إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي. دراسة ميدانية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بولاية مستغانم.

د. قدي سومية ، جامعة معسكر ، جامعة وهران2

ملخص:

تهدف هذه الدراسة للكشف عن العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتنمر في الوسط المدرسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، حيث بلغت عينة الدراسة (45) تلميذاً، وطبق عليهم استبيان الإدمان على الألعاب الإلكترونية من إعداد الباحثة، ومقياس التنمر المدرسي لخوج وتوصلت الدراسة إلى:

1_ وجود علاقة دالة احصائياً بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية وظهور التنمر في الوسط المدرسي لدى التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الابتدائية.

2_ توجد فروق دالة احصائياً في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الابتدائية تبعاً لمتغير الجنس، ولصالح الذكور.

الكلمات المفتاحية: إدمان الألعاب الإلكترونية _التنمر في الوسط المدرسي.

Abstract :

The aim of This study Is to investigate the Relationship between addiction to electronic games and bullying in the school environment among primary school students. The study sample reached (45) students, and they applied the questionnaire of addiction to electronic games by the researcher.

1_ There Is a statistically significant Relationship between the addiction to electronic games and the emergence of bullying in the school environment among students enrolled in primary school ; And the scale of school bullying for Khoj.

2_ There are statistically significant différences in the addiction to electronic games among students enrolled in primary school according to the gender variable, and in favor of males.

Keywords: addiction to electronic games _Bullying in the school

مقدمة:

بدأت الألعاب الإلكترونية تنتشر انتشارا واسعا في الآونة الأخيرة، حيث بينت دراسة أمريكية لجونجال Gonigal (2011) بأن الأطفال الأمريكيون يمضون في ممارسة الألعاب الإلكترونية أوقاتا طويلة تتساوى مع الأوقات التي يمضونها في التعلم المدرسي، وممارسة هذه الألعاب يؤدي إلى السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات (الهدلق، بدون تاريخ: 4_5)، وعن سبب هذه السلوكيات العنيفة وجد الباحثين النفسانيين من بينهم أحمد وعبد (2016)، أن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين تحتوي على مضامين سلبية، قد تؤثر عليهم في جميع مراحل نموهم، كما تولد لديهم بعض السلوكيات غير المرغوب فيها كسلوك التتمر.

تعد ظاهرة التتمر ظاهرة خطيرة لا تهدد التلميذ فقط وإنما المجتمع ككل، كون أن المتتمر يقوم بإيذاء أقرانه نفسيا وجسديا، ويعمل على انتشار الفوضى داخل الفصل مما يعيق عملية التعلم لديه ولدى التلاميذ الآخرين، ويجمع علماء النفس على أن تعرض التلميذ بشكل متكرر إلى أحد أنواع التتمر هذه يؤثر كثيرا على تحصيله العلمي، وقد يدفعه إلى ترك المدرسة أو التغيب باستمرار، وقبل ذلك على توازن شخصيته ونمو مداركه النفسية، وقد يخلق منه في بعض الأحيان شخصية متمردة تحاول بدورها اضطهاد من تصادفهم من ضعاف، ويصبح التلميذ بذلك أكثر ميلا إلى ممارسة العنف وتبني الانتقام في التعامل مع الآخرين.

الإشكالية:

أصبحت ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية ظاهرة عالمية تنتشر بين فئة الأطفال والمراهقين بشكل مستمر سواء في المنازل أو في مقاهي الإنترنت، حيث أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتتم في عقولهم قدرات التتمر والعدوان ونتيجتها الجريمة، وهذه القدرات مكتسبة من خلال الاعتقاد على ممارسة تلك الألعاب، إذ أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضررا من أفلام العنف التلفزيونية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب منه أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها، لذا الكثير من علماء علم النفس يلقون اللوم على الألعاب الإلكترونية على أنها من بين أحد الأسباب التي تؤدي إلى ظهور بعض الاضطرابات السلوكية عند الأطفال كمشكلة التتمر في الوسط المدرسي (سبتي، 2013: 4_5).

