



جامعة النجاح الوطنية
كلية الدراسات العليا

دوافع إستخدام الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها النفسية والإجتماعية
على طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث)

إعداد

ممدوح حسن حسان نصيرات

إشراف

د. علي عادل الشكعة

د. فاخر نبيل الخليلي

قدمت هذه الرسالة استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في الإرشاد النفسي والتربوي، من كلية الدراسات العليا، في جامعة النجاح الوطنية، نابلس - فلسطين.

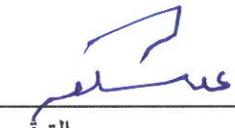
2022

دوافع إستخدام الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها النفسية والإجتماعية
على طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث)

إعداد

ممدوح حسن حسان نصيرات

نوقشت هذه الرسالة بتاريخ 2022/6/9 م، وأجيزت:


التوقيع


التوقيع


التوقيع


التوقيع

د. علي عادل الشكعة

المشرف الرئيسي

د. فاخر نبيل الخليلي

المشرف الثاني

أ.د. حسني محمد عبد الكريم عوض

المتحن الخارجي

د. احمد عادل حنني

المتحن الداخلي

الإهداء

أهدي هذا العمل لكل من رافقني وساعدني ودعمني في مسيرتي التعليمية، وأخص بالذكر أبي رحمه الله على

ما رباني عليه من حب طلب للعلم واحترام للعلم وأهل العلم.

ثم أثني على زوجتي وأولادي على دعمهم وتشجيعهم لي وتذليل ما واجهت من صعوبات.

الباحث

شكر وتقدير

أتوجه إلى الله بالحمد والثناء على عظيم نعمته وحسن توفيقه، وما توفيقني إلا بالله وأصلي وأسلم على خاتم الأنبياء والمرسلين وأشرف الخلق أجمعين حبيبي محمد صلى الله عليه وسلم.

كما انني أقدم أسمى آيات الشكر والعرفان بالجميل للدكتور علي عادل الشكعة الذي تفضل بقبول الإشراف على رسالة الماجستير، والذي منحني من وقته الثمين فبارك الله فيه وجزاه خيرا، وكذا أتوجه بالشكر والعرفان للدكتور فاخر نبيل الخليلي على ما منحني من وقته الثمين ومن بحر معلوماته وخبراته الواسعة ما شكّل إضافة كبيرة للعمل البحثي، حيث كانت توجيهاته ونصائحه بل ودعمة المنارة التي استعنت فيها في كامل عملي البحثي، فأسأل الله العزيز أن يجازيه خير الجزاء

والشكر موصول لأعضاء لجنة المناقشة الكرام، الممتحن الخارجي البروفسور حسني محمد عبد الكريم عوض والممتحن الداخلي الدكتور احمد عادل حنني على تفضلهم بقبول مناقشة رسالة الماجستير وملاحظاتهم الثمينة التي اسدوها خلال المناقشة، فلهم مني خالص الاحترام والتقدير.

الباحث

الإقرار

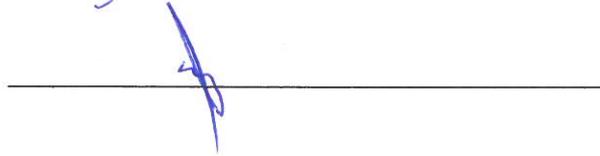
أنا الموقع أدناه مقدم الرسالة التي تحمل عنوان:

دوافع إستخدام الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها النفسية والإجتماعية على
طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث)

أقر بأن ما اشتملت عليه هذه الرسالة هي نتاج جهدي الخاص، باستثناء ما تمت الإشارة اليه حيثما ورد، وأن هذه الرسالة ككل أو أي جزء منها لم يقدم من قبل لنيل أية درجة أو لقب علمي أو بحثي لدى أية مؤسسة تعليمية أو بحثية أخرى.

محمد حسن بن قريش

اسم الطالب:



التوقيع:

9.6.2022

التاريخ:

قائمة المحتويات

الإهداء	ت
شكر وتقدير	ث
الإقرار	ج
قائمة المحتويات	ح
قائمة الجداول	ذ
قائمة الملاحق	ر
الملخص	ز
الفصل الأول: سياق الدراسة والإطار النظري	1
1.1 مقدمة الدراسة	1
1.2 اللعب مفهومه وأهميته والنظريات المفسرة للعب	3
1.2.1 مفهوم اللعب	3
1.2.2 سمات اللعب	4
1.2.3 النظريات المفسرة للعب	5
1.2.4 أهمية اللعب	7
1.2.5 فوائد اللعب	9
1.2.6 سلبيات اللعب	10
1.3 فترة المراهقة	10
1.3.1 حدود المراهقة	11
1.3.2 مراحل المراهقة	12
1.3.3 التطور المعرفي في مرحلة المراهقة	14
1.3.4 أنماط المراهقة	16
1.3.5 طبيعة سلوك المراهقين	18
1.4 الألعاب الإلكترونية	19
1.4.1 تاريخ الألعاب الإلكترونية	19

23	1.4.2 دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية.....
26	1.4.3 أصناف اللاعبين للألعاب الإلكترونية.....
27	1.4.4 أنواع الألعاب الإلكترونية.....
29	1.4.5 مخاطر الألعاب الإلكترونية.....
31	1.4.6 فوائد الألعاب الإلكترونية.....
33	1.4.7 ممارسة الألعاب الإلكترونية وجنس اللاعب.....
34	1.5 الدراسات السابقة.....
41	تعقيب على الدراسات السابقة.....
43	1.6 مشكلة الدراسة وتساؤلاتها.....
45	1.7 أهداف الدراسة.....
46	1.8 أهمية الدراسة.....
47	1.9 تعريف مصطلحات الدراسة.....
50	الفصل الثاني: الطريقة والإجراءات.....
50	2.1 منهجية الدراسة.....
50	2.2 مجتمع الدراسة وعينتها.....
51	2.3 أدوات الدراسة.....
60	2.4 خطوات تطبيق وإجراء الدراسة:.....
61	2.5 المعالجات الإحصائية:.....
62	2.6 متغيرات الدراسة:.....
63	الفصل الثالث: نتائج الدراسة.....
63	3.1 النتائج المتعلقة بالسؤال الأول:.....
76	3.2 النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني:.....
78	3.3 النتائج المتعلقة بالسؤال الثالث:.....
97	3.4 النتائج المتعلقة بالسؤال الرابع:.....
99	الفصل الرابع: مناقشة النتائج والتوصيات.....

99	4.1 القسم الأول: عادات استخدام الألعاب الإلكترونية
103	4.2 الآثار النفسية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية.....
104	4.3 تأثير المتغيرات الديمغرافية على أنماط ممارسة الألعاب الإلكترونية
108	4.4 تأثير المتغيرات الديمغرافية على الآثار النفسية الاجتماعية.....
109	4.5 حدود الدراسة
109	4.6 المقترحات والتوصيات
111	المصادر والمراجع.....
127	الملاحق
B	Abstract.....

قائمة الجداول

- جدول 1: توزيع الدراسة حسب متغيرات الدراسة التصنيفية..... 57
- جدول 2: صدق المحتوى لفقرات مقياس أنماط إستخدام الألعاب الإلكترونية..... 60
- جدول 3: معاملات ثبات مجالات مقياس أنماط إستخدام الألعاب الإلكترونية بطريقتي الإتساق الداخلي وإعادة التطبيق..... 61
- جدول 4: توزيع فقرات مقياس الآثار النفسية والإجتماعية لإستخدام الألعاب الإلكترونية..... 62
- جدول 5: صدق المحتوى لفقرات ومجالات مقياس الآثار النفسية والإجتماعية لإستخدام الألعاب الإلكترونية..... 64
- جدول 6: صدق البناء لمقياس الآثار النفسية والإجتماعية لإستخدام الألعاب الإلكترونية..... 65
- جدول 7: معامل ثبات مجالات مقياس الآثار النفسية والإجتماعية لممارسة الألعاب الإلكترونية بطريقة كرونباخ ألفا..... 66
- جدول 8: المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وقيم (ز) و(ت) المعيارية مرتبة تنازليا لمحاور مجال مدى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة(المثلث)..... 70
- جدول 9: نتائج إختبار ت لعينة واحدة للفرق بين متوسط العينة ومتوسط المجتمع الفرضي في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة(المثلث)..... 73
- جدول 10: التكرارات والنسب المئوية لمحاور مجال أساليب ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث)..... 74

قائمة الملاحق

- ملحق أ: الإِستبانة.....127
- ملحق ب: توزيع فقرات مقياس أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية على المجالات، ومفتاح التصحيح 131
- ملحق ج: قائمة بأسماء السادة المحكمين.....134
- ملحق د: الجداول.....135

دوافع إستخدام الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها النفسية والإجتماعية على طلبة المرحلتين

الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث)

إعداد

ممدوح حسن حسان نصيرات

إشراف

د. علي عادل الشكعة

د. فاخر نبيل الخليلي

الملخص

هدفت الدراسة الحالية إلى التعرف إلى الآثار النفسية والإجتماعية للألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم للمرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة في الداخل الفلسطيني. وقد حاولت الدراسة الإجابة على التساؤل الرئيس والمتمثل في: ما هي دوافع إستخدام الألعاب الإلكترونية وآثارها النفسية والإجتماعية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث)؟. إعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي السببي وإستخدمت الإستمارة كأداة لجمع البيانات، تكونت عينة الدراسة من (244) طالباً وطالبة من المدارس الإعدادية والثانوية من مدينة الطيبة (في الداخل الفلسطيني) خلال الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي 2021\2022 حيث تم إختيارهم بالطريقة المتيسرة.

تمت معالجة البيانات بإستخدام برنامج الرزمة الإحصائية للعلوم الإجتماعية SPSS وأظهرت الدراسة نتائج عديدة من أهمها أن المراهقون يفضلون إستخدام الهاتف الذكي للألعاب الإلكترونية بصورة أكبر، ويفضلون اللعب الجماعي مع الأصدقاء، وإن أكثر الألعاب الإلكترونية تفضيلاً هي ألعاب القتال والمنافسة، وإن أكثر حاجة إنفعالية تقف خلف ممارسة الألعاب الإلكترونية هي الحاجة للتسلية والترفيه. كذلك توصلت الدراسة إلى أن مستوى الآثار النفسية والإجتماعية السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية جاء منخفضاً، حيث بلغ المتوسط الحسابي لجميع الآثار النفسية والإجتماعية السلبية (1.50)، وبانحراف معياري (0.69). وأكدت

النتائج أن الذكور أكثر ممارسةً للألعاب الإلكترونية مقارنةً بالإناث، ويستغرقون وقتًا أكثر من الإناث في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وأن للذكور أمدًا أو تاريخًا أطول في ممارسة الألعاب الإلكترونية مقارنةً بالإناث.

وأخيرًا قدمت الدراسة عددًا من التوصيات ذات الصلة بالنتائج، ولعل أهم إستنتاج وتوصية لهذا البحث تتمثل بوجود تغيير الرؤية السلبية المتشككة بعالم الألعاب الإلكترونية والنظر إليها كأداة أو وسيلة يمكن أن تكون مفيدة جدًا، ويقع على أصحاب الشأن (من واضعي السياسات والمنظرين والباحثين) أن يفكروا ويخططوا في كيفية إستثمار هذه الأداة لصالح مجتمعنا والنهضة بأبنائه.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، دوافع إستخدام الألعاب الإلكترونية، الآثار النفسية والإجتماعية، المراهقة.

الفصل الأول

سياق الدراسة والإطار النظري

1.1 مقدمة الدراسة

على مدار تاريخ البشرية، إذا كان هناك مجتمع واحد دافع عن إعطاء الأولوية لوقت الفراغ كضرورة، فمن المحتمل أنه مجتمع العصر الحالي، يعزز وقت الفراغ بالتنمية الشخصية ويمكن أن تتم تعبئته بطرق مختلفة، من بين هذه الطرق ممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث أصبحت الألعاب الإلكترونية واحدة من أكثر أنواع الترفيه انتشارًا وربحًا وتسليةً (Buchanan–Oliver & Seo, 2012).

تعتبر الألعاب الإلكترونية نشاطًا ترفيهيًا شائعًا وسريع النمو في جميع أنحاء العالم، حيث يقدر عدد اللاعبين في عام 2020 بحوالي 2.7 مليار (Deyan, 2021). وفقًا لجمعية برامج الترفيه الأمريكية (ESA) فإن ما يقارب 227 مليون أمريكي يلعبون الألعاب الإلكترونية، وإن ثلثي البالغين وثلاثة أرباع الأطفال دون سن 18 عامًا يلعبون الألعاب الإلكترونية أسبوعيًا (ESA, 2021)، وبمعطيات متشابهة قدر إتحاد البرمجيات التفاعلية في أوروبا (ISFE) مؤخرًا أن هناك 250 مليون من لاعبي الألعاب الإلكترونية في جميع أنحاء الاتحاد الأوروبي، وثلثي البالغين وثلاثة أرباع الأطفال دون سن 18 عامًا يلعبون الألعاب الإلكترونية أسبوعيًا، وقدّر الإتحاد أن متوسط وقت اللعب في الأسبوع هو 8.6 ساعة (ISFE, 2021).

أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءًا محوريًا بشكل متزايد من الحياة الثقافية، مما يؤثر على جوانب مختلفة من الحياة اليومية وتؤثر على مجالات أخرى من الحياة الاجتماعية بحيث أصبحت الألعاب الإلكترونية أكثر من مجرد أحد أنواع الألعاب، بل تقود الثقافة ذاتها التي تحدد أنماط الحياة ومعانيها (Muriel & Crawford, 2018).

إن معظم لاعبي الألعاب الإلكترونية، يكون نشاط اللعب بالنسبة لهم ممتعًا ومثيرًا، ولكن عندما يضر بالأداء الاجتماعي، المهني، التعليمي، العائلي، والنفسي للاعب، يمكن أن يصبح مرضيًا، بمعنى آخر، بالنسبة لهذه الأقلية الصغيرة من الأفراد، يصبحون منشغلين بممارسة الألعاب باستمرار، ويحرمون أنفسهم من حياتهم الاجتماعية من أجل اللعب، ويستخدمون الألعاب للتعامل مع ضغوط العالم الحقيقي، وكلها يمكن أن تكون بمثابة أعراض الإدمان (Salvarlı & Griffiths, 2019).

حدد الدليل التشخيصي والإحصائي للاضطرابات النفسية (DSM-5) في نسخته الخامسة إدمان الألعاب الإلكترونية كاضطراب يتطلب مزيدًا من الدراسة، لأنه حتى الآن غير معترف به كاضطراب عقلي. بالإضافة إلى ذلك، حددت المراجعة الحادية عشرة للتصنيف الدولي للأمراض (ICD-11) اضطراب الألعاب (Gaming disorder) باعتباره نمطًا لسلوك اللعب الثابت أو المتكرر سواء كان اللعب دون إتصال بالإنترنت أو عبر الإنترنت (Farchakh et al., 2020).

في جميع أنحاء العالم، أثار ظهور الألعاب الإلكترونية كشكل مهيم للترفيه والتواصل الاجتماعي أسئلة مهمة حول التأثير المحتمل للألعاب الإلكترونية، وهذه الأسئلة تهم اللاعبين، الآباء، واضعي السياسات، والباحثين على حد سواء (Johannes, Vuorre & Przybylski, 2021). نظرًا لأن ملايين الأشخاص يشاركون في الألعاب الإلكترونية ويتم التشكيك في تأثيرها على اللاعبين، فمن المهم جدًا فهم دوافعهم للعب حيث يوفر فهم دوافع اللعب نقطة إنطلاق ضرورية لأسئلة البحث ذات الصلة مثل تلك المتعلقة بالآثار الإيجابية أو السلبية للعب الألعاب الإلكترونية (De Grove, Cauberghe & Van Looy, 2016).

وبناءً على ما سبق ونظرًا لأهمية الألعاب الإلكترونية بصفة خاصة في أوساط المراهقين، وإنطلاقًا لما يوليه علماء النفس والباحثون في العلوم النفسية من اهتمام بالصحة النفسية لدى المراهقين، قامت هذه الدراسة بالكشف عن دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية وآثارها النفسية والاجتماعية على سلوكيات المراهقين الفلسطينيين في مدينة الطيبة في الداخل الفلسطيني.

1.2 اللعب مفهومه وأهميته والنظريات المفسرة للعب

يعد اللعب جزءًا من الثقافة الإجتماعية والنفسية للفرد وركيزة من أسس الحضارة الإنسانية التي تشكل جزءًا مهمًا في حياة الأطفال والأفراد، لذا أكدت البحوث والدراسات التربوية أن الأطفال والأشخاص يخبروننا بما يفكرون وما يشعرون به من خلال ممارستهم الألعاب بإختلاف أهدافها وتصنيفاتها (براهمي وضافري، 2020). في هذا الفصل تسلط الدراسة الضوء على مفهوم اللعب وأهميته وصولًا للنظريات المفسرة للعب.

1.2.1 مفهوم اللعب

قدّم علماء النفس والتربية العديد من التعريفات للعب وذلك بإختلاف وجهة نظرهم حول طبيعة اللعب وخصائصه ووظائفه. يعرف كارل جروس أن اللعب هو تدريب على المهارات اللازمة لحياة البالغين، أما ستانلي هول فيرى أن الطفل يقوم عن طريق اللعب بإعادة تبني الميول والإهتمامات بنفس التتابع الذي حدثت به عند إنسان ما قبل التاريخ والإنسان البدائي، ويلتقي كل من سبينسر وفرويد أن الأطفال يلعبون للتنفيس عن مخزون الطاقة لديهم، كما عرف أدلر اللعب بأنه ما يمارسه الطفل من نشاط تعبيرًا عن ذاته وإشباعًا لحاجاته مما يعمل على نمو شخصيته وإعداده للحياة (قويدري، 2020).

كما يعرف جود اللعب بأنه نشاط موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية، ويستغله الكبار عادة في تنمية سلوكهم وشخصياتهم بأبعادها المختلفة الجسمية، العقلية، والوجدانية، ويرى آخرون أن اللعب نشاط حر يمارسه الناس أفرادًا أو جماعات صغارًا أو كبارًا بقصد الإستمتاع دون أي دافع آخر، ويمكن تعريف اللعب بأنه ذلك النشاط الذي يمارس لذاته وليس لتحقيق أي هدف عملي (القطار، 2019).

يرى بياجيه بأن اللعب عملية تمثيل تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد، فاللعب والمحاكاة تعد جزءًا لا يتجزأ من عملية النمو المعرفي (العناني، 2021). وأضاف روجرز بأن اللعب هو

نشاط حر يمارس بدون قهر يؤدي إلى السرور ويعتمد على التخيل حيث يعوض كثيرًا ما يواجهه في الحقيقة أو الواقع (الختاتنة، 2013).

تشير حنان العناني (2021) إلى أن اللعب عبارة عن نشاط جسمي أو فكري من أجل التسلية، الترفيه، الإلتذاذ، والتنفيس عن الطاقة الزائدة، وهو في الواقع نشاط خاص بأوقات الفراغ لهدف التسلية بغض النظر عن نتيجته النهائية. وعرفت نسيمه بلغازي: "اللعب بأنه نشاط حر موجه أو غير موجه ويكون على شكل حركة، ويمارسه الأطفال جماعات أو فرادى، ويستغل طاقة الجسم الذهنية والحركية، ويتصف بالسرعة والخفة لإرتباطه بالدوافع الداخلية الذاتية ولا يجهد الطفل، وبه يحصل الطفل، على المعلومات ويكون جزءًا من حياته ولا هدف له إلا المتعة، التسلية، وقضاء الوقت" (بلغازي، 2016؛ ص:24).

وعليه فإن اللعب بمفهومه العام هو فعل أو نشاط بدني أو ذهني حر غير مقيد ولا يمتاز بالجدية، تمارسه كافة الفئات العمرية، بهدف تحقيق عدد من الحاجات منها: المتعة، الترفيه، قضاء وقت الفراغ، تكوين الصداقات، إكتشاف وإكتساب معلومات جديدة.

1.2.2 سمات اللعب

ذكر الباحثون مجموعة مختلفة من الخصائص والسمات التي يتصف بها اللعب (عقيب ولراري، 2019):

- قد يكون موجهًا أو غير موجه.
- ينطوي اللعب على المتعة والتسلية، ويستغله الكبار عادةً لئسهم في تنمية سلوكهم.
- يساهم في نمو وتطوير الفرد من جميع النواحي (الجسمية، العقلية، الإنفعالية، اللغوية، والإجتماعية).
- اللعب نشاط يمارسه الناس أفرادًا وجماعات.
- هو إستغلال طاقة الجسم الحركية في جانب المتعة للفرد، ولا يتم اللعب دون طاقة ذهنية.

- اللعب لا يمكن التنبؤ بخط سيره وتقدمه ونتائجه.
- يخضع لقواعد وقوانين معينة، إتفاقات، أو أعراف تتخطى القواعد.
- اللعب إيهامي أو خيالي.
- يمتاز بالسرعة، الخفة، والرشاقة.
- اللعب نشاط حر لا إجبار عليه، أي أن اللعب نشاط يمارس بدوافع ذاتية، تلقائية، وحرية.
- اللعب مستقل، ويجري في حدود زمان ومكان معينين.
- لا يتعب صاحبه في العمل لإرتباطه بدوافع الفرد الداخلية.

1.2.3 النظريات المفسرة للعب

شغل اللعب العلماء والباحثين في مختلف العصور فتأملوا هذه الظاهرة عند الإنسان والحيوان فوضعوا نظريات عدة في تفسيرها ومن أهم هذه النظريات (العناني، 2021):

- **نظرية الطاقة الزائدة:** العالم الألماني شيلر (Shiller:1759 – 1850) والعالم الإنجليزي سبينسر (Spencer:1820 – 1903) ومفادها أن اللعب هو تصريف طاقة زائدة عن الكائن الحي، والتي لا يستنفذها في أغراض الحياة والعمل، كذلك تتضمن فلسفة تلك النظرية أن الأطفال يلعبون للتفيس عن مخزون الطاقة التي كانت متوفرة قبل ذلك بوقت طويل. وقد لوحظ بالفعل أن الأطفال يخرجون للعب بعد قضاء الوقت الطويل في الصفوف. وقد واجهت هذه النظرية عدة إنتقادات منها: الضعفاء، الأقوياء، والمتعبون يلعبون وليس هذا مقصورًا على الفائض من الطاقة.

- **النظرية التلخيصية:** العالم الأمريكي (Stanly hall 1924: 1844) وتقوم فلسفة هذه النظرية على فرضية أن اللعب ما هو إلا تلخيص للماضي وأن الإنسان منذ ميلاده وحتى إكتمال نضجه يميل إلى

المرور بنفس الأدوار التطورية التي مرت بها الحضارة البشرية، منذ ظهور الإنسان على وجه الأرض حتى الآن. ويرجع ميل الأطفال للعب بالماء إلى المرحلة السمكية أي عندما كان أسلافهم أسماكًا تسبح في البحار (حسب نظريته)، وكذا تسلقهم الأشجار عندما كانوا قرويًا. وترى النظرية أن اللعب وسيلة للتنفيس عن الغرائز البدائية التي لم تعد تصلح للعصر الحديث. ومن أهم عيوب النظرية أنها لا تستطيع تفسير لعب الأطفال بالدراجات والحاسوب، ناهيك عن معارضتها للدين.

● **نظرية التحليل النفسي:** نشأ التحليل النفسي على يد (سيجموند فرويد) في نهاية القرن التاسع عشر وبداية القرن العشرين، بوصفه طريقة المعالجة للأمراض النفسية والعقلية في الفترة من (1856 – 1934) وتقوم فلسفة هذه النظرية في اللعب بإعتباره تعبيرًا عن اللاشعور، فالطفل يلعب لكي يعبر عن ميوله ورغباته المكبوتة التي عجز عن تحقيقها في الواقع، فاللعب التمثيلي أو الإيهامي يتخيل فيه الطفل دور البطل الذي يتغلب على مشاكله أو ينفس عن نفسه. يؤخذ على هذه النظرية أنها اشتقت أصولها من العمل مع الأفراد المضطربين إنفعاليًا، وما يصدق عن هؤلاء المضطربين قد لا يصدق عن الأفراد الأسوياء.

● **نظرية الإعداد للحياة:** ظهرت على يد العالم (Gross: 1989 – 1901) وتقوم فلسفة النظرية على أن اللعب لون من ألوان النشاط الغريزي، الذي يلجأ إليه الإنسان والحيوان ليتدرب على مهارات الحياة، أو مهارات البقاء الأساسية وليتقنها استعدادًا للصراع من أجل البقاء، ويقول أصحاب النظرية أن ألعاب الصغار هي تقليد لأدوار الكبار والإعداد لها. ومن عيوب هذه النظرية انها لم تهتم بلعب الكبار حين يلعبون للتدرب على المهارات.

● **النظرية المعرفية:** النظرية المعرفية (بياجه) ترى أن اللعب مادة تعليمية للنماء واكتساب ألوان من السلوكيات في البنى العقلية، الوجدانية، والحسركية، وبذلك يشكل اللعب في هذه النظرية مدخلًا للنمو المعرفي، ذلك لأن الإنسان من خصائصه البيولوجية أن يتكيف مع البيئة الطبيعية والبيئة

الثقافية للتكيف مع المتغيرات في البيئة بفضل آليتي التمثل والمواءمة، فعن طريق آلية التمثل تمكن الإنسان من إدخال المتغيرات والمستجدات إلى بنيته العقلية والوجدانية وتكاملها مع خبراته السابقة وعن طريق المواءمة يجري للإنسان بعض التحولات الداخلية ليتكيف مع المستجدات في الخارج ويسهل عملية التمثل. وبذلك فإن اللعب يصبح تمثيلاً خالصاً ويحول حاصل المعرفة إلى ملائمة مع مطالب النمو الخاصة للفرد وهكذا فإن اللعب والتمثل هما جزئيتان لنمو الذكاء البشري.

- **النظرية السلوكية:** إن السلوكيين يفسرون اللعب في ضوء مقولاتهم عن التعزيز والتعلم بالملاحظة، التعميم، والتكرار. فقد يحاول طفل أن يتسلق شجرة أو يحاول الإحتفاظ بتوازن كرة فوق أنفه لأنه تلقى الثناء على نشاطات مشابهة في الماضي. ويمكن أن تعد خبرة الطفل بالثناء عليه بسبب المنافسة وغيرها من الحوافز الإجتماعية المتعلمة، مسؤولة عن قدر كبير من اللعب. أما سكينر فقد أكد على التعزيز والمكافأة غير المنتظمة، وأوضح أن التعزيز غير المنتظم يجعل الطيور تستمر في النقر مدة أطول، وأقترح أن هذا أشبه ما يكون بموقف الطفل، إذ لا يمكن لأحد الوالدين تعزيز سلوك معين في كل مرة يحدث فيها. ويؤخذ على هذه النظرية أن معظم تجاربها على الحيوان وما ينطبق على الحيوان قد لا ينطبق على الإنسان.

1.2.4 أهمية اللعب

قد إحتل اللعب مكانة مهمة في آراء الفلاسفة والكتاب والباحثين في مختلف العلوم الإنسانية، فهو كالفن على حد تعبير ايمانويل كانط، وقد أصبح موضوع اللعب يستأثر بعدد من الكتابات المتعمقة على أعلى المستويات الفكرية، ففي مجال الفلسفة يعد أفلاطون أول من أعترف بأن اللعب قيمة عملية، وكان أرسطو يعتقد كذلك أن الأطفال ينبغي أن يشجعوا على اللعب بما سيكون عليهم أن يفعلوه بشكل جدي كراشدين، وقد بلغ هذا الإتجاه ذروته في تأكيد فروبل على أهمية اللعب في التعلم. وقد تنبه الفلاسفة العرب إلى ذلك، فأوصى

الإمام الغزالي بأن يؤذن للطفل أن يلعب لعباً جميلاً يستريح إليه، فإن منع الطفل من اللعب، وإرهاقه بالتعليم يميمت قلبه ويبطل ذكائه وينغص عليه العيش حتى يطلب الحيلة في الخلاص منه رأساً (رمضان، 2019).

تكاد تجمع نظريات علم النفس من مختلف الإتجاهات على أهمية اللعب في حياة الفرد. وكل نظرية تذهب مذهباً خاصاً لتبين هذه الأهمية لهذه المرحلة المهمة في تكوين شخصية الفرد وتحديد إتجاهاته الأساسية وإعداده للحياة (القطار، 2021).

يعد اللعب جزءاً من الثقافة الإجتماعية والنفسية للفرد وركيزة من أسس الحضارة الإنسانية التي تشكل جزءاً هاماً في حياة الأطفال والأفراد، بإعتباره ظاهرة فطرية طبيعية وسلوكية يمتاز بها الإنسان عن غيره، لذا أكدت البحوث والدراسات التربوية أن الأطفال والأشخاص يخبرون الآخرين بما يفكرون وما يشعرون به من خلال ممارستهم الألعاب باختلاف أهدافها وتصنيفاتها (براهمي وضافري، 2020).

لأجل ذلك أحتل اللعب مكانة مهمة في كافة العلوم المعنية بنشاط الإنسان وسلوكه، ففي مجال التربية يعد اللعب نشاطاً مميزاً لحياة الأطفال، ويعد مدخلاً وظيفياً لعالم الطفولة، ووسطاً تربوياً لتشكيل شخصية الفرد، وفي علم النفس العلاجي يقوم الإرشاد النفسي في إحدى دعائمه على اللعب، وذلك من منظور أن اللعب حاجة نفسية إجتماعية لا بد أن تشبع، فضلاً عن كونه مخرجاً لمواقف الإحباط في الحياة اليومية، فالطفل الذي لا يختاره أقرانه في موقف قيادي قد يجد مخرجاً في وضع لعبة في صف، ويقودها ويتولى الموقف القيادي الذي أفتقده، واللعب نشاط دفاعي تعويضي، فالطفل الذي يفقد العطف والإهتمام داخل المنزل يعوض ذلك عن طريق اللعب مع رفاق يحبونه ويهتمون به خارج المنزل، واللعب الإيهامي المفرد يدل على فشل التوافق مع الحياة الواقعية، واللعب يعد تمثيلاً يكشف متاعب الأطفال (رمضان، 2019).

