ادمان ممارسة الالعاب الالكترونية و انعكاساتها التربوية والنفسية
دراسة ميدانية لدى عينة من المراهقين المتمدرسين
Addiction to practicing electronic games and their educational and psychological effects

تاريخ الإرسال:2021/01/06 تاريخ القبول:2021/05/01 تاريخ النشر:2021/12/31

د. محمد ختاش
أستاذ محاضر. أ
جامعة باتنة 1
mohamed.k2002@gmail.com

أ. حليمة رحالي
ط.د تكنولوجيا التربية
جامعة باتنة 1
Halimarahali.2019@gmail.com

ملخص الدراسة:

ان ممارسة الالعاب الالكترونية ظاهرة منتشرة مع تزايد وسائل الوسائط المتعددة وتسارع وتيرة التطور التكنولوجي وتنافس شركات الالعاب الالكترونية من اجل الوصول الى اكبر عدد من المشتركين لتداول تلك الالعاب، لكن الاعتياد على ممارسة تلك الالعاب واعتبارها نمط سلوكي اساسي في الحياة الى جانب عدم الاستغناء عنها بإعطائها مساحة كبيرة من الوقت على حساب الانشطة التربوية والاجتماعية هو طريق امن للإدمان غير المرغوب فيه خاصة اذا غابت الرقابة على المراهقين وهي الفئة العمرية الاكثر استخداما لهذه الاجهزة وادمانا على الالعاب الالكترونية.

ومن هذا المنطلق فقد حاولت هذه الدراسة ان تتناول إشكالية تتمحور حول كيف يتعامل المراهق المتمدرس مع هذه الالعاب، كيف يستخدمها، متى يستخدمها، ولأي غرض، ماهي مؤشرات الادمان وماهي بعض التأثيرات المدركة السلبية والايجابية لديه في جانبها النفسي والتربوي؟ وقد جاء تناول الموضوع خصوصا من خلال التركيز على الدراسة الميدانية معتمدين على منهج وصفي مع تحليل محتوى للاستجابات وذلك من خلال تطبيق واستخدام استبيان صمم لهذا الغرض على عينة من المراهقين المتمدرسين في المرحلة الثانوية جمعت بين الجنسين.

وتوصلت الدراسة الى عدة نتائج حول التساؤلات التي طرحت سابقا واختتمت بتوصيات حول علاج هذه المشكلة

الكلمات المفتاحية: الالعاب الالكترونية; التأثيرات النفسية والتربوية.

Study Summary:

The practice of electronic games is a widespread phenomenon with the increasing media and the acceleration of the pace of technological development and the competition of electronic gaming companies in order to reach the largest number of subscribers to trade those games, but the habit of playing those games and considering them as a basic behavioral pattern in Life besides not doing without it by giving it a great deal of time at the expense of collection is a secure way of unwanted addiction, especially if there is no control over teenagers, as it is the age group most used for these devices and addicted to electronic games. From this point of view, this study has tried to address a problem that revolves around how a teenager deals with these games, how to use them, when to use them, and for what purpose, what are some of the negative and positive perceptions of him in their psychological and educational aspects?

The topic was addressed in particular by focusing on the field study based on an analytical descriptive approach through the application and use of a questionnaire designed for this purpose on a sample of adolescent's teachers in secondary school that brought together the sexes.

The study has reached several important conclusions on what has enabled us to come up with proposals to address the problem.

Keywords: Electronic games; Psychological and educational influences.

خلفية الدراسة واشكاليتها:

مع نهاية القرن الماضي انتشرت الألعاب الإلكترونية كنموذج للترفيه مختلف عن كل ما سبق من الألعاب الترفيهية، وتميزت تلك الألعاب بعدة مميزات، كالتنوع ما بين ألعاب الإثارة والتنشيط للذكاء والتعليمية منها، حيث أنها استهدفت جميع الأعمار والفئات، والأهم من ذلك أنها تجعل اللاعب جزء من اللعبة، وهذه الميزة لها جاذبية قوية بالنسبة للأطفال والمراهقين والشباب لأنها تطلب من اللاعب التركيز والاهتمام المستمر والإصغاء والتفاعل

التام مع الأحداث بالعقل والمشاعر والنفس بحيث يشعر اللاعب أنه جزء لا يتجزأ من الأحداث وأنه العنصر الأهم في اللعبة.

ومع بداية القرن الحالي تطورت تلك الألعاب الإلكترونية بطريقة سريعة، وأصبحت جزء لا يتجزأ من يوميات وأوقات المراهقين، وأصبحوا معها متفاعلين نشطاء، لهم مشاركة فعالة ودور حقيقي في إدارتها، ومن أمثلة الألعاب الشهيرة حاليا .(Fortnite) و (pubg) ،وقد انتشرت هذه الالعاب الالكترونية بسرعة في المجتمعات ، وفي خضم هذا الاهتمام بالألعاب الالكترونية يتساءل المرء عن الاثار التي تحدثها هذه الالعاب بالذات مع المراهقين لما لها من تاثيرات على صحتهم وسلوكهم. فقد بينت دراسة ويلكنسن2005 التي اجريت متابعة ميدانية للعديد من ألعاب الفيديو أن الالعاب بقدر مالها من ايجابيات هناك اثار سلبية لها ففي نظرها تتسم هذه الالعاب بالعنف، وتؤدي الى الافكار العدوانية كما لها اثار على صحتهم.

إن تأثير الألعاب الإلكترونية على المراهقين وانجذابهم نحوها وانغماسهم في ذلك العالم الافتراضي أثار اهتمام المختصين في مجال السلوك الإنساني والاجتماعي والنفسي، فقامت دراسات عديدة حول الآثار النفسية والجسدية على المراهق، والاطلاع على الجوانب الإيجابية والسلبية لتلك العلاقة القوية بين الطرفين، المراهق واللعبة.