تعد مشكلة التتمر في الوسط المدرسي من المشكلات السلوكية الخطيرة التي تهدد أمن واستقرار المحيط المدرسي، والتي قد تنتج عن إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية العنيفة فعلى الصعيد الغربي لقيت هذه المشكلة

اهتماما كبيرا من طرف الباحثين وعلماء النفس من بينهم: بدويل Bidwell (2005)، وكرنى Kerrney؛ حيث درسوا أسبابها ونسب انتشارها بين تلاميذ مختلف المراحل التعليمية، كما قاموا بتبيين خطورتها بكافة الوسائل عن طريق الإعلام ومواقع الأنترنت، والقيام بحملات تحسيسية من قبل جمعيات خاصة بمحاربة التمر في الوسط المدرسي، بينما في البيئة العربية لا يوجد نسب أو احصاءات تبين حجم المشكلة نفس الشيء بالنسبة للبيئة المحلية. من خلال المشكلة القائمة نطرح التساؤلين التاليين:

1- هل توجد علاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية وظهور التمر في الوسط المدرسي لدى التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الابتدائية؟.

2- هل يوجد فروق في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الابتدائية تبعا لمتغير الجنس؟.

فرضيات الدراسة:

سيتم الإجابة على تساؤلات الدراسة من خلال الفرضيات التالية:

1- توجد علاقة دالة احصائيا بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية وظهور التمر في الوسط المدرسي لدى التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الابتدائية.

2- توجد فروق دالة احصائيا في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الابتدائية تبعا لمتغير الجنس، ولصالح الذكور.

أهمية الدراسة:

ترجع أهمية الدراسة إلى أهمية الموضوع الذي تتناوله وهو الإدمان على الألعاب الإلكترونية من حيث حدوثه، ومن ناحية انتشاره بين تلاميذ مختلف المراحل وخاصة المرحلة الابتدائية، وعلاقته بظهور التمر في الوسط المدرسي.

أهداف الدراسة:

تهدف هذه الدراسة إلى ما يلي:

1- التعرف على العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية وظهور التمر في الوسط المدرسي لدى التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الابتدائية.

2- التعرف على الفروق في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الابتدائية تبعا لمتغير الجنس.

حدود الدراسة:

- 1- الحدود المكانية : تم اجراء الدراسة بمدرسة حي شمومة بمستغانم.
- 2- الحدود الزمانية : تم اجراء الدراسة من 2017/02/18 إلى 2017/03/10.
- 3- الحدود البشرية : تم اجراء الدراسة على (45) تلميذا وتلميذة من تلاميذ السنة الثالثة والرابعة والخامسة ابتدائي، للسنة الدراسية "2017/2016".

التعريف الاجرائية:

- 1- الإدمان على الألعاب الإلكترونية: هو إدمان الطفل على مجموعة من الألعاب المتوفرة على هيئة رقمية سواء كانت ألعاب فيديو أو ألعاب الهواتف، أو ألعاب الكمبيوتر، أو ألعاب الأنترنت واستخدامها بشكل مفرط، وهذا ما يقيسه الاستبيان المطبق في دراستنا، ودرجته محصورة بين (0 و 20) درجة، والتلميذ المدمن على الأنترنت هو الذي درجته تساوي أو تفوق (11) درجة.
- 2- التمر في الوسط المدرسي: هو شكل من أشكال العنف والإساءة والإيذاء الذي يكون موجه من الطفل (المتتمر) إلى طفل آخر (الضحية)، وقد يكون هذا التمر جسديا أو لفظيا أو اجتماعيا، وهذا ما يقيسه المقياس المطبق في دراستنا، ودرجته محصورة بين (18 و 54) درجة، والتلميذ المتتمر هو الذي درجته تساوي أو تفوق (37) درجة.
- 3- تلاميذ المرحلة الابتدائية: هم التلاميذ المتدرسين في المرحلة الابتدائية (السنة الثالثة والسنة الرابعة والسنة خامسة ابتدائي) للسنة الدراسية "2017/2016"، والذين يتراوح سنهم ما بين (7_ 11) سنة، والذين يستعملون الألعاب الإلكترونية بشكل مفرط.