1.2.5 فوائد اللعب

يعتبر اللعب أداة هامة ونشاطًا أساسيًا يساعد على نمو الأفراد بشكل طبيعي، ومن هذه الفوائد (العطار، 2019):

- اللعب ضروري لتنمية عضلات الطفل، وضروري لتنمية مهارات تجميع الأشياء، تركيبها، وفكها وتنمية مهارات الاكتشاف.
- اللعب يفسح المجال للطفل للتعلم الكثير، فمن خلال اللعب يتعرف الطفل على الأشكال، الألوان، الأحجام، وأنواع الملابس، كما يحصل على خبرات وافرة لا يمكن أن يحصل عليها من مصادر أخرى.
- الطفل من خلال اللعب يتعلم إقامة العلاقات الإجتماعية مع الآخرين، ويتعلم كذلك مهارات التعامل والتفاعل مع الآخرين ومع الأدوار التي يقومون بها.
- الطفل من خلال اللعب يتعلم بعض القيم المهمة ومفاهيم الصواب والخطأ، ويتعلم المعايير الأخلاقية كالعدل، الصدق، الأمانة، وتحمل الخسارة وتقبلها.
- الطفل في لعبه يعبر عن طاقاته البناءة والخلاقة، يجرب الأفكار التي تراوده، من خلال الرسم، ومن خلال لعب الأدوار، ينمي القدرة على الإبداع.
- الطفل عن طريق اللعب يكتشف معارف كثيرة عن نفسه وعن ذاته، ويكتشف حدود قدراته المختلفة بالمقارنة بزملائه، ويتعرف أيضًا على مشكلاته وأساليب حلها.
- الطفل عن طريق اللعب يصرف التوتر الذي ينتج بسبب القيود المختلفة التي تفرض عليه.

1.2.6 سلبيات اللعب

على الرغم من الإيجابيات التي تميز اللعب إلا أن لديه سلبيات حيث يمكن حصرها بالنقاط التالية (عقيب ولراري، 2019):

- العصبية والخوف من الهزيمة خلال اللعب يمكن أن تزيد من درجة التوتر.
- خسارة الفرد يمكن أن تشعره بالفشل، القلق، والدونية.
- ما يروونه الأطفال في عالم اللعب وتصديقه دون التفرقة بين الحقيقة والوهم، كما أن الإفراط في اللعب يضعف قدرتهم على التعلم الذاتي.
- الغيرة، الحسد، الحقد، والإنتمام بين اللاعبين خاصة في حالات الخسارة.
- إنعدام الإتزان بين ألعاب الأطفال الصغار والبالغين.
- إمضاء وقت أكبر باللعب وإغفال الجوانب الفكرية والعلمية.

1.3 فترة المراهقة

ترجع كلمة "المراهقة" إلى الفعل العربي "راهق" الذي يعني الإقتراب من الشيء، فراهق الغلام فهو مراهق، أي: قارب الإحتلام، ورهقت الشيء رهقاً، أي: قربت منه. والمعنى هنا يشير إلى الإقتراب من النضج والرشد. أما من الناحية الإصطلاحية فهي لفظ وصفي يطلق على المرحلة التي يقترّب فيها الطفل وهو الفرد غير الناضج إنفعاليًا، جسميًا، وعقليًا من مرحلة البلوغ ثم الرشد ثم الرجولة. أما الأصل اللاتيني للكلمة فيرجع إلى كلمة Adolescere والتي تعني التدرج نحو النضج الجسمي، العقلي، النفسي، الإجتماعي، العاطفي، الوجداني، أو الإنفعالي. ويشير ذلك إلى حقيقة مهمة، وهي أن النمو لا ينتقل من مرحلة إلى مرحلة فجأة، ولكنه تدريجي، مستمر، ومتصل، فالمرهق لا يترك عالم الطفولة ويصبح مراهقًا بين عشية وضحاها، ولكنه

ينتقل إنتقالاً تدريجياً، ويتخذ هذا الإنتقال شكل نمو وتغير في جسمه، عقله، ووجدانه، فالمراهقة تعد إمتداداً لمرحلة الطفولة، وإن كان هذا لا يمنع من إمتيازها بخصائص معينة تميزها عن مرحلة الطفولة (الكيري، 2013).

أي تعريف موجز للمراهقة يقتصر عن الوصف الشامل للمصطلح لأن كل تعريف يكشف عن التحيز أو الاهتمام الرئيسي للمؤلف. تشير المراهقة إلى "عملية النمو" أو "فترة الحياة من البلوغ إلى النضج". إذا بدأنا في البداية كما كانت وشرعنا في تحديد مرحلة المراهقة البناءة من منظور نفسي، عندئذٍ يتضح على الفور جانبان: أولاً - لا يمكن حتى تحديد فترة المراهقة بطريقة تجعلها فترة تنمية مستقلة أو محصنة من الحكم البشري. بعبارة أخرى، السؤال هو ما إذا كانت المراهقة هي بناء إ أم تمثيل إجتماعي. ثانياً - يجب تعريف المراهقة عادةً بنوع من الغموض الذي ترك الباب مفتوحاً أمام نظريات المراهقة المختلفة (Mwale, 2020). المراهقة هي فترة حياة لها إحتياجات وحقوق صحية وتنموية محددة. إنه أيضاً وقت لتطوير المعرفة والمهارات، وتعلم إدارة العواطف والعلاقات، وإكتساب السمات والقدرات التي ستكون مهمة للإستمتاع بسنوات المراهقة وتولي أدوار الكبار. تدرك جميع المجتمعات أن هناك فرقاً بين أن تكون طفلاً وأن تصبح بالغاً. يختلف كيفية تعريف هذا الإنتقال من الطفولة إلى البلوغ والإعتراف به بين الثقافات وبمرور الوقت. في الماضي كان الأمر سريعاً نسبياً في كثير من الأحيان، ولا يزال كذلك في بعض المجتمعات. ومع ذلك، فإن هذا يتغير في العديد من البلدان (WHO, 2020).

1.3.1 حدود المراهقة

وُصفت المراهقة بأنها مرحلة إنتقالية ذات حدود غير مؤكدة. بمعنى آخر، من الصعب تحديد الأعمار التي تبدأ فيها المراهقة أو تنتهي بها بالضبط - يصعب تحديد بدايتها وإنتهاؤها. تمثل حدود المراهقة أساساً لبداية ونهاية العوامل الرئيسية للتنمية، وهناك أنواع مختلفة من الحدود منها (Mwale, 2020):

- **بيولوجي:** في هذا المنظور، تبدأ المراهقة في سن البلوغ وتنتهي ببلوغ النضج الجسدي والجنسي.
- **عاطفي:** من هذا المنظور، تبدأ المراهقة في بداية الإستقلال الذاتي أو الإستقلال عن الوالدين وتنتهي بتحقيق هوية شخصية ذاتية المراجعة وإستقلالية عاطفية.
- **معرفي:** في هذا المنظور، تبدأ المراهقة بظهور التفكير المنطقي وحل المشكلات ومهارات إتخاذ القرار وتنتهي بعد بلوغ التفكير المنطقي للبالغين وإتخاذ القرار المستقل.
- **بين الأشخاص:** في هذا المنظور، تبدأ المراهقة بالتحول من الآباء إلى التوجه نحو الأقران وتنتهي بقدرة متزايدة على العلاقة الحميمة مع الأقران والبالغين.
- **الإجتماعي:** في هذا المنظور، تبدأ المراهقة بدخول الأدوار الشخصية والعائلية والعمل وتنتهي بتحقيق إمتيازات ومسؤوليات الكبار.
- **تعليمي:** من هذا المنظور، تبدأ المراهقة بالإلتحاق بالمدرسة الثانوية (أو الإعدادية) وتنتهي بإكمال التعليم الثانوي أو الجامعي.
- **قانوني:** في هذا المنظور، تبدأ المراهقة ببلوغ حالة الأحداث وتنتهي بتحقيق الوضع القانوني.

1.3.2 مراحل المراهقة

العمر هو وسيلة ملائمة لتعريف المراهقة، لكنها سمة واحدة فقط تحدد هذه الفترة من التطور. غالبًا ما يكون العمر أكثر ملاءمة لتقييم ومقارنة التغيرات البيولوجية (مثل سن البلوغ)، والتي تعتبر عالمية إلى حد ما، من التحولات الإجتماعية، والتي تختلف بشكل أكبر مع البيئة الإجتماعية والثقافية (WHO, 2020).

يتفق الجميع تقريبًا على إمكانية تقسيم المراهقة إلى ثلاث مراحل: المراهقة المبكرة، المتوسطة، والمتأخرة. ومع ذلك، فقد تطورت العصور الزمنية لهذه المراحل بسبب التغيرات في ثقافتنا. بسبب التحسينات في الصحة

والتغذية، فإن سن البلوغ يحدث الآن في وقت أبكر بكثير مما كان عليه في السابق. هذا يعني بشكل فعال أن المراهقة تبدأ في وقت أقرب، في سن العاشرة تقريبًا مقابل سن الرابعة عشرة. في الطرف الآخر من الطيف، يبدو أن المراهقة تستمر لفترة أطول مما كانت عليه من قبل. يستمر متوسط العمر لكل من الرجال والنساء لدخول زواجهم الأول في الإرتفاع. المراهقون الآن أكثر عرضة لإطالة خبرتهم التعليمية من خلال الذهاب إلى الكلية أو الجامعة، أو حتى التخرج، وبالتالي تأجيل دخول سوق العمل. أيضًا، تبيّن الإكتشافات العلمية الحديثة حول نمو الدماغ أن قشرة الفص الجبهي (جزء الدماغ المسؤول عن إتخاذ القرار العقلاني) لم يتم تطويرها بالكامل حتى وقت ما في منتصف العشرينات من العمر (Fader, 2020).

وفيما يلي تفصيل لكل مرحلة مع نطاقات عمرية تقريبية وبعض المهام التي تم إنجازها في كل مرحلة (غراب، 2015):

- **المراهقة المبكرة (من 11 إلى 13 عامًا):** لهذا هو وقت النمو الجسدي الأكبر؛ سيزداد طول الطفل ووزنه بسرعة. ستتعمق أصوات الأولاد وتبدأ الفتيات في الحيض. يطور كل من الأولاد والبنات القدرة المعرفية لفهم أن والديهم ليسوا مثاليين، وهذا قد يؤدي إلى الصراع، ولا يزالون يتشاركون في نفس نظام القيم مثل والديهم. في هذا العمر، يرى الأطفال الصواب والخطأ بشكل ملموس، أبيض وأسود. سوف يصبحون متقلبي المزاج ويصرون على مزيداً من الخصوصية.
- **المراهقة المتوسطة (من 14 إلى 18 عامًا):** في هذه المرحلة، يكتمل سن البلوغ. يمكن للمراهقين الآن الإنخراط في التفكير المجرد والنسبوي، مما يساعدهم في تكوين هويتهم الخاصة منفصلة عن والديهم، يمكنهم التفكير في المستقبل ووضع أهداف واضحة. مجموعات الأقران لا تزال مهمة، سيحدد المراهقون هوياتهم وقيمهم بناءً على مجموعات أقرانهم بدلاً من والديهم. قد تتطور لديهم مشاعر الحب أو العاطفة تجاه الجنس الآخر.

- **المراهقة المتأخرة (من سن 19 إلى 21 عامًا فأكثر):** في هذه المرحلة، يمكن للمراهقين إظهار الإهتمام والرحمة لمشاعر الآخرين، لقد طوروا شعورًا بالذات منفصلًا عن والديهم أو مجموعة أقرانهم. لا تزال علاقاتهم مع الأقران مهمة، ويبدوون أيضًا في تطوير علاقات أكثر جدية. قد تصبح تقاليد تربيتهم وثقافتهم مهمة مرة أخرى، لأنها تعكس ذواتهم السابقة كجزء من هويتهم الأكبر. يمكنهم الإنخراط في تفكير الكبار ووضع أهداف محددة بوضوح للمستقبل.

بالطبع، من الصعب التنبؤ بالمكان الذي قد يقع فيه الطفل ضمن هذه الفئات العمرية التقريبية. قد يبدأ البعض في سن البلوغ في سن 9 سنوات، وقد يظل الآخرون في العمل على مهام تنمية المراهقين حتى سن 29 عامًا. حتى السنوات الأخيرة، كان 19 هو العمر المتفق عليه بشكل عام لنهاية المراهقة. في معظم الثقافات، تزامن ذلك مع نهاية التعليم الثانوي وبداية لقاء الشاب مع عالم العمل بدوام كامل. في الواقع، يجادل الكثيرون بأن مفهوم المراهقة بالكامل ليس أكثر من بناء إجتماعي لم يكن موجودًا حتى قبل 100 عام، كان أول ذكر للمراهقة في ورقة كتبت عام 1904 (Fader, 2020).

1.3.3 التطور المعرفي في مرحلة المراهقة

يتطور دماغ الطفل بشكل كبير خلال سنوات المراهقة، تكبر بعض مناطق الدماغ، بينما تصبح مناطق أخرى أصغر، تتضح قشرة الفص الجبهي بسرعة خلال فترة المراهقة أيضًا، وتأتي هذه التغييرات الدماغية مع تغييرات في الإدراك، وهي كلمة أخرى للتفكير. يؤدي التطور المعرفي في مرحلة المراهقة على وجه التحديد إلى تغييرات مهمة تسمح لنا بالانتقال بنجاح من مرحلة الطفولة إلى مرحلة البلوغ. في هذا القسم، سنتحدث عن العديد من الجوانب المختلفة لهذا التطور (Cocchimiglio, 2021):

1. **مرحلة العمليات الرسمية:** إستخدم بياجيه مصطلح "مرحلة العمليات الرسمية" لوصف مرحلة التطور المعرفي للمراهقين. في هذه المرحلة، يكتسب الأطفال القدرة على التفكير في الأفكار المجردة

والفرضيات. يبدوون في استخدام خيالهم بطرق أكثر عملية. بينما قد يستخدم الأطفال الصغار خيالهم في اللعب، يستخدم المراهقون خيالهم لفهم الأشخاص والموضوعات بشكل كامل.

2. **فكرة مجردة:** على عكس الأطفال الأصغر سنًا، يمكن للمراهقين تعلم التفكير بشكل مجرد. فيما يلي مثال على الاختلاف: قد يتعلم الطفل البالغ من العمر 5 سنوات الطرح عن طريق التلاعب بالأشياء المادية من ناحية أخرى، المراهقون يمكنهم حل مسائل رياضية أكثر تعقيدًا دون الرجوع إلى أشياء مادية من أي نوع.

3. **الإفتراضات:** يطور المراهقون القدرة على تخيل المواقف الافتراضية. قد يكون هذا موقفًا اجتماعيًا، أو موضوعًا يتعلمون عنه، أو تحديًا يفكرون فيه. يمكنهم تخيل كيف ستسير الأمور واتخاذ قرارات حول كيفية التعامل مع الموقف بناءً على تفكيرهم المجرد والإفتراضي.

4. **تغييرات المعرفة في مرحلة المراهقة:** تزداد معرفة الطفل أثناء إنقاله إلى مرحلة المراهقة وخلالها. ومع ذلك، هذا لا يحدث فقط لأن لديهم وقتًا أطول لتجميع المزيد من الحقائق.

5. **رؤية أجزاء متعددة من مشكلة واحدة:** عندما يمر الأطفال بمرحلة المراهقة، يكتسبون القدرة على رؤية مشكلة واحدة من عدة وجهات نظر مختلفة، يمكنهم حتى رؤية أجزاء متنوعة من المشكلة قد تكون أو لا تكون ذات صلة بالقرار المطروح. حتى يعتادوا على رؤية تعقيد مشاكل الحياة، يمكن أن يبدو غير مركزين؛ ولكن عندما يكتسبون خبرة في رؤية الأشياء بهذه الطريقة، يصبحون أفضل في حل المشكلات.

6. **التأمل الذاتي:** يقضي المراهقون الكثير من الوقت في التفكير في أنفسهم. قد يبدو هذا أنانيًا بالنسبة لهم إذا كنت تفكر كشخص بالغ ناضج، ولكن من المهم بالنسبة لهم أن تتاح لهم الفرص للتفكير في ما يفكرون به بشأن أنفسهم وعالمهم دون حكم قاس من الآباء أو المعلمين.

7. أفكار عن مستقبلهم: خلال فترة المراهقة، يبدأ الأطفال في التفكير فيما يريدون فعله عندما يخرجون بمفردهم، يقارنون أنفسهم بالمثل العليا، ويستكشفون وظائف مختلفة. يبدوون أيضًا في إتخاذ خيارات حياتية مختلفة عما يرون أن والديهم يتخذونه. في هذا الوقت، من الصحي أن يضعوا أهدافًا مهمة لنهاية مراهقتهم وبداية حياتهم البالغة.

8. فهم الخصائص النفسية للآخرين: بالإضافة إلى إكتساب القدرة على التفكير بشكل أكثر تجريديًا، يرغب المراهقون أيضًا في فهم الخصائص النفسية لأقرانهم وغيرهم، يخمنون كيف يفكر الآخرون. بعد ذلك، يستخدمون الإفتراضات الناتجة ليقرروا كيفية التفاعل مع هذا الشخص أو ما إذا كانوا يريدون التفاعل معهم على الإطلاق.

1.3.4 أنماط المراهقة

إن مرحلة "المراهقة" ليست مستقلة بذاتها إستقلالًا تامًا، وإنما هي تتأثر بما مر به الطفل من خبرات في المرحلة السابقة، والنمو عملية مستمرة ومتصلة (الاشول، 2008؛ غراب، 2015):

- **المراهقة المتكيفة:** وتكون أكثر ميولًا إلى الهدوء النسبي والإتزان الإنفعالي، وعلاقة المراهق بالآخرين طيبةً، ولا أثر للتمرد على الوالدين أو المدرسين، وحياة المراهق غنية بمجالات الخبرة بالإهتمامات العملية الواسعة التي يحقق عن طريقها ذاته وحياته المدرسية موفقة في أغلب الأحيان، وهو يشعر بمكانته في الجماعة وبتوافقه فيها، ولا يسرف في أحكام اليقظة أو غيرها من الإتجاهات السلبية، ولا يكثر التهم أو يطيل التفكير في مشكلات ذاتية. ولا تستولي المسائل الدينية والفلسفية على تفكير المراهق إلا في النادر، وأما الشكوك الدينية وموجات التردد، فلا تأخذ صورة حادة وقد لا يتعرض لها إطلاقًا، فالمراهقة هكذا تتحو نحو الاعتدال في كل شيء ونحو الإشباع المتزن وتكامل الإتجاهات. ومن العوامل المؤثرة في هذا الشكل للمراهقة، المعاملة الأسرية المعقولة التي تنطوي على سماح الوالدين بنصيب وافر من الحرية، وعلى تفهم حاجات المراهق وإحترام رغباته، وقد نجح آباء هؤلاء المراهقين في توفير

جو من الثقة بينهم وبين أبنائهم بحيث تسنى للمراهق أن يصارح أباه عن بعض مشكلاته الإنفعالية، فيوجهه أبوه في حدود إستطاعته، وهنا كان يشعر المراهق بتقدير أبويه وإعتزازهما به، وقد أقرن هذا التقدير بالتقدير في مواطن أخرى، مثل مجموعة الأقران، الأصدقاء، المدرسين، أو أهالي القرية أو الحي.

- **المراهقة الإنسحابية المنطوية:** المراهقة في هذا الشكل مكتئبة ومتمسمة بالإنطواء، والعزلة والشعور بالنقص وليس للمراهق مخارج ومجالات خارج نفسه، والمراهق مشغول بذاته ومشكلاته، كثير التأمل في القيم الروحية والأخلاقية وإلى نقد النظم الإجتماعية والثورة على تربية الوالدين، وتتأبه الهواجس الكثيرة وأحلام اليقظة التي تدور حول موضوعات حرمانه من الملابس، المأكل، الجنس، أو المركز المرموق، وهو يسرف في الإستثناء تخلصاً مما يشعر به من ضيق وكبت، ونتيجة لعدم ميله إلى مجالات عملية خارج نفسه كالرياضة أو النشاط الإجتماعي.

- **المراهقة العدوانية المتمردة:** كثيراً ما تكون إتجاهات المراهق ضد الأسرة، المدرسة، وأشكال السلطة، وتتسم كذلك المحاولات الإنتقالية ومحاولات التشبه بالرجال والأساليب الإحتيالية في تنفيذ رغبات المراهق ومآربه، وقد يلجأ في ذلك إلى التدخين وتصنع الوقار في المشي والكلام وإطلاق الشارب واللحية أحياناً وإختراع قصص المغامرات، والهروب من المدرسة، والمحاولات الجريئة مع الجنس الآخر، ويقترن بذلك شعور المراهق بأنه مظلوم وبأن مواهبه وقدراته غير مقدرة ممن يحيطون به.

- **المراهقة المنحرفة:** وتأخذ صورة الإنحلال الخلقي التام أو الإنهيار النفسي الشامل وتتفق عوامل هذا الشكل مع الشكلين السابقين، مع إشتداد في درجة هذه العوامل ومع إضافة عوامل أخرى، كما أن بعض المراهقين قد مر بخبرة شاذة مريرة أو صدمة عاطفية عنيفة لونت تفكيرهم ووجدانهم لبعض الوقت بلون قاتم متشائم، وإنعدام الرقابة الأسرية وتخاذلها وضعفها والقسوة الشديدة في معاملة المراهق وتجاهل

رغباته وحاجاته والتدليل الزائد، وتكاد الصحبة السيئة أن تكون عاملاً مشتركاً، وإقتران التوحد مع جماعة الرفاق بعيوب التربية في المنزل والمدرسة.

1.3.5 طبيعة سلوك المراهقين

في حين أن سنوات المراهقة قد تكون صعبة، فمن الطبيعي تمامًا أن يتصرف المراهق ويحدث تغيرات معينة في الحالة المزاجية والسلوك. فيما يلي نظرة على سلوك المراهقين المحتمل (Brown, 2021):

- **العدوان اللفظي:** العدوان اللفظي هو سلوك طبيعي للمراهق، خاصة عند الأولاد.
- **عدم تحمل الإحباط:** يمكن أن تتسبب التغيرات الهرمونية في عدم تحمل المراهقين للإحباط.
- **التحكم في الإندفاع:** يتمتع المراهقون بمستوى منخفض من التحكم في دوافعهم.
- **الانسحاب من الأسرة وقضاء المزيد من الوقت مع الأصدقاء والأقران.**
- **النوم بصعوبة لفترة أطول.**
- **زيادة الشهية:** نظرًا لوجود الكثير من النمو الجسدي خلال سنوات المراهقة، ستزداد أيضًا شهية المراهق.
- **المخاطرة الخفيفة:** ترتبط المخاطرة بإنخفاض التحكم في الإنفعالات وضغط الأقران.
- **قلق بشأن المظهر الجسدي:** مع تقدم المراهقين في السن، فإنهم يهتمون أكثر بالمظهر الجسدي.
- **إحترام الذات متدنٍ:** يعاني العديد من المراهقين من تدني إحترام الذات.
- **سيتحلى العديد من المراهقين عن الإلتزامات السابقة وهم يكافحون لإكتشاف ما هو مهم بالنسبة لهم.**
- **الأنانية:** يفكر العديد من المراهقين في أنفسهم فقط، ونادرًا ما يفكرون في أفكار الآخرين أو مشاعرهم.

- **تقلب المزاج:** تقلبات المزاج شائعة جدًا مع نمو الطفل حتى سن المراهقة.
- **إهتمام أكبر بالخصوصية:** يهتم المراهقون بالخصوصية بشكل أكبر عندما يكبرون.
- **التجريب الجنسي:** من الطبيعي للغاية أن يرغب المراهق في تجربة الجنس.
- **تغييرات متكررة في العلاقات:** قد يغير المراهق العلاقات بشكل متكرر.

1.4 الألعاب الإلكترونية

وفقًا لجمعية برامج الترفيه الأمريكية (ESA, 2020) أصبحت الألعاب الإلكترونية الشكل الرائد للترفيه لأنها تجلب السعادة، التواصل، والشعور بالإنتماء للأفراد عندما يكونون في أمس الحاجة إليها. لم تكن قيمتها بالنسبة للمجتمع أكثر أهمية من أي وقت مضى.

وقد تطورت الألعاب مع ظهور الثورة التكنولوجية الحديثة، حتى أصبحت الألعاب الإلكترونية نشاطًا ترفيهيًا شائعًا للغاية ومربحًا. في العام الماضي، كانت عائدات صناعة الألعاب أكبر من عائدات صناعة السينما (Statista, 2020). تقدر قيمة صناعة الألعاب الإلكترونية الآن بحوالي 159.3 مليار دولار في عام 2020، وهي زيادة كبيرة بنسبة 9.3% عن عام 2019. وتقدر التوقعات الحالية أن صناعة الألعاب الإلكترونية ستبلغ 200 مليار دولار بحلول عام 2023 (ESA, 2020).

1.4.1 تاريخ الألعاب الإلكترونية

على مدار الثلاثين عامًا الماضية، أصبحت صناعة الألعاب الإلكترونية تجارة بمليارات الدولارات. يقضي المزيد من الأشخاص وقتهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من أي وقت مضى. ومع ذلك، لم يكن الأمر كذلك دائمًا فكل شيء له أصوله (Krol & Hernik , 2020).

عند مراجعة تاريخ الألعاب الإلكترونية يمكننا تمييز الفترات والمراحل المختلفة.

فترة الخمسينات والستينات - بداية الظهور

يرتبط تاريخ الألعاب الإلكترونية ارتباطاً وثيقاً بتطور الحاسوب. في الخمسينات من القرن الماضي، حلت أجهزة الحاسوب الضخمة بحجم الغرفة مشكلات حسابية بسيطة نسبياً. نشأت العديد من ألعاب الحاسوب من مختبرات الحاسوب الجامعية والصناعية، لم تكن هذه الإختراعات مخصصة للترفيه، بل كانت تهدف إلى إظهار كيفية عمل التكنولوجيا الجديدة (Rechsteiner, 2020) واستمر ظهور الألعاب الإلكترونية الأولى في المختبرات ومراكز الأبحاث في الخمسينات والستينات. لم يكن المبرمجون الرواد على دراية بإمكانيات الألعاب، ويرجع ذلك جزئياً إلى الكميات الهائلة من الأجهزة المطلوبة لبدء تشغيلها (Krol & Hernik, 2020).

فترة السبعينات - ولادة آلات الألعاب الإلكترونية

غالباً ما يشار إلى السنوات 1970-1979 بالعصر الذهبي لألعاب الأركيد. جاء أول إستغلال تجاري للألعاب في ماكينات القمار (ألعاب الأركيد). ألعاب الأركيد هي نوع كلاسيكي من الألعاب الإلكترونية تعمل على أجهزة متخصصة، تم تنشيط آلة بعد إدخال عملة فيها، وتم إطلاق أول لعبة فيديو أركيد " Computer Space" في عام 1971؛ لكنها لم تنجح تجارياً. على الرغم من ذلك لم يستسلم المبتكرون، حيث أنشؤوا شركة أتاري بعد ذلك بوقت قصير (Overmars, 2012). لم تهيمن الشركة على صناعة الألعاب الإلكترونية خلال العقد التالي فحسب، بل طورت أيضاً لعبة بونج (Pong)، وهي أول لعبة تحقق نجاحاً عالمياً (Rechsteiner, 2020).

الثمانينات - بداية الألعاب الإلكترونية

ظهرت أجهزة الحاسوب الشخصية الرخيصة التي كانت مناسبة بشكل خاص للألعاب بسبب الذاكرة، الرسومات، وقدرات الصوت، كما دخلت أتاري هذا السوق. كانت نسخ ألعاب هذه الحواسيب أسهل، بسبب الأقراص المرنة أو أشرطة الكاسيت. وقد أتاح هذا أيضاً إمكانية حفظ تقدم اللعبة، مما سمح بمزيد من

الألعاب المعقدة. في السابق، كان على اللاعب دائماً بدء اللعبة من البداية. لذلك كان لا بد من إكمال اللعبة في جلسة لعب واحدة. جعلت أجهزة الحاسوب من الممكن تخزين حالة اللعبة، ونتيجة لذلك ، يمكن للاعب التوقف والإستمرار في اللعب في مرحلة لاحقة، مما يسمح للألعاب التي أستغرقت عدة ساعات حتى تنتهي (Overmars, 2012). كانت ألعاب الأركيد المبكرة وصلات ألعاب الأركيد (المليئة بالدخان والمظلمة) ظاهرة إجتماعية. ومع ذلك، في نهاية الثمانينات، بدأ إنتقال الألعاب من الفضاء العام إلى الفضاء الخاص (Connor & Gavin, 2015).

التسعينات - بعد جديد

شهد هذا العقد زيادة هائلة في قوة وحدات التحكم في الألعاب، بينما في نفس الوقت انخفضت شعبية آلات الألعاب لأنها لم تعد ذات جودة عالية. وكان الوافد الجديد هو سوني (Sony) التي أطلقت بليستيشن (PlayStation) في عام 1994. وخلال هذا العقد أيضاً، أصبحت ألعاب الحاسوب الشخصي ناضجة، كان الحاسوب الشخصي يحصل على ميزة كبيرة على وحدات التحكم، كانوا أقوى بكثير. كانت دقة رسوماتهم أفضل، وكان لديهم ذاكرة أكبر، وكان لديهم أقراص صلبة لتخزين بيانات اللعبة، وكان لديهم سرعة معالج أعلى بكثير، وميزة أخرى لأجهزة الحاسوب للألعاب هي أنها تحتوي على ماوس ولوحة مفاتيح. سمح هذا للألعاب التي يتعين على اللاعب فيها الإشارة بسرعة إلى المواقع على الشاشة، والألعاب التي تتطلب العديد من الأوامر المختلفة (Overmars, 2012). هذا التطور أدى إلى نوع مختلف من اللاعبين (غالباً من الذكور وكبار السن قليلاً) ونوع مختلف من الألعاب التي كانت أكثر قتامة ويمكن لعبها في عزلة. في عام 1993، أحدثت لعبة مورتال كومبات (Mortal Combat) انتفاضة ضخمة في الولايات المتحدة بسبب صورها الهجومية بما في ذلك عرض الدم. أدى ذلك إلى جلسات استماع في الكونجرس وبدء المناقشة حول تأثير (وحظر) العنف في ألعاب الحاسوب كما أدى إلى أول نظام تصنيف رسمي للألعاب (ESBR). في هذه الفترة لأول مرة، بدأ المجتمع يسأل نفسه عما إذا كان العنف في الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى العنف في الحياة الواقعية، ومن تلك الفترة حتى يومنا وهذا النقاش مستمر (Rechsteiner, 2020).

العقد الأول من القرن الحادي والعشرين - أصبحت الألعاب متصلة بالإنترنت

أظهر العقد الأول من القرن الحادي والعشرين إبتكارًا في كل من وحدات التحكم وأجهزة الحاسوب، وسوقًا تنافسيًا متزايدًا لأنظمة الألعاب المحمولة. كانت ظاهرة التعديلات التي أنشأها المستخدم للألعاب أحد الإتجاهات التي بدأت في مطلع الألفية. تجاوزت عائدات ألعاب الهاتف المحمول مليار دولار في عام 2003، وتجاوزت 5 مليارات دولار في عام 2007، وهو ما يمثل ربع إجمالي عائدات برامج الألعاب الإلكترونية. ظهرت الهواتف الأكثر تقدمًا في السوق مثل الهاتف الذكي انسيرياس (N-Series) من نوكيا في 2005 وهاتف ايفون (iPhone) من ابل (Apple) في 2007 مما أضاف بقوة إلى جاذبية ألعاب الهاتف المحمول (HVG, 2019).