ذلك ان الاستخدام المفرط وعدم القدرة على التخلي عنها خلق نوعا من التبعية النفسية ووضع هذه الفئة في خانة الادمان الالكتروني وهو الادمان الذي أصبح انواع الادمانات التي تعترف بها منظمة الصحة العالمية، لهذا كان علينا ان نبحث عن ماهية استخدام الالعاب الالكترونية وهل مراهقونا فعلا في خطر دائرة الادمان والى أي حد قد يؤثر هذا الاستخدام المفرط في سلوك المراهقين ومعاشهم التربوي والنفسي.

تساؤلات الدراسة:

* ما مدى استخدام وخصوصية الالعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين؟
* ماهي دوافع ممارسة الالعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين؟
*ماهي الانعكاسات النفسية للألعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين؟
*ماهي الانعكاسات التربوية للألعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين؟

أهداف الدراسة:

التعرف على استخدام وخصوصية الالعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين (مؤشرات الادمان)

* الكشف عن دوافع ممارسة الالعاب الالكترونية عند المراهقين المتمدرسين
* التعرف على الانعكاسات النفسية للألعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين
*التعرف على الانعكاسات التربوية للألعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين

أهمية الدراسة: تكمن أهمية دراستنا الحالية في:

*اطلاع التربويين من مدراء، معلمين، مرشدين تربويين، على استخدامات الالعاب الالكترونية واهم الاثار المترتبة على ممارسة المراهقين للألعاب.
*اهمية المرحلة العمرية والتي تعد فترة حساسة تحتاج لدقة في التعامل
*حداثة الموضوع حيث ان هناك قلة من الدراسات التي تناولت الالعاب الالكترونية وتأثيراتها
*انتشار الالعاب الالكترونية بشكل كبير داخل المجتمع الجزائري
*القاء الضوء على خطورة هذه الالعاب وخطورة التوجه اليها ومدى تأثيرها على المراهق

مفاهيم الدراسة:

الالعاب الالكترونية: عرفها (salama.Attary 2019) على انها نوع من الألعاب التي يتم تقديمها على شاشة التلفزيون (ألعاب الفيديو) التي توفر للفرد التمتع من خلال استخدام اليد مع تحدي العين (التآزر الحركي البصري) ، أو تحدي الإمكانات العقلية من خلال تطوير الألعاب الإلكترونية اعتمادا على أجهزة الكمبيوتر المحمولة والهواتف المحمولة وألعاب الفيديو المتحركة. ويمكن ممارسة هذه الألعاب بشكل جماعي أو فردي من خلال شبكة الإنترنت. (salama.Attary 291.290.2019)

ادمان الالعاب الالكترونية: يتلخص في هذه الدراسة من خلال الحجم الزمني المخصص وعدم القدرة على التخلي عنها ولو كانت ضارة وهذا حسب اراء العينة.

دو افع ممارسة الالعاب الالكترونية: إجرائيا تعني الدوافع والعادات والانماط والعوامل التي تؤدي إلى تعلق المراهق بالألعاب الإلكترونية، وتجعلهم يمضون أوقانا طويلة في ممارستها.

الانعكاسات التربوية: تعرف اجرائيا في دراستنا بأنها كل الانعكاسات التربوية لممارسة الالعاب الالكترونية التي تظهر على المراهقين المتمدرسين، وهي خاصة بكل ما هو علمي وتحصيلي يمكن أن يحدث فيه تغيير بعد الممارسة وذلك بالإيجاب كتعلم اللغات، زيادة الذكاء، سرعة التفكير، اشباع الخيال، أو بالسلب كتراجع في التحصيل، إهمال الدروس مشكلات مع الاساتذة، تشتت الذهن، انخفاض في التحصيل.

الانعكاسات النفسية: تعرف اجرائيا انها كل الانعكاسات النفسية لممارسة الالعاب الالكترونية التي تظهر على المراهقين وذلك بالإيجاب كالمتعة، التواصل، وبالسلب كالتأثير على الصحة، العنف، العدوان.

بعض الدراسات السابقة: نال هذا الموضوع اهتمام عديد الباحثين من مختلف المجالات المعرفية ونستعرض فيما يلي عينة من هذه الدراسات.

دراسة الشهري (2019): بعنوان أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك طلاب المرحلة الابتدائية وعلاقته بوضعهم

الاجتماعي وتحصيلهم الدراسي حيث هدفت الدراسة لمعرفة أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك طلاب المرحلة الابتدائية وعلاقته بالوضع الاجتماعي والتحصيل الدراسي وقد استخدم الباحث المنهج الوصفي، وتمثلت الأداة في استبانة؛ وتكونت عينة الدراسة من 55 شخصا من أولياء الأمور تم تعبئة الاستبانة من قبلهم، وتوصلت الدراسة إلى أن هناك تأثيرا سلبيا على التحصيل الدراسي وذلك بإهمال الواجبات المدرسية ويفضلون اللعب على الاهتمام بدروسهم، وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية وتدني التحصيل الدراسي. الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، التحصيل الدراسي، السلوك الاجتماعي. (الشهري،2019)

دراسة سلام، عطاري (2019): بعنوان أثر استخدام الالعاب الالكترونية في تطوير المهارات البديهية في اللغة الإنجليزية لطالبات الصف الاول الاساسي، هدفت هذه الدراسة إلى قياس أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تطوير المهارات البديهية في اللغة الإنجليزية لطالبات الصف الأول الأساسي في عمان. تم اختيار مدرستين أهليتين تستخدمان الألعاب الإلكترونية في التدريس، وقد تكونت عينة الدراسة من (40) طالبة من الصف الأول الأساسي، للمجموعات التجريبية والضابطة. تم إعداد اثنين من الأدوات: الأول هو اختبار لقياس المهارات البديهية في اللغة الإنجليزية، في حين كان الثاني عبارة عن برنامج إلكتروني لقياس أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تطوير المهارات البديهية في اللغة الإنجليزية لطالبات الصف الأول الأساسي. استخدم المنهج شبه التجريبي للإجابة على السؤال التالي: ما أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تطوير المهارات البديهية في اللغة الإنجليزية لطالبات الصف الأول الأساسي، مقارنة بالأسلوب المتبع عادة في مدارس عيان؟ وقد أظهرت النتائج وجود فروق

ذات دلالة إحصائية في المهارات البديهية في اللغة الإنجليزية بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، لصالح برنامج الألعاب الإلكترونية.

