تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي
(دراسة ميدانية بثانوية الفرستاتي ببلدية العطف ولاية غرداية)
**Impact of electronic games on adolescent behavior studying in secondary
education (Field study at Al-Farstati High School in Al-Ataf municipality - Ghardaia
State)**

زينب أولاد هدار^{1*}، ايمان عاشور²

¹ جامعة غرداية (الجزائر)، Ouledhaddar.zineb@univ-ghardaia.dz

² جامعة غرداية (الجزائر)، amel30ha0@gmail.com

تاريخ النشر: 2023-12-31

تاريخ القبول: 2023-12-27

تاريخ الاستلام: 2023-01-15

ملخص: تهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن نوع تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي، وكذا التعرف على الآثار السلبية والإيجابية للألعاب الإلكترونية من خلال الكشف عن أكثر أبعاد المقياس شيوعا وتأثرا بهذه الألعاب من وجهة نظر أفراد العينة، وكذلك التعرف عن وجود فروق بين الجنسين في تأثير هذه الألعاب على سلوك أفراد عينة الدراسة، تم الإعتماد على المنهج الوصفي الاستكشافي، تكونت العينة من (90) تلميذ وتلميذة منهم (48) إناث و(42) ذكور متمدرسين بثانوية الفرستاتي ببلدية العطف-ولاية غرداية خلال السنة الدراسية 2021-2022، وللتحقيق أهداف الدراسة تم بناء إستبانة من طرف الباحثين، المتكونة من (38) بند، وبعد معالجة البيانات والمعطيات بالإستعانة ببرنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الإجتماعية (SPSS.v20)، بإستخدام مجموعة من الأساليب الإحصائية، توصلت الدراسة إلى النتائج التالية :

- هناك تأثير سلبي للألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي من وجهة نظره.
 - توجد فروق دالة إحصائية في تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك أفراد عينة الدراسة وفقا لمتغير الجنس لصالح الإناث.
 - أكثر أبعاد المقياس شيوعا وتأثرا بالألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أفراد العينة هو البعد الديني.
- وقد تمّ تفسير ومناقشة هذه النتائج وفق الإطار النظري لمتغيرات الدراسة والدراسات السابقة، والواقع المعاش، وفي ضوء هذه النتائج تمّ تقديم مجموعة من التوصيات المناسبة.

الكلمات المفتاحية: ألعاب إلكترونية؛ مراهق؛ تعليم الثانوي.

Abstract: This study aims to reveal the type of impact of electronic games on the behavior of a teenager studying in secondary education, as well as to identify the negative and positive effects of electronic games by revealing the most common dimensions of the scale and affected by these games from the point of view of the sample members, as well as to identify the presence of gender differences in the impact of these games on the behavior of the members of the sample study.

Based on the exploratory descriptive curriculum, the sample consisted of (90) students, including (48) females and (42) males studying at The Farstati High School in Al-Ataf municipality, Ghardaia State. For the 2021-2022 school year, to achieve the study objectives, a questionnaire was built by the two researchers, consisting of (38) items, and after processing data and data using the Statistical Package of Social Sciences Program (SPSS. v20), using a range of statistical methods. The study reached the following conclusions:

- There is a negative impact of electronic games on the behavior of a secondary schooled adolescent from his or her point of view.

*المؤلف المراسل

- There are statistically significant differences in the impact of electronic games on the behavior of study sample members according to the sex variable in favor of females.
- The most common and influenced dimension of the scale from the point of view of the study sample members is the religious dimension.

These results have been interpreted and discussed in accordance with the theoretical framework of the variables of previous study and studies, and in the light of these results a set of appropriate recommendations have been made.

Keywords: Electronic games; Adolescent; Secondary education.

1- مقدمة

يعتبر اللعب النشاط الإنساني الوحيد الذي يمارسه الفرد باحثاً عن المتعة والتسلية، وذلك من خلال قدرته على خلق تواصل بين الطفل ومحيطه المادي والاجتماعي، إلى جانب إتاحة الفرصة أمامه لاكتساب خبرات ومهارات جديدة (صحراوي وكحول، 2021، 200)، وهو أيضاً النشاط الأساسي الذي يكتشف الفرد من خلاله العالم الذي يحيط به، ويكتسب العديد من المهارات الحياتية المختلفة، حيث أشار العديد من المختصين وعلماء النفس إلى أهمية اللعب وسلطوا الضوء على جميع مجالاته، كما فسرت العديد من النظريات هذا المفهوم من عدة جوانب. (شايب وآخرون، 2020، 205)

ونتيجة للتغيرات السريعة التي أحدثتها سياقات القرن (20) شهد مفهوم اللعب تغيراً ملموساً، ففي الوقت الذي ارتبط لعب الأطفال بتعالٍ صيحاتهم وضحكاتهم الجماعية في منطقة مكشوفة غالباً، جاءت ولادة أجيال جديدة من ألعاب الفيديو كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي احتلت حياتنا بكل تفاصيلها (العمراوي وتمرابط، 2021، 12)

ولقد أسفر ذلك التحول نحو العصر الرقمي إلى تغيير أساليب اللعب والترفيه المتاحة أمام الأطفال والمراهقين في الوقت الذي تزايد فيه استخدام الإنترنت والأجهزة الرقمية المتطورة (الدهشان وسوليم، 2021، 3)، فكان من أبرز معالم هذا التغيير 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. (الدهمش، 2019، 3)