اللعب في أي مكان وفي أي وقت - 2010

في العقد المنتهي، أصبحت الألعاب الإلكترونية تجارة بمليارات الدولارات، وأرباحها أعلى من أرباح صناعة السينما والموسيقى. طورت عددًا لا يحصى من استوديوهات الألعاب المستقلة ألعابًا لكل نوع من أنواع المنصات (أجهزة الحاسوب، وحدات التحكم، الأجهزة اللوحية، والهواتف المحمولة). نتيجة لذلك، يلعب عدد أكبر من الأشخاص الألعاب الإلكترونية بانتظام. لقد ولت الأيام التي كان فيها الأطفال والمراهقون فقط هم الذين يلعبون هذه الألعاب. يكتشف كبار السن أيضًا الألغاز والألعاب المهارية على هواتفهم المحمولة، في القطار أو في إنتظار الحافلة أو قبل النوم هناك لعبة فيديو متاحة على الفور في أي وقت فراغ (Rechsteiner, 2020).

أعمق في العالم الافتراضي - 2020

من النقاط البسيطة على الشاشة ذات الألوان الباهتة إلى البيكسلات الملونة والمناظر الطبيعية ثلاثية الأبعاد شديدة الواقعية: بفضل التطورات التقنية، تأخذ قصة الألعاب الإلكترونية اللاعبين إلى عمق أكبر في العالم الغي. كيف ستبدو ألعاب الإلكترونية في المستقبل؟ شيء واحد مؤكد: القصة ستستمر بنفس الأسلوب.

بالفعل، بفضل الواقع الافتراضي، يمكن للاعبين الإنغماس بشكل كامل في اللعبة. لكن هذه التكنولوجيا لا تزال في مهدها. ستحدد دقة الرسومات الأفضل ووحدات التحكم للمسئمة والأجهزة الأخف وزنًا مستقبل صناعة الألعاب (Rechsteiner, 2020).

1.4.2 دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية

تظهر الأبحاث أن الألعاب الإلكترونية شائعة، ولكن لماذا يستمتع الأطفال بهذه الألعاب كثيرًا؟ تختلف الدوافع وراء ممارسة الألعاب الإلكترونية باختلاف الطفل أو المراهق، ولكن تظهر الأبحاث أن الألعاب الإلكترونية تسمح للشباب.

- **الهروب من المشاكل:** أثبتت بعض الدراسات أن اللاعبين الذين يتميزون بصعوبات تنظيم العاطفة قد يعتمدون على تجارب اللعبة من أجل تنظيم تجاربهم العاطفية، والتي يمكن أن تترجم في النهاية إلى إستراتيجية تأقلم سيئة (Blasi et al., 2019).
- **تجربة شخصيات مختلفة:** أثبتت بعض الدراسات أن جاذبية الألعاب ترجع جزئيًا إلى قدرتها على تزويد اللاعبين بتجارب جديدة تسمح لهم "بتجربة" الجوانب المثالية لأنفسهم والتي قد لا تجد تعبيرًا عنها في الحياة اليومية (Przybylski et al., 2012).
- **التواصل الإجتماعي:** أظهرت بعض الدراسات أن الألعاب عبر الإنترنت قد تؤدي إلى روابط إجتماعية قوية، حيث ينخرط اللاعبون في أنشطة عبر الإنترنت تستمر خارج اللعبة وتوسعها بأنشطة غير متصلة بالإنترنت (Trepte, Reinecke & Juechems, 2012).
- **الإنخراط في تجارب صعبة وقائمة على المكافآت:** تعتبر كل من الألعاب التقليدية والألعاب الإلكترونية تطوعية في الأساس بطبيعتها، ويمكن أن تتضمن أهدافًا تنافسية وتعاونية، وتسمح الألعاب بإحساس

بالسيطرة مع عدم القدرة على التنبؤ بما يكفي لتشعر بالرضا العميق والفخر الشديد عندما يتم الوصول إلى أهداف هائلة في النهاية (Granic, Lobel & Engels, 2014).

● **نسبة الذكاء العالي:** من المرجح أن يصبح الأشخاص الأكثر ذكاءً مدمنين على الألعاب الإلكترونية لأنهم قد لا يواجهون تحديات كافية في المدرسة أو في العمل، وتلبي الألعاب الإلكترونية هذه الحاجة لهم (Lal, 2020).

● **إضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه:** يعد إضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه عامل خطر للإدمان بشكل عام، وبشكل خاص أثبتت الدراسات علاقة سببية مباشرة بين إضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه بمعنى أن الأطفال الذين يعانون من إضطراب فرط الحركة ونقص الحركة أكثر عرضة ليكونوا مدمنين على الألعاب (Paulus et al., 2018).

● **أساليب تأقلم غير تكيفية:** توصلت عدة دراسات أنه قد يكون اللاعبون المتفاعلون للغاية مع أساليب التأقلم غير القادرة على التكيف أكثر عرضة للإدمان على الألعاب الإلكترونية (Moge & Romano, 2020). وكشفت دراسة مصرية حديثة على طالبات الجامعة أن المخططات المعرفية اللاتكيفية تتبأت بإدمان الألعاب الإلكترونية (سيد أحمد، 2020). وجدت دراسة حديثة أن الأفراد الذين لديهم مستويات إشكالية في استخدام الألعاب عبر الإنترنت لديهم مستويات منخفضة من طاقة الحياة وسلوكيات التسويق (Yazici & Kumcagiz, 2021).

● **إحترام الذات والكفاءة الذاتية:** توصلت عدة دراسات إلى أن تدني إحترام الذات يؤدي إلى سلوك اللعب المرضي. ينجذب اللاعبون المفرطون إلى الألعاب لأن الألعاب تحفز تجربة القوة والإستقلالية وتقوي إحترام الذات. قد تعزز الصور الرمزية (الهويات المحاكاة في لعبة ما) مشاعر التمكين والقوة، وتسهل الهروب من مشاكل الحياة الواقعية (Paulus et al., 2018).

- **العوامل العائلية:** ركزت غالبية الدراسات على العلاقات بين الوالدين والطفل، وأفادت بأن العلاقات ذات الجودة الرديئة ترتبط بزيادة حدة مشاكل اللعب (Schneider, King & Delfabbro, 2017). ضعف الرقابة الأبوية والنماذج السلبية وموقف الوالدين الإيجابي تجاه إدمان الألعاب، يتنبؤون بإحتمالية إدمان الألعاب الإلكترونية (Paulus et al., 2018).
- **فرضية الفاكهة المحرمة (الممنوع مرغوب):** تفترض فرضية الفاكهة المحرمة أن تسميات العمر والمحتوى ستزيد الاهتمام بالألعاب المصنفة (Bijvank et al., 2009).
- **عوامل متعلقة بهيكلية الألعاب:** ستعمل الخصائص الهيكلية لأنواع معينة من الألعاب على تعزيز سلوك اللعب وربط اللاعبين باللعبة. على سبيل المثال، تصميم لا ينتهي، وإمكانية الحصول على القوة، المجد، والتحريض على الفضول، والعناصر الجذابة مثل التسلح الذي لا يقهر، العناصر السردية (مثل قصة تفاعلية)، وجودة رسومية واقعية (Paulus et al., 2018).
- **الوضع الاجتماعي والإقتصادي المنخفض:** تم الإبلاغ أيضًا عن تعرض أطفال الوالدين ذوي الوضع الاجتماعي والإقتصادي المنخفض لمشاكل أكثر مع إدمان الألعاب عبر الإنترنت مقارنة بأبوين بوضع اجتماعي وإقتصادي مرتفع (Lee, Lee & Choo, 2017).
- **عدم توافر الأنشطة المثيرة للاهتمام:** مشاكل الألعاب الإلكترونية كانت أكثر إنتشارًا بين الطلاب الذين يعيشون في المناطق الريفية منها في المناطق الحضرية هذه الحقيقة تشير أيضًا إلى أن مشاكل الألعاب المفرطة يمكن تعزيزها من خلال توفر عدد أقل من أنشطة ما بعد المدرسة (Lee, Lee & Choo, 2017).
- **الإجهاد أو الإجهاد المتصور (perceived stress):** تشير الدلائل المقنعة إلى أن التوتر هو عامل خطر للإدمان ويؤدي إلى الإنتكاسات (Yen et al., 2019). في فترة الإغلاق التي أعقبت جائحة

COVID-19، أرتبطت الزيادة في سلوك الألعاب بالإجهاد والإعتقاد بأن الألعاب تساعد في مكافحة الإجهاد (Balhara et al., 2020).

- الحرية: قد تكون الضغوطات الإجتماعية التي تحد من حرية الرأي للمراهق، والديمقراطية في الآراء والاتجاهات، سببًا رئيسًا في لجوء المراهق إلى الألعاب التي تسمح له بالتواصل مع الآخرين، وتبادل الآراء معهم، ومناقشتهم بما يمتلكه من أفكار، مما قد يعرض المراهق لأفكار دخيلة على مجتمعه ولا تتسجم مع عاداته وتقاليده (Zorbaz, Ulas & Kizildag, 2015).

1.4.3 أصناف اللاعبين للألعاب الإلكترونية

من التصنيفات المشهورة للاعبين، أن اللاعبين يتوزعون إلى أربع فئات (Naskar et al., 2016):

المنجزون: هم أولئك الذين يلعبون للحصول على إحترام المجتمع الافتراضي وكسب بعض المكافآت التي قد تكون "مستوى أعلى" أو "قوة جديدة". أفعالهم موجهة نحو الهدف، أي لإكمال مهام اللعبة.

المستكشفون: هي الفئة التي تبحث عن ملذات مفاجئة لإكتشاف هياكل وقصة جديدة داخل اللعبة.

الإجتماعيون: هم أولئك الذين يلعبون للتواصل الإجتماعي والدرشة وليكونوا جزءًا من شيء مثل فريق أو مجتمع.

القتلة: المعروفون أيضًا باسم "المتصيدون" الذين يستخدمون منصة الألعاب للتمر على زملائهم اللاعبين أو إزعاجهم بأي شكل من الأشكال (Naskar et al., 2016).

وقد صنفت العمري (2015) اللاعبين بحسب طبيعتهم على النحو الآتي:

- **الغازي (المحارب، المقاتل) Conqueror:** وهذا الصنف يهدف إلى النصر والتنافس والإنتصار بين اللاعبين مهما كانت الخسائر. وفي هذا النوع يسعى اللاعبون إلى تحقيق أهداف محددة، بحيث يشعرون

بالمتعة عند السيطرة على أحداث اللعبة، أو السيطرة على الأحداث الإجتماعية التي تتضمنها اللعبة أو تدور حولها.

- **المدير Manager:** هذا الصنف يهدف إلى تطوير مهارات معينة إلى درجة الإتقان. ويتم تطوير أساليب العمليات لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يمارسون اللعب حتى النهاية، وذلك عبر تمكينهم من استخدام للمهارات التي أتقنوها سابقًا في اللعبة والعمل على توظيفها لاحقًا بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقًا وتفصيلًا في اللعبة ذاتها.
- **المستغرب (المتعجب) Wanderer:** في هذا الصنف يتم بيان الخبرات وعرضها والتجارب الجديدة الممتعة، ولكن درجة التحدي تكون أقل مما هو موجود في الصنفين السابقين. وفي هذا النوع اللاعبين بشكل رئيس يتطلعون إلى المتعة والإسترخاء.
- **المشارك Participant:** يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الإجتماعية في هذا الصنف، أو المشاركة في العوالم الافتراضية. فيشعر اللاعب أن العالم عالمه والخيال خياله.

1.4.4 أنواع الألعاب الإلكترونية

على الرغم من أن أنواع الألعاب الإلكترونية كانت واضحة إلى حد ما في يوم من الأيام، إلا أن هذا ببساطة ليس هو الحال هذه الأيام. هناك مجموعة متنوعة متزايدة من الأنواع الرئيسية والأنواع الفرعية التي يجب فهمها، خاصة وأن مطوري الألعاب يخلطون ويمزجون أنواعًا مختلفة من الألعاب بطرق جديدة وغير متوقعة. هذا يعني أن مشهد الألعاب الإلكترونية يتطور باستمرار (Pavlovic, 2020).

فيما يلي قائمة بأشهر أنواع الألعاب الإلكترونية (MasterClass, 2020):

أكشن (Action): تركز ألعاب الأكشن (الحركة) على التحديات الجسدية التي تتطلب التنسيق بين اليد، العين وردود الفعل السريعة. ألعاب إطلاق النار، ألعاب القتال، ألعاب البقاء على قيد الحياة، وألعاب الإيقاع

كلها جزء من نوع الأكشن. تعد لعبة فورتنايت (Fortnite) ، التي تتميز بأسلوب القتال الملكي (battle-royale)، مثالاً شائعاً على لعبة الأكشن.

المغامرات (Adventure): تتميز ألعاب المغامرات بأدنى حد من القتال، وتركز بشكل أساسي على السرد وحل الألغاز للتقدم في اللعبة. تعتبر الألعاب النصية والروايات التفاعلية أيضاً ألعاب مغامرات.

مغامرات الأكشن (Action-Adventure): تمزج ألعاب الحركة والمغامرة القوة البدنية العالية لألعاب الحركة مع الألغاز السردية والعقبات طويلة المدى لألعاب المغامرة، بالإعتماد على مزيج من مهارات القتال وحل الألغاز. يتضمن نوع المغامرات والحركة أيضاً أنواعاً فرعية مثل رعب البقاء على قيد الحياة.

لعب الأدوار (Role-playing): هي ألعاب مغامرة بشكل خاص، تستخدم بناء عالم شامل وتقاليد لتوفير عالم ألعاب مفصل حيث يتحكم لاعب اللعبة في البطل.

الإستراتيجية: تدور الألعاب الإستراتيجية حول إستخدام التفكير الإستراتيجي لتحقيق النجاح، بدلاً من القوة أو القوة الغاشمة.

المحاكاة: تركز هذه الألعاب على تشغيل الأعمال التجارية أو بناء المدن أو تكوين أشخاص لهم حياتهم الخاصة، تندرج ألعاب محاكاة الطيران والسباقات أيضاً ضمن هذا النوع.

اللغز: يمكن أن تتضمن ألعاب الألغاز التلاعب بالألغاز أو الأشكال، أو يمكن أن تكون قائمة على المنطق، مما يتطلب من اللاعب دمج التفكير الإستنتاجي أو مهارات المطابقة السريعة.

الرياضة: تسمح محاكيات الألعاب الرياضية للاعبين بالتنافس مع أو ضد لاعبين آخرين في الحياة الواقعية أو يتحكم فيهم الحاسوب.

السباق: تعتبر ألعاب السباقات أحيانًا جزءًا من النوع الفرعي للرياضة أو المحاكاة، ولكن يمكن أيضًا أن تكون نوعًا خاصًا من الألعاب الإلكترونية.

ألعاب الخمول: تتضمن الألعاب الخاملة نشاطًا ضئيلاً من جانب اللاعب. سيقوم اللاعب بتنفيذ إجراء بسيط مثل الضغط على مفتاح أو النقر فوق الزر بشكل متكرر لكسب العملة. يمكن إنفاق هذه العملة في اللعبة لتحسين الآليات أو العمليات، مما يؤدي في النهاية إلى التنفيذ التلقائي.

1.4.5 مخاطر الألعاب الإلكترونية

أظهر البحث العلمي مرارًا وتكرارًا أن الأطفال يتعلمون مما يرونه على الشاشة. إذا رأوا أن العنف يكافئ، فسوف يتعلمون أن العدوانية طريقة جيدة للحصول على ما يريدون. تشمل الآثار السلبية للعب الألعاب الإلكترونية ما يلي:

- **التمتع الإلكتروني والتحرش الجنسي:** تسمح العديد من الألعاب عبر الإنترنت للاعب بالتفاعل مع الآخرين عبر الدردشة النصية أو الصوتية، وقد يتعرض الطفل لتهديدات أو لغة مسيئة أو أي محتوى آخر مرفوض - حتى أنه قد ينخرط في التمتع على الآخرين (Weng, 2018). غالبًا ما تكون اللاتعبات الإناث هدفًا للتحرش الجنسي (Fox & Tang, 2017). بينت نتائج دراسة أجريت في الجزائر وجود علاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية وظهور التمتع لدى فئة الأطفال المتمدرسين في المرحلة الابتدائية (قدي، 2018).
- **العدوان:** يمكن للأطفال أن يتعلموا أن العنف طريقة مناسبة لحل النزاعات، وتظهر الأدلة أن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لديها القدرة على زيادة العدوانية لدى بعض الشباب (Drummond, Sauer & Ferguson, 2020). في دراسة على طلاب الابتدائية في بغداد وجدت علاقة طردية موجبة ذات دلالة إحصائية بين كل من اضطراب العدوان والإستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية، والغضب

والإستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية، أي كلما زاد الإفراط في إستخدام الألعاب الإلكترونية زاد إضطراب العدوان والغضب لدى التلاميذ(العبيدي، 2017). وقد خلصت دراسة أجريت في وهران إلى وجود علاقة إيجابية ما بين المداومة على الألعاب الإلكترونية والسلوكيات العدوانية لدى المراهق المتمدرس (خليفة ومزيان، 2018).

- **إزالة التحسس:** نظرًا لأن الأطفال يتعرضون باستمرار للعنف في ألعاب الإلكترونية، فقد يصبحون غير حساسين تجاهه مع مرور الوقت (Jin et al., 2018).
- **النوم:** في أكثر من 90% من الدراسات التي أجريت في جميع أنحاء العالم، كان هناك إرتباط مباشر بين زيادة وقت الشاشة وتأخر بدء النوم وإنخفاض الكمية الإجمالية من النوم اللازم (Tsouklidis et al., 2020).
- **مشاكل بالذاكرة والإنتباه ومهارات التعلم:** يمكن أن تؤدي الممارسة المفرطة للألعاب الإلكترونية إلى أضرار بالذاكرة، مهارات القراءة الأساسية، مهارات التعبير الكتابي، الذاكرة الواقعية، سرعة المعالجة، الذاكرة العاملة، وحل المشكلات الجديدة (Farchakh et al., 2020).
- **الشعور بالوحدة:** قد يؤدي إستبدال التفاعلات الشخصية في الحياة الواقعية إلى تفاقم تدهور العلاقات الإجتماعية القائمة، وبالتالي زيادة الشعور بالوحدة (Wang, Sheng & Wang, 2019). توصلت دراسة أجريت في الرياض إلى أن العزلة الإجتماعية لدى أطفال الرياض تزداد طرديًا بزيادة عدد ساعات لعب الطفل بالألعاب الإلكترونية (سلمان، 2015).
- **الحزن والانتحار:** كشف مسح سلوكيات الشباب الخطرة للفترة 2007-2009 أن المراهقين الذين لعبوا خمس ساعات أو أكثر من ألعاب الكترونية أو إستخدام الإنترنت اليومي لديهم مستويات أعلى بكثير من الحزن، التفكير في الإنتحار، والتخطيط للإنتحار (Messias et al., 2011).

- الأناثية: قد تصنع الألعاب الإلكترونية مرافقًا أنانيًا لا يفكر إلا بإشباع حاجاته، لا يلبي متطلبات أسرته ومسؤولياته الإجتماعية (الشريفين، 2017).
- عواقب طبية جسدية: أظهرت دراسات مختلفة عواقب جسدية مختلفة لممارسة الألعاب الإلكترونية منها (Aziz et al., 2021):
 - السمنة - قد تتسبب الألعاب الإلكترونية في زيادة وزن المراهقين وزيادة السمنة حيث يميل اللاعبون إلى الإستمرار في تناول الطعام أثناء ممارسة ألعاب الحاسوب، وفي الوقت نفسه، لا يتمتعون بحركة بدنية نشطة لحرق السعرات الحرارية المضافة.
 - آلام الظهر والرقبة - قد تؤدي فترة ألعاب الحاسوب الطويلة إلى إصابة اللاعبين بألم في الظهر والرقبة، حيث يميلون إلى الجلوس في نفس الوضع لساعات أثناء ممارسة ألعاب الحاسوب.
 - عضلات العظام / المفاصل - قد يعاني البعض من مشاكل في العظام/ المفاصل، أو إصابات في اليد بسبب قضاء فترة طويلة من الوقت في إستخدام الماوس ولوحة المفاتيح.
 - مشاكل البصر - الإفراط في ممارسة ألعاب الحاسوب وإستخدام الشاشات يؤثر سلبيًا على البصر.

1.4.6 فوائد الألعاب الإلكترونية

تتضمن بعض مزايا الألعاب الإلكترونية ما يلي:

- النشاط البدني: يمكن للألعاب التجريبية التي هي أيضًا شكل من أشكال التمرين (مثل Dance Revolution أو Wii Fit) أن تشجع الأطفال على التحرك أثناء لعب لعبة فيديو، ومكافحة الجوانب المستقرة المعتادة في لعب الألعاب الإلكترونية (Enciso et al, 2021).

• **المهارات الإجتماعية:** قد تؤثر الألعاب الإلكترونية التي تشجع اللاعب على أن يكون مفيداً، متعاوناً، وإبتاراً بشكل إيجابي على سلوك مساعدة الطفل في الحياة الواقعية (Greitemeyer & Mügge, 2014). يعد التواصل والتفاعل الإجتماعي من المكونات الأساسية للعديد من الألعاب، حيث يجد الأطفال الخجولون والمعزولون طريقة آمنة ومجزية للتفاعل مع أقرانهم في العالم الافتراضي (Paulus et al., 2018). وتوصلت دراسة أجريت في بغداد إلى فعالية ممارسة الألعاب الإلكترونية في تنمية الذكاء الوجداني (ناصر، 2016).

• **الصحة النفسية:** توصل بحث حديث في جامعه أكسفورد (Johannes, Vuorre & Przybylski, 2021) إلى أنه يمكن أن يكون هناك دور إيجابي للألعاب الإلكترونية على الصحة النفسية والرفاهية، ومن النتائج التي توصل إليها البحث:

1. كان مقدار الوقت الفعلي الذي يقضيه اللاعب عاملاً إيجابياً صغيراً ولكنه مهم في رفاهية الناس.
2. قد تكون التجارب الشخصية للاعب أثناء اللعب عاملاً أكبر للرفاهية من مجرد وقت اللعب.
3. يتمتع اللاعبون الذين يتمتعون بمتعة حقيقية من الألعاب برفاهية أكثر إيجابية.

• **المهارات المعرفية:** الألعاب الإلكترونية لديها القدرة على تحسين وظائف الدماغ مثل المعالجة البصرية وتصفية المعلومات (Granic, Lobel, & Engels, 2014)، وممارسة ألعاب معينة تساعد في مهارات حل المشكلات لديهم (Adachi & Willoughby, 2013). وكذلك تزيد القدرة على الانتباه والتركيز (He et al., 2021).

• **مهارات التفكير الناقد:** الألعاب الإلكترونية المصممة لغرض محدد لديها القدرة على تعليم الأطفال (مثل الألعاب المصممة لتعليم عادات الأكل الصحية) (Sharma et al., 2015). كذلك أثبتت بعض الدراسات أن الألعاب الإلكترونية تحسن القدرة في اتخاذ القرار على المدى القصير والطويل

(Morewedge et al., 2015). وتوصلت دراسة أجريت في بغداد إلى التأثير الإيجابي لممارسة الألعاب الإلكترونية في تطوير وتنمية مهارة حل المشكلات (ناصر، 2016).

1.4.7 ممارسة الألعاب الإلكترونية وجنس اللاعب

تم اقتراح الجنس كعامل مهم في التأثير على ممارسة الألعاب الإلكترونية ونتائجه حيث يبدو أن الألعاب منطقة يهيمن عليها الذكور، ومع ذلك، فإن البحث مختلط.

- في مراجعة شاملة أجريت في سنة 2020 كانت معدلات إضطراب الألعاب حوالي 2.5: 1 لصالح الذكور مقارنة بالإناث (Stevens et al., 2020).
- تلقت الإناث مزيداً من الإشراف الأسري، مما قد يمنعهن من تطوير إستخدام مشكل للألعاب الإلكترونية (Yen et al., 2019).
- وجدت هاني (2019) أن عامل الجنس يؤثر على ميول المراهق للألعاب الإلكترونية حيث أن الذكور يفضلون ألعاب القتال والحرب، أما الإناث فيفضلن ألعاب المغامرة والآثارة.
- أظهرت دراسة أن المراهقين الذكور قد يعانون من مزيد من القلق الإجتماعي إذا استخدموا الألعاب المحمولة على شكل إدمان، مقارنة بالمراهقات (Wang, Sheng & Wang, 2019).
- بالمقارنة مع المراهقات، يميل المراهقون الذكور إلى الافتقار إلى المهارات الإجتماعية، وكانوا أكثر إنسحاباً إجتماعياً (Wang, Sheng & Wang, 2019).

1.5 الدراسات السابقة

تعددت الدراسات والأبحاث التي تناولت ظاهرة الألعاب الإلكترونية وفقاً لتعدد أوجه التناول ما بين الدراسات التربوية، النفسية، الإعلامية، والاجتماعية، وفيما يلي سيتم تناول نماذج من تلك الدراسات العربية والأجنبية التي أجريت منذ سنة 2015 والتي تقترب من الجوانب التي تخدم الدراسة.

أجرت الباحثتان العمراوي وتمرابط (2021) دراسة للكشف عن تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة الكوفيد 19 في المجتمع الجزائري بحيث استخدمت الباحثتان المنهج الوصفي، تم توزيع استبيان على عينة عرضية اشتملت على 240 مفردة، وتوصلت إلى أن إلغاء كافة النشاطات والممارسات المجتمعية ساهمت في زيادة معدل ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، كما أن دوافع تشجيع الأسر لممارسة أطفالها للألعاب الإلكترونية يرجع إلى الاعتقاد الشائع بأنها مجرد وسيلة من وسائل التسلية والترفيه وتمتية المهارات، في حين أن آثار الألعاب الإلكترونية على الأطفال تصنف إلى آثار إيجابية ترتبط بتحفيز التفكير، الذكاء، والنشاط، وتحسن التواصل، أما الآثار السلبية فتتجه نحو ممارسة العنف، الخمول، الميل إلى العزلة، عدم تقبل الانتقادات وغيرها.

أما دراسة كراخت وجوزيف وستاينانو (Kracht, Joseph & Staiano, 2020) فسعت إلى فحص الارتباط بين لعب الألعاب الإلكترونية والسمنة عند الأطفال. قام الباحثون بمراجعة الأدبيات وتوصلوا إلى 26 دراسة نُشرت في 2013-2018 أفادت 14 دراسة (53%) بعدم وجود ارتباط بين لعب الألعاب الإلكترونية والسمنة، وأبلغت 12 دراسة عن ارتباطات إيجابية. وبالمجمل وجدت هذه المراجعة أدلة غامضة على مدى ارتباط أو عدم ارتباط لعب الألعاب الإلكترونية بالسمنة لدى الأطفال، وأدلة أولية على ممارسة اللعب كأداة لإنقاص الوزن والتخفيف من زيادة الوزن.

وقام فيريري وآخرين (Ferrari et al., 2020) بمراجعة الأدبيات لتقييم الأدلة الموجودة على استخدام تدخلات الألعاب الإلكترونية في سياق خدمات الصحة العقلية للشباب (الذين تتراوح أعمارهم بين 11 و 29

عامًا)، وتوصل الباحثون إلى أن تدخلات الألعاب الإلكترونية تستخدم ميزات فريدة وتجريبية وتفاعلية من شأنها تحسين المهارات وتسهيل التعلم بين اللاعبين، قد توفر الألعاب الإلكترونية أيضًا منصة علاجية جديدة للشباب المصابين بأمراض عقلية، وقد يؤدي تقييم المعرفة الحالية حول تكنولوجيا الألعاب الإلكترونية والتدخلات إلى تحسين نطاق التدخلات التي تقدمها خدمات الصحة العقلية للشباب مع دعم الوقاية والتدخل والعلاج.

أما دراسة مارتوس كابيرا وآخرين (Martos-Cabrera et al., 2020) فحاولت إجراء مراجعة أدبية منهجية كان الهدف منها تقييم تأثير الألعاب على مستوى السكر في الدم (الهيموغلوبين السكري HbA1c)، تم اختيار عشر دراسات كعينة نهائية، معظمها تجارب سريرية تستخدم ألعابًا إلكترونية لتحسين السيطرة على مرض السكري. توصلت الدراسة إلى أن الألعاب الإلكترونية مفيدة لتثقيف مرضى السكري ولتعزيز الالتزام بعادات نمط الحياة الصحية.

وجاءت دراسة ايروول وسيراك (Erol & Cirak, 2020) التي هدفت إلى فحص العوامل المحفزة التي تحرض الناس على ممارسة الألعاب الإلكترونية حيث تم تنفيذ طرق المسح وتطبيق "مقياس تحفيز اللعبة" على 330 مشاركًا في الألعاب. أظهرت النتائج أن اللاعبين يكونون أكثر تحفيزًا ذاتيًا أثناء ممارسة الألعاب، وأن دافع المشاركين الذكور أعلى من دافع الإناث. إلى جانب ذلك، فإن اللاعبين الذين لعبوا لسنوات أكثر ولساعات أكثر، والذين يفضلون إنفاق الأموال على الألعاب وبيئات الألعاب، سعداء بعاداتهم في اللعب، ولديهم حافز كبير للعب الألعاب الإلكترونية.

كما أجرى مركز دراسات في البحرين (2020) مسحًا للكشف عن تأثير الألعاب الإلكترونية على فئة الأطفال والمراهقين من عمر 10-18 سنة بحيث اشتملت عينة الدراسة على 3623 من فئة الأطفال والمراهقين، شكلت الإناث 54% من مجملها، بينما شكل الذكور 46%. وتوصل المسح إلى أن 92% من أفراد عينة الدراسة يمارسون الألعاب الإلكترونية. ولفتت الدراسة إلى أن 49% من عينة الدراسة يلعبون ألعاب القتال

والعنف، بينهم 55% ذكور و44% منهم إناث بتوزيع نسب متقاربة بجميع المراحل العمرية، كما أن 78% من العينة أفادوا بتعلقهم بالألعاب الإلكترونية وعدم الرغبة في التوقف عنها. وكشفت الدراسة أن 60% من أفراد عينة الدراسة يلعبون الألعاب الإلكترونية دائماً في حين أن 32% يلعبونها أحياناً، أما الأفراد الذين لا يلعبونها مطلقاً فجاءت نسبتهم 8% فقط. وحول المدة الزمنية التي يقضونها في لعب الألعاب الإلكترونية في اليوم الواحد، بين 32% من عينة الدراسة أنها تتراوح بين ساعة وساعتين في مقابل 25% يلعبونها أكثر من ساعتين في الجلسة الواحدة، في حين أفاد 27% أنهم لا يلعبونها بصورة يومية.

وقامت منصور (2020) بإجراء دراسة للكشف عن أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية الترويحية على الذكاء الوجداني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمحافظة الدقهلية (مصر)، بحيث استخدمت الدراسة المنهج الوصفي واختيرت عينة الدراسة بالطريقة العشوائية من طلبة مدارس التعليم الثانوي، الذين تتراوح أعمارهم (من 15 إلى 18)، تم اختيار 155 طالباً وطالبة من كل إدارة من الإدارات التعليمية في الدقهلية (مصر). أهم ما خلصت إليه الدراسة: (1) يتمتع طلبة المرحلة الثانوية بدرجة متوسطة من الحرية عند ممارسة الألعاب الإلكترونية الترويحية، ويشعرون بالرضا عن معاملة الأسرة لهم. (2) يفضل طلبة المرحلة الثانوية ممارسة الألعاب الرياضية - ألعاب المنازل، بينما تمارس طالبات المرحلة الثانوية ألعاب المغامرات والألعاب الثقافية. (3) يفضل طلبة المرحلة الثانوية ممارسة الألعاب الإلكترونية الترويحية بدافع الرغبة في المغامرة وتحقيق الفوز.