دراسة الشديفات، حمدان (2019): بعنوان تحليل نتائج البحوث المنشورة التي أجريت على أثر الألعاب الإلكترونية في التحصيل المدرسي هدفت هذه الدراسة إلى تحليل نتائج البحوث المنشورة التي أجريت على أثر الألعاب الإلكترونية في التحصيل المدرسي. ولتحقيق أهداف الدراسة طورت الباحثة نموذج لتحليل نتائج البحوث المنشورة التي أجريت على أثر الألعاب الإلكترونية في التحصيل المدرسي ما بين 2018/2013. وتكون مجتمع الدراسة وعينتها من البحوث التربوية المنشورة في مجال أثر الألعاب الإلكترونية في التحصيل المدرسي في الفترة 2018/2013، وتشمل البحوث باللغة العربية واللغة الانجليزية حول هذا الموضوع وبلغ (40) بحثاً. واعتمدت الباحثة أسلوب تحليل المحتوى والأسلوب الوصفي المسحي والتكرارات والنسب المئوية من حيث مسح المصادر الإلكترونية وغير الإلكترونية لتحديد الدراسات التي تناولت أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل المدرسي في الفترة 2013-2018، وأظهرت النتائج أن جميع نتائج الألعاب الإلكترونية في التحصيل المدرسي التي تضمنتها نتائج البحوث المنشورة في الفترة 2013-2018، كانت نتائجها لصالح الألعاب الإلكترونية والتحصيل المدرسي، كما وأظهرت النتائج أن هنالك اختلاف في مناهج البحث ومجتمع الدراسة والعينة وأداة كل دراسة، كما وأظهرت النتائج اختلاف وتنوع في المواد الدراسية المدرسية التي استخدمها الباحثون في أبحاثهم المنشورة حول أثر الألعاب الإلكترونية في التحصيل المدرسي في الفترة 2013-2018، كما وأظهرت النتائج أن نوع الأثار التي تناولتها نتائج البحوث المنشورة والتي أجريت على أثر الألعاب الإلكترونية في التحصيل المدرسي في الفترة 2013-2018 كانت لصالح الأثر الإيجابي، وفي ضوء هذه النتائج توصي الباحثة بزيادة الاهتمام بالبحث في مجال أثر الألعاب الإلكترونية في التحصيل المدرسي.

دراسة (Fayyad Al Waisi، 2019) بعنوان أثر استخدام الألعاب الإلكترونية المحوسبة في اكتساب طلبة الصف الثامن لمكونات اللغة والدافعية في العراق لمتعلمي اللغة الانجليزية كلغة أجنبية.

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على أثر استخدام الألعاب الإلكترونية المحوسبة في اكتساب طلبة الصف الثامن (الثاني متوسط) لمكونات اللغة والدافعية في العراق لمتعلمي اللغة الانجليزية كلغة أجنبية. كما هدفت الدراسة ايضا الى استقصاء الدور الذي يمكن ان تلعبه

الالعاب الإلكترونية في تشجيع وتحفيز الطلبة لتعلم لغة أجنبية. تكمن أهمية هذه الدراسة في استكشاف فعالية استخدام الالعاب الالكترونية على تطوير مكونات اللغة الإنجليزية من قبل المتعلمين الشباب العراقيين. بما أن تعلم مكونات اللغة يلعب دورًا مهمًا في امتلاك القدرة اللغوية الجيدة، فإن تحسين ذخيرة القواعد اللغوية ونمو المفردات والثقافة من شأنه تحسين القدرة اللغوية ويساعد المتحدث على الحصول على اتصال ناجح. أثبتت الألعاب نجاحها في توفير جو مريح وخال من الإجهاد لمتعلمي اللغة الثانية. تكونت عينة الدراسة من (58) طالب من مدرسة متوسطة صهيب الرومي للبنين خلال الفصل الدراسي الأول للعام 2018-2019 وزعوا على شعبتين: شعبة (A) تكونت من 28 طالب، اختيروا كمجموعة تجريبية وشعبة (B) تكونت من (30) طالب، اختيروا كمجموعة ضابطة. تم تدريس المجموعة الضابطة من قبل معلم المادة بالطريقة التقليدية في حين ان المجموعة التجريبية قام بتدريسها الباحث باستخدام الألعاب الإلكترونية المحوسبة. خضعت كلتا المجموعتين الى اختبار قبلي من اجل تحديد المستوى الفعلي لكلا المجموعتين في جوانب مكونات اللغة (المفردات، النحو، والثقافة). تم جمع البيانات خلال 8 اسابيع بعدها خضع الطلبة لاختبار بعدي لمعرفة حدوث أي تغيير، وإذا حدث لأي مدى حدث، وباي اتجاه عن طريق استخدام تحليل البيانات الاحصائية. اظهرت نتائج الدراسة بأن أداء المجموعة التجريبية كان أفضل من المجموعة الضابطة في مكونات اللغة نتيجة الطرائق التعليمية الجديدة وهي استخدام الألعاب الإلكترونية المحوسبة، كما أظهرت نتائج الدراسة بأن طلبة المجموعة التجريبية كانوا مندفعين أكثر من طلبة المجموعة الضابطة وربما يعزى لأثر استخدام الألعاب الإلكترونية المحوسبة بناء على ذلك قدمت مجموعة من التوصيات في ضوء نتائج الدراسة.