الإطار النظري:

- 1- الألعاب الإلكترونية: هي نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق على لعبة إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والأنترنت والتلفاز والفيديو، والهواتف النقالة (الزيودي، 2015: 21).
- 2- التمر في الوسط المدرسي: تظهر لدى أطفال المرحلة الابتدائية أشكال مختلفة من السلوك، ويعد سلوك التمر من السلوكات التي تنتشر لدى تلاميذ انتشارا خفيا عن المعنيين والمختصين، ومن أشكاله العدوان البدني أو اللفظي المتكرر (بكري، 2010: 2)، وتشير هالة اسماعيل (2010) إلى أن التمر المدرسي school bullying بما يمله من عدوان اتجاه الآخرين سواء أكان بصورته الجسدية، أو اللفظية، أو النفسية، أو الاجتماعية،

أو الإلكترونية، ويعد من المشكلات التي لها آثار سلبية سواء على القائم بالتمتع، أو الضحية، أو على البيئة المدرسية بأكملها، ويعتبر سلوك التمتع بين طلاب المدارس من المشكلات الشائعة في دول العالم (أحمد وعبد، 2016: 4).

3- الأسباب المؤدية للتمتع الإلكتروني: يرجع علماء النفس التربوي سلوك التمتع عند التلميذ لعدد من الأسباب (الشريف: بدون تاريخ: 8): _ رغبة الطفل في لفت الانتباه. _ عدم الشعور بالأمان. _ تشجيع الأسرة له على ضرب من يضره. _ مشاهدة أفلام العنف. _ تساهل الإدارة في اتخاذ القرارات اتجاه المتتمتع.

4- الآثار الناتجة عن إدمان الألعاب الإلكترونية:

- الشعور بالألم الجسدي والنفسي. _ تدني مستوى التحصيل الدراسي. _ نقص الدافعية للتعلم.
- الهروب والغياب من المدرسة والنفور المدرسي. _ الانطواء والابتعاد عن الآخرين (إصدارات برنامج كن حرا، 2008: 10)

الدراسة الميدانية:

أولاً- الدراسة الاستطلاعية:

1- مكان ومدة الدراسة الاستطلاعية: تم إجراء الدراسة الاستطلاعية بمدرسة أولاد حمو الجديدة بولاية مستغانم، من 2017/01/07 إلى غاية 2017/02/09، حيث تم خلالها تطبيق أدوات الدراسة من أجل حساب خصائصها السيكمترية، والتعرف على عينة الدراسة.

2- عينة الدراسة الاستطلاعية: تكونت عينة الدراسة الاستطلاعية من (60) تلميذاً من تلاميذ المرحلة الابتدائية، للسنة الدراسية "2017/2016".

3- أدوات الدراسة وخصائصها السيكمترية : تم تطبيق مجموعة من الأدوات هي:

❖ استبيان الإدمان على الألعاب الإلكترونية من إعداد الباحثة:

• وصفه: بعد الاطلاع على الجانب النظري، تم إعداد استبيان الإدمان على الألعاب الإلكترونية للأطفال من إعداد الباحثة، وهو استبيان خاص بالأطفال الذين يتراوح سنهم ما بين (7_12) سنة، يتكون هذا الاستبيان من (10) فقرات، يتم الإجابة عليه من طرف أحد الوالدين، أو معلم الفصل الدراسي عن طريق ثلاثة بدائل: "دائماً" يأخذ (02) درجة، "أحياناً" يأخذ (01) درجة، "مطلقاً" يأخذ (0) درجة، وأعلى درجة يتحصل عليها الطفل في هذا الاستبيان هي (20) درجة، وأدنى درجة هي (0).