كما قامت الباحثتان عقيب ولراري (2019) بإجراء دراسة للكشف عن أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين والكشف عن عادات وأنماط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بحيث اعتمدت الدراسة على العينة القصدية المتكونة من 60 مفردة من المراهقين المتمدرسين بثانوية الكندي بجيجل (الجزائر) والمستخدمين للألعاب الإلكترونية، واستخدمت المنهج الوصفي وأدوات جمع البيانات المتمثلة في كل من استمارة الإستبيان كأداة رئيسية والملاحظة كأداة ثانوية. ولقد توصلت هذه الدراسة إلى جملة من النتائج تتمثل أهمها فيما يلي:

معظم المراهقين يفضلون الفترة الليلية لإستخدام الألعاب الإلكترونية بمعدل أكثر من ساعتين في اليوم، غالبية أفراد العينة ساهمت الألعاب الإلكترونية لديهم في تدعيم معارفهم فيما يخص اللغات الأجنبية، أغلبية المبحوثين تكون ردة فعلهم عنيفة إذا قطع أحدهم تركيزهم عن اللعبة والنسبة الأكبر من المبحوثين قيموا أثر إستخدام الألعاب الإلكترونية بشكل سلبي على نتائجهم الدراسية وعلى نفسياتهم وسلوكهم.

وقام وبرزيبيلسكي ووينيشتاين (Przybylski & Weinstein, 2019) في دراستهما بالتحقيق في مدى إظهار المراهقين الذين يقضون وقتاً في ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة مستويات أعلى من السلوك العدواني عند مقارنتهم بأولئك الذين لا يفعلون ذلك. شاركت عينة كبيرة من المراهقين البريطانيين (n = 1004) الذين تتراوح أعمارهم بين 14 و 15 عاماً وتم إجراء مقابلات مع عدد متساوٍ من مقدمي الرعاية لهم. قدم الشباب تقارير عن تجاربهم الأخيرة في الألعاب، وقدم مقدمو الرعاية تقييمات لسلوكيات المراهقين العدوانية في الشهر الماضي. بعد خطة تحليل مسجلاً مسبقاً، اختبرت تحليلات الانحدار المتعددة الفرضية القائلة بأن اللعب العنيف الأخير مرتبط بشكل خطي وإيجابي بتقييمات مقدمي الرعاية للسلوك العدواني. لم تدعم النتائج هذا التوقع، ولم يكن هناك دليل على وجود نقطة تحول حرجة تتعلق بالانخراط في اللعبة العنيفة بالسلوك العدواني.

وقامت هاني (2019) بإجراء دراسة للكشف عن أثر الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت على المراهقين، وذلك من خلال الكشف عن أساليب، عادات، دوافع، وحاجات إستخدام الألعاب الإلكترونية وذلك من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية الأمير عبد القادر بمدينة خميس مليانة (الجزائر)، حيث استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي، وطبقت استبانة على 100 مراهق كعينة قصدية. ومن أهم ما توصل اليه البحث: أن أغلب المراهقين يستخدمون الألعاب الإلكترونية دائماً، أغلب المراهقين يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدافع التسلية والترفيه، أغلب المراهقين يفضلون ألعاب المغامرة. وكذلك وجدت أن هناك إفراطاً في إستخدام الألعاب الإلكترونية وعدم التحكم في الوقت.

وقامت عثمان (2018) بإجراء دراسة للكشف عن أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا بمدينة الجبيل الصناعية بالمنطقة الشرقية بالمملكة العربية السعودية حيث استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي، وطبقت استبانة على 200 ولي أمر طالب اختبروا بالطريقة العشوائية البسيطة. وتوصل البحث إلى عدد من النتائج أهمها: أن هناك عوامل تدفع لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل، التصور، وغيرها من عناصر الجذب، التشويق، والآثار، فمن الآثار الإيجابية أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت تساهم في تحسين بعض المهارات الأكاديمية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الكتابة، مهارة إكتساب اللغات الأجنبية، ومهارات حل المشكلات. أما الآثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية فهي عديدة من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، أيضًا إدمان الأطفال على هذه الألعاب وما ارتبط بذلك كمشكلات البصر والسمع. وبالنظر لوجهة نظر أولياء الأمور، فقد بينت النتائج أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يؤثر في تحصيلهم الدراسي، فضلًا عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم، مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسر، كذلك أبدى أفراد العينة من الأهالي قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية.

وجاءت دراسة بالافيتشيني وفيراري ومونتوفاني (Pallavicini, Ferrari & Mantovani, 2018) حيث قام الباحثون بعمل مراجعة منهجية للأدبيات لتحديد الأدلة البحثية حول تأثير الألعاب الإلكترونية على الإدراك. هدفت هذه المراجعة المنهجية إلى تحديد الأدلة البحثية حول تأثير لعب الألعاب الإلكترونية على عمليات الإدراك، الذاكرة، تبديل المهام/تعدد المهام، والمهارات العاطفية للبالغين. حققت 35 دراسة معايير الاشتمال وتم تصنيفها كذلك في متغيرات التحليل المختلفة بالمجمل قدمت النتائج أدلة على فوائد لعب الألعاب الإلكترونية على المهارات المعرفية والعاطفية فيما يتعلق بالسكان البالغين الأصحاء، وخاصة الشباب.

كما قام يونس (2017) بإجراء دراسة للكشف عن مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع في الداخل الفلسطيني، تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي الارتباطي، تكونت عينة الدراسة من (713) طالبًا وطالبة من طلبة المدارس الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع. ولتحقيق أهداف الدراسة تم تطوير مقياس الألعاب الإلكترونية ومقياس العزلة الاجتماعية، أظهرت النتائج أن مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية لدى الطلبة كان متوسطًا، وأظهرت النتائج وجود علاقة ارتباطية إيجابية ذات دلالة إحصائية بين مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع.

وقامت مشري (2017) بإجراء دراسة للكشف عن أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري والكشف عن دوافع إقبالهم على استخدام الألعاب الإلكترونية بحيث اعتمدت الباحثة على المنهج المسحي وطريقة المسح بالعينة، كما تمت الاستعانة بإستخدام أداة من أدوات جمع البيانات المتمثلة في استمارة الإستبيان، وعليه فقد اختارت 100 مفردة من الأولياء بمدينة أم البواقي ذكورًا وإناثًا كعينة قصدية، وفي الأخير توصلت الدراسة إلى نتائج أهمها: أن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية يوميًا وعبر الهواتف الذكية من منظور عينة من الأولياء، أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدافع التسلية والترفيه من منظور الأولياء، أغلب التلاميذ يفضلون ألعاب المغامرة من منظور عينة من الأولياء.

كما قامت حمدان (2016) بدراسة للكشف عن إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم بحيث استخدمت الباحثة الدراسة المسحية التي تتبع المنهج الوصفي، تم إختيار عينة قصدية تكونت من (100) معلم ومعلمة من الذين يدرسون طلبة مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة بالمدارس الخاصة التابعة لوزارة التربية والتعليم لواء القويسمة، بالإضافة إلى (100) طالب وطالبة من طلبة مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة الملحقين

بالمدارس الخاصة التابعة لوزارة التربية والتعليم لواء القويسمة (الأردن). وقد تم إعداد أداتين للدراسة: الأولى وهي الإستبانة (1) التي طبقت على المعلمين والمعلمات، والثانية تمثلت بالإستبانة (2) والتي طبقت على أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة. وقد كشفت نتائج الدراسة عن: إجماع كل من المعلمين وأطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة على وجود عدد كبير من الإيجابيات الناتجة عن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، ومن أبرزها: أنها تعمل على تقوية التآزر البصري/الحركي لديهم وتعودهم على الدقة في العمل، كما أنها تنمي الشعور بقيمة الوقت المحدد لإنجاز المهمة. وكشفت النتائج عن تشابه سلبيات الألعاب من وجهة نظر المعلمين مع وجهة نظر الأطفال والمراهقين.

وقامت بلغازي (2016) بدراسة للتعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام، بحيث طبقت الباحثة دراستها الميدانية بإستخدام منهج المسح مستعينة بأداة الإستبيان على عينة من الاطفال والشباب بلغ حجمها (40 مفردة من الجزائر)، خلصت الدراسة إلى أن المكان المفضل للإستخدام هو البيت، وأن لتلك الألعاب تأثيرًا سلبيًا على صحة اللاعبين، خاصة الذين يقضون مدة تزيد عن 3 ساعات، من تلك الآثار زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل.

كما قام سلامي (2015) بإجراء دراسة هدفت إلى الكشف عن علاقة الألعاب الإلكترونية بالعنف لدى المراهقين الذكور في مدينة البويرة (الجزائر) على عينة مقصودة تكونت من 50 مفردة من المراهقين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية معتمدا على المنهج الوصفي التحليلي، توصلت الدراسة إلى نتيجة مفادها أن المراهق يتعلم نماذج العنف بتعرضه للعنف الإفتراضي المتضمن في الألعاب الإلكترونية، عن طريق إكتسابه وتعلمه لنماذج العنف نتيجة تعوده وكثرة ممارسته للألعاب الإلكترونية وتفاعله مع العنف الإفتراضي المتضمن فيها.

تعقيب على الدراسات السابقة

من خلال الدراسات السابقة ومن خلال المراجعة كان واضحًا أن الإتجاه العام للدراسات العربية هو النظر بريية وتخوف من الألعاب الإلكترونية ورؤيتها كخطر يهدد الأطفال والشباب والمجتمع، حتى عندما سعت بعض الدراسات لبيان أثر الألعاب الإلكترونية أفترضت وأنطلقت من منطلق أنها سلبية حتى أن قسمًا كبيرًا منها خرج بنتائج بمنع ممارستها. بينما في المجتمع الغربي (الأوروبي والأمريكي خاصة) الدراسات، خاصة الأخيرة، كان التوجه العام أن الألعاب الإلكترونية لها إيجابيات كثيرة ومهمة وكان دور الدراسات في آلية تعزيز وتطوير وإستخدام هذه الإيجابيات والميزات. فنرى دراسة وبرزييلسكي ووينيشتاين (Przybylski & Weinstein, 2019) أثبتت أنه لا ترتبط المشاركة في الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدوانى للمراهقين. ودراسة بالافيتشيني وآخرين (Pallavicini et al., 2018) حيث قام الباحثون بمراجعة منهجية لتطبيق الألعاب الإلكترونية للتدريب المعرفي والعاطفي لدى البالغين. ودراسة فيراري وآخرين (Ferrari et al., 2020) حيث أتمدت على المجموعة المتزايدة من الأدبيات مزايا ممارسة الألعاب الإلكترونية لتحسين مدى الانتباه والذاكرة، وإدارة العواطف، وتعزيز تغيير السلوك، ودعم علاج الأمراض العقلية (مثل القلق، الاكتئاب، أو اضطراب ما بعد الصدمة) لإقتراح تدخلات علاجية لتحسين الصحة العقلية.

من جهة أخرى خلال هذه الفترة من خلال متابعة الدراسات التي تصدر عن موضوع الألعاب الإلكترونية، يكاد يوميًا يتم نشر دراسات جديدة في الغرب ولكن بالمقابل لربما كل شهر دراسة جديدة بالعالم العربي. إضافة إلى كون الدراسات الغربية في غالبها تصدر وتمول من مراكز أبحاث ودول ويقوم بها عدد من الباحثين المختصين بالمقابل الدراسات العربية في غالبها رسائل ماجستير ودكتوراة فردية وتكاد لا تجد أي تبني ودعم من أي مركز بحث.

من جهة أخرى كان هناك نوع من التشابه خصوصًا في الدراسات (خاصة القديمة) العربية والآسيوية وبعض الدول الإفريقية بالنظرة المتشككة والسلبية تجاه الألعاب الإلكترونية حيث رأت في الألعاب الإلكترونية خطرًا

على ثقافتها وانتشر لديها مصطلح "الهوية الرقمية" ومصطلح "الغزو الثقافي" حتى أن الصين فرضت حظرًا شبه كامل على أجهزة الألعاب الإلكترونية في عام 2000، خوفًا من تأثير الألعاب الشبيهة بالإدمان على شبابها واستمر الحظر حتى عام 2015 (Liboriusen, White & Wang, 2015). وفي أكتوبر 2019 أصدرت الصين قوانين للحد من اللعب المفرط للألعاب عبر الإنترنت من قبل القاصرين، فيها تم منع اللاعبين الذين تقل أعمارهم عن 18 عامًا من ممارسة الألعاب عبر الإنترنت لأكثر من 90 دقيقة في أيام الأسبوع وتم منعهم من اللعب بين الساعة 10 مساءً و 8 صباحًا في عطلات نهاية الأسبوع والعطلات الرسمية، سمح لهم باللعب حتى ثلاث ساعات في اليوم (Pilarowski, Yue & Ziwei, 2021). بالإضافة إلى أن هناك عدة شواهد وأدلة أن إدمان الألعاب الإلكترونية كإضطراب في التصنيف الدولي للأمراض (ICD 11) كان بضغط من الدول الآسيوية على منظمة الصحة العالمية.

كما أن الدراسات العربية في معظمها لم تعتمد آراء المراهقين أنفسهم أصحاب الشأن في فحص تأثير الألعاب، بل كثيرًا ما اعتمدت على رأي المعلمين أو الآباء والأمهات، ولعل من هنا كانت النتائج مختلفة وتميل نحو السلبية، وأكثر الدراسات العربية استخدمت المنهج الوصفي المسحي واستخدمت لجميع البيانات، ومعظمها ركزت على الطفولة المبكرة، وفي مرحلة المراهقة كانت في إطار المدارس الإعدادية والثانوية.

وما سيميز هذه الدراسة، ناهيك عن عدم وجود أي دراسة شبيهة لها في فلسطين عامة (بحسب علم الباحث)، أنها لم تعتمد على مدارس معينة ولكنها ستحاول التوجه لجميع المراهقين في المرحلة العمرية 12-18 خارج نطاق المدرسة، مما قد يعطيهم أكثر حرية بالتعبير عن رأيهم. وكذلك تتميز بانها لا تنطلق أو تفترض فرضيات معينة، سلبية كانت أو إيجابية، لأثر الألعاب الإلكترونية بل تسعى لدراسة هذه الظاهرة بكل موضوعية وبدون أي أحكام أو أفكار مسبقة، كما أن هذه الدراسة تأتي في خضم الموجة الرابعة لكورونا التي تركز خاصة على الأطفال والمراهقين وذلك بعد أربع موجات أجبرت الأطفال والمراهقين في البقاء في بيوتهم والبحث عن وسائل ترفيه بديلة كالألعاب الإلكترونية.

1.6 مشكلة الدراسة وتساؤلاتها

يعتبر اللعب الإلكتروني في عصرنا الحديث من أهم الوسائل التربوية الحديثة التي تساهم في تكوين ثقافة الأبناء وله دور مهم في نمو جوانب شخصيتهم المعرفية والإنفعالية والجسمية والاجتماعية (العطري وميهوبي، 2021)، وتشير التقديرات إلى أن أكثر من 80% من المراهقين في الولايات المتحدة يلعبون الألعاب الإلكترونية (Clement, 2021)، وفي مسح أجري في البحرين توصل إلى أن 92% من المراهقين يمارسون الألعاب الإلكترونية (دراسات، 2020)، ويقدر معدل إنتشار إضطرابات الألعاب بين المراهقين بما يتراوح بين 1.3% إلى 19.9% (Mihara & Higuchi, 2017)، مع مشاركة 8.1% إلى 10.6% منهم في اللعب المفرط و 2.3% إلى 2.7% يشاركون في الألعاب المرضية (Khazaal et al., 2016). من المرجح أن يشارك الشباب في الألعاب المرضية أكثر من الأشخاص في الفئات العمرية الأخرى (Zhu et al., 2021)، حيث يعتبر المراهقون عرضة بشكل خاص لمشكلة إستخدام التطبيقات الرقمية واللعب المشكل (Paschke, Austermann, simon-kutscher & Thomasius, 2021).

علاوة على ذلك قد يؤدي التباعد الإجتماعي والتغيرات الروتينية اليومية بسبب جائحة كورونا إلى تكثيف ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين حيث أثارت ممارسة الألعاب المفرطة بين المراهقين المنعزلين جسديًا وإجتماعيًا أثناء إغلاق المدارس في ظل جائحة كورونا مخاوف صانعي السياسات والباحثين والمهنيين، حيث قد يستمر التأثير المزمّن حتى بعد الوباء (Zhu et al., 2021).

إن الوضع الذي وصلت إليه الألعاب الإلكترونية من قوة إستقطاب وجذب للمراهقين وذلك مما تتصف به من ميزات كوسيلة ترفيهية وترويحية، وسهولة إستخدامها وممارستها في أي مكان وأي وقت، مع الآثار التي خلفها فيروس كورونا حيث كان المراهقون معزولين إجتماعيًا وتضاعفت ساعات اللعب لدى المراهقين. هذا يتطلب دراسات لمعرفة مدى تأثيرات هذه الألعاب الإلكترونية (إيجابية وسلبية) على المراهقين ومدى الأخطار التي تسببها على المراهقين الممارسين لها من نواحي متعددة.

كأب لطفلين في مرحلة المراهقة وكمركز للطاقم العلاجي في مؤسسة إيوائية للمراهقين لمست تأثير هذه الألعاب الكبير على المراهقين وصعوبة تعامل الأهل معها، حتى لا يوجد اتفاق أو سياسة واضحة من المختصين للتعامل مع هذه الظاهرة بل وإدراك آثارها وأبعادها.

وإنطلاقاً من كل هذا فإن إشكالية هذه الدراسة ستدور حول الآثار النفسية والاجتماعية التي تتركها ممارسة هذه الألعاب الإلكترونية على المراهقين الفلسطينيين ودوافع هذه الممارسة. وتتجسد مشكلة الدراسة في ندرة الدراسات التي تناولت أثر هذه الألعاب الإلكترونية بشكل عام في العالم العربي وبشكل خاص في المجتمع الفلسطيني في الداخل خاصة عند الحديث عن فترة المراهقة.

وعليه فإن إشكالية الدراسة ستتمحور حول السؤال الرئيس الآتي:

ما هي دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية وآثارها النفسية والاجتماعية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث)؟

تحت هذه الإشكالية تدرج التساؤلات التالية:

1. ما هي أنماط (عادات) استخدام الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث)؟

2. ما الآثار النفسية والاجتماعية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث)؟

3. ما أثر متغيرات الدراسة الديمغرافية المتمثلة بالجنس، العمر، المرحلة التعليمية، وكفاية الدخل الشهري في أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث)؟

4. ما أثر متغيرات الدراسة الديمغرافية المتمثلة بالجنس، العمر، المرحلة التعليمية، وكفاية الدخل الشهري في الآثار النفسية والاجتماعية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث)؟

1.7 أهداف الدراسة

ستهدف هذه الدراسة إلى إستقصاء دوافع وآثار الألعاب الإلكترونية التي يمارسها المراهقون الفلسطينيون من خلال تحقيق جملة من الأهداف:

1. معرفة دوافع إستخدام الألعاب الإلكترونية من قبل المراهقين عينة البحث.
2. معرفة أساليب (عادات) إستخدام الألعاب الإلكترونية من قبل المراهقين عينة البحث.
3. معرفة الآثار النفسية الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية لدى المراهقين عينة البحث.
4. معرفة الآثار الاجتماعية الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية لدى المراهقين عينة البحث.
5. معرفة إذا كان هناك فروق بدوافع إستخدام الألعاب الإلكترونية تبعًا لمتغيرات: النوع الإجتماعي (الجنس)، العمر، المستوى التعليمي (ثانوي، إعدادي)، والمستوى المعيشي للأسرة لدى المراهقين عينة البحث.
6. معرفة اذا كان هناك فروق بالآثار النفسية والاجتماعية تبعا لمتغيرات: النوع الإجتماعي (الجنس)، العمر، المستوى التعليمي (ثانوي، إعدادي)، والمستوى المعيشي للأسرة لدى المراهقين عينة البحث.
7. معرفة طبيعة الإرتباطات بين عادات إستخدام الألعاب الإلكترونية ودوافع إستخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين عينة البحث.

8. معرفة طبيعة الإرتباطات بين الدوافع لإستخدام الألعاب الإلكترونية والآثار النفسية والإجتماعية لإستخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين عينة البحث.

1.8 أهمية الدراسة

تتضح أهمية هذه الدراسة في ضوء الإعتبارات التالية:

1. قلة الدراسات (بل وندرتها) في الحالة العربية، بالرغم من الاهتمام الكبير باللعبة وجوانبها في العديد من الدول الغربية، وهو ما أشارت إليه الباحثة نسيم بلغزالي في دراسة لها حيث أشارت إلى أنه من المؤسف أنه لا توجد حتى الآن أبحاث أو إحصائيات عن عدد الساعات التي يقضيها الشباب العربي أو الأطفال أمام أجهزة الحاسب الآلي وغيرها لممارسة الألعاب الإلكترونية التي يفضلونها، ولكن نتيجة المشاهدة، المتابعة الميدانية في العمل، مراكز الفيديو، ومقاهي الإنترنت وكذلك بعض المشاهدات العائلية، توضح أن الجميع يكاد يجزم بأن الطفل والشباب العربي يمارسان هذه الألعاب ساعات تفوق نظيرهما الغربي بكثير حيث وسائل المتعة محدودة في بعض البلدان ومعدومة في بلدان أخرى، وإن وجدت فهي لا تشبع المراهقين والشباب اليافع (بلغزالي، 2016).
2. ما أشارت إليه بعض الدوائر العلمية من أن دراسات تأثير الألعاب الإلكترونية من أصعب الدراسات وأعقدها؛ لكثرة المتغيرات المتداخلة فيها، وأن بحوثنا العلمية (أي البحوث العربية) قليلة في هذا الجانب (رمضان، 2019).
3. أهمية الفئة المستهدفة بالدراسة، المتمثلة بشريحة المراهقين وهي من فترات العمر الهامة ومن الشرائح الجوهرية في المجتمع حيث تعد طاقة بشرية مهمة ومؤثرة في كيان المجتمع، وتحتاج للعناية والمحافظة عليها لتأمين مستقبلها ومستقبل المجتمع.

4. الفترة التي ستجري بها هذه الدراسة وهي بعد انقضاء موجة كورونا الثالثة وما صاحبها من إغلاق للمدارس والمؤسسات العامة وما أشارت إليه الدراسات المختلفة من تضاعف نسبة المستخدمين للألعاب الإلكترونية وتضاعف ساعات الإستخدام خاصة عند المراهقين (Zhu et al., 2021؛ Paschke et al., 2021).
5. الخروج بنتائج وتوصيات من هذه الدراسة من شأنها أن تساهم في وضع برامج عملية، يقوم بتطبيقها شريحة المراهقين وأولياء الأمور والجهات الرسمية، للإستخدام الأفضل للألعاب الإلكترونية.

1.9 تعريف مصطلحات الدراسة

• الدوافع:

إصطلاحًا: يعرف الدافع على أنه: "القوة التي تدفع الفرد لأن يقوم بسلوك من أجل إشباع وتحقيق حاجة أو هدف. ويعتبر الدافع شكلاً من أشكال الاستثارة الملحة التي تخلق نوعاً من النشاط أو الفعالية" (بومعيرة، 2006، ص. 58).

وتعرف الدوافع إجرائيًا: بأنها العناصر أو العوامل التي تؤدي إلى تعلق الطلبة عينة البحث بالألعاب الإلكترونية، وتجعلهم يمضون أوقاتاً طويلة في ممارستها، وسيتم تحديدها عبر الدرجات التي سيحصل عليها أفراد العينة على المقياس المخصص لذلك.

• الآثار النفسية والاجتماعية:

إصطلاحًا: "هو شعور الفرد بمشاعر حادة تؤثر علي علاقاته الإجتماعية وتوافقته النفسي والشخصي والاجتماعي وتعوق إشباع حاجاته وتصيبه بسوء التكيف مع الآخرين وتحول بينه وبين الحياة السعيدة المشبعة فتجعله ينعزل عن الآخرين ويشعر بالإنطواء" (ناصر، 2020، ص. 120-121).

إجرائياً: يقصد بها في هذه الدراسة مجموعة الأحاسيس الي يشعر بها الفرد نتيجة ممارسة هذه الألعاب سواء كانت سلبية مثل الخوف، القلق، التوتر، العزلة، والإنطواء أو إيجابية مثل الاطمئنان، الراحة، السعادة، المشاركة، وحب الآخرين وغيرها من الآثار الي تضمنتها الدراسة حيث سيتم تحديدها عبر الدرجات التي سيحصل عليها أفراد العينة من خلال استجاباتهم على المقياس الذي سيطبق في هذه الدراسة.

• الألعاب الإلكترونية:

اصطلاحًا: "هي نوع من الألعاب التي تفرض على شاشة التلفاز (ألعاب فيديو) وعلى شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي إستخدام اليد مع العين (التأزر البصري/الحركي) أو تحدي الإمكانيات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية" (الشحروري، 2008، ص.8).

إجرائياً: هي جميع أنواع الألعاب المتوفرة على شكل هيئات إلكترونية رقمية، وتشمل هذه الألعاب، ألعاب الحواسيب، الكمبيوتر (المحمول أو الثابت)، ألعاب الإنترنت، ألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف الذكية (النقالة) (الزيودي، 2015). والتي بإمكان الأطفال وحتى الراشدين المشاركة فيها، وتقتضي الإلتزام بالوقت والتفرغ الكلي لها. ويمكن أن يلعبها الأفراد وحدهم ويمكن بمشاركة آخرين.

• **المرحلة الإعدادية:** هي المرحلة المتوسطة، وتكون بين مرحلتي التعليم الإبتدائي، والتعليم الثانوي. في الداخل المحتل هي جزء من نظام التعليم الرسمي الإلزامي في إسرائيل، حيث يدرس الطلاب في الصفوف من السابع إلى التاسع (من سن 12 إلى 15). عادة ما يتم تشغيل المدارس الإعدادية كإطار عمل مستقل (كما هو الحال في مدينة الطيبة حيث يوجد أربع مدارس إعدادية).

- **المرحلة الثانوية:** وهي تعد المرحلة الأخيرة من التعليم المدرسي في الداخل المحتل، ينتهي المسار الأكاديمي في المدرسة الثانوية بإمتحانات البجروت، حيث حسب نتائجه يتم القبول بالجامعات حسب النتائج المختلفة. أقيمت المدرسة الثانوية في إسرائيل كجزء من التعليم الرسمي الإلزامي، حيث يدرس الطلاب في الصفوف من العاشر إلى الثاني عشر (من سن 15 إلى 18). عادة ما يتم تشغيل المدارس الثانوية كإطار عمل مستقل (كما هو الحال في مدينة الطيبة حيث يوجد أربع مدارس ثانوية).
- **الطيبة (المثلث):** تقع مدينة الطيبة في منطقة المثلث شمال فلسطين المحتلة، وترتفع ما بين 75-150 متراً فوق سطح البحر، وتُعتبر اليوم ثالث أكبر مدينة عربيّة داخل الخط الاخضر بعد مدينة الناصرة ومدينة رهط (الجزيرة، 2014). أسّسها المماليك في عام 1265م على وجه التقريب، وقد سُلمت لإسرائيل عام 1949م بموجب إتفاقية الهدنة مع الأردن أو ما يُعرف باتفاقية رودوس. ترتفع عن سطح البحر حوالي (75-150) متراً، تبلغ مساحة أراضيها حوالي 20,000 دونماً، ويبلغ عدد سكانها 70,000 نسمة كلهم من العرب المسلمين (ويكيبيديا، 2021). كانت الطيبة سابقاً تتبع قضاء طولكرم أمّا اليوم فهي تابعة للواء المركز حسب التقسيم الإداري الإسرائيلي (الجزيرة، 2014).

الفصل الثاني

الطريقة والإجراءات

تمهيد: يشمل هذا الفصل عرضاً للمنهجية التي اتبعتها هذه الدراسة، والتي تتضمن مجتمع الدراسة وعينتها، ووصفاً لأدواتها وإجراءاتها التي تمّ وفقها تطبيق هذه الدراسة، والمعالجات الإحصائية المستخدمة واللازمة لتحليل البيانات.

2.1 منهجية الدراسة

لجأ الباحث في هذه الدراسة إلى استخدام المنهج الوصفي التحليلي السببي، وهو منهج قائم على مجموعة من الإجراءات البحثية التي تعتمد على جمع الحقائق والبيانات، تصنيفها، معالجتها، وتحليلها تحليلاً كافياً ودقيقاً لاستخلاص دلالتها، والوصول إلى نتائج أو تعميمات عن الظاهرة محل الدراسة، والقيام بإيجاد التأثيرات المحتملة لإستخدام الألعاب الإلكترونية على الصعدين النفسي والاجتماعي، بالإضافة إلى الكشف عن دوافع، عادات، وأنماط إستخدام الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث)؛ ويعتبر المنهج الوصفي التحليلي السببي هو الأنسب لإجراء مثل هذه الدراسة.

2.2 مجتمع الدراسة وعينتها

يتكون مجتمع الدراسة الحالية من طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة في الداخل الفلسطيني المحتل، ومن الجنسين والذين تتراوح أعمارهم بين 11-18 سنة، لذا تكون مجتمع الدراسة من جميع طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية والمنتظمين على مقاعد الدراسة للعام الدراسي 2021-2022، حيث يقدر عددهم بحوالي 5500 طالب وطالبة، وفي الدراسة الحالية قام الباحث باختيار عينة مكونة من (244) طالباً وطالبة تم اختيارهم بالطريقة المتيسرة، وذلك نظراً للأزمة الراهنة والمتمثلة بجائحة كورونا، وبسبب إجراءات الوقاية والتباعد الاجتماعي، بحيث قام الباحث بإستخدام تطبيق جوجل فورمز لإعداد استمارة إلكترونية وقام

بتوزيعها عن طريق وسائل التواصل الإجتماعي، والجدول الآتي يوضح توزيع عينة الدراسة بحسب متغيراتها التصنيفية.

جدول 1

توزيع الدراسة بحسب متغيرات الدراسة التصنيفية.