الجانب الميداني:

منهج الدراسة: حدد لهذه الدراسة منهج يتماشى مع ما تتطلبه دراسة الالعاب الالكترونية الذي يسمح بوصف الجوانب المتعلقة بإشكالية الدراسة ولهذا فقد حدد لهذه الدراسة المنهج الوصفي.

مجتمع وعينة الدراسة: تشكل المجتمع الاصلي للدراسة من المراهقين المتمدرسين الذين يدرسون بثانوية بولاية باتنة

وكانت المعاينة عرضية وتكونت عينة الدراسة من مجموعة من التلاميذ والتي ضمت 70 تلميذ وتلميذة من المجتمع الاصلي.

خصائص العينة: نسبة الذكور19% والإناث51%

حدود الدراسة: الحدود البشرية: تمثل في عينة الدراسة البالغة 70 تلميذا وتلميذة

الحدود الزمنية: اجريت الدراسة الميدانية خلال شهري جانفي وفيفري2020

الحدود المكانية: اجريت الدراسة في ثانوية عمار بن فليس بولاية باتنة

أداة الدراسة: للبحث العلمي أدوات تساعد الباحث في بحثه وترتبط بموضوع البحث والمنهج المستخدم في الدراسة، وقد اعتمدنا في هذه الدراسة على الاستبيان حيث قمنا بتصميمه من خلال الاطلاع على التراث النظري وبعض الدراسات السابقة. وربط الاستبيان بإشكالية الدراسة.

حيث اشتمل الاستبيان على بنود مغلقة بلغت 47 بندا للأبعاد الثلاث (دوافع الالعاب 15 بند، الانعكاسات التربوية 12 بند، الانعكاسات النفسية 20 بند) تصحح بثلاث بدائل وأسئلة مفتوحة حول كل بعد.

واستخدمنا نمط الاسئلة المفتوحة لأنها تتيح هامشا أكبر في التعبير عن الافكار وبالتالي الحصول على أكبر قدر من المعلومات، كما ان الاسئلة المغلقة تدعم الاسئلة المفتوحة السابقة وتوجه المفحوص، وبالتالي المزج بين النمطين يعطينا فرصة أكبر لجمع الافكار والتصورات. وقد حاولنا التأكد من صلاحية الاستبيان وملائمته من خلال حساب الصدق والثبات.

الشروط السيكو مترية للاستبيان: صدق الاتساق الداخلي: قمنا بحساب صدق الاتساق الداخلي عن طريق حساب معامل الارتباط بين البند والدرجة الكلية والجدول التالي يبين لنا صدق الاتساق الداخلي للاستبيان:

*جدول رقم (1) يبين صدق الاتساق الداخلي لاستبيان الالعاب الالكترونية:

البنود	معامل الارتباط	البنود	معامل الارتباط	البنود	معامل الارتباط
البند1	**0.07*	البند15	**0.30**	البند29	**0.21**
البند2	**0.13*	البند16	**0.04*	البند30	**0.05*
البند3	**0.15*	البند17	**0.23*	البند31	**0.20*
البند4	**0.44**	البند18	**0.09*	البند32	**0.04*
البند5	**0.51**	البند19	**0.14*	البند33	**0.03**
البند6	**0.04*	البند20	**0.27*	البند34	**0.11*
البند7	**0.35**	البند21	**0.08*	البند35	**0.34**
البند8	**0.14*	البند22	**0.30*	البند36	**0.19*
البند9	**0.32**	البند23	**0.03*	البند37	**0.14**
البند10	**0.34**	البند24	**0.04*	البند38	**0.25*
البند11	**0.06*	البند25	**0.14*	البند39	**0.14*
البند12	**0.43**	البند26	**0.14*	البند40	**0.19*
البند13	**0.39**	البند27	**0.07**	البند41	**0.31**
البند14	**0.35**	البند28	**0.18*	البند42	**0.19*
البند43	**0.33**	البند45	**0.32**	البند47	**0.29*
البند44	**0.23**	البند46	**0.22*		

** دال عند 0.01 * دال عند 0.05

- من خلال الجدول نجد أن كل بنود الاداة مقبولة حيث كانت معاملات ارتباطها مع الدرجة الكلية دالة مما يدل على صدق الاستبيان.

الصدق التمييزي: قمنا بحساب الصدق التمييزي لاستبيان الالعاب الالكترونية عن طريق اختبار ت لعينتين مستقلتين، والجدول التالي يبين ذلك:

جدول رقم (2) يمثل الصدق التمييزي للاستبيان:

المتغير	المجموعات	التكرار	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	ت	الدلالة
ممارسة الالعاب الالكترونية	ذكور	20	80.50	8.51	38	1.05	0.03
	اناث	20	78.15	5.12	38		

.يتضح من خلال الجدول أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية لدي العينة بناء على المجموعات الدنيا والمجموعات العليا بمعني أن الاستبيان يتميز بالصدق التمييزي.

2.الثبات: تم حساب ثبات الاستبيان باستخدام طريقتين:

طريقة ألفا كرومباخ: تم حساب ثبات الاستبيان عن طريق ألفا كرومباخ والجدول الموالي يبين لنا معامل الثبات.

جدول رقم (3) يمثل ثبات الاستبيان بالفا كرومباخ:

البعد	عدد البنود	الفا كرومباخ
بعد الدو افع	15	0.49
بعد الانعكاسات التربوية	12	0.17
بعد الانعكاسات النفسية	20	0.57

يتضح من الجدول أن قيمة معامل الثبات ألفا كرومباخ مرتفع مما يدل على ثبات المقياس

طريقة التجزئة النصفية: باستخدام طريقة التجزئة النصفية بحساب معامل الثبات والجدول الموالي يبين معامل الثبات.