حيث ساعد اندماجها مع شبكة الإنترنت إلى إفرار تطبيقات وخصائص مستحدثة ومتطورة، حيث تخلى المستخدم عن ألعاب الفيديو السلوكية الموصولة بجهاز التلفزيون، وصار يستهلك ألعاباً أكثر حداثة وإحترافية نظير بروز وسائل متعددة عبر الهواتف الذكية وفرت له عالماً افتراضياً ذا تطابق مع الواقع الفعلي. (بلفار ومهداوي، 2020، 441)

ومع هذا الانتشار الكبير للألعاب الإلكترونية بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها قابله طلب متزايد من قبل الأطفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب التي اكتسبت شهرة واسعة وقدرة على جذب من يلعبونها. (عوين وآخرون، 2021، 156)

وبذلك أضحت الألعاب الإلكترونية تلعب دوراً كبيراً في حياة الأطفال بل وحتى الراشدين، نظراً للأسلوب المثير والطريقة المشوقة التي تعرض بها. (بروك، 2020، 462)، وأصبحوا يقضون أوقات طويلة جداً في استخدام هذه الألعاب، والتي تصنف كوسيلة لامتناس الغضب وقضاء أوقات ممتعة تتلاءم مع متطلبات العصر، وتزودهم أيضاً بفرص قوية للتعلم واستيعاب مفاهيم العصر ومواكبة التطور. (أبو قاسم، 2019)

فقد أكدت العديد من الدراسات على أن المتعلمين هم أكثر فئات المجتمع استخداما للإنترنت والأجهزة الحديثة، كما أكدت نتائجها التي أجريت على مختلف الفئات العمرية أن الشباب المراهقين هم أكثر فئات المجتمع استخداما للإنترنت. (السولمي، 2014، 28)

ومع إرتفاع معدل ساعات استخدامها لدى الأطفال والمراهقين، أحدث هذا جدلا واسع النطاق بين المختصين في العالم بشكل عام وفي دولنا العربية بشكل خاص حول النواحي الإيجابية والسلبية لهذه الألعاب، وحول الأبعاد التي تحملها، وأخذ هذا الجدل يتصاعد ويستمر بين المختصين بعلم النفس، علم الاجتماع وعلوم التربية المختلفة، فهناك من يركز على الجوانب الإيجابية للألعاب الإلكترونية ويرى أن تأثيراتها على الأطفال والمراهقين هي جيدة بشكل عام، ويبين من يركز على الآثار السلبية لهذه الألعاب ويعتقد أنها تؤدي إلى عواقب غير محمودة على جوانب السلوك المختلفة. (حسن، 2020، 467)

تأسيسا لما سبق، ونظرا للانتشار الواسع لهذه الظاهرة كان لزاما بحث هذه المواضيع لتسليط الضوء على هذا النوع من الظواهر ودراسة واقعها المعاش، وعليه جاءت دراستنا لبحث موضوع تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي، وذلك من خلال الإجابة عن التساؤلات التالية:

- ✓ ما هي آثار الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي من وجهة نظره؟
- ✓ هل توجد فروق في تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي باختلاف متغير الجنس؟
- ✓ ما هي أكثر أبعاد المقياس شيوعا وتأثرا بالألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي؟

2- أهمية الدراسة:

- تكمن أهمية هذه الدراسة من أنها تنطرق إلى موضوع هام جدا وهو موضوع الألعاب الإلكترونية الذي أصبح مشكلة إستحدثته التطور التكنولوجي الذي شهده العالم أجمع، والذي خلف وراءه ثورة من التغيرات على شتى المستويات سواء على الصعيد الفردي أو المجتمعي.
- دراسة مثل هذه الظواهر وأثرها على السلوك يجعلنا أكثر تحكماً في الظاهرة، مما يساعد في التخفيف من حدتها والحد من إنتشارها .
- طرحنا لهذا الموضوع يستهدف أساسا خطورة التوجه الكبير لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية ومدى تأثيرها الكبير على سلوك الفرد بكل المراحل العمرية (أطفال - مراهقين وراشدين)، وبدون رقابة من الجهات الوصية.

3- أهداف الدراسة:

- تسعى هذه الدراسة إلى تحقيق جملة من الأهداف الأساسية والتي من بينها:
- معرفة حقيقة إقبال وتأثر سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي بالألعاب الإلكترونية.
- التعرف على الآثار السلبية والإيجابية للألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي من وجهة نظره .

- الكشف عن أكثر أبعاد المقياس شيوعاً وتأثيراً بالألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي.
- الكشف عن الفروق بين الجنسين لدى عينة الدراسة في تأثير سلوكهم بالألعاب الإلكترونية.

4- التعاريف الإجرائية لمفاهيم الدراسة:

1.4- تأثير:

لغة: تأثير به ومنه، حصل فيه أثر، ظهر فيه أثر.

اصطلاحاً: إن التأثير هو ما يمكن أن يحدث من تغيير في المواقف والسلوكيات والآراء والمعلومات من جراء انتقال الرسالة الإعلامية إلى المتلقي، فالرسالة الإعلامية قد تلفت انتباه المتلقي فيدركها وقد تضيف إلى معلوماته معلومات جديدة، وقد تجعله يكون اتجاهات جديدة أو يعدل من اتجاهاته السابقة، وقد تجعله يتصرف بطريقة جديدة أو يعدل سلوكه السابق. (سعيد وشرارة، 2018، 216)

التعريف الإجرائي للتأثير: هو عملية إحداث تغيير في سلوك المتلقي .