• **حساب الخصائص السيكومترية لاستبيان الإدمان على الألعاب الإلكترونية للأطفال:** لقد تم حساب صدق الاستبيان عن طريق صدق المحكمين، حيث تم عرض الاستبيان على (07) محكمين مختصين في علم النفس المدرسي من جامعة مستغانم وجامعة معسكر، ولقد تحصلت كل عبارة من عبارة المقياس على نسبة اتفاق فاقت (73%)، كما تم حساب صدق الاتساق الداخلي للاستبيان؛ حيث حسب معامل الارتباط بين كل فقرة والمقياس الكلي، ووجد معاملات الارتباط عالية، وكانت محصورة بين [0.690 و 0.811]، وجميعها دالة عند مستوى 0.01؛ مما يعني أن الاستبيان يتمتع بدرجة عالية من الصدق، كما تم حساب صدق المقارنة الطرفية للاستبيان، ووجد الاستبيان يتمتع بالقدرة على التمييز بين المستويين الأعلى والأدنى، مما يعني أن الاستبيان يتمتع بدرجة عالية من الصدق.

أما عن الثبات فقد تم حسابه عن طريق إعادة الاختبار، حيث أعدنا تطبيق الاستبيان على أفراد العينة نفسها بعد مضي أسبوعين، ثم حسبنا معامل الارتباط بين درجات أفراد العينة في التطبيقين، حيث بلغت قيمة معامل الارتباط في الاستبيان (0.755)، مما يعني أن المقياس يتمتع بدرجة عالية من الثبات كما تم حساب الثبات عن طريقة التجزئة النصفية، وذلك بتجزئة الاستبيان إلى جزأين متساويين؛ بحيث يتكون الجزء الأول من الدرجات الفردية والجزء الثاني من الدرجات الزوجية، وبلغت قيمة معامل الثبات (0.702).

❖ مقياس التمر المدرسي لحنان خوج:

• **وصفه:** هو مقياس تم تصميمه من طرف حنان خوج (2012)، وهو يتكون من (18) فقرة، موزعة على ثلاثة أبعاد بالتساوي:

- بعد التمر الجسدي وعدد فقراته (06) فقرات.

- بعد التمر اللفظي وعدد فقراته (06) فقرات.

- بعد التمر الاجتماعي وعدد فقراته (06) فقرات.

يتم الاجابة على هذا المقياس عن طريق ثلاثة بدائل وهي: "دائما" يأخذ (03) درجات، "أحيانا" يأخذ (02) درجتين، "نادرا" يأخذ (0) درجة وأعلى درجة يتحصل عليها الطفل في هذا الاستبيان هي (54) درجة، وأدنى درجة هي (18).

• **حساب الخصائص السيكومترية لمقياس التمر المدرسي:** تم إعادة حساب الخصائص السيكومترية للمقياس، وذلك بحساب صدقه عن طريق صدق المقارنة الطرفية، حيث وجدناه يفرق بين ذوي الأداء المنخفض والأداء المرتفع، كما تم حساب صدقه كذلك عن طريق الاتساق الداخلي بين فقراته والمقياس ككل، ووجدت معاملات الارتباط محصورة بين (0.523) و (0.711) وهي دالة كلها عند مستوى الدلالة 0.01، أما بالنسبة

للثبات فتم حسابه عن طريق التجزئة النصفية ووجد معامل الثبات يساوي (0.633)، وكذلك تم حسابه عن طريق معادلة ألفا لكرومباخ ووجد معامل الثبات يساوي (0.785)، وهذه النتائج تدل على أن المقياس صالح للتطبيق في الدراسة.

ثانيا- الدراسة الأساسية :

1- **منهج الدراسة:** تم الاعتماد على المنهج الوصفي الذي يعد من المناهج العلمية المنظمة لوصف الظاهرة، وذلك عن طريق جمع المعلومات وتصنيفها وتحليلها واخضاعها للدراسة الدقيقة.

2- **مكان ومدة الدراسة:** تم اجراء الدراسة الميدانية بمدرسة حي شوموة بمدينة مستغانم، وتم التطبيق من 2017/02/18 إلى 2017/03/10.