جدول رقم (4): يمثل معامل الثبات للاستبيان باستخدام التجزئة النصفية

معامل الارتباط	0.45
معادلة تصحيح الطول لسبيرمان براون	0.73

من خلال الجدول نجد أن معامل الارتباط بلغ قيمة 0.45وبعد التصحيح بمعادلة تصحيح الطول لسبيرمان براون أصبح يساوي 0.73وهي قيمة مرتفعة مما يدل على ثبات الاستبيان.

عرض ومناقشة وتفسير النتائج:

التساؤل الأول: ما مدى استخدام وخصوصية الالعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين؟

***من خلال تحليل المحتوي للعبارات الموجودة في الاستبيان**

1-تحليل محتوي العبارة: "ما هي الالعاب التي حمّلتها على هاتفك وتستعملها اكثر": من خلال تحليل الافكار الواردة كانت اهم الاجابات: اغلبية افراد العينة يفضلون الألعاب القتالية والعاب العنف تليها العاب المغامرة، تليها الألعاب الرياضية ثم التعليمية، ثم العاب التسلية العاب الالغاز، ومن هذه الالعاب لعبة بوبجي ، **Hellblade**، **Spider-Man**، **ستريت فاير**، **minit**، **لعبة بوليس ريفينج**، **العاب سباق سيارات الشرطة**، **لعبة kingdom hearts 3**، **لعبةtrials rising**

لعبة **EVOLAND1**، Super mario لعبة ، العاب البوكيمونات ،candy، sniper، course de voitures ، لعبة كراش، لعبة pokemon go، العاب التصويب، العاب الاكشن. **Shoot'em Up**، **Racing games**، **Football**

2-تحليل محتوي العبارة: "ماهي المدة التي تستغرقها في اللعب:

معدل الاستخدام	التكرار	النسبة المئوية
أقل من ساعة	7	%6.67
من ساعة لساعتين	21	%23.33
أكثر من ساعتين	42	%70
المجموع	70	%100

* يتضح من خلال الجدول أعلاه أن معدل ممارسة افراد العينة للألعاب الالكترونية بلغت نسبة مرتفعة لأكثر من ساعتين تليه نسبة استخدامه من ساعة لساعتين، اما الذي يستخدموه في اقل من ساعة فكانت النسبة عند أفراد العينة منخفضة. **وهو مؤشر على الادمان حسب المعايير العالمية**.

3-تحليل محتوي العبارة: " **ماهي الوسيلة المستعملة في الالعاب الالكترونية"** اغلبية افراد العينة ترى ان اهم وسيلة لممارسة الالعاب الالكترونية هي الهاتف لسهولة الاستخدام

وسرعة الاستخدام واستخدامه في اي وقت وفي اي زمان، تليها اجهزة الكمبيوتر ثم مقاهي الانترنيت.

4- -تحليل محتوي العبارة: "**هل تفضل الالعاب الالكترونية الجماعية ام الفردية**"

عند تحليل محتوي العبارة وجدنا تباين اجابات افراد العينة حول تفضيل الالعاب فمنهم من يفضل الالعاب الفردية ومنهم من يفضل الالعاب الجماعية لكن اغلبية افراد العينة تفضل الالعاب الفردية.

الالعاب	التكرار	النسبة المئوية
الفردية	**41**	**%67.8**
الجماعية	**29**	**%32.2**
المجموع	**70**	**%100**

5- تحليل محتوي العبارة: "هل تحس بالارتياح في الالعاب الالكترونية:

درجة الارتياح	التكرار	النسبة المئوية
بدرجة كبيرة	10	%18.9
بدرجة متوسطة	15	%34.7
بدرجة ضعيفة	45	%46.4
المجموع	70	%100

* اغلبية افراد العينة ترى انها **لا تحس بالارتياح في الالعاب بنسبة كبيرة**، كون الالعاب الالكترونية تشغل التلميذ عن الدراسة وعن التركيز داخل الثانوية وفي القسم كما تسبب العديد من المشكلات مع الأساتذة مما يؤدي لضعف التحصيل وتدني العلامات الدراسية اضافة لتأثيراتها الصحية والنفسية والتربوية.

6- تحليل محتوي العبارة: "هل يمكنك التخلي عن الالعاب الالكترونية:

درجة التخلي عن الالعاب	التكرار	النسبة المئوية
نعم	27	%38.6
لا	43	%61.4
المجموع	70	%100

* اغلبية افراد العينة ترى انه لا يمكنها التخلي عن الالعاب الالكترونية بنسبة61.4%

وهو ما يعبر عن ميل للإدمان على هذه الالعاب

7- تحليل محتوي العبارة: "في رأيك لماذا يلجا التلاميذ للألعاب الالكترونية: كانت اغلبية اجاباتهم بان التلاميذ يلجؤون للألعاب ربما لأغراض شخصية او هروب من الدراسة او للملل الذي يجدونه ف المنزل، او قد يجبرهم اصدقائهم على مشاركتهم الالعاب، او اضاعة الوقت، التفاعل مع الاصدقاء وهزيمتهم، معرفة اسرار الالعاب وكيفية تحميلها،

8- **تحليل محتوي العبارة: " ماهي الالعاب الالكترونية الخطيرة التي يلعبها زملائك:**

كانت بعض اجابات التلاميذ ان هناك من اصدقائهم من حاول سابقا تحميل لعبة الحوت الازرق ثم تراجع عن ذلك، العاب العنف التي تتسم بالقتال بين اللاعبين واستخدام اسلحة تشبه الاسلحة الحقيقة، إطلاق النيران، التفجير، وخوض تحديات تتسم بالعنف والقتال، العاب الزومبي، العاب التصويب، العاب تقمص الادوار. لعبة البوكيمون قو، لعبة جنية النار، لعبة تحدي شارلي.