2.4- الألعاب الإلكترونية:

هي نشاط له قواعد محددة، حيث يشترك اللاعبون في قضية أو نزاع مصطنع، بحيث يكون له نتائج تقاس بشكل كمي، وتسمى اللعبة بأنها إلكترونية إذا تواجدت بهيئة رقمية، وعادة ما تشغل على منصات متنوعة كشبكة الانترنت، الحاسوب، التلفاز والأجهزة المحمولة. (بالموشي وضيف، 2019، 47)

التعريف الإجرائي للألعاب الإلكترونية: نقصد به في دراستنا، كل أنواع الألعاب المتوفرة بشكل إلكتروني والتي يستخدمها المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي. وهي مجموع الدرجات التي يتحصل عليها المستجيب بالمقياس المعد بدراستنا والمتكون من خمسة أبعاد هي: (البعد الصحي، البعد النفسي، البعد التربوي والأكاديمي، البعد الديني والبعد سلوكي).

3.4- السلوك:

«يقصد به مجموع النشاط النفسي، الجسمي، الحركي، الفسيولوجي واللفظي الذي يصدر عن الإنسان، وهو يتعامل مع بيئته ويتفاعل معها» (شفيق، د.ت، 2)

التعريف الإجرائي للسلوك: نقصد به في دراستنا، ذلك النشاط الذي يصدره المراهق المتمدرس سواء كان أفعالاً يمكن ملاحظتها بشكل مباشر أو غير مباشر باتجاه الألعاب الإلكترونية.

4.4- المراهقة:

عرفتها منظمة الصحة العالمية بأنها المرحلة العمرية ما بين العاشرة والتاسعة عشر من العمر، حيث ينتقل الطفل من خلالها إلى مرحلة الرشد، وتؤثر التغيرات التي تحدث في فترة المراهقة في مواقف الشخص، سلوكه، إدراكه واتجاهاته. (الرفاعي، 2014، 11)

التعريف الإجرائي للمراهق: هو التلميذ المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي، والذي يتراوح سنه ما بين (15-

18) سنة.

5.4- مرحلة التعليم الثانوي:

تعرفها منظمة اليونسكو بأنها: المرحلة الوسطى من سلم التعليم يسبقه التعليم الابتدائي و يتلوه التعليم العالي، ويشغل فترة زمنية تمتد من سن(12) إلى (17) من عمر الطالب، والتعريف يتضمن المرحلة المتوسطة والمرحلة الثانوية. (العطوي، 2021، 109)

التعريف الإجرائي لمرحلة التعليم الثانوي: هي المرحلة التعليمية التي تتوسط مرحلة التعليم المتوسط والتعليم الجامعي، ويكون فيها عمر المتعلم من (15-18) سنة.

5- الدراسة الميدانية:

1.5- المنهج:

تم الإعتماد في هذه الدراسة على المنهج الوصفي الإستكشافي، والذي يعتبر أحد أنواع المنهج الوصفي، وهذا لملائمته لطبيعة وأهداف الدراسة في معرفة تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي.

2.5- مجتمع الدراسة:

يتكون مجتمع الدراسة من تلاميذ وتلميذات السنة الثالثة ثانوي بثانوية الفرستائي ببلدية العطف- ولاية غرداية، وقد بلغ حجم مجتمع الدراسة الكلي (124) تلميذ وتلميذة منهم (60) ذكور و (64) إناث، خلال السنة الدراسية 2021\2022.

3.5- العينة:

تم الإعتماد على أسلوب الحصر الشامل في اختيار عينة الدراسة، حيث تم تقسيم عناصر مجتمع البحث البالغ عدده (124) كما يلي :

- عينة الدراسة الإستطلاعية المتكونة من 34 تلميذ وتلميذة .
- عينة الدراسة الأساسية المتكونة من 90 تلميذ وتلميذة، منهم (42) ذكور و(48) إناث.

4.5- أدوات الدراسة:

بناء على طبيعة دراستنا والأهداف المسطرة لتحقيقها، فإن الأداة الأكثر ملائمة لجمع البيانات على مفردات الدراسة هو الإستبيان، وعليه تمّ بناء إستبانة من طرف الباحثين تتوافق مع موضوع وهدف وعينة الدراسة

• **وصف الإستبانة:** قامت الباحثين بإعداد أداة الاستبانة لقياس أهداف الدراسة، بحيث تكونت في صورتها الأولية على (76) بندا موزعة على خمسة أبعاد هي:

- البعد الأول: الجانب الصحي الذي إشتمل على (17) بند .
- البعد الثاني: الجانب النفسي والإجتماعي والذي إشتمل على (16) بند.
- البعد الثالث: الجانب التربوي والأكاديمي الذي إشتمل على (20) بند.
- البعد الرابع : الجانب الديني الذي إشتمل على(6) بند
- البعد الخامس: الجانب السلوكي الذي إشتمل على (17) بند .