3- **عينة الدراسة و خصائصها:** تكونت عينة الدراسة من (45) تلميذا وتلميذة من تلاميذ المرحلة الابتدائية مستوى السنة الثالثة، والرابعة والخامسة ابتدائي للسنة الدراسية "2017/2016"، ولقد تم اختيارنا لعينة الدراسة بطريقة قصدية؛ أي التلاميذ الذين لديهم أجهزة الكترونية ويلعبون من خلالها الألعاب الالكترونية بشكل مفرط، تراوح سنهم ما بين (7_11) سنة من بينهم (15) أنثى و(30) ذكرا، والجدول التالي يبين خصائص أفراد العينة.

الجدول رقم: (01) يبين توزيع عينة الدراسة حسب المستوى والجنس.

المجموع	نسبة الاناث	الاناث	نسبة الذكور	الذكور	المستوى
09	%33.33	03	%66.66	06	السنة الثالثة.
18	%38.80	07	%61.10	11	السنة الرابعة.
18	%27.77	05	%72.22	13	السنة الخامسة.

4- **أدوات الدراسة:** لقد استخدمنا أداتين لاختبار فرضيات الدراسة وهي:

- استبيان الإدمان على الألعاب الالكترونية من إعداد الباحثة.

- مقياس التمر المدرسي من إعداد حنان خوج.

5- **الأسلوب الإحصائي المستعمل في الدراسة:** استعملنا مجموعة من الأساليب الإحصائية لمعالجة

فرضيات الدراسة وذلك عن طريق برنامج الحزم الإحصائية spss20.0، وهي:

- معامل ارتباط بيرسون (ر).

- اختبار (ت) لعينتين مستقلتين.

6- عرض و تفسير و مناقشة نتائج فرضيات الدراسة:

❖ عرض و تفسير نتائج الفرضية الأولى: التي تنص بوجود علاقة دالة احصائيا بين الإدمان على الألعاب الالكترونية وظهور التمر في الوسط المدرسي لدى التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الابتدائية. بعد تفريغ النتائج استخدمنا معامل الارتباط بيرسون لحساب العلاقة بين متغير الإدمان على الألعاب الالكترونية، ومتغير التمر في الوسط المدرسي لدى عينة تلاميذ المرحلة الابتدائية.

الجدول رقم (02): يبين نتائج الفرضية الأولى المعالجة بمعامل الارتباط بيرسون (ر).

العلاقة بين متغير الإدمان على الألعاب الالكترونية	(ن)	(ر)	قيمة sig
ومتغير التمر المدرسي	45	0.722**	0.000

يتبين من خلال الجدول أعلاه أن القيمة الاحتمالية sig والتي تساوي (0.000) أصغر من مستوى الدلالة (0.01)، وعليه توجد علاقة طردية بين الإدمان على الألعاب الالكترونية وظهور التمر في الوسط المدرسي لدى التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الابتدائية، أي كلما زاد الإدمان على الألعاب الالكترونية لدى التلميذ كلما زاد تتمره في الوسط المدرسي والعكس صحيح، ونرفض الفرض الصفري.

❖ مناقشة نتائج الفرضية الأولى:

من خلال النتيجة المتوصل إليها يتضح لنا بأن هناك علاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والتتمر في الوسط المدرسي، وهذه النتائج توافق نتائج عدة دراسات نذكر منها: دراسة الرميان (2007) بعنوان: العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلاي ستيشن، ودراسة اليعقوب وادبيس (2009) حول دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى الطفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت، ودراسة النفيعي (2009)، ودراسة عبد الرحمن (2011) حول الانعكاسات التربوية لاستخدام الوسائط الإلكترونية على ثقافة الطفل المصري، ودراسة المولى والعيدي (2012)، (الزيودي، 2015: 18_19)، ونفسر هذه النتائج إلى أن الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية من قبل الأطفال له تأثير كبير على سلوكهم، فقد يقود إلى التتمر، كما أن استغراق الوقت الطويل في الإنترنت يؤدي إلى توقف الأطفال عن ممارسة الهوايات، كما يصاب بعض الأطفال بنوبات غضب وعنف عند محاولة وضع حدود وضوابط لاستخدام الشبكة من قبل الوالدين، وبالنظر إلى مضامين الألعاب الإلكترونية نرى

بأنها تتسبب في مشكلات داخل الأسرة كضعف التواصل الأسري، وتغزو على سلوك الأطفال من خلال بروز نزعة الذاتية والرغبة في التسلسل على الأفراد الآخرين.