التساؤل الثاني: ماهي دو افع ممارسة الالعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين؟

****تحليل محتوي السؤال المتعلق ب: "ماهي بعض الدو افع الاخرى لممارسة الالعاب الالكترونية "**

من خلال تحليل العبارة والأفكار الواردة كانت أكثر الأفكار شيوعا أن اغلبية أفراد عينة الدراسة كان دافعها لممارسة الالعاب الالكترونية : هزيمة الاخرين، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التركيز خاصة في العاب السيارات، تقمص شخصية اللاعبين، الهروب من الواقع، الهروب الى العالم الافتراضي،التعلم، الترفيه، العزلة عن الاخرين، تعلم السرعة في البحث، كون الالعاب المختلفة لها اصوات والوان هذا يجذب انتباه المراهق، لعدم وجود حوار مع الاسرة يلجا المراهق للألعاب، شغل معظم وقتي، خلق مبررات الهروب من الواجبات والدروس، اشباع رغبتي في اللعب، تحقيق الفوز.النشوة التي تحققها الالعاب،

وذهب البعض الى ان ممارسة الالعاب الالكترونية ساعدتهم على تعلم كيفية تحميلها وبالتالي التحكم في التكنولوجيا، كما ساعدتهم في تعلم اللغات، ومشاركة اللعب مع الاصدقاء في المواقع الالكترونية كون ان العديد من المواقع تتيح فرصة اللعب الجماعي كالفايسبوك مثلا، وباستخدام التحليل الكمي وترتيب بنود هذا البعد من الاستبيان من خلال المتوسطات الحسابية للبنود

جدول رقم (5) يمثل ترتيب المتوسط الحسابي لبنود بعد الدوافع:

الرقم	البند	المتوسط الحسابي
ب9	**ضغوط الحياة هي سبب لجوئي للألعاب**	2.24
ب12	**غياب الحوار الاسري سبب التوجه اليها**	2.14
ب11	**تطور الالعاب الالكترونية مهاراتي في اللغات**	2.08
ب13	**العزلة هي التي تدفعني للألعاب الالكترونية**	2.02
ب14	**الهروب من الو اقع سبب ادماني على الالعاب الالكترونية**	**2.02**
ب15	**مجاراة الزملاء والاصدقاء**	**2.01**
ب1	**السعي لتحقيق الفوز في الالعاب يدفعني للاستمرار في اللعب**	**2.00**
ب4	**احتواء الالعاب على تحديات**	1.95
ب7	**يستهويني تصميم المشاهد**	1.94
ب10	**تطور الالعاب الالكترونية مهاراتي في التكنولوجيا**	1.92
ب3	**احتواء الالعاب على صعوبات تستهويني للاستمرار**	**1.88**
ب5	**حب الاستطلاع هو ما يدفعني للألعاب**	**1.85**
ب2	**هزيمة الاخرين هي التي تدفعني للعب**	**1.74**
ب8	**التفاعلية العالية**	1.72
ب6	**يستهويني مبدا التشارك**	1.50

****من خلال** تحليل البنود المغلقة وحساب المتوسط الحسابي لبنود الاستبيان لبعد الدوافع كانت أكثر الدوافع لممارسة الالعاب الالكترونية هي ضغوط الحياة وغياب الحوار الاسري وكذا العزلة والهروب من الواقع، اضافة لتعلم اللغات، اما اقلها بروزا فهي حب الاستطلاع وهزيمة الاخرين التفاعلية، التشارك

التساؤل الثالث: ماهي الانعكاسات التربوية للألعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين؟

استخدمنا نفس اسلوب السؤال الاول أي السؤال المفتوح والبنود المغلقة.

باستخدام التحليل الكمي وترتيب بنود هذا البعد من الاستبيان من خلال المتوسطات الحسابية للبنود.

والجدول رقم (6) يمثل ترتيب العوامل حسب درجة الاستجابة:

رقم البند	البند	المتوسط الحسابي
ب17	الالعاب الالكترونية تساهم في التالف مع التقنيات الحديثة	1.98
ب18	الالعاب الالكترونية تساهم في التركيز والانتباه وتنشيط الذكاء	1.95
ب25	ممارسة الالعاب الالكترونية تؤدى لتشتت ذهني	1.75
ب24	ممارسة الالعاب الالكترونية تؤدى لإهمال واجباتي المنزلية	1.67
ب16	الالعاب الالكترونية تنمي الذاكرة وسرعة التفكير	1.52
ب27	ممارسة الالعاب الالكترونية جعلت معدلي التحصيلي منخفض	1.52
ب20	الالعاب الالكترونية تمنحني الحيوية والنشاط	1.48
ب22	العاب العنف تؤدي لضعف تحصيلي الأكاديمي	1.47
ب21	الالعاب الالكترونية تعلمني التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها	1.47
ب23	اثرت الالعاب الالكترونية على قدراتي الذهنية والفكرية	1.44
ب26	ممارسة الالعاب الالكترونية تجعلني اتغيب عن الدراسة	1.44
ب19	الالعاب الالكترونية تساهم في اشباع الخيال لدي	1.42

من خلال الجدول نجد ان أكثر الانعكاسات التربوية الاكثر بروزا حسب اراء العينة كانت التالف مع التقنيات الحديثة وتنشيط الذكاء كما وتسبب في تشتت الذهن واهمال الواجبات المنزلية، اما **اقلها بروزا هي اشباع الخيال، والتغيب عن المدرسة.**

****وبتحليل** محتوى الافكار والاجابات الخاصة بالسؤال المفتوح: " **ماهي بعض التأثيرات التربوية التعليمية التي حدثت نتيجة ممارستك للألعاب الالكترونية** "ومن خلال تحليل العبارة والأفكار الواردة حولها كانت أكثر الأفكار شيوعا:

انخفاض المعدل الدراسي، تشتت الذهن، الالعاب تنمي التفكير والمهارات الممكن توظيفها في الدراسة، تأخير الواجبات المنزلية، المشاكل مع الاساتذة خاصة اثناء اللعب داخل القسم،

التساؤل الرابع: ماهي الانعكاسات النفسية للألعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين؟

باستخدام التحليل الكمي وترتيب بنود هذا البعد من الاستبيان من خلال المتوسطات الحسابية للبنود

والجدول رقم (7) يمثل ترتيب العوامل حسب درجة الاستجابة:

رقم البند	البند	المتوسط الحسابي
ب31	ساهمت الالعاب الالكترونية في بناء علاقات اجتماعية قوية	1.64
ب33	تشعرني الالعاب الالكترونية بالمتعة	1.62
ب42	تقمصي لشخصية اللاعب تؤدي بي للعنف	1.60
ب35	تنمي الالعاب الالكترونية لدي قدرات العنف والعدوان	1.58
ب44	تؤثر الالعاب الالكترونية على صحتي	1.58
ب32	تشعرني الالعاب الالكترونية بالإنجاز	1.57
ب38	تلهيني الالعاب الالكترونية عن العبادات والصلاة	1.54
ب47	الابتعاد عن الالعاب الالكترونية يجعلني متوترا وقلقا	1.51
ب28	تعمل الالعاب الالكترونية على الترويح عن نفسي	1.51
ب29	تنمي لدي الالعاب الالكترونية العقل والبديهة	1.51
ب30	تنتج الالعاب الالكترونية لدي عواطف ايجابية	1.50
ب40	تعلمني الالعاب الالكترونية اساليب ارتكاب الجرائم	1.48
ب36	تعلمني الالعاب الالكترونية السلوك الغير اخلاقي وغير مهذب	1.47
ب37	اكسبتني الالعاب صفات عدوانية	1.45
ب45	صنعت مني الالعاب الالكترونية شخص غير اجتماعي	1.45
ب46	ادت الالعاب الالكترونية بي للعزلة	1.44
ب39	تفسد الالعاب الالكترونية عقولنا	1.44
ب41	تزيد الالعاب الالكترونية الافكار والسلوكيات العدوانية لدي	1.44
ب43	تعلمني الالعاب الالكترونية اساليب ارتكاب الجرائم وفنونها	1.42
ب34	اعتبر نفسي مدمنا على الالعاب الالكترونية	1.40

**من خلال تحليل البنود المغلقة وحساب المتوسط الحسابي لبنود الاستبيان لبعد الدوافع نجد ان الالعاب الالكترونية ساهمت في بناء علاقات اجتماعية قوية والتواصل مع الاصدقاء، كما تشعر الالعاب الالكترونية المراهق بالمتعة، كما تنمي الالعاب الالكترونية لدي قدرات العنف والعدوان، كما ان البنود الاقل بروزا هي ان الالعاب الالكترونية تعلم اساليب ارتكاب الجرائم وفنونها، وتفسد عقولهم.

تحليل محتوى الاجوبة والأفكار الواردة حول السؤال " **ماهي بعض التأثيرات النفسية التي تحدثها الالعاب الالكترونية لديك " كانت أكثر الأفكار شيوعا: التأثير السلبي على الصحة(العينين، الظهر، زيادة الوزن ،العمود الفقري نتيجة الجلوس السيئ، الرقبة)،عدم الحصول على كمية كافية من النوم، العدوانية الانعزالية عدم القدرة على بناء علاقات اجتماعية مع الاخرين، التفكير فقط في الالعاب وعدم التفكير في أي نشاط حياتي، عزلة اجتماعية، قضاء وقت أقل في القيام بالقراءة والرياضة والتفاعل مع أفراد الأسرة والأصدقاء. اصبحت الالعاب كمسليات بديلة للدراسة، التعود على العنف، التمرد على الاهل. فقدان القدرة على السيطرة على النفس، اضطرابات في النوم، بقاء الفكر مشغولا باللعبة حتى بعد انتهائها، تقمص بعض الشخصيات وتقليدهم مما يخلق العديد من المشاكل، استنفاذ القوة والطاقة في الالعاب مما يؤدي للإجهاد والتعب، الابتعاد عن الاسرة واهمال التواصل. انفصال عن الحياة الاسرية.

*فقد اشارت العديد من التقارير ان هناك بعض الالعاب التي تؤدي لتعلم بعض السلوكيات الاجرامية والعدوانية وقد تؤدي بصاحبها للانتحار وقد سجلت العديد من حالات الانتحار (لعبة مريم، الحوت الازرق)

كما ونشرت مجلة "بيدياتريكا اكتا البريطانية " بعض نتائج دراستها على شبكة الإنترنت، أن المراهقين يخسرون قوتهم البدنية بسبب قضائهم وقتا طويلا داخل المنزل، وانهماكهم في لعب الكمبيوتر، بدلا من الألعاب والأنشطة التي تستدعي قوة بدنية. كما ان أغلب الألعاب الإلكترونية التي تعتمد على العنف والعدوان، عن طريق الاستمتاع بقتل الآخرين تعلم المراهق حيل وأساليب ارتكاب الجريمة، كما تؤدى إلى تبلد المشاعر، فلا يخاف من المشاهد المخيفة أو البشعة، فقد أثبتت الدراسات أن 22 ألفا من 30 ألف لعبة، تعتمد تماما على العنف والجريمة والقتل؛ لهذا تؤثر تلك الألعاب على عقلية المراهق، وتزيد من السلوكيات العدوانية لديهم.

وقد اشارت بعض الدراسات الى مناقشة مصطلح "الألعاب الباثولوجيا" أو إدمان ألعاب الفيديو على نطاق واسع في الدوائر الطبية، على الرغم من أنه لم يتم تصنيف إدمانها بعد على أنه اضطراب رسمي، في الدليل التشخيصي والإحصائي للأمراض النفسية (DSM).