وبعدما تم عرض الأداة على مجموعة من الأساتذة المحكمين وهذا بغرض تحكيمها و تقديم ملاحظاتهم عليها، أجري تعديل في ضوء الملاحظات المقدمة من طرف المحكمين ، حيث تم تعديل صياغة بعض البنود، وبعدها تطبيقها على عينة إستطلاعية لحساب الخصائص السيكومترية، ومنه حذف البنود غير الصادقة والثابتة.

فأصبحت الأداة في صورتها النهائية مكونة من (38) بند، وفق أبعادها الخمسة كالاتي:

- البعد الأول: الجانب الصحي الذي إشتهل على (9) بنود .
- البعد الثاني: الجانب النفسي والإجتماعي والذي إشتهل على (6) بنود.
- البعد الثالث: الجانب التربوي والأكاديمي الذي إشتهل على (9) بنود.
- البعد الرابع : الجانب الديني الذي إشتهل على(6) بنود
- البعد الخامس: الجانب السلوكي الذي إشتهل على (8) بنود .

تجاب على البنود وفق البدائل الآتية: (نعم، أحيانا، لا)، وتعطى لكل إستجابة قيمة عددية تتراوح بين

(3، 2، 1)، و بذلك تنحصر إستجابات التلاميذ ما بين (38- 114)

5.5- الخصائص السيكومترية لأداة الدراسة:

✓ الصدق:

أ- صدق المحتوى (المحكمين): للتحقق من صدق المحكمين تم عرض الإستبيان في صورته الأولية

المكون من (76) عبارة على مجموعة من المحكمين عددهم (8) من أهل الإختصاص في مجال علم النفس المدرسي و التربوي وعلم الإجتماع ، وذلك من خلال تقديم ملاحظاتهم المتعلقة بما يلي:

- الصياغة اللغوية، إنتماء العبارات للأبعاد ، مناسبة البدائل، مناسبة التعليمات.
- و أجري تعديل في ضوء الملاحظات المقدمة من طرف المحكمين.

ب- صدق الإتساق الداخلي :

تم توزيع الأداة على عينة الدراسة الاستطلاعية والتي قوامها (34) تلميذ وتلميذة من تلاميذ السنة الثالثة

ثانوي، وذلك لحساب قيمة معاملات الارتباط:

- معامل ارتباط كل بند بالدرجة الكلية للاستبيان: تظهر النتائج أن أغلب معاملات ارتباط كل بند بالدرجة الكلية للاستبيان جاءت دالة إحصائيا عند مستوى دلالة (0.05) أو مستوى دلالة (0,01)، حيث تراوحت قيم معامل الارتباط بين (0.348-0.733)
- معامل ارتباط بين الأبعاد و الدرجة الكلية للاستبيان: تظهر النتائج أن معاملات ارتباط كل بعد و الدرجة الكلية للاستبيان دالة إحصائيا عند مستوى دلالة (0.05) أو مستوى دلالة (0.01)، حيث تراوحت قيم معامل الارتباط بين (0.360- 0.795)
- معامل ارتباط كل بند بالدرجة الكلية للبعد الذي ينتمي له: تظهر النتائج أن معاملات ارتباط كل بند بالدرجة الكلية للبعد الذي ينتمي إليه دالة إحصائيا عند مستوى دلالة (0.05) أو مستوى دلالة (0.01)، حيث تراوحت قيم معامل الارتباط بين (0.083 - 0.842)، مما يبين أن الإستبيان يتميز بصدق الإتساق الداخلي وبذلك يكون صالح للقياس.

✓ الثبات: تم حساب ثبات الاستبيان بطريقتين: طريقة التناسق الداخلي باستخدام معادلة ألفا كرونباخ، وطريقة التجزئة النصفية، والنتائج موضحة بالجدول الموالية: .

أ- طريقة الإتساق الداخلي ألفا كرونباخ:

جدول رقم (01): يوضح نتائج معامل ألفا كرونباخ

عدد العبارات	معامل ألفا كرونباخ	إستبيان الألعاب الإلكترونية
76	0.799	

يتبين من النتائج الواردة في الجدول أعلاه أن معامل ألفا كرونباخ قدر ب (0.79) وهي قيمة عالية، مما يدل على أن الأداة تتمتع بثبات مناسب ويمكن الوثوق بها.

ب- طريقة التجزئة النصفية:

جدول رقم (02): يوضح نتائج طريق التجزئة النصفية للإستبيان

معامل الإرتباط	قبل التعديل	بعد التعديل
إستبيان الألعاب الإلكترونية	0.659	0.79

من خلال النتائج المبينة في الجدول أعلاه نلاحظ أن قيمة معامل الإرتباط قبل التعديل بلغت (0.65) وبعد تعديلها باستخدام معادلة سبيرمان براون كانت النتيجة (0.79)، ومنه قيمة (ر) مرتفعة وعليه فإن الإستبيان يتمتع بدرجة مناسبة من الثبات.