المتغير المستقل	مستويات المتغير	التكرار	النسبة المئوية %
الجنس	ذكر	127	52.0
	أنثى	117	48.0
	المجموع	244	100
العمر	11-12 سنة	25	10.2
	13-14 سنة	64	26.2
	15-16 سنة	124	50.8
	17-18 سنة	31	12.7
	المجموع	244	100
المرحلة التعليمية	المرحلة الإعدادية	93	38.1
	المرحلة الثانوية	151	61.9
	المجموع	244	100
كفاية الدخل الأسري الشهري	لا يكفي نهائياً	6	2.5
	يكفي بدرجة منخفضة	14	5.7
	يكفي بدرجة متوسطة	72	29.5
	يكفي بدرجة كبيرة	89	36.5
	يكفي بدرجة كبيرة جداً	63	25.8
المجموع	244	100	

2.3 أدوات الدراسة

قام الباحث بإستخدام أداتين لجمع البيانات وذلك بعد اطلاعه على التراث النفسي ذي الصلة والدراسات السابقة، والأداتان هما:

أولاً: مقياس أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية:

عاد الباحث إلى العديد من الدراسات السابقة والمقاييس التي تناولت أساليب وعادات استخدام الألعاب الإلكترونية، وخرج بمقياس احتوى بصورته الأولى على (16) بنداً أو سؤالاً، وتوزعت هذه الأسئلة على خمسة مجالات هي: مدى ممارسة الألعاب الإلكترونية، أساليب ممارسة الألعاب الإلكترونية، تفضيلات اللعب الإلكتروني، الحاجة للعب الإلكتروني، واستجابات اللعب الإلكتروني، وتناول هذا المقياس أسئلة يتم الإجابة عليها عبر اختيار من متعدد، ولم تتبع هذه الأداة نظام تصحيح واحد، وذلك تبعاً لطبيعة السمة المراد قياسها، ومن الجدير ذكره أن بعض الأسئلة احتوت خيارات إجابة يمكن التعامل معها من خلال التدرج الكمي، بينما يوجد أسئلة أخرى احتوت خيارات إجابة يمكن التعامل معها من خلال التفضيل الشخصي ولا معنى للتدرج الكمي هنا، كما لا يمكن احتساب درجة كلية لهذا المقياس لعدم وجود معنى نفسي يكمن خلف الدرجة الكلية (جدول رقم 2 بالملاحق).

صدق مقياس أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية:

في الدراسة الحالية تم الكشف عن صدق المقياس من خلال طريقة صدق المحكمين أو ما يعرف بالصدق المنطقي؛ إذ لجأ الباحث لإستخدام صدق المحكمين، وهو ما يُعرف بالصدق المنطقي، وذلك بعرض المقياس على (8) محكمين من ذوي الاختصاص في جامعات النجاح الوطنية، القدس المفتوحة، والخليل من تخصصات علم النفس والإرشاد والصحة النفسية (ملحق 3)، وذلك بهدف التأكد من مناسبة المقياس لما أُعدَّ من أجله، وسلامة صياغة الفقرات، وأشار بعض المحكمين إلى إعادة صياغة بعض الفقرات، في هذا الصدد أشار لوش (Lawshe, 1975) إلى أن صدق المحكمين يستهدف التعرف على الصدق الظاهري وصدق المحتوى للأداة، والأخير يمكن تسميته بالصدق المنطقي، ويعكس هذا النوع من الصدق مدى تمثيل الأداة لجميع جوانب السمة أو المفهوم الفرضي التي تسعى الأداة لقياسه (Lawshe, 1975)، وأشار

بينجتون (Pennington, 2018) إلى أن هذا النوع من الصدق يمكن التعرف عليه إحصائياً واعتمد بينجتون في ذلك على معادلة لوش (Lawshe, 1975) والتي تعكس مدى اتفاق المحكمين على صلاحية فقرات الأداة، وذلك من خلال تقييمهم للفقرات وفقاً لثلاثة تصنيفات هي: ضرورة أن تبقى في الأداة، ومفيدة أن تبقى في الأداة ولكنها ليست ضرورية، وليست ضرورية أن تبقى في الأداة، ويرى لوش (Lawshe, 1975) أن الفقرة التي أجمع على ضرورتها أن تبقى في الأداة أكثر من النصف هي فقرة صادقة، ولإحساب ذلك استخدم الباحث معادلة لوش (Lawshe, 1975) والتي تنص على الآتي:

$$\text{صدق المحكمين} = \{ \text{ح ص} - \text{ح ك} / (2/\text{ك}) \} / \{ (2/\text{ك}) \}$$

حيث:

ح ص: عدد المحكمين الذين اتفقوا على ضرورة أن تبقى الفقرة في الأداة.

ح ك: عدد المحكمين الكلي.

ويمكن إحساب الصدق الكلي للأداة باستخراج متوسط صدق الفقرات، وأشارت نتائج التحليل إلى أن جميع الفقرات أو الأسئلة استقرت في مقياس أنماط إستخدام الألعاب الإلكترونية، وتراوحت معاملات صدق الأسئلة بين (0.57-0.89)، وتراوحت معاملات صدق المجالات بين (0.70-0.76)، وبلغ متوسط الصدق الكلي للأداة (0.74)، والنتائج الخاصة بمتوسطات معاملات الصدق للأداة ككل، مجالاتها، وأسئلتها يوضحها الجدول أدناه، وأشارت النتائج إلى صدق فقرات ومجالات مقياس أنماط إستخدام الألعاب الإلكترونية.

جدول 2

صدق المحتوى لفقرات مقياس أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية.

معامل صدق السؤال	رقم السؤال	معامل صدق المجال	المجال
0.80	1		
0.74	2		
0.65	6	0.70	مدى ممارسة الألعاب الإلكترونية
0.63	7		
0.57	8		
0.83	14		
0.71	3		
0.62	4	0.76	أساليب ممارسة الألعاب الإلكترونية
0.85	5		
0.84	9		
0.77	10		تفضيلات اللعب الإلكتروني
0.69	11		
0.89	12	0.76	الحاجة للعب الإلكتروني
0.68	13		
0.67	15		استجابات اللعب الإلكتروني
0.88	16		
		0.74	المتوسط العام لمعاملات الصدق

ويجدر الإشارة إلى أن بعض المحكمين طلبوا إعادة تسمية بعض المجالات كي تعكس محتوى المجال وتتسق مع أهداف الدراسة، وإعادة توزيع بعض الفقرات على المجالات، كونها أكثر انتماءً لها، وهذا ما قام به الباحث.

ثبات مقياس أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية:

إن مقياس أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية لا يحتوي درجة كلية، بسبب عدم وجود معنى نفسي كامل خلفها، وكون المقياس يحتوي بيانات متغيرات كمية واسمية وتتبع أنظمة تصحيح مختلفة، وعليه قام الباحث بحساب ثبات مجالات المقياس فقط، دون الحاجة لحساب ثبات المقياس ككل، واستخدم الباحث طريقتين لحساب ثبات المجالات هما؛ معامل الإتساق الداخلي باستخدام معادلة كرونباخ ألفا (Alpha Cronbach) وإعادة التطبيق على عينة استطلاعية بلغ حجمها (32) طالباً وطالبة منهم (17) ذكراً و(15) أنثى من طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة، وذلك بفواصل زمني بلغ (10) أيام بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني، والجدول الآتي يوضح معاملات ثبات مجالات مقياس أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية.

جدول 3

معاملات ثبات مجالات مقياس أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية بطريقتي الإتساق الداخلي وإعادة التطبيق

المجالات	الثبات الداخلي	بطريقة الإتساق الثبات	بطريقة إعادة
مدى ممارسة الألعاب الإلكترونية	0.87	0.89	
أساليب ممارسة الألعاب الإلكترونية	0.65	0.75	
تفضيلات اللعب الإلكتروني	0.73	0.81	
الحاجة للعب الإلكتروني	0.66	0.65	
استجابات اللعب الإلكتروني	0.78	0.84	

يتضح من نتائج الجدول السابق أن معاملات ثبات مجالات مقياس أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية تراوحت بين (0.65 إلى 0.87) بطريقة الإتساق الداخلي، وتراوحت بين (0.65 إلى 0.89) بطريقة إعادة التطبيق، وتشير جميع هذه المعاملات إلى مناسبة مقياس أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية للتطبيق على عينة الدراسة، وتشير هذه المعاملات إلى مناسبة ثبات المقياس.

ثانياً: مقياس الآثار النفسية والاجتماعية لإستخدام الألعاب الإلكترونية:

اطلع الباحث على العديد من الدراسات السابقة والمقاييس التي تناولت الآثار النفسية والاجتماعية لإستخدام الألعاب الإلكترونية، وخرج بمقياس احتوى بصورته الأولية على (13) فقرة تقيس الآثار النفسية (المعرفية والإنفعالية) وتقيس الآثار الاجتماعية، واحتوي المقياس على (10) فقرات تشير إلى الآثار السلبية سواء النفسية أو الاجتماعية و(3) فقرات تشير إلى الآثار الإيجابية، واتبع المقياس نظام ليكرت الخماسي المحصور بين (صفر إلى 4)، إذ تعطى أبداً (صفر)، نادراً (1)، أحياناً (2)، غالباً (3)، ودائماً (4)، واعتبر الباحث فقرات الآثار السلبية تتماشى مع إتجاه السمة، واعتبر فقرات الآثار الإيجابية فقرات معكوسة، إذ يتم عكس مفتاح التصحيح لدى هذه الفقرات، إذ تعطى أبداً (4)، نادراً (3)، أحياناً (2)، غالباً (1)، ودائماً (صفر)، ومن الجدير نكره أنه يوجد معنى نفسي لحساب الدرجة الكلية لمقياس الآثار النفسية والاجتماعية لإستخدام الألعاب الإلكترونية، بالإضافة إلى درجات المجالين النفسي (بمحوريه المعرفي والإنفعالي) والاجتماعي، ويجدر الإشارة إلى أن الفقرتين (11 و12) تشتركان في المجالين النفسي والاجتماعي، والجدول الآتي يوضح توزيع الفقرات على مجالات مقياس الآثار النفسية والاجتماعية لإستخدام الألعاب الإلكترونية.

جدول 4

توزيع فقرات مقياس الآثار النفسية والاجتماعية لإستخدام الألعاب الإلكترونية.

المجال	الفقرات الإيجابية	الفقرات العكسية
النفسي المعرفي	1، 2، 11.	3، 12.
النفسي الإنفعالي	6، 7، 13.	4.
الاجتماعي	5، 8، 9، 10، 11.	12.
المقياس ككل	13 فقرة	

صدق مقياس الآثار النفسية والإجتماعية لإستخدام الألعاب الإلكترونية:

في الدراسة الحالية تم الكشف عن صدق المقياس من خلال طريقتين هما:

أ. **صدق المحكّمين:** لجأ الباحث لإستخدام صدق المحكّمين، وذلك بعرض المقياس على (8) محكمين من ذوي الاختصاص في جامعات النجاح الوطنية، القدس المفتوحة، والخليل من تخصصات علم النفس والإرشاد والصحة النفسية، وذلك بهدف التأكيد من مناسبة المقياس لما أُعدّ من أجله، وسلامة صياغة الفقرات، وأشار بعض المحكمين إلى إعادة صياغة بعض الفقرات، واستخدم الباحث معادلة لوش (Lawshe, 1975) والتي تعكس مدى اتفاق المحكمين على صلاحية فقرات الأداة، وذلك من خلال تقييم المحكمين للفقرات وفقاً لثلاثة تصنيفات هي: ضرورية أن تبقى في الأداة، مفيدة أن تبقى في الأداة ولكنها ليست ضرورية، وليست ضرورية أن تبقى في الأداة، ويرى لوش (Lawshe, 1975) أن الفقرة التي أجمع على ضرورتها أن تبقى في الأداة أكثر من النصف هي فقرة صادقة، وإحتساب ذلك استخدم الباحث معادلة لوش (Lawshe, 1975) التي وردت سابقاً، وتم إحتساب الصدق الكلي للأداة باستخراج متوسط صدق الفقرات، وأشارت نتائج التحليل إلى أن جميع الفقرات استقرت في مقياس الآثار النفسية والإجتماعية لإستخدام الألعاب الإلكترونية، وتراوحت معاملات صدق الفقرات بين (0.64-0.93)، وبلغ معامل صدق المجال النفسي المعرفي (0.77) والإنفعالي (0.87)، ومعامل صدق المجال الإجتماعي (0.71)، وبلغ متوسط الصدق الكلي للأداة (0.78)، والنتائج الخاصة بمتوسطات معاملات الصدق للأداة ككل، مجالاتها، وفقراتها يوضحها الجدول أدناه، وأشارت النتائج إلى صدق فقرات ومجالات مقياس الآثار النفسية والإجتماعية لإستخدام الألعاب الإلكترونية.

جدول 5

صدق المحتوى لفقرات ومجالات مقياس الآثار النفسية والاجتماعية لإستخدام الألعاب الإلكترونية

المجال	معامل صدق المجال	رقم الفقرة	معامل صدق الفقرة
		1	0.64
		2	0.71
النفسي المعرفي	0.77	3	0.83
		11	0.76
		12	0.92
		4	0.78
النفسي الإنفعالي	0.87	6	0.85
		7	0.93
		13	0.90
		5	0.66
الإجتماعي	0.71	8	0.70
		9	0.82
		10	0.73
		11	0.64
		12	0.71
المتوسط العام لمعاملات الصدق	0.78		

ب. صدق البناء: تم التحقق من صدق المقياس على عينة استطلاعية بلغ حجمها (32) طالبًا وطالبة منهم (17) ذكراً و(15) أنثى من طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة، إذ تم إحتساب معاملات الارتباط بين الفقرات والدرجة الكلية، ثم تم حساب معاملات ارتباط الفقرات بمجالاتها، وأخيراً تم حساب ارتباط معاملات ارتباط المجالات بالدرجة الكلية، واستقرت الأداة بعد ذلك على (11) فقرة؛ إذ تم حذف فقرتين هما (3، 12) لعدم ارتباطهما جوهرياً بالدرجة الكلية للمقياس عند مستوى الدلالة

($\alpha = 0.05$)، وتراوحت معاملات الارتباط للفقرات التي استقرت في المقياس بين (0.33 إلى 0.68)،

والجدول الآتي يوضح صدق البناء لمقياس الآثار النفسية والاجتماعية لإستخدام الألعاب الإلكترونية.

جدول 6

صدق البناء لمقياس الآثار النفسية والاجتماعية لإستخدام الألعاب الإلكترونية.

رقم الفقرة	الارتباط بالمجال	الارتباط الكلية	بالدرجة	رقم الفقرة	الارتباط بالمجال	الارتباط الكلية	بالدرجة
.1	**0.55	**0.33	.2	.2	**0.72	**0.68	
.3	*0.31	<u>0.23</u>	.11	.11	**0.44	**0.35	
.12		<u>0.12</u>					
	المجال النفسي المعرفي	**0.48					
.4	**0.57	**0.42	.6	.6	**0.68	**0.53	
.7	**0.66	**0.63	.13	.13	**0.64	**0.53	
	المجال النفسي الإنفعالي	**0.84					
.5	**0.73	**0.67	.8	.8	**0.57	**0.50	
.9	**0.60	**0.52	.10	.10	**0.77	**0.65	
.11	**0.49	**0.35	.12	.12	0.28	<u>0.12</u>	
	المجال الإجتماعي	**0.89					

** دالة إحصائيًا عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.01$).

يتضح من نتائج الجدول السابق أن معاملات إرتباط فقرات مجال الآثار النفسية المعرفية أرتبطت بمجالها بقيم تراوحت بين (0.31 إلى 0.72)، وأرتبط هذا المجال بالدرجة الكلية بمعامل ارتباط بلغ (0.48)، كما أن معاملات ارتباط فقرات مجال الآثار النفسية الإنفعالية ارتبطت بمجالها بقيم تراوحت بين (0.57 إلى 0.68)، وأرتبط هذا المجال بالدرجة الكلية بمعامل إرتباط بلغ (0.84)، كما أن معاملات إرتباط فقرات مجال الآثار الإجتماعية أرتبطت بمجالها بقيم تراوحت بين (0.49 إلى 0.77)، وأرتبط هذا المجال بالدرجة الكلية بمعامل ارتباط بلغ (0.89).

ثبات مقياس الآثار النفسية والإجتماعية لإستخدام الألعاب الإلكترونية:

في الدراسة الحالية استخدم الباحث طريقة الإتساق الداخلي باستخدام معادلة كرونباخ ألفا (Alpha Cronbach) لحساب ثبات مقياس الآثار النفسية والإجتماعية لإستخدام الألعاب الإلكترونية، وبلغ معامل الثبات للمقياس ككل (0.76)، وتراوحت معاملات ثبات المجالات بين (0.66 إلى 0.72)، والجدول الآتي يبين معاملات ثبات الإتساق الداخلي بإستخدام طريقة كرونباخ ألفا لمجالات مقياس الآثار النفسية والإجتماعية لإستخدام الألعاب الإلكترونية، وتشير هذه المعاملات إلى مناسبة ثبات المقياس.

جدول 7

معامل ثبات مجالات مقياس الآثار النفسية والإجتماعية لممارسة الألعاب الإلكترونية بطريقة كرونباخ ألفا.

المجال	معامل الثبات
النفسي المعرفي	0.66
النفسي الإنفعالي	0.72
الإجتماعي	0.68
المقياس ككل	0.76

2.4 خطوات تطبيق وإجراء الدراسة:

لقد تمّ إجراء هذه الدراسة بالتسلسل، وفق الخطوات التالية:

1. حصر مجتمع الدراسة وتحديدته.
2. تحديد حجم وطريقة اختيار عينة الدراسة.
3. إعداد أدوات الدراسة والتأكد من صدقها وثباتها.
4. توزيع أدوات الدراسة على العينة النهائية.
5. جمع البيانات وتفرغها بإستخدام برنامج (SPSS).
6. تحليل البيانات والإجابة عن أسئلة الدراسة.

7. التعلّيق على النّتائج، مناقشتها، والخروج بالتّوصيات بناءً على ذلك.

2.5 المعالجات الإحصائية:

للإجابة عن تساؤلات الدّراسة، استخدم الباحث برنامج الرّزمة الإحصائية للعلوم الإجماعية (SPSS) وتمّ

إستخدام المعالجات الإحصائية الآتية:

- معادلة لوش (Lawshe, 1975) للكشف عن صدق المحكمين.
- معادلة كرونباخ ألفا لحساب ثبات أدوات الدراسة.
- التكرارات والنسب المئوية، المتوسّطات الحسابية، والانحرافات المعيارية.
- درجات (ز) و(ت) المعيارية لتحويل الدرجات الخام التي تتبع أنظمة تصحيح مختلفة إلى درجات معيارية يسهل المقارنة بينها.
- إختبار (ت) لعينة واحدة (One-sample t-test)، للكشف عن دلالة الفرق بين المتوسط الحسابي للعينة والمتوسط الحسابي الفرضي أو النظري للمجتمع.
- إختبار مربع كاي (χ^2) للكشف عن دلالة الفروقات بين النسب المئوية.
- إختبار تحليل الإنحدار الخطي المتعدد (Multiple Linear Regression)، بإستخدام طريقة (Stepwise)، وذلك لفحص أكثر المتغيرات الديمغرافية المستقلة إسهاماً في المتغيرات التابعة المتصلة أو الفئوية.
- إستخدم إختبار تحليل الإنحدار اللوجستي الثنائي (Binary Logistic Regression)، بإستخدام طريقة (Wald)، وذلك لفحص أكثر المتغيرات الديمغرافية المستقلة إسهاماً في المتغيرات التابعة الاسمية الثانية.
- إختباري ويلكس لامدا وتحليل التباين المتعدد (MANOVA) لوجود أكثر من متغير تابع واحد، وذلك لفحص أثر متغيرات الدراسة المستقلة مجتمعةً في المتغيرات التابعة.

2.6 متغيرات الدراسة:

أ. المتغيرات الوصفية المستقلة: الجنس وله مستويان هما: (ذكر، وأنثى). العمر وله أربعة مستويات هي: (من 11 إلى 12، من 13 إلى 14، من 15 إلى 16، ومن 17 إلى 18). المرحلة التعليمية ولها مستويان هما (المرحلة الإعدادية، والمرحلة الثانوية). كفاية الدخل الأسري الشهري وله خمسة مستويات هي (لا يكفي نهائياً، يكفي بدرجة منخفضة، ويكفي بدرجة متوسطة، ويكفي بدرجة كبيرة، ويكفي بدرجة كبيرة جداً).

ب. المتغيرات التابعة: الاستجابة على متغيرات أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية والآثار النفسية والاجتماعية الناجمة عنها.

الفصل الثالث

نتائج الدراسة

تسعى هذه الدراسة للكشف عن عادات ودوافع استخدام الألعاب الإلكترونية وآثارها النفسية والاجتماعية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة، يتضمن هذا الفصل عرضاً للنتائج التي توصلت إليها الدراسة، وفيما يلي نتائج الدراسة تبعاً لتسلسل الأسئلة والفرضيات:

3.1 النتائج المتعلقة بالسؤال الأول:

نصّ هذا السؤال على: ما هي أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث)؟، ويتفرع عن هذا السؤال خمسة أسئلة فرعية هي:

أ. ما مدى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى عينة البحث؟

ب. ما هي أساليب ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى عينة البحث؟

ج. ما هي تفضيلات الألعاب الإلكترونية لدى عينة البحث؟

د. ما هي الحاجة للألعاب الإلكترونية لدى عينة البحث؟

هـ. ما هي استجابات عينة البحث نحو الألعاب الإلكترونية؟

وتمت الإجابة عن هذه الأسئلة على النحو الآتي:

النتائج المتعلقة بمدى ممارسة الألعاب الإلكترونية:

للإجابة عن هذا السؤال، تمّ استخراج المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية، لمجال مدى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة، ويتضمن هذا المجال عدة

محاور هي: وتيرة ممارسة اللعب الإلكتروني، الوقت المستغرق في ممارسة اللعب الإلكتروني، ضوابط ممارسة اللعب الإلكتروني، أمد ممارسة اللعب الإلكتروني، معدل ممارسة اللعب الإلكتروني، وسن بداية ممارسة اللعب الإلكتروني، وتتبع هذه المحاور أنظمة تصحيح مختلفة وجميعها من المستوى الكمي في القياس، وقام الباحث بحساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لهذه المحاور، وكونها لا تتبع نظام تصحيح موحد، قام الباحث بحساب علامات (ز) المعيارية ثم حولها إلى علامات (ت) المعيارية كي يتخلص من القيم السالبة (ت = علامة ز $10 \times 50 + 50$)، ومن الجدير ذكره أن توزيع (ت) المعياري متوسطه الحسابي (50) وانحرافه المعياري (10)، وقام الباحث بترتيب قيم (ت) المعيارية تنازلياً، واعتبر قيم (ت) المحصورة بين (40 إلى 60) تقديرها متوسط، وأعلى من (60) تقديرها مرتفع، وأقل من (40) تقديرها منخفض، والنتائج الخاصة بذلك يوضحها الجدول الآتي.

جدول 8

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وقيم (ز) و(ت) المعيارية مرتبة تنازليا لمخاور مجال مدى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة(المثلث).

رقم الفقرة	نص الفقرة	نظام التصحيح	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	النسبة المئوية	قيمة ز	قيمة ت	التقدير
8	ما معدل استخدام للألعاب الإلكترونية أسبوعياً؟	ثلاثي (3-1)	2.03	0.77	%68	2.64	76.36	مرتفعة
7	منذ متى وأنت تلعب الألعاب الإلكترونية؟	ثلاثي (3-1)	2.07	0.84	%69	2.46	74.64	مرتفعة
14	بأي عمر بدأت ممارسة الألعاب الإلكترونية	رباعي (4-1)	2.58	0.91	%65	1.89	68.90	مرتفعة
2	ما الوقت الذي تقضيه يومياً في اللعب الإلكتروني؟	رباعي (4-1)	2.00	1.04	%50	1.28	62.82	مرتفعة
1	هل تلعب الألعاب الإلكترونية؟	خماسي (4-0)	2.43	1.07	%61	1.14	61.35	مرتفعة
6	هل يراقبك أولياؤك (الأب، الأم، الأخ الأكبر) أثناء لعبك للألعاب الإلكترونية؟ (عكسية)	خماسي (4-0)	2.05	1.40	%51	0.73	57.32	متوسطة

يتضح من نتائج الجدول السابق أن تقديرات محاور مدى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث) تراوحت بين مرتفعة ومتوسطة، مع الإشارة أن معظم المحاور جاءت تقديراتها مرتفعة، وجاء تقدير محور معدل استخدام للألعاب الإلكترونية أسبوعياً، في الصدارة بمتوسط حسابي بلغ (2.03) وبانحراف معياري (0.77) علماً أن هذا المحور أتبع نظام تصحيح ثلاثي، وبلغت قيمة (ز) المعيارية لهذا المحور (0.77) وقيمة (ت) المعيارية (76.36)، وبلغت النسبة المئوية لهذا المحور (68%) وبتقدير مرتفع، وهذا يعني أن (68%) طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث) يميلون إلى ممارسة اللعب الإلكتروني ثلاثة أيام في الأسبوع على الأقل.

وجاء في الترتيب تالياً محور الفترة الزمنية التي مضت على بداية اللعب الإلكتروني، وبلغ متوسطه الحسابي (2.07) وانحرافه المعياري (0.84) علماً أن هذا المحور يتبع نظام ليكرت الثلاثي، وبلغت قيمة (ز) المعيارية لهذا المحور (2.46) وقيمة (ت) المعيارية (74.64)، وكانت نسبته المئوية (69%) وبتقدير مرتفع، وهذا يعني أن (69%) من أفراد العينة بدؤوا اللعب الإلكتروني منذ (5) سنوات على الأقل.

وجاء في الترتيب تالياً محور سن بداية اللعب الإلكتروني، وبلغ متوسطه الحسابي (2.58) وانحرافه المعياري (0.91) علماً أن هذا المحور يتبع نظام ليكرت الرباعي، وبلغت قيمة (ز) المعيارية لهذا المحور (1.89) وقيمة (ت) المعيارية (68.90)، وكانت نسبته المئوية (65%) وبتقدير مرتفع، وهذا يعني أن (65%) من أفراد العينة بدؤوا اللعب الإلكتروني في عمر أقل من (7) سنوات.

وجاء في الترتيب تالياً محور الوقت اليومي المستغرق في اللعب الإلكتروني، وبلغ متوسطه الحسابي (2.00) وانحرافه المعياري (1.04) علماً أن هذا المحور يتبع نظام ليكرت الرباعي، وبلغت قيمة (ز) المعيارية لهذا المحور (1.28) وقيمة (ت) المعيارية (62.82)، وكانت نسبته المئوية (50%) وبتقدير مرتفع، وهذا يعني أن (50%) من أفراد العينة يقضون ثلاث ساعات على الأقل في ممارسة اللعب الإلكتروني.

وجاء في الترتيب تالياً محور ممارسة اللعب الإلكتروني بوجهٍ عام، وبلغ متوسطه الحسابي (2.43) وانحرافه المعياري (1.07) علماً أن هذا المحور يتبع نظام ليكرت الخماسي، وبلغت قيمة (ز) المعيارية لهذا المحور (1.14) وقيمة (ت) المعيارية (61.35)، وكانت نسبته المئوية (61%) وبتقدير مرتفع، وهذا يعني أن (61%) من أفراد العينة يمارسون اللعب الإلكتروني دائماً.

وجاء في الترتيب تالياً محور رقابة أولياء الأمور على ممارسة اللعب الإلكتروني، وبلغ متوسطه الحسابي (2.05) وانحرافه المعياري (1.40) علماً أن هذا المحور يتبع نظام ليكرت الخماسي، وبلغت قيمة (ز) المعيارية لهذا المحور (0.73) وقيمة (ت) المعيارية (57.32)، وكانت نسبته المئوية (51%) وبتقدير متوسط، وهذا يعني أن (51%) من أفراد العينة يراقبونهم أولياء أمورهم عندما يمارسون اللعب الإلكتروني دائماً.

وفي الحقيقة لا يمكن إصدار حكم دقيق على مدى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث) إذا اعتمدنا فقط على المتوسطات الحسابية، فهذا الحكم لا يأخذ بعين الاعتبار الانحرافات المعيارية، والكفيل بتقدير مدى ممارسة الألعاب الإلكترونية بين الطلبة بشكل دقيق اعتماداً على المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية هو إختبار (ت) لعينة واحدة (One Sample t-Test)؛ إذ يستخدم هذا الإختبار للمقارنة بين متوسط العينة ومتوسط المجتمع الفرضي أو المحك النفسي الخاص بالسمة موضع القياس، وتم اتخاذ قيمة القطع (13) لأنها تمثل نصف المدى على الدرجة الكلية للمقياس وتمت مقارنة متوسط العينة في مدى ممارسة الألعاب الإلكترونية عند هذه القيمة كونها تمثل متوسط المجتمع الفرضي، والجدول الآتي يبيّن ذلك.

جدول 9

نتائج إختبار (ت) لعينة واحدة للفرق بين متوسط العينة ومتوسط المجتمع الفرضي في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث).

مستوى الدلالة	درجات الحرية	قيمة ت	المجتمع الفرضي			العينة	
			الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	
0.428	243	0.79	3.14	13.00	3.14	13.16	

يتضح من نتائج الجدول السابق عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) بين متوسط العينة في مدى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث) والقيمة المحكية أو المتوسط الحسابي للمجتمع (ت = 0.79، $\alpha < 0.05$) وهذا يشير إلى أن متوسط العينة في مدى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الطلبة لم يختلف عن متوسط المجتمع الفرضي، إن مستواه جاء متوسطاً.

النتائج المتعلقة بأساليب ممارسة الألعاب الإلكترونية:

للإجابة عن هذا السؤال، تم استخراج التكرارات والنسب المئوية لمحاوَر مجال أساليب ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة، ويتضمن هذا المجال عدة محاور هي: الجهاز المفضل لممارسة اللعب الإلكتروني، عادات ممارسة اللعب الإلكتروني، الوقت المفضل لممارسة اللعب الإلكتروني، ومعرفة تحديثات وإصدارات الألعاب الإلكترونية، مع الإشارة إلى أنه لا يمكن حساب درجة كلية لهذه المحاور لعدم وجود معنى نفسي خلف ذلك، وتتبع هذه المحاور أنظمة تصحيح مختلفة وجميعها من المستوى الاسمي أو التصنيفي، ولذلك قام الباحث بإستخدام إختبار مربع كاي (χ^2) للكشف عن دلالة الفروقات بين النسب المئوية لمعرفة أكثر أساليب ممارسة الألعاب الإلكترونية إنتشاراً، والنتائج الخاصة بذلك يوضحها الجدول الآتي:

جدول 10

التكرارات والنسب المئوية لمحاور مجال أساليب ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث).