كما يمارس بعض التلاميذ أفعالاً عدائية محاولاً منهم لتعويض فشلهم الدراسي وقلة كفاءتهم، ويعبر هذا النوع من التلاميذ على مدى إحباطهم واستيائهم وتذمرهم من النظام التربوي بشكل عام من خلال استهداف فرد ما تكون له قابلية للاستهداف أكثر منهم. ويفتقر هذا الصنف من التلاميذ إلى المهارات الاجتماعية الضرورية، وهم يعبرون عن معاناتهم من هذا الفقر السلوكي المضاف إلى فشلهم الدراسي عن طريق التمر على من هو أضعف منهم. ولذلك يُنصح المسؤولون التربويون بتفهم دوافع كل فئة على حدة وعلاج مصدر تذمر كل تلميذ، والسبب الرئيسي الذي يدفع التلميذ إلى ممارسة هكذا سلوكيات (أحناش، 2010: 2).

❖ عرض و تفسير و مناقشة نتائج الفرضية الثانية: التي تنص بوجود فروق دالة احصائيا في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الابتدائية تبعا لمتغير الجنس، ولصالح الذكور. بعد تفرغ النتائج استخدمنا اختبار (ت) لدلالة الفرق بين متوسطي درجات الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى عينة الإناث، وعينة الذكور.

الجدول رقم(03): يبين نتائج الفرضية الثانية المعالجة باختبار (ت) .

الجنس	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	"ت"	قيمة sig
الإناث	15	8.26	1.48	43	6.466	0.00
الذكور	30	14.73	2.66			

يتبين من الجدول رقم(03) أن القيمة الاحتمالية (sig)، والتي تساوي (0.000) أصغر من مستوى الدلالة (0.01)، وعليه نقبل فرض البحث الذي يقول: يوجد فرق دال احصائيا في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الابتدائية يعزى لمتغير الجنس، ولصالح الذكور. حيث نلاحظ بأن متوسط درجات الإدمان على الألعاب الإلكترونية عند الإناث والذي بلغ (8.26)، أصغر من متوسط درجات الإدمان على الألعاب عند الذكور، والذي بلغ (14.73)؛ أي أن الفرق لصالح الذكور في الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

❖ مناقشة نتائج الفرضية الثانية:

من خلال نتائج الفرضية المتوصل إليها يتضح لنا وجود فرق دال احصائيا في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الابتدائية يعزى لمتغير الجنس، ولصالح الذكور، وهذه النتيجة تتفق مع نتائج عدة دراسات نذكر منها دراسة اسبينوزا Espinosa (2006)، ودراسة بكري (2012)، ودراسة سبتي (2013).

و نرى وجود اختلاف بين الجنسين في الإدمان على الألعاب الإلكترونية إلى طبيعة نوعية التربية التي يتلقها كل من الذكور والإناث، حيث تعطى الحرية أكثر للذكور في مجتمعنا المحلي على غرار الإناث، ويعد التمر عند الذكور في المدارس اليوم أكثر انتشارا، وتشير الدراسات بما يقارب (10_15) من تلاميذ الصف الثالث إلى السادس ابتدائي الذكور متمرين، وتزداد هذه النسبة لدى تلاميذ الصف السابع إلى التاسع لتصل إلى (30)، وتشير الاحصائيات في الولايات المتحدة الأمريكية إلى أن (160) تلميذا يهربون من المدارس خوفا من تتمر زملائهم عليهم، وأن ما يقارب من ثلث التلاميذ المدارس من سن (11_17) سنة قد واجهوا بعض أشكال التتمر أثناء تواجدهم في المدرسة (أحمد وعبد، 2016: 4_5).