6- عرض وتفسير ومناقشة نتائج تساؤلات الدراسة:

1.6- عرض وتفسير ومناقشة نتائج التساؤل الأول:

ينص التساؤل على: ما هي آثار الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي من وجهة نظره؟

للإجابة على هذا التساؤل قمنا باستخدام اختبار كاي تربيع (Chi-Square Test)، لمعرفة آثار الألعاب الإلكترونية، وفيما يلي عرض النتائج التي أسفرت عنها المعالجة الإحصائية:

جدول رقم (03): يوضح توزيع أفراد العينة حسب آثار الألعاب الإلكترونية

آثار الألعاب الإلكترونية	التكرارات الملاحظة	التكرارات المتوقعة	كاي تربيع (χ^2)	درجة الحرية	مستوى الدلالة
الآثار الايجابية	10	45	45.44	1	0.01
الآثار السلبية	80	45			

يتضح من خلال الجدول أعلاه أن قيمة كاي تربيع (χ^2) قد بلغت (45.44)، عند درجة حرية (df=1) وأن درجة إحصاء χ^2 دالة إحصائياً، لأن قيمة (sig=0.000) وهي أقل من مستوى الدلالة (0.01) أي $P < 0.01$ وعليه فالإجابة على التساؤل تكون أن أفراد العينة يرون أن هناك تأثير سلبي للألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي .

ويمكن تفسير سبب هذه النتيجة إلى أنه مع ظهور التقنيات الحديثة، وسرعة انتشار وتتنوع الألعاب الإلكترونية أدى هذا إلى تأثيرها الكبير على صحة وسلوك الأفراد، حيث طغت آثارها السلبية على إيجابياتها، فقد أشارت إلهام حسني أستاذة طب الأطفال بجامعة عين شمس في دراسة لها بعنوان الأضرار الصحية والسلوكية لظاهرة الألعاب الإلكترونية، أنه على مدى الخمس عشرة سنة الماضية ومع انتشار هذه الألعاب برزت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة والمتكررة، موضحة أن الجلوس لساعات طويلة أمام الحاسب أو التلفاز يسبب آلاما مبرحة في أسفل الظهر، الأصابع، ضرر في البصر والسمع...، كذلك العديد من المشاكل السلوكية التي قد تفرزها هذه الألعاب أبرزها العنف والعدوانية والأناثية، أما فيما يخص الجانب الاجتماعي فهي تسبب العزلة والانطوائية وغيرها من الآثار السلبية التي تمس جوانب عديدة من حياة المراهقين، وهذا ما تؤكدته نتائج العديد من الدراسات كدراسة رحالي ميلود وعباس عبد الحميد (2019) حيث توصلتا إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى عزوف التلاميذ عن الدراسة، وكذا دراسة إستبرق سالم (2015) توصلت إلى أن العزلة الاجتماعية تظهر بقوة عند الأطفال كلما زاد عدد ساعات لعبهم بالألعاب الإلكترونية، أما دراسة خلوفي محمد ومزيان محمد (2019)، ورزيقة حيزير (2020) توصلت إلى أن هناك علاقة إيجابية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوكيات العدوانية لدى الطفل والمراهق.

كما اتفقت نتيجة دراستنا مع نتائج دراسة كل من وسام نايف (2015)، دراسة أماني عثمان (2018)، دراسة حيدر حسن (2020) ودراسة بلعدي ودرديش (2020)، بينت أن هناك تأثيرات إيجابية وسلبية للألعاب الإلكترونية، ومن أهم آثارها الإيجابية أنها تسهم في تحسين المهارات الاجتماعية والأكاديمية لدى الأطفال، أما فيما يتعلق بآثارها السلبية فهي عديدة وتم تصنيفها إلى ستة فئات: أضرار دينية، سلوكية، صحية، اجتماعية وأكاديمية ..

وأكدت نتائج دراسة كل من صدقة وبشقة (2021، 223) أن كثرة استعمال الألعاب الإلكترونية والاقبال على التلفاز بصورة مفرطة يمكن أن يعرض الطفل للاستغلال الجنسي والإغواء على شبكة الانترنت. بينما اختلفت هذه النتيجة مع نتائج دراسة كل من نداء إبراهيم (2016)، وسارة حمدان (2016)، ودراسة زكية العمرابي ونورة تمرابط (2021)، توصلت على اختلاف عينات دراساتهم إلى أنه من وجهة نظر المراهقين، المعلمات، المعلمين، أولياء الأمور والأمهات أجمعوا على أن للألعاب الإلكترونية إيجابيات أهمها أنها تسهم في تحفيز الخيال لدى الأطفال، وتساعدهم على تعلم اللغة الإنجليزية، وعلى مواجهة التحديات المتضمنة فيها وتسهم في زيادة ألفتهم بالتقنيات الحديثة، كما اجمعوا على أن للألعاب الإلكترونية سلبيات عديدة منها إدمان ممارستها، تأثيرها السلبي على تحصيلهم الدراسي وقدرتهم البصرية ولياقتهم البدنية، إلى جانب أثرها السلبي على اللقاءات والجلسات العائلية ...

أما دراسة حسين حمادي (2020) التي أكد فيها أن المبحوثين قد اتفقوا على الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية (لعبة بوجي (نموذج) أكثر من سلبياتها وأرجع ذلك إلي تجاربهم الشخصية مع اللعبة من جهة، ولإضفاء المقبولية لممارسة اللعبة من جهة أخرى.