المحور	التكرارات	النسب المئوية	قيمة مربع كاي (χ^2)	مستوى الدلالة
الجهاز المفضل لممارسة اللعب الإلكتروني	هاتف ذكي	132	125.41	**0.000
	جهاز حاسوب	54		
	تايلت	13		
	بلستيشين-	45		
	اكس بوكس	19%		
عادات ممارسة اللعب الإلكتروني	المجموع	244	161.31	**0.000
	بشكل فردي	71		
	آخرين معروفين	167		
	مع آخرين غرباء	6		
	المجموع	244		
الوقت المفضل لممارسة اللعب الإلكتروني	الصباح أو الظهيرة	69	2.86	0.239
	في المساء	89		
	في الليل	86		
	المجموع	244		
	مصدر داخلي:			
معرفة تحديثات وإصدارات الألعاب الإلكترونية	الأصدقاء أو الأخوة أو الوالدين.	121	0.016	0.898
	مصدر خارجي:			
	عن طريق الإنترنت.	123		
المجموع	244			

** دالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.01$).

يتضح من نتائج الجدول السابق، وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.01$) في

طبيعة الجهاز المفضل لممارسة اللعب الإلكتروني ولصالح استخدام الهاتف الذكي وبنسبة مئوية بلغت

(54%)، وجاء تاليًا استخدام جهاز الحاسوب بنسبة مئوية (22%)، ثم جاء تاليًا استخدام البلستيشين أو الاكسبوكس بنسبة مئوية (19%)، وجاء أخيرًا استخدام التابلت بنسبة مئوية (5%)، إذ جاءت الفروقات بين النسب المئوية دالة إحصائيًا ($\chi^2 = 125.14$ ، $0.01 > \alpha$)، وهذا يشير إلى أن أكثر الأجهزة المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية هي الهواتف الذكية.

ويتضح من نتائج الجدول السابق، وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.01$) في عادات ممارسة اللعب الإلكتروني ولصالح اللعب مع الآخرين المعرفين كأعضاء الأسرة، الأصدقاء، أو الأقارب وبنسبة مئوية بلغت (68%)، وجاء تاليًا اللعب بشكلٍ فردي بنسبة مئوية (29%)، وجاء أخيرًا اللعب مع آخرين غرباء بنسبة مئوية (3%)، إذ جاءت الفروقات بين النسب المئوية دالة إحصائيًا ($\chi^2 = 161$ ، $0.01 > \alpha$)، وهذا يشير إلى أن عادات اللعب تأخذ الأسلوب الجماعي مع أشخاص معرفين للطلبة.

ويتضح من نتائج الجدول السابق، عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) في الوقت المفضل لممارسة اللعب الإلكتروني؛ إذ بلغت النسبة المئوية للعب في الصباح أو الظهيرة (29%)، اللعب في المساء (36%)، واللعب في الليل (35%)، إذ جاءت الفروقات بين النسب المئوية غير دالة إحصائيًا ($\chi^2 = 2.86$ ، $0.05 < \alpha$)، وهذا يشير إلى أنه ليس هناك وقت مفضل لممارسة الألعاب الإلكترونية.

ويتضح من نتائج الجدول السابق، عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) في مصدر معرفة تحديثات وإصدارات الألعاب الإلكترونية؛ إذ بلغت النسبة المئوية للمصدر الداخلي والذي يتضمن الأصدقاء أو الأخوة أو الوالدين (49%)، وبلغت النسبة المئوية للمصدر الخارجي والمتمثل بالإنترنت (51%)، إذ جاءت الفروقات بين النسب المئوية غير دالة إحصائيًا ($\chi^2 = 0.016$ ، $0.05 < \alpha$)، وهذا يشير إلى أنه ليس هناك مصدر مفضل لمعرفة تحديثات وإصدارات الألعاب الإلكترونية.

النتائج المتعلقة بتفضيلات الألعاب الإلكترونية:

للإجابة عن هذا السؤال، تم استخراج التكرارات والنسب المئوية لمجال تفضيلات الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة، ويتضمن هذا المجال محورين هما: الألعاب المفضلة ويتضمن نوع اللعبة المفضلة (الغاز، لعبة تعليمية أو رياضية، قتال، منافسة، أو مغامرة)، وخصائص الألعاب الإلكترونية ويتضمن عناصر الجذب في اللعبة الإلكترونية (الألوان والرسومات، الموسيقى، بطل اللعبة، متعة الفوز، ووجود الأثارة)، مع الإشارة إلى أنه لا يمكن حساب درجة كلية لهذين المحورين لعدم وجود معنى نفسي خلف ذلك، ويتبع هذان المحوران نظامي تصحيح مختلفين وهما من المستوى الاسمي أو التصنيفي، ولذلك قام الباحث باستخدام إختبار مربع كاي (χ^2) للكشف عن دلالة الفروقات بين النسب المئوية لمعرفة أكثر تفضيلات الألعاب الإلكترونية إنتشارًا، والنتائج الخاصة بذلك يوضحها الجدول 11 الموجود بالملحق د:

يتضح من نتائج الجدول السابق، وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.01$) في تفضيل ألعاب الأغاز (36.1%)، اللعبة التعليمية (17.6%)، اللعبة الرياضية (37.3%)، القتال، المنافسة (48.8%)، والمغامرة (41.4%)، وبلغت قيمة مربع كاي لألعاب الأغاز ($\chi^2 = 16.79$ ، $\alpha > 0.01$) لصالح الذين لا يفضلون هذه الألعاب، أي أن نسبة الذين لا يفضلون هذه الألعاب أكثر من نسبة الذين يفضلونها، ولألعاب التعليمية ($\chi^2 = 102.31$ ، $\alpha > 0.01$) لصالح الذين لا يفضلون هذه الألعاب، أي أن نسبة الذين لا يفضلون هذه الألعاب أكثر من نسبة الذين لا يفضلون هذه الألعاب أكثر من نسبة الذين يفضلونها، ولألعاب القتال والمنافسة ($\chi^2 = 0.15$ ، $\alpha < 0.05$) أي أن نسبة الذين لا يفضلون هذه الألعاب لا يختلفون عن نسبة الذين يفضلونها، ولألعاب المغامرة ($\chi^2 = 7.23$ ، $\alpha > 0.01$) لصالح الذين لا يفضلون هذه الألعاب، أي أن نسبة الذين لا يفضلون هذه الألعاب أكثر من نسبة الذين يفضلونها،

ويمكن القول أن أكثر الألعاب الإلكترونية تفضيلاً هي ألعاب القتال والمنافسة، ثم ألعاب المغامرة، ثم الألعاب الرياضية، ثم ألعاب الألغاز، وأخيراً الألعاب التعليمية.

يتضح من نتائج الجدول السابق، وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.01$) في خصائص الألعاب الإلكترونية المفضلة، فبلغت النسبة المئوية لخاصية تفضيل الرسوم والألوان (22.1%)، لخاصية الموسيقى (18.9%)، لخاصية بطل اللعبة (23.4%)، لخاصية متعة الفوز (59.4%)، ولخاصية وجود الآثارة (57.8%)، وبلغت قيمة مربع كاي لخاصية الرسوم والألوان ($\chi^2 = 75.80$ ، $0.01 > \alpha$) لصالح الذين لا يفضلون هذه الخاصية أكثر من نسبة الذين يفضلونها، ولخاصية الموسيقى ($\chi^2 = 94.69$ ، $0.01 > \alpha$) لصالح الذين لا يفضلون هذه الخاصية، أي أن نسبة الذين لا يفضلون هذه الخاصية أكثر من نسبة الذين يفضلونها، ولخاصية بطل اللعبة ($\chi^2 = 69.26$ ، $0.01 > \alpha$) لصالح الذين لا يفضلون هذه الخاصية، أي أن نسبة الذين لا يفضلون هذه الخاصية أكثر من نسبة الذين يفضلونها، ولخاصية متعة الفوز ($\chi^2 = 8.67$ ، $0.01 > \alpha$) لصالح الذين يفضلون هذه الخاصية، أي أن نسبة الذين يفضلون هذه الخاصية أكثر من نسبة الذين لا يفضلونها، ولخاصية وجود الآثارة ($\chi^2 = 5.92$ ، $0.05 > \alpha$) لصالح الذين يفضلون هذه الخاصية، أي أن نسبة الذين يفضلون هذه الخاصية أكثر من نسبة الذين لا يفضلونها، وبالتالي إلى قيم مربع كاي فيمكن القول أن أكثر خصائص الألعاب الإلكترونية تفضيلاً هي متعة الفوز، ثم وجود الآثارة، ثم خاصية بطل اللعبة، ثم الرسوم والألوان، وجاءت أخيراً خاصة الموسيقى.

النتائج المتعلقة بالحاجة للألعاب الإلكترونية:

للإجابة عن هذا السؤال، تم استخراج التكرارات والنسب المئوية لمحاوَر مجال الحاجة للألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة، ويتضمن هذا المجال محورين هما: دوافع اللعب الإلكتروني ويتضمن ثلاثة دوافع هي إنفعالية (للتسلية والترفيه، شغل أوقات الفراغ، الهروب من الواقع، حب

المغامرة، والتحدي)، معرفية (تنمية الذكاء، التعليم، وتطوير الموهبة)، وإجتماعية (التواصل مع الأصدقاء، والتغلب على الشعور بالوحدة)، أما المحور الثاني فيتضمن الظروف النفسية المؤدية للعب الإلكتروني ويحتوي جانبين هما التنفسي الإنفعالي والترويح النفسي، مع الإشارة إلى أنه لا يمكن حساب درجة كلفة لهذين المحورين لعدم وجود معنى نفسي خلف ذلك، ويتبع هذان المحوران نظامي تصحيح مختلفين وهما من المستوى الاسمي أو التصنيفي، ولذلك قام الباحث بإستخدام إختبار مربع كاي (χ^2) للكشف عن دلالة الفروقات بين النسب المئوية لمعرفة أكثر الحاجات المؤدية لممارسة الألعاب الإلكترونية، والنتائج الخاصة بذلك يوضحها الجدول 12 الموجود بالملحق د.

يتضح من نتائج الجدول السابق، وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.01$) في الدوافع الإنفعالية التي تقف خلف الحاجة لممارسة الألعاب الإلكترونية؛ إذ بلغت النسبة المئوية للحاجة للتسلية والترفيه (58.6%)، الحاجة لشغل أوقات الفراغ (51.6%)، الحاجة للهروب من الواقع (21.7%)، والحاجة لحب المغامرة والتحدي (29.1%)، وبلغت قيمة مربع كاي للحاجة للتسلية والترفيه ($\chi^2 = 7.23$)، لصالح الذين لديهم حاجة لذلك، أي أن نسبة الذين لديهم حاجة لذلك أكثر من نسبة الذين ليس لديهم حاجة لذلك، والحاجة لشغل أوقات الفراغ ($\chi^2 = 0.26$)، ($\alpha > 0.05$) أي أن نسبة الذين لديهم حاجة لذلك لا يختلفون عن نسبة الذين ليس لديهم حاجة لذلك، والحاجة للهروب من الواقع ($\chi^2 = 78.05$)، ($\alpha > 0.01$) لصالح الذين ليس لديهم حاجة لذلك، أي أن نسبة الذين ليس لديهم حاجة لذلك أكثر من نسبة الذين لديهم حاجة لذلك، والحاجة لحب المغامرة والتحدي ($\chi^2 = 42.64$)، ($\alpha > 0.01$) لصالح الذين ليس لديهم حاجة لذلك، أي أن نسبة الذين ليس لديهم حاجة لذلك أكثر من نسبة الذين لديهم حاجة لذلك، ويمكن القول أن أكثر حاجة إنفعالية تقف خلف ممارسة الألعاب الإلكترونية هي الحاجة للتسلية والترفيه، تتلوها الحاجة لشغل أوقات الفراغ، تتلوها حب المغامرة والتحدي، وجاءت أخيراً الحاجة للهروب من الواقع.

ويتضح من نتائج الجدول السابق، وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.01$) في الدوافع المعرفية التي تقف خلف الحاجة لممارسة الألعاب الإلكترونية؛ إذ بلغت النسبة المئوية للحاجة لتنمية الذكاء (24.2%)، والحاجة للتعليم وتطوير الموهبة (16%)، وبلغت قيمة مربع كاي للحاجة لتنمية الذكاء ($\chi^2 = 65.07$ ، $\alpha > 0.01$) لصالح الذين ليس لديهم حاجة لذلك، أي أن نسبة الذين ليس لديهم حاجة لذلك أكثر من نسبة الذين لديهم حاجة لذلك، والحاجة للتعليم وتطوير الموهبة ($\chi^2 = 112.93$ ، $\alpha > 0.01$) لصالح الذين ليس لديهم حاجة لذلك، أي أن نسبة الذين ليس لديهم حاجة لذلك أكثر من نسبة الذين لديهم حاجة لذلك، ويمكن القول أن أكثر حاجة معرفية تقف خلف ممارسة الألعاب الإلكترونية هي الحاجة لتنمية الذكاء، تتلواها الحاجة للتعليم وتطوير الموهبة.

ويتضح من نتائج الجدول السابق، وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.01$) في الدوافع الإجتماعية التي تقف خلف الحاجة لممارسة الألعاب الإلكترونية؛ إذ بلغت النسبة المئوية للحاجة للتواصل مع الأصدقاء (34.8%)، والحاجة للتغلب على مشاعر الوحدة (8.2%)، وبلغت قيمة مربع كاي للحاجة للتواصل مع الأصدقاء ($\chi^2 = 22.44$ ، $\alpha > 0.01$) لصالح الذين ليس لديهم حاجة لذلك، أي أن نسبة الذين ليس لديهم حاجة لذلك أكثر من نسبة الذين لديهم حاجة لذلك، والحاجة للتعليم وتطوير الموهبة ($\chi^2 = 170.65$ ، $\alpha > 0.01$) لصالح الذين ليس لديهم حاجة لذلك، أي أن نسبة الذين ليس لديهم حاجة لذلك أكثر من نسبة الذين لديهم حاجة لذلك، ويمكن القول أن أكثر حاجة إجتماعية تقف خلف ممارسة الألعاب الإلكترونية هي الحاجة للتواصل مع الأصدقاء، تتلواها الحاجة للتغلب على مشاعر الوحدة، وعند المقارنة بين الحاجات الإنفعالية والمعرفية والإجتماعية فيبدو أن الحاجة الإنفعالية أكثر سيطرة على الطلبة، تتلواها الحاجة الإجتماعية، ثم أخيراً جاءت الحاجة المعرفية.

ويتضح من نتائج الجدول السابق، وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.01$) في الظروف النفسية المؤدية لممارسة الألعاب الإلكترونية؛ إذ بلغت النسبة المئوية للترويح النفسي (85.2%)،

وللتفيس الإنفعالي (14.8%)، وبلغت قيمة مربع كاي ($\chi^2 = 121.25$ ، $\alpha > 0.01$) لصالح الذين لديهم حاجة للترويح النفسي، أي أن نسبة الذين لديهم حاجة للترويح النفسي أكثر من نسبة الذين لديهم حاجة للترويح الإنفعالي، ويمكن القول إن الترويح النفسي يلعب دورًا مهمًا في ممارسة الألعاب الإلكترونية بين الطلبة.

النتائج المتعلقة بالإستجابات أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية:

للإجابة عن هذا السؤال، تم استخراج التكرارات والنسب المئوية لمجال الإستجابات أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة، ويتضمن هذا المجال محورين هما: الشعور أثناء ممارسة اللعب الإلكتروني ويشير إلى نوعين من المشاعر؛ السلبية والإيجابية، أما المحور الثاني فيتضمن رد الفعل على الخسارة أثناء ممارسة اللعب الإلكتروني ويشير إلى ثلاثة خيارات هي: التوقف عن اللعب، تكرار اللعبة حتى الفوز، أو تغيير اللعبة، مع الإشارة إلى أنه لا يمكن حساب درجة كلية لهذين المحورين لعدم وجود معنى نفسي خلف ذلك، ويتبع هذان المحوران نظامي تصحيح مختلفين وهما من المستوى الاسمي أو التصنيفي، ولذلك قام الباحث بإستخدام إختبار مربع كاي (χ^2) للكشف عن دلالة الفروقات بين النسب المئوية لمعرفة أكثر الإستجابات أو ردود الفعل إنتشارًا أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، والنتائج الخاصة بذلك يوضحها الجدول 13 الموجود بالملحق د.

يتضح من نتائج الجدول السابق، وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.01$) في طبيعة المشاعر أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، ولصالح المشاعر الإيجابية؛ إذ بلغت النسبة المئوية للمشاعر الإيجابية (90.2%)، والمشاعر السلبية (9.8%)، وبلغت قيمة مربع كاي للمشاعر أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية ($\chi^2 = 157.44$ ، $\alpha > 0.01$) لصالح المشاعر الإيجابية، أي أن نسبة الذين لديهم مشاعر إيجابية أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من نسبة الذين لديهم مشاعر سلبية، ويتضح من نتائج الجدول السابق، وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.01$) في ردود الفعل

على الخسارة أثناء ممارسة اللعب الإلكتروني ولصالح تكرار اللعب حتى الفوز؛ إذ بلغت النسبة المئوية للتوقف عن ممارسة اللعب (11.5%)، تكرار اللعبة حتى الفوز (76.2%)، وتغيير اللعبة (12.3%)، وبلغت قيمة مربع كاي لردود الفعل أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية ($\chi^2 = 202.07$ ، $0.01 > \alpha$) لصالح الذين يرغبون بتكرار اللعب حتى الفوز، أي أن نسبة الذين يرغبون بتكرار اللعب حتى الفوز أكثر من نسبة الذين يتوقفون عن اللعب أو يغيرون اللعبة.

3.2 النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني:

نصّ هذا السؤال على: ما الآثار النفسية والاجتماعية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث)؟

للإجابة عن هذا السؤال، تمّ استخراج المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية، لفقرات مقياس الآثار النفسية والاجتماعية لإستخدام الألعاب الإلكترونية ومجالاته؛ وتم ترتيب الفقرات تنازلياً وفقاً لمتوسطاتها الحسابية، وقام الباحث بتحديد ثلاث فترات للفصل بين الدرجات المرتفعة، المتوسطة، والمنخفضة لتقدير مستويات الإجابة على الفقرات؛ إذ حسب طول المدى وهو ($4 - 0 = 4$) ثم قسمه على 3 فترات ($3/4 = 1.33$) وعليه فإن طول الفترة هو (1.33) وعليه اعتمد الباحث التقدير التالي، للفصل ما بين الدرجات، والجدول 14 الموجود بالملحق د يبيّن هذه النتائج: من صفر إلى 1.33 منخفضة، من 1.34 إلى 2.67 متوسطة، من 2.68 إلى 4.00 مرتفعة.

يتضح من نتائج الجدول السابق أنّ تقديرات فقرات مقياس الآثار النفسية والاجتماعية لممارسة الألعاب الإلكترونية جاء في معظمها متوسطة، علماً أن فقرة واحدة جاء تقديرها مرتفعاً وهي الفقرة رقم (4) والتي نصت على "ما مدى عدم تحمكك في وقت لعبك الإلكتروني؟" وبلغ متوسطها الحسابي (3.13)، وبانحراف معياري (0.91)، وجاءت الفقرتان (5 و 7) بتقديرٍ منخفض، إذ نصت الفقرة (7) على "هل تراودك كوابيس ترى فيها مشاهد عنف بسبب ممارستك ألعاب إلكترونية؟" وبلغ متوسطها الحسابي (0.70) وبانحراف معياري

(1.24)، وجاء تقدير الآثار النفسية السلبية المعرفية متوسطًا بمتوسط حسابي بلغ (1.90) وبانحراف معياري بلغ (0.75)، وجاء تقدير الآثار النفسية السلبية الإنفعالية منخفضًا بمتوسط حسابي بلغ (1.25) وبانحراف معياري بلغ (0.75)، وجاء تقدير الآثار النفسية السلبية بشكلٍ عام متوسطًا بمتوسط حسابي بلغ (1.52) وبانحراف معياري بلغ (0.46)، وجاء تقدير الآثار الإجتماعية السلبية متوسطًا بمتوسط حسابي بلغ (1.51) وبانحراف معياري بلغ (0.81)، وجاء تقدير الآثار النفسية والإجتماعية السلبية بشكلٍ عام متوسطًا بمتوسط حسابي بلغ (1.50) وبانحراف معياري بلغ (0.69).

ولتقدير مستويات الآثار النفسية والإجتماعية السلبية الناجمة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية تقديرًا دقيقًا بالاعتماد على المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية؛ قام الباحث بإستخدام إختبار (ت) لعينة واحدة (One Sample t-Test)؛ للمقارنة بين متوسطات العينة في الآثار النفسية والإجتماعية السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية ومتوسط المجتمع الفرضي أو القيمة المحكية، وعليه تمَّت مقارنة متوسطات العينة في الآثار النفسية والإجتماعية السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية مع القيمة المحكية المناسبة، وهي القيمة التي تمثّل نصف المدى في المقياس الذي يتبع نظام التصحيح الرباعي المحصورة درجاته بين (صفر إلى 4)، وتبلغ هذه القيمة (2) وهي تناظر المتوسط الحسابي الفرضي أو النظري لمجتمع الدراسة، والجدول 15 الموجود بالملحق د يبيّن ذلك.

يتضح من نتائج الجدول السابق، أن جميع الفروق بين متوسطات العينة في الآثار النفسية والإجتماعية السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية والقيمة المحكية كانت ذات دلالة إحصائية، ولصالح القيمة المحكية أو المتوسط الحسابي الفرضي للمجتمع، وجاءت جميع قيم الإحصائي (ت) سالبة؛ وهذا يشير إلى أن مستوى الآثار النفسية والإجتماعية السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية جاء منخفضًا؛ وبلغ المتوسط الحسابي لجميع الآثار النفسية والإجتماعية السلبية (1.50) وبانحراف معياري (0.69) وبلغت قيمة (ت) = -11.35، $\alpha > 0.01$ ، وبلغ المتوسط الحسابي للآثار النفسية المعرفية السلبية (1.90) وبانحراف معياري (0.75)

وبلغت قيمة (ت = -2.18، $\alpha > 0.03$)، وبلغ المتوسط الحسابي للآثار النفسية الإنفعالية السلبية (1.25) وبانحراف معياري (0.75) وبلغت قيمة (ت = -14.94، $\alpha > 0.01$)، وبلغ المتوسط الحسابي للآثار النفسية السلبية بشكل عام (1.52) وبانحراف معياري (0.46) وبلغت قيمة (ت = -11.31، $\alpha > 0.01$)، وبلغ المتوسط الحسابي للآثار الإجتماعية السلبية (1.51) وبانحراف معياري (0.81) وبلغت قيمة (ت = -9.30، $\alpha > 0.01$)، وعليه يمكن ترتيب الآثار النفسية والإجتماعية السلبية تنازليًا على النحو الآتي: الآثار النفسية المعرفية السلبية ثم الآثار الإجتماعية السلبية ثم الآثار النفسية الإنفعالية السلبية.

وعند مقارنة الآثار النفسية السلبية بالآثار الإجتماعية السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية يتضح تفوق الآثار النفسية السلبية على الآثار الإجتماعية السلبية بفرق بسيط جدا.

3.3 النتائج المتعلقة بالسؤال الثالث:

نص هذا السؤال على "ما أثر متغيرات الدراسة الديمغرافية المتمثلة بالجنس والعمر والمرحلة التعليمية وكفاية الدخل الشهري في أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث)؟"، ويتفرع عن هذا السؤال خمسة أسئلة فرعية هي:

- أ. ما أثر متغيرات الدراسة الديمغرافية في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى عينة البحث؟
- ب. ما أثر متغيرات الدراسة الديمغرافية في أساليب ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى عينة البحث؟
- ج. ما أثر متغيرات الدراسة الديمغرافية في تفضيلات الألعاب الإلكترونية لدى عينة البحث؟
- د. ما أثر متغيرات الدراسة الديمغرافية في الحاجة للألعاب الإلكترونية لدى عينة البحث؟
- هـ. ما أثر متغيرات الدراسة الديمغرافية في استجابات عينة البحث نحو الألعاب الإلكترونية؟

وتم الإجابة عن هذه الأسئلة على النحو الآتي:

النتائج المتعلقة بتأثير المتغيرات الديمغرافية في مدى ممارسة الألعاب الإلكترونية:

للإجابة عن هذا السؤال اعتبر الباحث المتغيرات الديمغرافية المتمثلة بالجنس، العمر، المرحلة التعليمية وكفاية الدخل الشهري متغيرات مستقلة، واعتبر مجالات مدى ممارسة الألعاب الإلكترونية متغيرات تابعة، ولفحص مدى إسهام المتغيرات الديمغرافية في مجالات مدى ممارسة الألعاب الإلكترونية؛ عمد الباحث إلى استخدام إختبار تحليل الإنحدار الخطي المتعدد (Multiple Linear Regression)، باستخدام طريقة (Stepwise)، وذلك لفحص أكثر المتغيرات الديمغرافية إسهامًا في مجالات مدى ممارسة الألعاب الإلكترونية، وذلك على النحو الآتي:

أ. نتائج تحليل الإنحدار الخطي المتعدد للمتغيرات الديمغرافية في مجال وتيرة ممارسة اللعب الإلكتروني:

أشارت النتائج إلى أن متغير الجنس استطاع فقط التنبؤ بوتيرة ممارسة اللعب الإلكتروني لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة، أما باقي المتغيرات الديمغرافية والمتمثلة بالعمر والمرحلة التعليمية وكفاية الدخل الشهري فلم تدخل في معادلة التنبؤ بسبب عدم قدرتها على التنبؤ بوتيرة ممارسة اللعب الإلكتروني، والجدول 16 الموجود بالملحق د يبيّن النتائج الخاصة بذلك.

يوضح الجدول السابق أن قيمة معامل التحديد المعدل لمتغير الجنس بلغت (0.11) تقريبًا، وهذا يعني أن متغير الجنس يفسّر ما نسبته 11% تقريبًا من التباين في وتيرة ممارسة اللعب الإلكتروني لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة، ويتسم النموذج المفسر بالصلاحية والموثوقية (ف = 29.51، $\alpha > 0.01$) وكانت ذات دلالة إحصائية، أما معامل بيتا المعيارية لمتغير الجنس قد بلغ (0.70 -، $\beta =$ ت = -5.43، $\alpha < 0.01$)، وهذا يعني أن تأثير الجنس في وتيرة ممارسة اللعب الإلكتروني سلبي أو عكسي التأثير (تم ترميز الذكر = 1، والأنثى = 2)، أي أن الذكور أكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية مقارنةً بالإناث، أما ثابت معادلة الإنحدار فكان (3.47).

ب. نتائج تحليل الإنحدار الخطي المتعدد للمتغيرات الديمغرافية في مجال الوقت المستغرق في ممارسة اللعب الإلكتروني:

أشارت النتائج إلى أن متغير الجنس استطاع فقط التنبؤ بالوقت المستغرق في ممارسة اللعب الإلكتروني لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة، أما باقي المتغيرات الديمغرافية والمتمثلة بالعمر، المرحلة التعليمية، وكفاية الدخل الشهري فلم تدخل في معادلة التنبؤ بسبب عدم قدرتها على التنبؤ بالوقت المستغرق في ممارسة اللعب الإلكتروني، والجدول 17 الموجود بالملحق د يبيّن النتائج الخاصة بذلك:

يوضح الجدول السابق أن قيمة معامل التحديد المعدل لمتغير الجنس بلغت (0.09) تقريبًا، وهذا يعني أن متغير الجنس يفسّر ما نسبته 9% تقريبًا من التباين في الوقت المستغرق في ممارسة اللعب الإلكتروني لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة، ويتسم النموذج المفسر بالصلاحية والموثوقية (ف = 24.45، $\alpha < 0.01$) وكانت ذات دلالة إحصائية، أما معامل بيتا المعيارية لمتغير الجنس قد بلغ (β = -0.33، ت = -4.94، $\alpha < 0.01$)، وهذا يعني أن تأثير الجنس في الوقت المستغرق لممارسة اللعب الإلكتروني سلبى أو عكسي التأثير (تم ترميز الذكر = 1، والأنثى = 2)، أي أن الذكور يستغرقون وقتًا أكثر من الإناث في ممارسة الألعاب الإلكترونية، أما ثابت معادلة الإنحدار فكان (2.94).

ج. نتائج تحليل الإنحدار الخطي المتعدد للمتغيرات الديمغرافية في مجال ضوابط ممارسة اللعب الإلكتروني:

أشارت النتائج إلى أن متغير العمر استطاع فقط التنبؤ بضوابط ممارسة اللعب الإلكتروني لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث)، أما باقي المتغيرات الديمغرافية والمتمثلة بالجنس، المرحلة التعليمية وكفاية الدخل الشهري فلم تدخل في معادلة التنبؤ بسبب عدم قدرتها على التنبؤ بضوابط ممارسة اللعب الإلكتروني، والجدول 18 الموجود بالملحق د يبيّن النتائج الخاصة بذلك:

يوضح الجدول السابق أن قيمة معامل التحديد المعدل لمتغير العمر بلغت (0.03) تقريباً، وهذا يعني أن متغير العمر يفسر ما نسبته 3% تقريباً من التباين في ضوابط ممارسة اللعب الإلكتروني لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة، ويتسم النموذج المفسر بالصلاحية والموثوقية (ف = 8.82، $\alpha > 0.01$) وكانت ذات دلالة إحصائية، أما معامل بيتا المعيارية لمتغير العمر قد بلغ ($\beta = -0.19$)، ت = -2.97، $\alpha < 0.01$)، وهذا يعني أن تأثير العمر في ضوابط ممارسة اللعب الإلكتروني سلبي أو عكسي التأثير، أي أن الطلبة الأقل عمراً أكثر تعرضاً لضوابط ممارسة اللعب الإلكتروني من قبل أولياء أمورهم مقارنةً بالأكبر سناً، أي كلما زاد سن الطالب قلت الرقابة وضوابط ممارسة اللعب الإلكتروني، أما ثابت معادلة الانحدار فكان (2.89).

د. نتائج تحليل الانحدار المتعدد للمتغيرات الديمغرافية في مجال أمد ممارسة اللعب الإلكتروني:

أشارت النتائج إلى أن متغير الجنس استطاع فقط التنبؤ بأمد أو تاريخ ممارسة اللعب الإلكتروني لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث)، أما باقي المتغيرات الديمغرافية والمتمثلة بالعمر، المرحلة التعليمية وكفاية الدخل الشهري فلم تدخل في معادلة التنبؤ بسبب عدم قدرتها على التنبؤ بأمد ممارسة اللعب الإلكتروني، والجدول 19 الموجود بالملحق د يبيّن النتائج الخاصة بذلك:

يوضح الجدول السابق أن قيمة معامل التحديد المعدل لمتغير الجنس بلغت (0.04) تقريباً، وهذا يعني أن متغير الجنس يفسر ما نسبته 4% تقريباً من التباين في أمد ممارسة اللعب الإلكتروني لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث)، ويتسم النموذج المفسر بالصلاحية والموثوقية (ف = 11.30، $\alpha < 0.01$) وكانت ذات دلالة إحصائية، أما معامل بيتا المعيارية لمتغير الجنس قد بلغ ($\beta = -0.21$)، ت = -3.36، $\alpha < 0.01$)، وهذا يعني أن تأثير الجنس في أمد ممارسة اللعب الإلكتروني سلبي أو عكسي التأثير (تم ترميز الذكر = 1، والأنثى = 2)، أي أن الذكور لهم أمد أو تاريخ أطول في ممارسة الألعاب الإلكترونية مقارنةً بالإناث، أما ثابت معادلة الانحدار فكان (2.59).