اقتراحات:

من خلال دراستنا نقترح ما يلي:

- _ الزام المحلات التجارية بوضع معلومات إرشادية عن طبيعة الألعاب الإلكترونية المعروضة، والفئات العمرية المناسبة لها، مع ضرورة تفعيل العقوبات الرادعة اتجاه من يخالف ذلك.
- _ دراسة الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته ببعض المتغيرات السلوكية والانفعالية.
- _ القيام ببرنامج تكفلي معرفي سلوكي للتغلب على مشكلة الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى الاطفال متمرين في الوسط المدرسي.

خاتمة:

استحوذت الألعاب الإلكترونية على حيز كبير من اهتمام الأطفال في جميع الدول بمختلف سماتهم الاجتماعية، واستخدامها بشكل متزايد، والاعتماد عليها في حياتهم اليومية بطريقة لافتة للنظر، وعلى الرغم من الأثر المتنامي للألعاب الإلكترونية والإقبال اللامحدود من قبل الأطفال على استخدامها، وتأثيراتها المختلفة على سلوك الطفل، لا زالت دراسة آثارها محدودة على شخصيته، وخصوصا في مدى تأثيرها على العلاقات الاجتماعية لدى فئة من أكثر الفئات الاجتماعية استخداما لها، لذلك ظهرت ضرورة دراسته في البيئة المحلية. كما بينت نتائج الدراسة الحالية وجود علاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية وظهور التتمر لدى فئة الأطفال المتمدرسين في المرحلة الابتدائية؛

حيث أن إيمانها لا يتيح للطفل فرصة التفاعل مع الآخرين اجتماعياً، وقد تتدنى دافعيته للتعلم مما يؤدي به إلى انخفاض في مستوى تحصيله الدراسي، كما تقل مهارات التواصل لديه، وتوصلت الدراسة أيضاً إلى أنه يوجد فرق بين الجنسين في الإدمان على الألعاب الإلكترونية، وفي الأخير لا بد علينا كمختصين نفسانيين القيام بدراسات حول هذه الظاهرة مع ضرورة إيجاد الحل المناسب لها كي لا نتفاهم.

المراجع:

1. اصدارات برنامج كل حرا. قل لا... للتنمر الإلكتروني.
<http://safesurf.bh/ar/tra-launches-say-no-cyberbullying-booklet-cooperation-free-program>
2. أحمد، عاصم عبد المجيد كامل وعبد، ابراهيم محمد سعد عبده (2016)، التنمر المدرسي وعلاقته بالذكاء الأخلاقي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية، منشورات كلية الدراسات العليا للتربية، جامعة القاهرة.
3. أحناش، هشام (2010). التنمر في الوسط المدرسي.
<http://www.alittihad.ae/details.php?id=63382&y=2010&article=full>
4. بكري، محمد حسن مصطفى (2010)، الفروق بين الذكاء الانفعالي بسلوك التنمر لدى طلبة المرحلة الابتدائية في محافظة عكا. رسالة ماجستير غير منشورة تخصص علم النفس النمو و التعلم، جامعة عمان، الأردن.
5. خوج، حنان أسعد (2012). التنمر المدرسي و علاقته بالمهارات الاجتماعية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة جدة بالمملكة العربية السعودية. مجلة العلوم التربوية والنفسية، السعودية، 13(4)187_218.
6. الزيودي، ماجد محمد (2015). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. مجلة التربية، جامعة طيبة للعلوم، السعودية، 10(1)15_31.
7. سبتي، عباس (2013). الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج وحلول. الكويت.
kenanaonline.com/files/0066/66830/.doc
8. الشريف، رانية (بدون تاريخ). بحث عن التنمر و مستقبل ابنائنا مقدمته رانية الشريف.
<http://www.almanar.com.lb/1480037.؟الطلبية>
9. الهدلق، عبدالله بن عبدالعزيز (بدون تاريخ). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية و دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض.
www.alukah.net