2.6- عرض وتفسير ومناقشة نتائج التساؤل الثاني:

ينص التساؤل على: هل توجد فروق دالة إحصائية في تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي باختلاف متغير الجنس؟
للإجابة عن هذا التساؤل قمنا باستخدام اختبار مان وتني (Mann-Whitney U)، والنتائج موضحة بالجدول أدناه:

جدول رقم (04): يوضح نتائج اختبار وتني للفروق في الألعاب الإلكترونية تبعا لمتغير الجنس

المتغير	الجنس	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	مان وتني (U)	مستوى الدلالة الإحصائية
الألعاب الالكترونية	أنثى	48	53,86	2585,50	3,250	0.01
	ذكر	42	35,86	1509,50		

يتضح من خلال الجدول أعلاه أن قيمة مان وتني بلغت (3,250) وهي قيمة دالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.01) وهذا يعني وجود فروق دالة إحصائية في تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك عينة الدراسة تعزى لمتغير الجنس لصالح الإناث.

ويمكن تفسير سبب هذه النتيجة في أن سلوك الإناث أكثر تأثرا بالألعاب الإلكترونية عن الذكور ، ويمكن أن يرجع هذا للتنوع الهائل في مجال الألعاب الإلكترونية والتي أصبحت تستقطب وتجذب كل الفئات العمرية باختلاف جنسهم، ويظهر تأثير الألعاب الإلكترونية في سلوك المراهقة المتمدرسة من خلال تقليد أبطال أو بطلات الألعاب الإلكترونية التي يفضلونها أو يلعبونها باستمرار، كما يمكن إرجاع هذا أيضا إلى المرحلة الحرجة التي يمرون بها وهي مرحلة المراهقة لما فيها من تغيرات كثيرة خاصة للجنس الأنثوي، فيعتبرنها وسيلة للهروب من الواقع أو لتفريغ الشحنات السلبية التي بداخلهن، حيث نلاحظ أن الإناث في هذه الفترة يملن إلى الانطواء والعزلة، وهذا ما توفره الألعاب الإلكترونية حيث أنها تنقل الممارس لها من الواقع أو العالم الحقيقي إلى العالم الافتراضي .

اختلفت هذه النتيجة مع العديد من الدراسات منها: ما توصلت إليه نتائج دراسة كل من رزيقة حيزير (2020) ودراسة سعد شهري (2019) التي بينت أن تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال الذكور أكثر من الإناث.

ومع ما جاء في دراسة عقيلة عيسى و إكرام بوشيربي (2020)، قدي سومية (2018) التي توصلت إلى وجود فروق في درجات الإدمان على الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير الجنس وأن الذكور أكثر ممارسة وتأثرا بالألعاب الإلكترونية من الإناث .

كما بينت نتائج دراسة كرم يونس (2017) ودراسة مريم قويدر (2012) وجود فروق في مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير الجنس لصالح الذكور .

واختلفت كذلك مع نتائج دراسة بشرى محمد حسن العبيدي (2017) التي توصلت إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في الاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية.

وقد يرجع سبب هذا الاختلاف في نتائج هذه الدراسات مع نتائج دراستنا إلى طبيعة المجتمع الذي طبقت فيه الدراسة، وطبيعة العينة والأدوات المستخدمة في دراستها.

3.6- عرض وتفسير ومناقشة نتائج التساؤل الثالث:

ينص التساؤل على: ما هي أكثر أبعاد المقياس شيوعا وتأثرا بالألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي؟

للإجابة عن هذا التساؤل قمنا باستخدام اختبار فريدمان، فكانت النتائج كما هي موضحة بالجدول أدناه:

جدول رقم (05): يوضح نتائج اختبار فريدمان

الأبعاد	متوسط الرتب لكل بعد	ترتيب الأبعاد	قيمة مربع كاي	درجة الحرية	sig	مستوى الدلالة	اتخاذ القرار
البعد الصحي	3.14	2	11.084	4	0.026	0.05	دالة إحصائية
البعد النفسي والاجتماعي	2.98	3					
البعد التربوي	2.61	5					
البعد الديني	3.34	1					
البعد السلوكي	2.92	4					

من خلال الجدول أعلاه يتضح أن البعد الديني احتل المرتبة الأولى بمتوسط رتب (3.34)، يليه البعد الصحي بمتوسط رتب (3.14)، بينما احتل البعد النفسي والاجتماعي المرتبة الثالثة بمتوسط رتب (2.98)، أما البعد السلوكي فقد احتل المرتبة الرابعة بمتوسط رتب (2.92)، وأخيرا جاء البعد التربوي في المرتبة الخامسة والأخيرة بمتوسط رتب (2.61)، كما توضح النتائج أن قيمة كاي تربيع χ^2 قدرت بـ (11.084)، عند درجة حرية (df=4) وهي قيمة دالة عند مستوى الدلالة (0.05) أي $P < 0.05$ ، أي أن الترتيب دال عند مستوى الدلالة (0.05)، وعليه فإن البعد الديني هو أكثر أبعاد المقياس شيوعا وتأثرا بالألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي.

ويمكن تفسير سبب هذه النتيجة إلى أن هذه الألعاب لم يقتصر ضررها على جانب معين، بل شمل جميع الجوانب، فهي سلاح ذو حدين، فمعظم الألعاب الإلكترونية المستخدمة من طرف الأطفال والمراهقين تحمل مضامين سلبية تؤثر عليهم في مراحل حياتهم بشكل عام، كما أن نسبة كبيرة منها تتضمن ما يتعلق بالمظاهر الأخلاقية، بالإضافة إلى نشر الانحلال الخلقي والفاحشة، والتشجيع على تهديم القيم والمعتقدات واكتساب عادات دخيلة تتنافى مع مبادئ الإسلام، وأكبر مثال عن ذلك ما انتشر مؤخرا في ما يعرف بلعبة الحوت الأزرق، حيث تطلب من الطفل طلبات غريبة تساهم في جعله وحيدا ومنعزلا عن المجتمع وكئيبا، وتطلب منه عند نهاية اللعبة الانتحار، وهذا ما خلف عدة ضحايا لهذه اللعبة بالجزائر. وكذا لعبة البوغي وفري فاير، كال اف ديوتي وغيرها من الألعاب الأكثر انتشارا وتداولها بين المراهقين والمراهقات.