هـ. نتائج تحليل الإنحدار الخطي المتعدد للمتغيرات الديمغرافية في مجال معدل ممارسة اللعب الإلكتروني أسبوعيًا:

أشارت النتائج إلى أن متغيرات الجنس، العمر، وكفاية الدخل الشهري استطاعت التنبؤ بمعدل ممارسة اللعب الإلكتروني أسبوعيًا لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة، أما متغير المرحلة التعليمية فلم يدخل في معادلة التنبؤ بسبب عدم قدرته على التنبؤ بمعدل ممارسة اللعب الإلكتروني أسبوعيًا، والجدول 20 الموجود بالملحق د يبيّن النتائج الخاصة بذلك:

بالنظر إلى النموذج الإنحداري الثالث كونه يحتوي جميع المتغيرات المستقلة المؤثرة في معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية؛ يتضح أن قيمة معامل التحديد المعدل لمتغيرات الجنس، العمر، وكفاية الدخل الشهري قد بلغت (0.12) تقريبًا، وهذا يعني أن متغيرات الجنس والعمر وكفاية الدخل الشهري تفسّر مجتمعةً ما نسبته 12% تقريبًا من التباين في معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية أسبوعيًا لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة، ولتفصيل إسهام كل متغير مستقل يجب النظر إلى جميع قيم معاملات التحديد المعدلة في جميع النماذج الإنحدارية الثلاثة، ويتضح أن متغير الجنس يسهم بدرجة أكبر من باقي المتغيرات المستقلة (العمر وكفاية الدخل الشهري) وبلغت قيمة معامل التحديد المعدل له (0.085) (انظر النموذج الإنحداري الأول) وهذا يعني أن متغير الجنس يفسّر ما نسبته 8.5% من التباين في معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية أسبوعيًا، ويتضح في النموذج الإنحداري الثاني أن المتغير الثاني الذي يسهم في معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية أسبوعيًا هو متغير العمر، وبلغت قيمة معامل التحديد المعدل لمتغيري الجنس والعمر (0.10) تقريبًا (انظر النموذج الإنحداري الثاني) وهذا يعني أن متغير العمر يفسّر وحده ما نسبته (0.101) - (0.085 = 0.016) من التباين في معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية أسبوعيًا، أي أن متغير العمر يفسّر وحده ما نسبته 1.6% تقريبًا من التباين في معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية أسبوعيًا.

ويتضح في النموذج الإنحداري الثالث أن المتغير الثالث الذي يسهم في معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية

أسبوعيًا هو متغير كفاية الدخل الشهري، وبلغت قيمة معامل التحديد المعدل لمتغيرات الجنس والعمر وكفاية الدخل الشهري (0.115) (انظر النموذج الإنحداري الثالث) وهذا يعني أن متغير كفاية الدخل الشهري يفسر وحده ما نسبته $(0.115 - 0.101 = 0.014)$ من التباين في معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية أسبوعيًا، أي أن متغير كفاية الدخل الشهري يفسر وحده ما نسبته 1.4% تقريبًا من التباين في معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية أسبوعيًا، وعليه يمكن القول إن إسهام المتغيرات المستقلة في معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية أسبوعيًا لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة يمكن ترتيبها تنازليًا على النحو الآتي:

– في المرتبة الأولى جاء إسهام الجنس، إذ يفسر وحده ما نسبته 8.5% من التباين في معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية أسبوعيًا.

– في المرتبة الثانية جاء إسهام متغير العمر، إذ يفسر وحده ما نسبته 1.6% من التباين في معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية أسبوعيًا.

– في المرتبة الثالثة جاء إسهام متغير كفاية الدخل الشهري، إذ يفسر وحده ما نسبته 1.4% من التباين في معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية أسبوعيًا.

وتتسم جميع النماذج الإنحدارية بالصلاحية والموثوقية، وبالنظر إلى النموذج الإنحداري الثالث كونه يحتوي جميع المتغيرات المستقلة ($F = 11.55$ ، $\alpha < 0.01$) وكانت ذات دلالة إحصائية، أما معامل بيتا المعيارية لمتغير الجنس قد بلغ ($\beta = -0.27$ ، $t = -4.28$ ، $\alpha < 0.01$) أي أن الجنس سلبي التأثير في معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية أسبوعيًا، وهذا يعني أن الذكور أكثر معدلات ممارسة مقارنةً بالإناث، وبلغ معامل بيتا المعيارية لمتغير العمر ($\beta = -0.16$ ، $t = -2.50$ ، $\alpha < 0.05$) أي أن العمر سلبي التأثير في معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية أسبوعيًا، وهذا يعني أن الأقل عمرًا أكثر معدلات ممارسة مقارنةً بالأكبر عمرًا، وبلغ معامل بيتا المعيارية لمتغير كفاية الدخل الشهري ($\beta = -0.14$ ، $t = -2.23$ ، $\alpha > 0.05$) أي أن كفاية الدخل الشهري سلبي التأثير في معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية أسبوعيًا، وهذا

يعني أن الأقل مستوى اقتصادي أكثر معدلات ممارسة مقارنةً بالأعلى مستوى اقتصادي، أما ثابت معادلة الإنحدار في النموذج الإنحداري الثالث فكان (3.43).

و. نتائج تحليل الإنحدار الخطي المتعدد للمتغيرات الديمغرافية في مجال سن بداية ممارسة اللعب الإلكتروني:

أشارت النتائج إلى أن جميع المتغيرات الديمغرافية والمتمثلة بالجنس والعمر والمرحلة التعليمية وكفاية الدخل الشهري لم تدخل في معادلة التنبؤ بسبب عدم قدرتها على التنبؤ بسن بداية ممارسة اللعب الإلكتروني، أي أن متغيرات الجنس والعمر والمرحلة التعليمية وكفاية الدخل الشهري لا تحدد بداية سن ممارسة الألعاب الإلكترونية.

النتائج المتعلقة بتأثير المتغيرات الديمغرافية في أساليب ممارسة الألعاب الإلكترونية:

للإجابة عن هذا السؤال اعتبر الباحث المتغيرات الديمغرافية المتمثلة بالجنس، العمر، المرحلة التعليمية، وكفاية الدخل الشهري متغيرات مستقلة، واعتبر مجالات أساليب ممارسة الألعاب الإلكترونية متغيرات تابعة، ولفحص مدى إسهام المتغيرات الديمغرافية في مجالات أساليب ممارسة الألعاب الإلكترونية؛ عمد الباحث إلى استخدام إختبار تحليل الانحدار اللوجستي الثنائي (Binary Logistic Regression)، إذ تعامل الباحث مع مجالات أو متغيرات أساليب ممارسة الألعاب الإلكترونية كمتغيرات ثنائية تتبع نظام إجابة (نعم) أو لا، إذ تم إعطاء الإجابة نعم = 1، والإجابة لا = 0 وذلك من خلال إستخدام خاصية تحويل المتغيرات التصنيفية متعددة الإستجابات إلى نظام (Dummy) أو ثنائي (Binary) كي يسهل التعامل مع البيانات وتحليلها وتفسيرها، إذ تم فحص أكثر المتغيرات الديمغرافية إسهامًا في مجالات أساليب ممارسة الألعاب الإلكترونية، وذلك على النحو الآتي:

أ. نتائج تحليل الإنحدار اللوجستي الثنائي لتأثير المتغيرات الديمغرافية في الجهاز المفضل لممارسة

اللعب الإلكتروني:

أشارت النتائج إلى أن متغيري الجنس والعمر استطاعا التنبؤ بإستخدام الهاتف الذكي لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة، أما باقي المتغيرات الديمغرافية والمتمثلة بالمرحلة التعليمية وكفاية الدخل الشهري فلم تدخل في معادلة التنبؤ بسبب عدم قدرتها على التنبؤ بإستخدام الهاتف الذكي لممارسة الألعاب الإلكترونية، وأشارت النتائج إلى أن متغير الجنس فقط استطاع التنبؤ بإستخدام جهاز الحاسوب لممارسة الألعاب الإلكترونية، أما باقي المتغيرات الديمغرافية والمتمثلة بالمرحلة التعليمية وكفاية الدخل الشهري فلم تدخل في معادلة التنبؤ بسبب عدم قدرتها على التنبؤ بإستخدام جهاز الحاسوب لممارسة الألعاب الإلكترونية، وأشارت النتائج إلى أن متغير المرحلة التعليمية استطاع التنبؤ بإستخدام التابلت لممارسة الألعاب الإلكترونية، أما باقي المتغيرات الديمغرافية والمتمثلة بالجنس، العمر وكفاية الدخل الشهري فلم تدخل في معادلة التنبؤ بسبب عدم قدرتها على التنبؤ باستخدام التابلت لممارسة الألعاب الإلكترونية، وأشارت النتائج إلى أن متغيري الجنس والعمر استطاعا التنبؤ بإستخدام الإكسبوكس أو البلايستشن لممارسة الألعاب، أما باقي المتغيرات الديمغرافية والمتمثلة بالمرحلة التعليمية وكفاية الدخل الشهري فلم تدخل في معادلة التنبؤ بسبب عدم قدرتها على التنبؤ بإستخدام الإكسبوكس أو البلايستشن لممارسة الألعاب الإلكترونية، والجدول 21 الموجود بالملحق د يبيّن النتائج الخاصة بذلك:

يتضح من نتائج الجدول السابق أن إستخدام الهاتف الذكي في ممارسة الألعاب الإلكترونية قد حدده متغيرا الجنس والعمر، إذ بلغت قيمة معامل التحديد المعدل لمتغير الجنس (0.265)، وهذا يعني أن متغير الجنس يفسّر ما نسبته 26.5% من التباين في إستخدام الهاتف الذكي في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وبلغت قيمة معامل التحديد المعدل لمتغير العمر (0.017)، وهذا يعني أن متغير العمر يفسّر ما نسبته 1.7% من التباين في إستخدام الهاتف الذكي في ممارسة الألعاب الإلكترونية، ويتسم النموذج المفسر بالصلاحيّة

والموثوقية ($\chi^2 = 80.95$ ، $\alpha < 0.01$) وكانت ذات دلالة إحصائية، أما معامل بيتا غير المعيارية (المعاملات المعيارية غير متاحة في برنامج SPSS) لمتغير الجنس قد بلغ ($\beta = 2.34$)، إحصائي Wald ($\alpha < 0.01$ ، $54.79 =$) وهذا يعني أن تأثير الجنس في استخدام الهاتف الذكي في ممارسة الألعاب الإلكترونية طردي التأثير (تم ترميز الذكر = 1، والأنثى = 2)، أي أن الإناث يفضلن استخدام الهاتف الذكي في ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من الذكور، وبلغ معامل بيتا غير المعيارية لمتغير العمر ($\beta = 0.47$)، إحصائي Wald ($\alpha < 0.05$ ، $5.79 =$) وهذا يعني أن تأثير العمر في استخدام الهاتف الذكي في ممارسة الألعاب الإلكترونية طردي التأثير، أي كلما زاد عمر الطالب مال لإستخدام الهاتف الذكي لممارسة الألعاب الإلكترونية، أما ثابت معادلة الإنحدار فكان (-4.44).

ويتضح من نتائج الجدول السابق أن استخدام جهاز الحاسوب في ممارسة الألعاب الإلكترونية قد حدده متغير الجنس فقط، إذ بلغت قيمة معامل التحديد المعدل لمتغير الجنس (0.10)، وهذا يعني أن متغير الجنس يفسر ما نسبته 10% من التباين في استخدام جهاز الحاسوب في ممارسة الألعاب الإلكترونية، ويتسم النموذج المفسر بالصلاحيية والموثوقية ($\chi^2 = 25.74$ ، $\alpha < 0.01$) وكانت ذات دلالة إحصائية، أما معامل بيتا غير المعيارية لمتغير الجنس قد بلغ ($\beta = -1.74$)، إحصائي Wald ($\alpha > 0.01$)، وهذا يعني أن تأثير الجنس في استخدام جهاز الحاسوب في ممارسة الألعاب الإلكترونية عكسي التأثير (تم ترميز الذكر = 1، والأنثى = 2)، أي أن الذكور يفضلون استخدام جهاز الحاسوب في ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من الإناث، أما ثابت معادلة الإنحدار فكان (1.10).

ويتضح من نتائج الجدول السابق أن استخدام التابلت في ممارسة الألعاب الإلكترونية قد حدده متغير المرحلة التعليمية، إذ بلغت قيمة معامل التحديد المعدل لمتغير المرحلة التعليمية (0.071)، وهذا يعني أن متغير المرحلة التعليمية يفسر ما نسبته 7.1% من التباين في استخدام التابلت في ممارسة الألعاب الإلكترونية، ويتسم النموذج المفسر بالصلاحيية والموثوقية ($\chi^2 = 24.22$ ، $\alpha < 0.01$) وكانت ذات دلالة إحصائية،

أما معامل بيتا غير المعيارية لمتغير المرحلة التعليمية قد بلغ ($\beta = -3.31$)، إحصائي Wald = 9.13، ($\alpha < 0.01$)، وهذا يعني أن تأثير المرحلة التعليمية في استخدام التابلت في ممارسة الألعاب الإلكترونية عكسي التأثير، أي أن طلبة المرحلة الإعدادية يفضلون استخدام التابلت في ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من طلبة المرحلة الثانوية.

ويتضح من نتائج الجدول السابق أن استخدام الإكسبوكس أو البليستيشن في ممارسة الألعاب الإلكترونية قد حدده متغيرا الجنس والعمر، إذ بلغت قيمة معامل التحديد المعدل لمتغير الجنس (0.061)، وهذا يعني أن متغير الجنس يفسر ما نسبته 6.1% من التباين في استخدام الإكسبوكس أو البليستيشن في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وبلغت قيمة معامل التحديد المعدل لمتغير العمر (0.022)، وهذا يعني أن متغير العمر يفسر ما نسبته 2.2% من التباين في استخدام الإكسبوكس أو البليستيشن في ممارسة الألعاب الإلكترونية، ويتسم النموذج المفسر بالصلاحيية والموثوقية ($\chi^2 = 21.27$ ، $\alpha < 0.01$) وكانت ذات دلالة إحصائية، أما معامل بيتا غير المعيارية لمتغير الجنس قد بلغ ($\beta = -1.26$)، إحصائي Wald = 10.27، ($\alpha < 0.01$)، وهذا يعني أن تأثير الجنس في استخدام الإكسبوكس أو البليستيشن في ممارسة الألعاب الإلكترونية عكسي التأثير (تم ترميز الذكر = 1، والأنثى = 2)، أي أن الذكور يفضلون استخدام الإكسبوكس أو البليستيشن في ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من الإناث، وبلغ معامل بيتا غير المعيارية لمتغير العمر ($\beta = -$) 0.53، إحصائي Wald = 5.85، ($\alpha < 0.05$)، وهذا يعني أن تأثير العمر في استخدام الإكسبوكس أو البليستيشن في ممارسة الألعاب الإلكترونية عكسي التأثير، أي كلما قل عمر الطالب مال لإستخدام الإكسبوكس أو البليستيشن لممارسة الألعاب الإلكترونية، أما ثابت معادلة الإنحدار فكان (1.56).

ب. نتائج تحليل الإنحدار اللوجستي الثنائي لتأثير المتغيرات الديمغرافية في عادات ممارسة اللعب الإلكتروني:

أشارت النتائج إلى أن متغيري الجنس والعمر استطاعا التنبؤ باللعب المنفرد أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة، أما باقي المتغيرات الديمغرافية والمتمثلة بالمرحلة التعليمية وكفاية الدخل الشهري فلم تدخل في معادلة التنبؤ بسبب عدم قدرتها على التنبؤ باللعب المنفرد أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، وأشارت النتائج إلى أن متغيري المرحلة التعليمية وكفاية الدخل الشهري استطاعا التنبؤ باللعب مع الغرباء أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، أما باقي المتغيرات الديمغرافية والمتمثلة بالجنس والعمر فلم تدخل في معادلة التنبؤ بسبب عدم قدرتها على التنبؤ باللعب مع الغرباء أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، وأشارت النتائج إلى أن متغيري الجنس وكفاية الدخل الشهري استطاعا التنبؤ باللعب مع الأقارب، أعضاء الأسرة، أو الأصدقاء أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، أما باقي المتغيرات الديمغرافية والمتمثلة بالعمر والمرحلة التعليمية فلم تدخل في معادلة التنبؤ بسبب عدم قدرتها على التنبؤ باللعب مع الأقارب، أعضاء الأسرة، أو الأصدقاء أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، والجدول 22 الموجود بالملحق د يبين النتائج الخاصة بذلك:

يتضح من نتائج الجدول السابق أن اللعب المنفرد أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية قد حدده متغيرا الجنس والعمر، إذ بلغت قيمة معامل التحديد المعدل لمتغير الجنس (0.081)، وهذا يعني أن متغير الجنس يفسر ما نسبته 8.1% من التباين في اللعب المنفرد أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، وبلغت قيمة معامل التحديد المعدل لمتغير العمر (0.023)، وهذا يعني أن متغير العمر يفسر ما نسبته 2.3% من التباين في اللعب المنفرد أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، ويتسم النموذج المفسر بالصلاحيية والموثوقية ($\chi^2 = 26.76$)، وكانت ذات دلالة إحصائية، أما معامل بيتا غير المعياري لمتغير الجنس قد بلغ ($\beta = 1.16$)، إحصائي Wald = 13.69، ($\alpha < 0.01$)، وهذا يعني أن تأثير الجنس في اللعب المنفرد أثناء ممارسة

الألعاب الإلكترونية طردي التأثير (تم ترميز الذكر = 1، والأنثى = 2)، أي أن الإناث يفضلن اللعب المنفرد أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من الذكور، وبلغ معامل بيتا غير المعيارية لمتغير العمر $(\beta = 0.46)$ ، إحصائي $(Wald = 5.72, \alpha < 0.05)$ ، وهذا يعني أن تأثير العمر في استخدام في اللعب المنفرد أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية طردي التأثير، أي كلما زاد عمر الطالب مال لممارسة اللعب الإلكتروني المنفرد، أما ثابت معادلة الإنحدار فكان (-3.94) .

ويتضح من نتائج الجدول السابق أن اللعب مع الغرباء أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية قد حدده متغيرا المرحلة التعليمية وكفاية الدخل الشهري، إذ بلغت قيمة معامل التحديد المعدل لمتغير المرحلة التعليمية (0.021) ، وهذا يعني أن متغير المرحلة التعليمية يفسر ما نسبته 2.1% من التباين في اللعب مع الغرباء أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، وبلغت قيمة معامل التحديد المعدل لمتغير كفاية الدخل الشهري (0.022) ، وهذا يعني أن متغير كفاية الدخل الشهري يفسر ما نسبته 2.2% من التباين في اللعب مع الغرباء أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، ويتسم النموذج المفسر بالصلاحية والموثوقية $(\chi^2 = 10.63, \alpha < 0.01)$ وكانت ذات دلالة إحصائية، أما معامل بيتا غير المعيارية لمتغير المرحلة التعليمية قد بلغ $(\beta = -2.22)$ ، إحصائي $(Wald = 3.94, \alpha < 0.05)$ ، وهذا يعني أن تأثير المرحلة التعليمية في اللعب مع الغرباء أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية عكسي التأثير، أي أن طلبة المرحلة الإعدادية يميلون إلى اللعب مع الغرباء أكثر من طلبة المرحلة الثانوية، وبلغ معامل بيتا غير المعيارية لمتغير كفاية الدخل الشهري $(\beta = -0.92)$ ، إحصائي $(Wald = 5.13, \alpha < 0.05)$ ، وهذا يعني أن تأثير كفاية الدخل الشهري في استخدام في اللعب مع الغرباء أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية عكسي التأثير، أي كلما قلت كفاية الدخل الشهري مال الطالب للعب مع الغرباء، أما ثابت معادلة الإنحدار فكان (2.44) .

ويتضح من نتائج الجدول السابق أن اللعب مع الأقارب، أعضاء الأسرة، أو الأصدقاء أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية قد حدده متغيرا الجنس وكفاية الدخل الشهري، إذ بلغت قيمة معامل التحديد المعدل لمتغير الجنس

(0.061)، وهذا يعني أن متغير الجنس يفسر ما نسبته 6.1% من التباين في اللعب مع الأقارب، أعضاء الأسرة، أو الأصدقاء أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، وبلغت قيمة معامل التحديد المعدل لمتغير كفاية الدخل الشهري (0.018)، وهذا يعني أن متغير كفاية الدخل الشهري يفسر ما نسبته 1.8% من التباين في اللعب مع الأقارب، أعضاء الأسرة، أو الأصدقاء أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، ويتسم النموذج المفسر بالصلاحيّة والموثوقية ($\chi^2 = 20.05$ ، $\alpha < 0.01$) وكانت ذات دلالة إحصائية، أما معامل بيتا غير المعياري لمتغير الجنس قد بلغ ($\beta = -1.09$ ، إحصائي Wald = 13.94، $\alpha < 0.01$)، وهذا يعني أن تأثير الجنس في اللعب مع الأقارب أو أعضاء الأسرة أو الأصدقاء أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية عكسي التأثير، أي أن الذكور يميلون إلى اللعب مع الأقارب، أعضاء الأسرة، أو الأصدقاء أكثر من الإناث، وبلغ معامل بيتا غير المعياري لمتغير كفاية الدخل الشهري ($\beta = 0.32$ ، إحصائي Wald = 4.73، $\alpha > 0.05$)، وهذا يعني أن تأثير كفاية الدخل الشهري في اللعب مع الأقارب، أعضاء الأسرة، أو الأصدقاء أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية طردي التأثير، أي كلما زاد كفاية الدخل الشهري مال الطالب للعب مع الأقارب، أعضاء الأسرة، أو الأصدقاء، أما ثابت معادلة الإنحدار فكان (1.25).

ج. نتائج تحليل الإنحدار اللوجستي الثنائي لتأثير المتغيرات الديمغرافية في الوقت المفضل لممارسة اللعب الإلكتروني:

أشارت النتائج إلى أن متغيري المرحلة التعليمية وكفاية الدخل الشهري أستطاعا التنبؤ باللعب الإلكتروني أثناء الصباح أو الظهر لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة، أما باقي المتغيرات الديمغرافية والمتمثلة بالجنس والعمر فلم تدخل في معادلة التنبؤ بسبب عدم قدرتها على التنبؤ باللعب الإلكتروني أثناء الصباح أو الظهر، وأشارت النتائج إلى أن جميع المتغيرات الديمغرافية لم تدخل في معادلة التنبؤ بسبب عدم قدرتها على التنبؤ باللعب الإلكتروني أثناء المساء، وأشارت النتائج إلى أن متغيري المرحلة التعليمية وكفاية الدخل الشهري أستطاعا التنبؤ باللعب الإلكتروني أثناء الليل لدى طلبة المرحلتين الإعدادية

والثانوية في مدينة الطيبة، أما باقي المتغيرات الديمغرافية والمتمثلة بالجنس والعمر فلم تدخل في معادلة التنبؤ بسبب عدم قدرتها على التنبؤ باللعب الإلكتروني أثناء الليل، والجدول 23 الموجود بالملحق د يبين النتائج الخاصة بذلك.

يتضح من نتائج الجدول السابق أن وقت اللعب الإلكتروني صباحاً أو ظهرًا قد حدده متغيرا المرحلة التعليمية وكفاية الدخل الشهري، إذ بلغت قيمة معامل التحديد المعدل لمتغير المرحلة التعليمية (0.093)، وهذا يعني أن متغير المرحلة التعليمية يفسر ما نسبته 9.3% من التباين في وقت اللعب الإلكتروني صباحاً أو ظهرًا، وبلغت قيمة معامل التحديد المعدل لمتغير كفاية الدخل الشهري (0.04)، وهذا يعني أن متغير كفاية الدخل الشهري يفسر ما نسبته 4% من التباين في وقت اللعب الإلكتروني صباحاً أو ظهرًا، ويتسم النموذج المفسر بالصلاحيّة والموثوقية ($\chi^2 = 34.69$ ، $\alpha < 0.01$) وكانت ذات دلالة إحصائية، أما معامل بيتا غير المعيارية لمتغير المرحلة التعليمية قد بلغ ($\beta = -1.48$ ، إحصائي Wald = 22.91، $\alpha < 0.01$)، وهذا يعني أن تأثير المرحلة التعليمية في وقت اللعب الإلكتروني صباحاً أو ظهرًا عكسي التأثير، أي أن طلبة المرحلة الإعدادية يميلون إلى اللعب الإلكتروني صباحاً أو ظهرًا أكثر من طلبة المرحلة الثانوية، وبلغ معامل بيتا غير المعيارية لمتغير كفاية الدخل الشهري ($\beta = 0.55$ ، إحصائي Wald = 10.11، $\alpha < 0.01$)، وهذا يعني أن تأثير كفاية الدخل الشهري في وقت اللعب الإلكتروني صباحاً أو ظهرًا طردي التأثير، أي كلما زادت كفاية الدخل الشهري مال الطالب لممارسة اللعب الإلكتروني صباحاً أو ظهرًا، أما ثابت معادلة الإنحدار فكان (-0.76).

ويتضح من نتائج الجدول السابق أن وقت اللعب الإلكتروني ليلاً قد حدده متغيرا المرحلة التعليمية وكفاية الدخل الشهري، إذ بلغت قيمة معامل التحديد المعدل لمتغير المرحلة التعليمية (0.052)، وهذا يعني أن متغير المرحلة التعليمية يفسر ما نسبته 5.2% من التباين في وقت اللعب الإلكتروني ليلاً، وبلغت قيمة معامل التحديد المعدل لمتغير كفاية الدخل الشهري (0.02)، وهذا يعني أن متغير كفاية الدخل الشهري

يفسر ما نسبته 2% من التباين في وقت اللعب الإلكتروني ليلاً، ويتسم النموذج المفسر بالصلاحية والموثوقية ($\chi^2 = 18.28, \alpha < 0.01$) وكانت ذات دلالة إحصائية، أما معامل بيتا غير المعيارية لمتغير المرحلة التعليمية قد بلغ ($\beta = 1.06$ ، إحصائي Wald = 12.12، $\alpha < 0.01$)، وهذا يعني أن تأثير المرحلة التعليمية في وقت اللعب الإلكتروني ليلاً طردي التأثير، أي أن طلبة المرحلة الثانوية يميلون إلى اللعب الإلكتروني ليلاً أكثر من طلبة المرحلة الإعدادية، وبلغ معامل بيتا غير المعيارية لمتغير كفاية الدخل الشهري ($\beta = -0.33$ ، إحصائي Wald = 5.25، $\alpha < 0.05$)، وهذا يعني أن تأثير كفاية الدخل الشهري في وقت اللعب الإلكتروني ليلاً عكسي التأثير، أي كلما قلت كفاية الدخل الشهري مال الطالب لممارسة اللعب الإلكتروني ليلاً، أما ثابت معادلة الانحدار فكان (-1.15).

د. نتائج تحليل الانحدار اللوجستي الثنائي لتأثير المتغيرات الديمغرافية في مصدر معرفة تحديثات وإصدارات الألعاب الإلكترونية:

أشارت النتائج إلى أن متغير المرحلة التعليمية استطاع فقط التنبؤ بمصدر معرفة تحديثات وإصدارات الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث)، أما باقي المتغيرات الديمغرافية والمتمثلة بالجنس والعمر وكفاية الدخل الشهري فلم تدخل في معادلة التنبؤ بسبب عدم قدرتها على التنبؤ بمصدر معرفة تحديثات وإصدارات الألعاب الإلكترونية، والجدول 24 الموجود بالملحق د يبين النتائج الخاصة بذلك.

يتضح من نتائج الجدول السابق أن مصدر معرفة تحديثات وإصدارات الألعاب الإلكترونية قد حدده متغير المرحلة التعليمية فقط، إذ بلغت قيمة معامل التحديد المعدل لمتغير المرحلة التعليمية (0.018)، وهذا يعني أن متغير المرحلة التعليمية يفسر ما نسبته 1.8% من التباين في مصدر معرفة تحديثات وإصدارات الألعاب الإلكترونية، ويتسم النموذج المفسر بالصلاحية والموثوقية ($\chi^2 = 4.33, \alpha < 0.05$) وكانت ذات دلالة إحصائية، أما معامل بيتا غير المعيارية لمتغير المرحلة التعليمية قد بلغ ($\beta = -0.55$ ، إحصائي Wald

= 4.29، $\alpha < 0.05$)، وهذا يعني أن تأثير المرحلة التعليمية في مصدر معرفة تحديثات وإصدارات الألعاب الإلكترونية عكسي التأثير، أي أن طلبة المرحلة الإعدادية يميلون إلى معرفة تحديثات وإصدارات الألعاب الإلكترونية من خلال الاعتماد على المصادر الخارجية والمتمثلة بزيادة مواقع وصفحات الإنترنت، أما طلاب المرحلة الثانوية فيميلون إلى معرفة تحديثات وإصدارات الألعاب الإلكترونية من خلال الاعتماد على المصادر الداخلية والمتمثلة بالأصدقاء، الإخوة، أو الوالدين، أما ثابت معادلة الإنحدار فكان (0.88).

النتائج المتعلقة بتأثير المتغيرات الديمغرافية في تفضيلات اللعب الإلكتروني: للإجابة عن هذا السؤال اعتبر الباحث المتغيرات الديمغرافية المتمثلة بالجنس العمر، المرحلة التعليمية وكفاية الدخل الشهري متغيرات مستقلة، واعتبر مجالات تفضيلات اللعب الإلكتروني متغيرات تابعة، ولفحص مدى إسهام المتغيرات الديمغرافية في مجالات أساليب ممارسة الألعاب الإلكترونية؛ عمد الباحث إلى استخدام إختبار تحليل الإنحدار اللوجستي الثنائي (Binary Logistic Regression)، إذ تعامل الباحث مع مجالات أو متغيرات تفضيلات اللعب الإلكتروني كمتغيرات ثنائية تتبع نظام إجابة (نعم أو لا، إذ تم إعطاء الإجابة نعم = 1، والإجابة لا = 0) وذلك من خلال استخدام خاصية تحويل المتغيرات التصنيفية متعددة الإستجابات إلى نظام (Dummy) أو ثنائي (Binary) كي يسهل التعامل مع البيانات، تحليلها، وتفسيرها، إذ تم فحص أكثر المتغيرات الديمغرافية إسهاماً في مجالات تفضيلات اللعب الإلكتروني، وذلك على النحو الآتي:

أ. نتائج تحليل الإنحدار اللوجستي الثنائي لتأثير المتغيرات الديمغرافية في الألعاب الإلكترونية المفضلة:

أشارت النتائج إلى أن متغير الجنس استطاع التنبؤ فقط بتفضيل ألعاب الألغاز لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة، أما باقي المتغيرات الديمغرافية والمتمثلة بالعمر، المرحلة التعليمية وكفاية الدخل الشهري فلم تدخل في معادلة التنبؤ بسبب عدم قدرتها على التنبؤ بتفضيل ألعاب الألغاز، وأشارت النتائج إلى أن جميع المتغيرات الديمغرافية لم تدخل في معادلة التنبؤ بسبب عدم قدرتها على التنبؤ بتفضيل الألعاب التعليمية، وأشارت النتائج إلى أن متغيري الجنس والمرحلة التعليمية استطاعا التنبؤ بتفضيل ألعاب القتال

والمنافسة لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة، أما باقي المتغيرات الديمغرافية والمتمثلة بالعمر وكفاية الدخل الشهري فلم تدخل في معادلة التنبؤ بسبب عدم قدرتها على التنبؤ بتفضيل ألعاب القتال والمنافسة، وأشارت النتائج إلى أن متغير الجنس استطاع التنبؤ فقط بتفضيل ألعاب المغامرة لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة، أما باقي المتغيرات الديمغرافية والمتمثلة بالعمر، المرحلة التعليمية وكفاية الدخل الشهري فلم تدخل في معادلة التنبؤ بسبب عدم قدرتها على التنبؤ بتفضيل ألعاب المغامرة، والجدول 25 الموجود بالملحق د يبين النتائج الخاصة بذلك.

