاقتصادي أعلى من المتوسط.

قد يرجع ذلك لأن الأسر ذات المستوى الاقتصادي العالي توفر لأبنائها وسائل أخرى للترفيه مثل النوادي الرياضية، أما الأسر ذات المستوى الاقتصادي الأقل من المتوسط فنجدهم يعانون من إيجاد وسائل ترفيهية أخرى غير الألعاب الإلكترونية، وهذا يجعلهم معرضون لخطر بعض الألعاب الإلكترونية.

ثانياً/ التوصيات:

في ضوء النتائج التي توصلنا إليها من قراءاتنا لبحوث متعددة يوصي الباحثون بالآتي:

1- عمل دورات تدريبية وورش عمل مكثفة تعريفة بالألعاب الإلكترونية لتدريب الطلبة على كيفية الاستخدام الأمثل للألعاب الإلكترونية.
2- العمل على توصية الآباء والأمهات إلى الاهتمام بتوعية أبنائهم وبناتهم داخل الأسرة لالآثار السلبية للألعاب الإلكترونية .
3- تفيعل دور وسائل الإعلام في توعية أولياء الأمور بمتابعة أبنائهم وتوعيتهم بمخاطر ظاهرة ممارسة الألعاب الإلكترونية.
4- إعداد برامج إرشادية وعلاجية للتخفيف من الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الطلاب في جميع المراحل التعليمية.
5- إنشاء النوادي الثقافية والرياضية لسد أوقات الفراغ لدى الطلاب لممارسة هوياتهم.
6- التأكيد على دور الأخصائي النفسي والاجتماعي داخل المؤسسة التعليمية في توعية الطلاب بمخاطر الإفراط في اسخدام الألعاب الإلكترونية (النفسية والصحية والتربوية والاجتماعية) على مستواهم التعليمي.

ثالثاً/ المقترح:

يقترح الباحثون من خلال نتائج هذا البحث الأتي :

1- إجراء دراسات أو أبحاث مماثلة لمراحل تعليمية مختلفة.
2- إجراء دراسات تتعلق بالعلاقة بين انحراف الطلاب وجنوحهم وإدمانهم على الألعاب الإلكترونية الحديثة.

المراجع

1- الشمري، أفراح صالح، صبر(2019م)، الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال في دولة الكويت من وجهة نظر الوالدين المرحلة العمرية (4-7 سنوات، مجلة القراءة والمعرفة، ع(210)، جامعة عين شمس، مصر ،
2- عثمان ، أماني خميس محمد (2018م) ، أثر الألعاب الألكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا، مجلة كلية التربية، مج(34)، ع(1)، جامعة أسيوط، مصر .
3- الطوير، ايناس (2018) ، التغير الحاصل في دور الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت من الإبداع والابتكار إلى أداة للانتحار: لعبة الحوت الأزرق نموذجا، دراسة ميدانية جامعة تونس، تونس .
4- عطية ، حسين (2007)، الألعاب الإلكترونية "فوائدها ومضارها"، دار الشروق للنشر والتوزيع، عمان.

5- الدهمش ، خالد بن محمد (2019) ، دور الألعاب الالكترونية عبر الإنترنت في تنامي العنف التلقاني لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظر أولياء الأمور، مجلة كلية التربية، مج (35)، ع(4)، جامعة أسيوط، مصر.

6- حمدان ، سارة محمود عبدالرحمن (2016)، إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلاتي الطفولة المتأخرة والطلاب ة وسياساتها من وجهة نظر المعلمين والأبناء أنفسهم، رسالة قدمت لاستكمال متطلبات الحصول على درجة الماجستير في التربية تخصص المناهج وطرق التدريس، كلية العلوم والتربية، جامعة الشرق الأوسط.

7- الحمداني، شهباء جاسم (2012) ، العنف في الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المدارس الابتدائية، رسالة ماجستير، كلية التربية جامعة تكريت، العراق .

8- الصوالحة، علي سليمان؛ العويمر يسرى (2016) ، راشد، والعليمات علي مصطفى علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، مج(4)، ع(16)، فلسطين .

9- الصادق ، عبد الصادق حسن (2020) ، التعرض لألعاب الفيديوجيم الإلكترونية وعلاقته بالعنف لدى الطلاب ين، دراسة مقارنة بين طلاب المدارس الثانوية في مصر والبحرين، كليات الآداب والعلوم الاجتماعية، ع35، البحرين، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، العدد 51، المجلد 3، يوليو.

10- اليعقوب علي محمد، وأدبيس منى يونس (2009) ، دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت، مستقبل التربية العربية، مج (16)، ع (58)، المركز العربي للتعليم والتنمية، القاهرة .

11- مرسي، كمال إبراهيم (1985) ، سيكولوجية العدون، الكويت، وزارة التربية، أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في السلوك العدولي لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت.

12- سلامي ، لخضر (2015) ، الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعنف لدى الطلابالذكور، دراسة ميدانية بمدينة البويرة، مذكرة لنيل شهادة الماجستير، جامعة البويرة، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، قسم العلوم الاجتماعية، الجزائر، مجلسة سوسيولوجيا.

13- الزيودي ، ماجد محمد (2015)، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمون وأولياء أمور طلاب المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، المملكة العربية السعودية، جامعة طيبة للعلوم التربوية، المجلد 10، العدد 16.

14- قويدر ، مريم (2012) ، أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأبناء، دراسة وصفية على عينة من الأبناء المتمدرسين بالجزائر العاصمة، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في العلوم والإعلام والاتصال، تخصص: مجتمع المعلومات، جامعة الجزائر .

15- السيد، محاسن ابو الحسن حسين (2018) ، العلاقة بين مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية والمهارات الاجتماعية لدى عينة من طالبات الصف الثالث المتوسط في مدينة ينبع: دراسة وصفية المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية، ع(14)، المؤسسة العربية للبحث العلمي والتنمية البشرية .

16- حنفي ، محمود خالد صلاح (2018) ، الطفل العربي والألعاب الإلكترونية القاتلة دراسة تحليلية، مجلة الطفولة والتنمية، ع(32)، المجلس العربي للطفولة والتنمية، القاهرة ،

17- الزيودي، ماجد محمد (2015) ، الإنعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الإبتدائية بالمدينة المنورة مجلة العلوم التربوية، س(10)، ع(1)، جامعة طيبة، السعودية .

18- حجازي، نظمية (2017) ، أثر الألعاب الإلكترونية على مستوى العنف عند الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور في ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية مجلة الطفولة والتنمية، مج (8)، ع (29)، المجلس العربي للطفولة والتنمية، القاهرة .

19- الخليفة، هند، خالد (2016) ، أنماط استخدام ألعاب الإنترنت الإلكترونية وآثارها: دراسة على عينة من الأطفال الذكور في المجتمع السعودي، مجلة العلوم الاجتماعية، ع (11)، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، السعودية .

20- الحربي، هند عبد الرحمن (2008)، إدمان الإنترنت وعلاقته بالقلق والشعور بالوحدة لدى طالبات جامعة الملك سعود، رسالة ماجستير، جامعة الملك سعود، الرياض.