حيث اتفقت هذه النتيجة مع نتائج العديد من الدراسات منها :

دراسة سلطاني (2011) والتي توصلت إلى وجود تأثير لممارسة الألعاب الالكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب بالمجتمع الجامعي، حيث يرى أغلبية الباحثين في الدراسة أن الألعاب الممارسة تساهم في الترويج للثقافة الغربية الدخيلة على مجتمعاتنا.

وكذا دراسة بدر الدين علي (2018) التي توصلت إلى اتفاق أولياء الأمور على الأضرار التي تسببها ممارسة الألعاب الإلكترونية بكثرة حيث أنه من الأضرار الدينية التي تسببها بعض الألعاب لاحتوائها على مضامين ضارة لما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للدين الإسلامي

في حين توصلت دراسة شرارة حياة وسعيد عبد الرزاق (2018) إلى عدة سلبيات تسببها الألعاب الإلكترونية أهمها العزلة والإنطواء والعنف والتعدي على بعض العادات والقيم لدى الأطفال.

كما بينت دراسة بن سليم حين وزرقت بولرباح (2020) إلى أن الأولياء يواجهون معاناة حقيقية نتيجة لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية واستحوادها على وقتهم وعقولهم، وهذا تسبب حسب رأيهم في عدة مشكلات داخل الأسر مثل ضعف التواصل، الأنانية، كما أبدى الأولياء قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنيفة ولقطات غير مناسبة جنسياً .

أما دراسة إبراهيم العنزي (2020) بينت أن هناك العديد من الآثار السلبية المترتبة على إدمان ممارسة تلك الألعاب، من أهمها الآثار الاجتماعية والأسرية التي تمثلت في حالة إنعزال الأفراد عن الحياة الاجتماعية وارتباطهم بالعالم الافتراضي الذي توفره لهم هذه الألعاب، وكذلك التقصير في أداء الفروض الدينية، زيادة إلى اكتساب العديد من السلوكيات التي قد تمثل تهديداً لسلامة المجتمع وأمنه .

7- خلاصة:

سعت هذه الدراسة إلى معرفة حقيقة إقبال وتأثر سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي بالألعاب الإلكترونية، وكذلك التعرف على الآثار السلبية والإيجابية للألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي من وجهة نظره، وأكثر أبعاد المقياس شيوعاً وتأثراً بالألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أفراد العينة. وبعد المعالجة الإحصائية لبيانات الدراسة توصلنا إلى مجموعة من النتائج التي تم تفسيرها ومناقشتها استناداً على التراث النظري والدراسات السابقة، وهي كالاتي:

- هناك آثار سلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي من وجهة نظره
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك أفراد عينة الدراسة وفقاً لمتغير الجنس لصالح الإناث.
- أكثر أبعاد المقياس شيوعاً وتأثراً بالألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي هو البعد الديني .

8- توصيات :

في ضوء النتائج المتوصل إليها تم طرح مجموعة من التوصيات الهامة التي يمكن الاستفادة منها في هذا المجال من طرف المختصين:

- ضرورة تسليط الضوء على ظاهرة الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على فئة الأطفال والمراهقين وإيجاد الحلول للتقليل من أثارها السلبية والاستفادة من أثارها الإيجابية.
- تخصيص وقت من أجل لعب هذه الألعاب الإلكترونية.
- ينبغي على الجهات المسؤولة عند اقتناء هذه الألعاب عمل مراقبة على ما يتم طرحه في الأسواق وشبكات التواصل الاجتماعي .

- توعية المراهقين بإيجابيات وسلبيات لهذا النوع من الألعاب، وذلك لمعرفة اللعبة التي تناسبه والفترة الزمنية التي تناسب معها.
- حرص ومراقبة الأسرة لمضامين هذه الألعاب الإلكترونية عبر مختلف الوسائط الإعلامية لتحديد ما يمكن أن يفيد أو يضر الأبناء.
- توجيه الآباء لمراقبة وتنظيم أوقات الفراغ بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وممارسة الأنشطة الترفيهية الأخرى.
- استغلال المنظومة التربوية للألعاب الالكترونية كوسيلة في صالح تعليم وتنمية القيم والمعارف لدى التلاميذ، وتنمية مهارات الإبداع والابتكار لديهم.