واشارت دراسة الجراف ال الآثار السلبية الألعاب الإلكترونية على الدماغ والموسيقى الصاخبة فقد أكد أن ألعاب السرعة والقتال والحرب والإثارة تتطلب تركيزا عاليا مما يعرض الدماغ لذبذبات كهرومغناطيسية عالية التوتر .

وأفاد الجراف "الى مستوى التفاعلات الهرمونية التي تحدث داخل الجسم عموما والدماغ خصوصا حين يصل إلى هذا المستوى العالي من الذبذبات حيث يتم إفراز هرمونات متناقضة في وظائفها كالسيروتينين أو الدوبامين والأدرينالين والكورتزول، مما يعطي شعورا بالمتعة والنشوة والانسجام التام مع اللعبة ، وكذا الشعور بالتوتر والتعصب، وهذا ما يفسر اختلاط الضحك والقفز ومظاهر الفرح مع الصراخ والتذمر ومظاهر الغضب في آن واحد، وقد تم اكتشاف أن هذا الوضع المتناقض يؤدي إلى تدمير ثلاث قدرات مهمة في العقل وهي الانتباه والتركيز والتذكر"(احمد البشير،2018).

تحليل محتوي السؤال المتعلق ب **"هل تعتبر الالعاب الالكترونية نوعا من الادمان وهل يمكن الاستغناء عنها"**

اشار افراد العينة الي ان اغلبية المراهقين لا يستطيعون الاستغناء عن الالعاب الالكترونية ويعتبرونها نوع من الادمان. فظاهرة الالعاب منتشرة مع تزايد وسائل الوسائط المتعددة، وتسارع وتيرة التطور التكنولوجي، وتنافس شركات الألعاب الإلكترونية من أجل الوصول إلى أكبر عدد من المشتركين لتداول تلك الألعاب،

فقد اشار افراد العينة الى ان التعود على مختلف الالعاب يعتبر نوع من الادمان لديهم وهو تكرار المراهق للعبته المفضلة وبداية التعود عليها، ومن ثم إدمانها بإفراط، فهو يجد فيها ما يشد انتباهه. وبالتالي يستحيل التخلي عنها. كما اشار البعض الى ان من لا يعرف لغة الألعاب الإلكترونية، يُعتبر جاهلًا وأميًا بين أقرانه في مجتمعاتنا، كما ان الانقطاع عنها تنتاب المراهق أعراض نفسية وجسدية كالانفعال الشديد، واضطراب التركيز، وتسارع القلب والسلوك العدواني واللامبالاة. التي تحتاج إلى تدخل طبي واجتماعي، وتدوم لفترة طويلة نسبيا. وإن لم تعالج يتبعها الكآبة والاضطرابات السلوكية ضد الاجتماعية كالعنف وسوء العلاقات الاجتماعية.

بعض التوصيات للتعامل مع المشكلة:

-عدم تركيب اجهزة الالعاب داخل غرف النوم

-وضع حدود للوقت الذي يقضيه المراهق في الالعاب

-ابعاده عن الالعاب الفردية واشراكه في الالعاب الجماعية

-مراقبة سلوك المراهق ومحاولة رصد تأثيرات الالعاب عليه

-التعرف على محتويات الالعاب سواء كانت العاب عنف او لديها إيحاءات جنسية

-شراء الالعاب التعليمية التي تنمي الذكاء والتفكير العلمي والخيال والابتعاد عن العاب القتال والعنف

-تحديد وقت معين لممارسة هذه الألعاب، ولا يترك الوقت مفتوحا طوال اليوم،

- مراقبته دون أن يشعر بذلك مراعاة لمساحة حريته.

- وضع برامج مراقبة لمعرفة نوعية مشاهدات المراهق.

- محاولة إشراكه مع أصدقائه في اللعبة حتى لا يتعود على العزلة.

- تشجيعه على ممارسة هواية القراءة حتى لا يقتصر وقته على الألعاب.

- ترغيبه في ممارسة أنشطة تنمي مواهبه كالرسم، لأنه ينمي قدرته على التخيل والإبداع.

- إلحاقه بالنوادي الرياضية ليخرج طاقاته الحركية في ممارسة الرياضة.

- تدريبه على الإفصاح والحوار والمحادثة حتى لا يكتم وتكون الألعاب العنيفة متنفسا له

.توظيف وسائل التواصل الاجتماعي والألعاب في العملية التربوية -

.تشجيع المراهقين على إنتاج ألعاب مسلية وممتعة بعيدًا عن ألعاب السلاح والعنف-

قائمة المراجع:

*حمودة سليمة، (2015)، الادمان على الانترنيت اضطراب العصر، مجلة العلوم الانسانية والاجتماعية العدد21، جامعة قاصدي مرباح ورقلة-الجزائر-

*اسلام ويب، (2019) https://www.islamweb.net/ar/article

* عبد الله بن عبد العزيز الهدلق، شبكة الالوكة،www.aluka.net

*بلغزالي، نسيمة، (2016)، تأثير الالعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع (دراسة ميدانية حول الطفل والمراهق)، مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر، قسم العلوم الانسانية، جامعة عبد الحميد بن باديس.

*الهدلق، عبد الله، (2013)، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، مجلة القراءة والمعرفة،

*الشهري، عبد الرحمن سعد، (2019)، أثر الالعاب الالكترونية على سلوك طلاب المرحلة الابتدائية وعلاقته بوضعهم الاجتماعي وتحصيلهم الدراسي، مجلة العلوم التربوية والنفسية، المجلة العربية للعلوم ونشر الابحاث، العدد الثالث عشر، المجلد الثالث. المملكة العربية السعودية.

Salama.abeer F/Attary.abdul (2019). The effect of using electronic games in developing the intuitive English language skills for basic first grade female pupils. University Jordan