-الاحالات والمراجع:

- أبو قاسم، هبة أحمد بشورة (2019). أثر الألعاب الإلكترونية على تنمية ذكاء تلاميذ الحلقة الأولى لقبس بنين بمحلية أم درمان.رسالة ماجستير. جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا.
- بالموشي، عبد الرزاق وضيف،حسن (2019).الألعاب الإلكترونية في مؤسسات الشباب.مجلة المجتمع والرياضة.2(1). 45-50.
- بروك، ياسين (2020).كتاب المؤتمر الدولي الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس Covid-19. ألمانيا:المركز الديمقراطي العربي للدراسات الإستراتيجية والسياسية والإقتصادية.
- حسن، حيدر فاضل (2020). التأثيرات النفسية للألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين.مجلة البحوث التربوية والنفسية.17(64). 465-482.
- الدهمش، خالد (2019).دور الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلبة المرحلة المتوسطة من وجهة نظر أولياء الأمور.مجلة كلية التربية.35 (4). 290-315.
- الرفاعي، عادل محمود (2014).مشكلات الطفولة والمراهقة وأساليب العلاج المشكلات التحصيلية الأسرية السلوكية النفسية. (ط1). القاهرة:كنوز للنشر والتوزيع.
- السويلمي، شذى بنت علي محمد (2014). إدمان استخدام الأجهزة الإلكترونية الحديثة وعلاقته بالتفاعل الاجتماعي والثقة بالنفس.رسالة ماجستير. جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية: الرياض. السعودية.
- شايب، أميرة وآخرون (2020). أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق لعبة بوجي أنموذجا.مجلة سوسيولوجيا.4(2). 199-220.
- شفيق، محمد(د.ت). السلوك الإنساني وفن القيادة والعامل و مهارات الإدارة.(ط1). القاهرة:مطابع روز اليوسف الجديدة.
- صحراوي، وافية وكحول، سعاد (2021). اللعب وأهميته كبرنامج علاجي عند الطفل ذوي الاحتياجات الخاصة. مجلة الشامل للعلوم التربوية والاجتماعية.4(1).191-201.
- صدقة، إيمان وبشقة، عز الدين (2021). المشكلات السلوكية والانفعالية لدى تلاميذ الطور الابتدائي من وجهة نظر الأولياء في ظل الحجر الصحي المتزامن مع جائحة كورونا. مجلة الشامل للعلوم التربوية والاجتماعية.4(1). 213-229.

- عبد الرزاق، سعيد وشرارة، حياة (2018). الألعاب الإلكترونية والأطفال قراءة في الإيجابيات والسلبيات. مجلة سوسولوجيا. 1(2). 212-227.
- الخطوي، ركدة بنت عتيق شقيان (2021). إدارة المواهب بالمدارس الثانوية الحكومية مدينة تبوك أنموذجاً. (ط1). عمان: دار الجنان للنشر والتوزيع.
- العمراوي، زكية وتمرابط، نورة (2021). تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة الكوفيد19 في المجتمع الجزائري. مجلة الميدان للعلوم الإنسانية والاجتماعية. 4(1). 11-23.
- عوين، بلقاسم وآخرون (2021). أثر الألعاب الإلكترونية في تنمية الذكاء لدى أطفال قسم التحضيري 5 و6 سنوات. مجلة قيس للدراسات الإنسانية والاجتماعية. 5(1). 154-172.

ملحق (1): إستبيان تأثير الألعاب الإلكترونية

الرقم	العبارات	نعم	أحيانا	لا
01	تؤثر سلبا على الذاكرة بمرور الزمن			
02	تعمل على تدني القدرة البصرية			
03	تؤثر سلبا على حاسة السمع			
04	تسبب آلام في الرقبة			
05	تؤدي إلى مشاكل في العمود الفقري			
06	تسبب آلام في الاصابع			
07	الشعور بالتعب والإجهاد المستمر			
08	تؤثر سلبا على لياقتهم البدنية			
09	تؤدي إلى اضطرابات في النوم			
10	تؤدي إلى التبعاد الأسري			
11	تؤدي إلى الشعور بالتوتر			
12	تؤثر سلبا على علاقاتهم الإجتماعية			
13	الحرمان من الحضور والاجتماع في المناسبات العائلية			
14	توسع مساحة الانفصال عن الواقع			
15	تعمل على تعزيز الثقة بالنفس			
16	تعد وسيلة تمزج بين التسلية والتعليم			
17	تؤدي إلى الفتن بالمشاركة داخل القسم			
18	تعمل على تطوير التفكير في حل المشكلات لديك			
19	تساعد على تنمية القدرات العقلية			
20	تزودك بمعلومات جديدة			
21	تسهم في تنمية الإبداع والإبتكار			
22	تولد الشعور بالإنجاز			
23	تساعد في تنمية المهارات في اللغات الأجنبية			
24	تغرس فيه روح المتابعة والصبر			
25	تسهم في الترويج لأفكار تتعارض مع تعاليم ديننا			
26	تلهي عن طاعة الوالدين			
27	تؤدي إلى تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة			

			تؤدي إلى قلة الإلتزام بمواعيد الصلاة	28
			تؤدي إلى التقصير في صلة الرحم وزيارة الاقارب	29
			تشجع على تهديم القيم والمعتقدات الدينية	30
			تتمى لديه سلوك العنف والعدوانية	31
			تؤدي إلى عدم التكيف مع الاخرين	32
			تتمى صفة الأتانية	33
			تسهم في إكتساب عادات سيئة	34
			تسهم في التآلف مع التقنيات الحديثة	35
			تشجع على تعلم أساليب ارتكاب الجريمة و أمور النصب والإحتيال	36
			تؤدي إلى إدمان ممارستها	37
			تولد الشعور باللامبالاة بمصائب الآخرين	38