يتضح من نتائج الجدول السابق أن تفضيل ألعاب الألغاز قد حدده متغير الجنس فقط، إذ بلغت قيمة معامل التحديد المعدل لمتغير الجنس (0.099)، وهذا يعني أن متغير الجنس يفسر ما نسبته 9.9% من التباين في تفضيل ألعاب الألغاز، ويتسم النموذج المفسر بالصلاحية والموثوقية ($\chi^2 = 25.51, \alpha < 0.01$) وكانت ذات دلالة إحصائية، أما معامل بيتا غير المعيارية لمتغير الجنس قد بلغ ($\beta = 1.38$ ، إحصائي Wald = 25.51، $\alpha < 0.01$)، وهذا يعني أن تأثير الجنس في تفضيل ألعاب الألغاز طردي التأثير (تم ترميز الذكر = 1، والأنثى = 2)، أي أن الإناث يفضلن ألعاب الألغاز أكثر من الذكور، أما ثابت معادلة الإنحدار فكان (-2.65).

ويتضح من نتائج الجدول السابق أن تفضيل ألعاب القتال والمنافسة قد حدده متغيرا الجنس والمرحلة التعليمية، إذ بلغت قيمة معامل التحديد المعدل لمتغير الجنس (0.105)، وهذا يعني أن متغير الجنس يفسر ما نسبته 10.5% من التباين في تفضيل ألعاب القتال والمنافسة، وبلغت قيمة معامل التحديد المعدل لمتغير المرحلة التعليمية (0.017)، وهذا يعني أن متغير المرحلة التعليمية يفسر ما نسبته 1.7% من التباين في تفضيل ألعاب القتال والمنافسة، ويتسم النموذج المفسر بالصلاحية والموثوقية ($\chi^2 = 31.76, \alpha < 0.01$) وكانت ذات دلالة إحصائية، أما معامل بيتا غير المعيارية لمتغير الجنس قد بلغ ($\beta = -1.57$ ، إحصائي Wald = 28.36، $\alpha < 0.01$)، وهذا يعني أن تأثير الجنس في تفضيل ألعاب القتال والمنافسة عكسي التأثير،

أي أن الذكور يميلون إلى ألعاب القتال والمنافسة أكثر من الإناث، وبلغ معامل بيتا غير المعيارية لمتغير المرحلة التعليمية ($\beta = 0.65$ ، إحصائي Wald = 4.63، $\alpha < 0.05$)، وهذا يعني أن تأثير المرحلة التعليمية في تفضيل ألعاب القتال والمنافسة طردي التأثير، أي أن طلبة المرحلة الثانوية يميلون إلى ألعاب القتال والمنافسة أكثر من طلبة المرحلة الإعدادية، أما ثابت معادلة الانحدار فكان (1.21).

ويتضح من نتائج الجدول السابق أن تفضيل ألعاب المغامرة قد حدده متغير الجنس فقط، إذ بلغت قيمة معامل التحديد المعدل لمتغير الجنس (0.058)، وهذا يعني أن متغير الجنس يفسر ما نسبته 5.8% من التباين في تفضيل ألعاب المنافسة، ويتسم النموذج المفسر بالصلاحيّة والموثوقية ($\alpha > \chi^2 = 14.50$ ، $\beta = 1.00$) وكانت ذات دلالة إحصائية، أما معامل بيتا غير المعيارية لمتغير الجنس قد بلغ ($\beta = 1.00$ ، إحصائي Wald = 14.05، $\alpha < 0.01$)، وهذا يعني أن تأثير الجنس في تفضيل ألعاب المغامرة طردي التأثير، أي أن الإناث يفضلن ألعاب المغامرة أكثر من الذكور، أما ثابت معادلة الانحدار فكان (-1.86).

ب. نتائج تحليل الانحدار اللوجستي الثنائي لتأثير المتغيرات الديمغرافية في دوافع اللعب الإلكتروني:

أشارت النتائج إلى أن جميع متغيرات الدراسة الديمغرافية لم تستطع التنبؤ بدوافع اللعب الإلكتروني سواء الدوافع الإنفعالية والمتمثلة بالتسلية والترفيه، شغل أوقات الفراغ، الهروب من الواقع، أو حب المغامرة والتحدي، أو الدوافع المعرفية المتمثلة بتنمية الذكاء أو التعليم وتطوير الموهبة، أو الدوافع الإجتماعية المتمثلة بالتواصل مع الأصدقاء أو التغلب على الشعور بالوحدة النفسية، وعليه لم يتم التوصل إلى نماذج انحدارية، ويبدو أن هناك متغيرات أخرى تحدد دوافع اللعب الإلكتروني.

ج. نتائج تحليل الإنحدار اللوجستي الثنائي لتأثير المتغيرات الديمغرافية في الظروف النفسية المؤدية

للعب الإلكتروني:

أشارت النتائج إلى أن جميع متغيرات الدراسة الديمغرافية لم تستطع التنبؤ بالظروف النفسية المؤدية للعب الإلكتروني سواء جانب التنفيس الإنفعالي والمتمثل بالشعور بالضيق النفسي أو عند مواجهة مشكلة أو عند الشعور بالوحدة أو بعد التعب من الدراسة، أو جانب الترويح النفسي المتمثل بالشعور بالراحة النفسية، وعليه لم يتم التوصل إلى نماذج انحدارية، ويبدو أن هناك متغيرات أخرى تحدد الظروف النفسية المؤدية للعب الإلكتروني.

النتائج المتعلقة بتأثير المتغيرات الديمغرافية في الإستجابات نحو اللعب الإلكتروني:

للإجابة عن هذا السؤال اعتبر الباحث المتغيرات الديمغرافية المتمثلة بالجنس، العمر، المرحلة التعليمية، وكفاية الدخل الشهري متغيرات مستقلة، واعتبر مجالات الإستجابات نحو اللعب الإلكتروني متغيرات تابعة، ولفحص مدى إسهام المتغيرات الديمغرافية في الإستجابات نحو اللعب الإلكتروني؛ عمد الباحث إلى استخدام إختبار تحليل الإنحدار اللوجستي الثنائي (Regression Binary Logistic)، إذ تعامل الباحث مع مجالات أو متغيرات الإستجابات نحو اللعب الإلكتروني كمتغيرات ثنائية تتبع نظام إجابة (نعم أو لا، إذ تم إعطاء الإجابة نعم = 1، والإجابة لا = 0) وذلك من خلال استخدام خاصية تحويل المتغيرات التصنيفية متعددة الإستجابات إلى نظام (Dummy) أو ثنائي (Binary) كي يسهل التعامل مع البيانات، تحليلها، وتفسيرها، إذ تم فحص أكثر المتغيرات الديمغرافية إسهامًا في الإستجابات نحو اللعب الإلكتروني، وذلك على النحو الآتي:

أ. نتائج تحليل الإنحدار اللوجستي الثنائي لتأثير المتغيرات الديمغرافية في الشعور أثناء ممارسة اللعب الإلكتروني:

أشارت النتائج إلى أن جميع متغيرات الدراسة الديمغرافية لم تستطع التنبؤ بطبيعة الشعور أثناء ممارسة اللعب الإلكتروني سواء المشاعر الإيجابية والمتمثلة بالراحة والطمأنينة، الفرح والسرور، أو القوة والشجاعة، أو المشاعر السلبية المتمثلة بالغضب والقلق، وعليه لم يتم التوصل إلى نماذج انحدارية، ويبدو أن هناك متغيرات أخرى تحدد طبيعة الشعور أثناء ممارسة اللعب الإلكتروني.

ب. نتائج تحليل الإنحدار اللوجستي الثنائي لتأثير المتغيرات الديمغرافية في رد الفعل على الخسارة أثناء ممارسة اللعب الإلكتروني:

أشارت النتائج إلى أن جميع متغيرات الدراسة الديمغرافية لم تستطع التنبؤ بطبيعة رد الفعل على الخسارة أثناء ممارسة اللعب الإلكتروني سواء تمثل ذلك بالتوقف عن اللعب، إعادة اللعبة، أو تغييرها، وعليه لم يتم التوصل إلى نماذج انحدارية، ويبدو أن هناك متغيرات أخرى تحدد طبيعة رد الفعل على الخسارة أثناء ممارسة اللعب الإلكتروني.

3.4 النتائج المتعلقة بالسؤال الرابع:

نص هذا السؤال على "ما أثر متغيرات الدراسة الديمغرافية المتمثلة بالجنس والعمر والمرحلة التعليمية وكفاية الدخل الشهري في الآثار النفسية والاجتماعية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث)؟"

للإجابة عن هذا السؤال؛ قام الباحث باستخدام إختباري ويلكس لامدا وتحليل التباين المتعدد (MANOVA) لوجود أكثر من متغير تابع واحد (الآثار النفسية السلبية المعرفية، الآثار النفسية السلبية الإنفعالية، والآثار الإجتماعية السلبية)، وذلك لفحص أثر متغيرات الدراسة المستقلة (الجنس، العمر، المرحلة التعليمية، وكفاية

الدخل الشهري) مجتمعةً في المتغيرات التابعة، والجدول 26 الموجود بالملحق د يوضح النتائج الخاصة بذلك.

بحسب النتائج الظاهرة في الجدول السابق يتبين أن جميع المتغيرات الدراسة المستقلة والمتمثلة بالجنس، العمر، المرحلة التعليمية وكفاية الدخل الشهري لم تؤثر في تقدير طبيعة الآثار النفسية والاجتماعية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث)، إذ بلغت قيمة ويلكس لامدا لمتغير الجنس (0.978) وبلغت قيمة إختبار ف المناظرة لها (ف = 1.57، $\alpha <$ 0.05)، وبلغت قيمة ويلكس لامدا لمتغير العمر (0.953) وبلغت قيمة إختبار ف المناظرة لها (ف = 1.13، $\alpha <$ 0.05)، وبلغت قيمة ويلكس لامدا لمتغير المرحلة التعليمية (0.987) وبلغت قيمة إختبار ف المناظرة لها (ف = 0.89، $\alpha <$ 0.05) وبلغت قيمة إختبار ف المناظرة لها (ف = 1.43، $\alpha <$ 0.05)، وبلغت قيمة ويلكس لامدا لمتغير كفاية الدخل الشهري (0.967) وبلغت قيمة إختبار ف المناظرة لها (ف = 0.58، $\alpha <$ 0.05).

الفصل الرابع

مناقشة النتائج والتوصيات

هدفت الدراسة الحالية إلى الكشف عن دوافع لعب الألعاب الإلكترونية وآثار هذه الألعاب النفسية والاجتماعية على سلوكيات طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة في الداخل الفلسطيني، في هذا الفصل سنناقش النتائج التي توصلت إليها الدراسة في ضوء ما تم طرحه من أسئلة، ثم سيتم عرض التوصيات والمقترحات التي جاءت في ضوء هذه النتائج، وفي آخر هذا الفصل سيتم عرض محددات الدراسة ومن ثم تلخيص للدراسة.

4.1 القسم الأول: عادات استخدام الألعاب الإلكترونية

جاء السؤال بصيغة: "ما هي أنماط (عادات) استخدام الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث)؟" وتحليل النتائج تبين التالي:

- أظهرت النتائج المتعلقة بالسؤال الأول أن تقديرات محاور مدى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة تراوحت بين مرتفعه ومتوسطة، مع الإشارة إلى أن معظم المحاور جاءت تقديراتها مرتفعة. ويمكن تفسير هذه النتيجة بالاستناد على الثورة التكنولوجية وما رافقها من انبهار بمستحدثات التكنولوجيا كالألعاب الإلكترونية، إضافة إلى سهولة الحصول عليها وتوفرها في ظل غياب وسائل ترفيه أخرى. كما يمكن إرجاع هذه النتيجة إلى إعتبار الألعاب الإلكترونية وسيلة من خلالها يشبع الفرد حاجاته النفسية، الاجتماعية، والعاطفية التي لا يمكنه إشباعها في ظل واقعه الذي يعيشه كما أكد على ذلك أوسكينبي وزملائه (Oskenbaya et al., 2016). وفي ضوء نتائج الدراسات السابقة المتعلقة بهذا الموضوع، وجد الباحث أن النتائج الحالية اتفقت مع نتائج الدراسات التي اطلع عليها إذا تراوح مدى الممارسة بين المتوسط والمرتفع. وقد أرجعت هذه النتيجة بحسب عقيب ولراري (2019) إلى خاصية هذه الألعاب وما تنفرد به من مميزات تتيح للمراهق الترويح عن النفس

بالإضافة إلى سهولة الاستخدام وتوفير وسائل إلكترونية متعددة تسمح للمراهقين باللعب لإشباع حاجاتهم ورغباتهم النفسية، كما يمكن إرجاعه إلى غياب الفضاءات العامة التي تتيح إمكانية تنمية قدرات المراهق ومواهبه كالمسرح، المراكز الرياضية، والجمعيات... الخ. وأرجعت مشري (2017) السبب لكون التكنولوجيا الرقمية بيئة ثرية تمنح الطالب خيارات كثيرة لقضاء أوقات فراغه ، وهنا نستنتج أيضًا الإبتعاد الكلي عن الألعاب التقليدية وإستبدالها بهذه الألعاب التي أصبحت منتشرة بين الأطفال والمراهقين بشكل كبير خاصة خلال الآونة الأخيرة.

- أظهرت النتائج أن المراهقين يفضلون إستخدام الهاتف الذكي للألعاب الإلكترونية بصورة أكبر، ولعل ذلك نظرًا للميزات التي يتميز بها هذا الخيار، فهي رخيصة الثمن ودائمًا تأتي بالجديد وسهلة الإستخدام ومحمولة يمكن نقلها إلى أي مكان علاوة على توفيرها كل ميزات وخصائص الأجهزة الأخرى، وهذا ما يجعلها الأكثر إنتشارًا في أوساط المراهقين، ثم يأتي جهاز الحاسوب وهذا كونه يرجع إلى تعامل مع ألعاب ذات تقنية عالية جدًا التي لا تستطيع أجهزة الألعاب الإلكترونية الأخرى التعامل معها، حيث أصبحت ألعاب الفيديو والحاسوب تحاكي الواقع فيمكنك أن تلعب مباراة حقيقية بينما تبقى الوسائط الأخرى ذات استعمال محدود. وعليه نستنتج أهمية إنتشار الهواتف الذكية التي زادت من لعب الألعاب الإلكترونية لسهولة حمل الجهاز ووجود الإعدادات المختلفة عليه. وفي ضوء نتائج الدراسات السابقة المتعلقة بهذا الموضوع، وجد الباحث أن النتائج الحالية اتفقت مع نتائج الدراسات التي اطلع عليها.

- أظهرت النتائج ان المراهقين يفضلون اللعب الجماعي مع الاصدقاء ولعل ذلك يعود لشعورهم بالمتعة والسعادة عند مشاركتهم اللعب ويكون لها تأثير مايدفع بهم إعادة أحداث قصة اللعبة معا.

- أظهرت النتائج إلى أنه ليس هناك وقت مفضل لممارسة الألعاب الإلكترونية.

- أشارت النتائج إلى أنه ليس هناك مصدر مفضل لمعرفة تحديثات وإصدارات الألعاب الإلكترونية.

فالوسائل كلها متيسرة ومتاحة وجميعها مع معلومات كافية.

• أشارت النتائج إلى أن أكثر الألعاب الإلكترونية تفضيلاً هي ألعاب القتال والمنافسة، ثم ألعاب المغامرة، ثم الألعاب الرياضية، ثم ألعاب الغاز، ثم الألعاب التعليمية. فمعظم المراهقين يميلون بشكل كبير للصراع والعنف، وهذا يعود لما تتميز به ألعاب القتال من عناصر التشويق، الأثارة، والتحدي يحاول اللاعب من خلالها إظهار قوته، شجاعته، وبطولاته الافتراضية، ومن ناحية أخرى نجد منهم أيضاً من يميلون لألعاب المغامرة حيث يجد فيها المراهق حرية في التعبير عن إنفعالاته وتوفير المتعة وتتيح أشياء لا يمكن فعلها في الواقع.

• أشارت النتائج إلى أن أكثر خصائص الألعاب الإلكترونية تفضيلاً هي متعة الفوز، ثم وجود الأثارة، ثم خاصية بطل اللعبة، ثم الرسوم والألوان، وجاءت أخيراً خاصية الموسيقى. ويمكن تفسير ذلك بطبيعة مرحلة المراهقة وخصائصها، وهذا يعود إلى سبب حب الشعور بالإنجاز حيث يحفزهم ذلك على متعة استخدام الألعاب الإلكترونية ويزيد من حب الإستمتاع، الرغبة في مزيد من استخدام وممارسة الألعاب الإلكترونية، الانتقال من مرحلة إلى أخرى، وتحقيق الفوز فهذا يشعرهم بالسعادة والسرور إضافة إلى عنصر الأثارة، فالأثارة الموجودة في الألعاب الإلكترونية لها دور كبير على جذب المستخدم لها حيث تجعله يسعى لمعرفة الغموض وتشويق الذي يتضمنها.

• أشارت النتائج إلى أن أكثر حاجة إنفعالية تقف خلف ممارسة الألعاب الإلكترونية هي الحاجة للتسلية والترفيه، تتلوهما الحاجة لشغل أوقات الفراغ، تتلوهما حب المغامرة والتحدي، وجاءت أخيراً الحاجة للهروب من الواقع. ويرجع ذلك إلى أن المراهقين بشكل طبيعي يحبون التسلية والترفيه والترويح عن النفس، حيث يبحثون دائماً عن أشياء لإشباع حاجاتهم ورغباتهم النفسية والاجتماعية، خاصة وأن هذه الألعاب تتضمن أنواعاً متنوعة وممتعة من شأنها إشباع حاجاتهم. وقد توصلت إلى هذه النتيجة كل الدراسات التي تم الاطلاع عليها. وكما ادعت مشري (2017) قد أثبتت الدراسات العلمية أن السبب الرئيس

لشغف الأطفال بالتكنولوجيا هو أنهم يجدون متعة في العديد من أشكال الترفيه التي تقدمها لهم عن طريق أجهزة الألعاب الإلكترونية.

• أشارت النتائج إلى أن أكثر حاجة معرفية تقف خلف ممارسة الألعاب الإلكترونية هي الحاجة لتنمية الذكاء، تتلوهما الحاجة للتعليم وتطوير الموهبة. أشارت النتائج إلى أن أكثر حاجة إجتماعية تقف خلف ممارسة الألعاب الإلكترونية هي الحاجة للتواصل مع الأصدقاء، تتلوهما الحاجة للتغلب على مشاعر الوحدة. وأشارت النتائج إلى أن الحاجة الإنفعالية أكثر سيطرة على الطلبة، تتلوهما الحاجة الإجتماعية، ثم أخيراً جاءت الحاجة المعرفية. فغالبية المبحوثين صرحوا بأنهم يلعبون الألعاب الإلكترونية بغرض الترفيه ولم تكن لهم أي نية في زيادة المعارف. ولعل هذه النتائج تؤكد تفسير النظرية البنائية الوظيفية (مع أن أغلب الدراسات العربية التي تم الاطلاع عليها فسرت بنظرية الإستخدامات والإشباع) لظاهرة إنتشار الألعاب الإلكترونية، وعليه وفقاً لهذه النظرية، فالألعاب الإلكترونية تؤدي وظيفة إجتماعية أو وظائف هامة وواضحة وذلك من خلال دورها في الترويح عن النفس وتوسيع المدارك وتنمية المهارات المختلفة والتي تختلف باختلاف الألعاب التي يمارسها المراهقون وهنا يجب التأكيد على دور الممارسة المتنزة والواعية.

• أشارت النتائج إلى أن نسبة الذين يرغبون بتكرار اللعب حتى الفوز أكثر من نسبة الذين يتوقفون عن اللعب أو يغيرون اللعبة. ولعل السبب وراء ذلك بحسب عقيب ولراري (2019) أن المراهق بطبيعته يهوى التحدي ويسعى لفرض نفسه ومواجهة الصعوبات والتغلب عليها وهذا دليل على إصراره على الفوز والنجاح رغم الخسارة فتتمو لديه روح التحدي للوصول إلى الهدف المطلوب. وأرجعت مشري (2017) ذلك إلى أن الطالب بطبيعته يتحدى الصعاب ويواجه العقبات ويحاول اختيارها والتغلب عليها، وهذا دليل على إصراره على الفوز والنجاح رغم الخسارة ، فتتمو لدى شخصية الطالب روح التحدي والإصرار على الوصول إلى الهدف وتحقيق النجاح.

4.2 الآثار النفسية والإجتماعية للألعاب الإلكترونية

جاء السؤال بصيغة: "ما الآثار النفسية والإجتماعية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث)؟" وتحليل النتائج تبين التالي:

- أشارت النتائج إلى أن مستوى الآثار النفسية والإجتماعية السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية جاء منخفضًا. وهذه النتيجة تتوافق مع تنامي الانتقاد للنظرة السلبية تجاه الألعاب الإلكترونية ورأينا بحوثًا علمية معتبرة تؤكد الميزات الإيجابية الكبيرة للألعاب الإلكترونية كبحث جوهانس وشركائه (Johannes, Vuorre & Przybylski, 2021) الذي توصل إلى كون مقدار الوقت الفعلي الذي يقضيه اللعب عاملاً إيجابيًا صغيرًا ولكنه مهم في رفاهية الناس. أيضًا هناك ازدياد في انتقاد إدمان الألعاب الإلكترونية كإضطراب، حيث أعرب العديد من المؤلفين عن استيائهم من هذا التشخيص وشككوا في فكرة وجود إجماع في المجال حول هذا التشخيص (Kuss, Griffiths & Pontes, 2017). وقال خبراء، في حديثهم في مركز الإعلام العلمي في لندن، أنه على الرغم من أن قرار تصنيف هذا السلوك كإدمان قد اتخذ عن حسن نية، إلا أنه أفتقر إلى أدلة علمية عالية الجودة بشأن كيفية تصنيف ممارسة الألعاب الإلكترونية كإدمان (تيران، 2018). وقال بيتر إيتشلز (محاضر في علم النفس البيولوجي في جامعة باث سبا البريطانية): "إن قرار (المنظمة الدولية) وضعنا على يبدو على منحدر وعر". وأضاف: "نحن في الأساس نصنف اللعب كهواية، وبالتالي ماذا بعد؟ هناك دراسات عديدة بشأن إدمان تسمير البشرة وإدمان الرقص وإدمان التمارين الرياضية، لكن لم يتحدث أحد عن إدراج كل هذه الأنواع من الممارسات كإدمان في الدليل رقم 11 لمنظمة الصحة العالمية الخاص بتصنيف الأمراض". وتابع: "أعتقد أن سياسة تصنيف الأمراض لا يجب أن يتحكم فيها الذعر الأخلاقي". ومضى قائلًا: "ما نفعه هو إفراط في التشخيص، فنحن نصنف سلوكًا لا يضر كثيرًا من الناس بأي شكل من الأشكال" (تيران، 2018). كما أعرب الخبراء عن شكوكهم في أن طول النظر إلى

الشاشة بشكل عام - الذي يتضمن أيضًا استخدام أجهزة مثل الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية - ضارًا للأطفال والمراهقين، كما أشارت بعض الدراسات (تيران، 2018).

4.3 تأثير المتغيرات الديمغرافية على أنماط ممارسة الألعاب الإلكترونية

جاء السؤال بصيغة: "ما أثر متغيرات الدراسة الديمغرافية المتمثلة بالجنس، العمر، والمرحلة التعليمية وكفاية الدخل الشهري في أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث)؟" وتحليل النتائج تبين التالي:

- أكدت النتائج أن الذكور أكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية مقارنة بالإناث، ويستغرقون وقتًا أكثر من الإناث في ممارسة الألعاب الإلكترونية، أيضًا للذكور أمد أو تاريخ أطول في ممارسة الألعاب الإلكترونية مقارنة بالإناث. ويعود ذلك إلى ميول الذكور للإلكترونيات والبرامج أكثر من الإناث، ولعل ذلك بحسب (Paaben, Morgenroth & Stratemeyer, 2017) بسبب ميل الألعاب الإلكترونية إلى أن يصممها الرجال للرجال، ولا تؤخذ احتياجات ومتطلبات الإناث في الاعتبار بشكل كافٍ من قبل مصممي الألعاب. علاوة على ذلك، تعتبر النساء فئة سكانية مهمشة وغير مفهومة جيدًا عندما يتعلق الأمر بالألعاب.
- أظهرت النتائج أن الطلبة الأقل عمرًا هم الأكثر تعرضًا لضوابط ممارسة اللعب الإلكتروني من قبل أولياء أمورهم مقارنة بالأكبر سنًا، أي كلما زاد سن الطالب قلت الرقابة وضوابط ممارسة اللعب الإلكتروني. وبالمجمل الرقابة الوالدية كانت جيدة للأولاد البنات وكانت تقريبًا متساوية بين الجنسين ولعل هذا ما يدل على الاستعمال الجيد الذي ظهر في النتائج ولقلة الآثار السلبية، ومن الطبيعي أن تكون الرقابة أكبر على الأصغر سنًا.
- أكدت النتائج أن الأقل عمرًا هم الأكثر معدلًا في الممارسة مقارنة بالأكبر عمرًا، ومنه نستنتج أن معظم المراهقين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية دائمًا أو غالبًا هم من المرحلة الأولى والثانية

للمرافقة أي أقل من 14 سنة وذلك يرجع للفروق بين مراحل المرافقة حيث أن المراهق في المرحلة الأولى للمرافقة يكون في بداية إكتشاف الألعاب وتقصه المهارة والخبرة وفي حب خوض تجارب جديدة وأكثر ميلاً لأساليب التسلية. ولعل ذلك يعود أيضاً لوجود ضغوط دراسية أقل لطلاب الإعدادية ولبداية فترة المرافقة التي تتميز بحب الاكتشاف ومحاولة صرف فائض الطاقة التي يتميز بها المراهق عن طريق اللعب إستناداً لنظرية الطاقة الزائدة. ولكون الكبار لديهم حرية أكبر ويخرجون مع زملائهم خارج البيت أكثر، والأصغر أقل حرية وأكثر تواجداً في البيت لذا يملؤون وقتهم بوسائل الترفيه المتاحة، ولعل الألعاب الإلكترونية وسيلة الترفيه الوحيدة المتاحة.

- أكدت النتائج أن الأقل مستوىً إقتصاديًا هم الأكثر معدلاً في الممارسة مقارنة بالأعلى مستوىً إقتصاديًا. ولعل ذلك لكون أصحاب الدخل المنخفض يرغبون أكثر بالإستطلاع على قدر إمكانياتهم المادية التي لا تسمح لهم برؤية أماكن مختلفة ومعرفة المزيد من المهارات، أيضاً لا تتوفر لهم وسائل ترفيه أخرى، ولعل ذلك يرجع لكون الذين يعانون من مستوى إقتصادي أقل يعانون من عائلات مضطربة تقل فيها الرقابة الوالدية ناهيك عن احتمال كون الألعاب مهرباً من الواقع بالنسبة لهم.
- أشارت النتائج إلى أن جميع المتغيرات الديمغرافية والمتمثلة بالجنس، العمر، المرحلة التعليمية وكفاية الدخل الشهري لم تدخل في معادلة التبؤ بسن بداية ممارسة اللعب الإلكتروني، وهذا يدل على مدى إنتشار وقوة وتنوع هذه الظاهرة بحيث إستطاعت الألعاب الإلكترونية جذب الجميع بإختلاف جنسهم وجيلهم ومستواهم المعيشي.
- أشارت النتائج إلى أن الإناث يفضلن إستخدام الهاتف الذكي في ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من الذكور. وأشارت النتائج إلى أن الذكور يفضلون إستخدام جهاز الحاسوب في ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من الإناث، وأشارت النتائج إلى أن الذكور يفضلون إستخدام الاكسبوكس أو

البليستيشن في ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من الإناث، لعل ذلك لكون الهاتف الذكي أقل رقابة أيضًا لان الإناث لا يفضلن الألعاب المعقدة التي تحتاج لحاسوب أو جهاز خاص.

- أشارت النتائج إلى أنه كلما زاد عمر الطالب مال لإستخدام الهاتف الذكي لممارسة الألعاب الإلكترونية، وكلما قل عمر الطالب مال لإستخدام الاكسبوكس أو البليستيشن. ولعل ذلك لكون الطلاب الأكثر عمرًا يملكون بالعادة هواتف أكثر تطورًا يلائم ألعابا أكثر تعقيدًا ويخرجون من البيت أكثر.

- أشارت النتائج إلى أن طلبة المرحلة الإعدادية يفضلون إستخدام التابلت في ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من طلبة المرحلة الثانوية، ولعل ذلك يعود لعدم إمتلاكهم هواتف ذكية متطورة للألعاب الإلكترونية.

- أشارت النتائج إلى أنه كلما زاد عمر الطالب مال لممارسة اللعب الإلكتروني المنفرد، وأشارت النتائج إلى أن طلبة المرحلة الإعدادية يميلون إلى اللعب مع الغرباء أكثر من طلبة المرحلة الثانوية، ولعل ذلك لكون الطلاب الأصغر عمرًا في فترات المراهقة الأولى حيث يحبون الإكتشاف، التعرف، وكسب الأصدقاء الجدد.

- أشارت النتائج إلى أن الذكور يميلون إلى اللعب مع الأقارب، أعضاء الأسرة، أو الأصدقاء أكثر من الإناث، وأشارت النتائج إلى أن الإناث يفضلن اللعب المنفرد أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من الذكور، ومنه نستنتج أن الذكور يفضلون اللعب بالألعاب الإلكترونية مع الأصدقاء وذلك يعود لشعورهم بالمتعة والسعادة عند مشاركتهم اللعب ويكون لها تأثير ما يدفع بهم إلى إعادة أحداث قصة اللعبة معًا، وهناك ألعاب جماعية مناسبة للذكور، أما الإناث نرى أنهن يفضلن اللعب بمفردهن حيث يكون لها تأثير كبير ومباشر من خلال إنغماسهن في اللعبة بمفردهن والغوص في أحداثها، وهناك

نقص في الألعاب الجماعية الملائمة لطبيعة الإناث حيث تعتبر صناعة الألعاب الإلكترونية "أكثر الصناعات الإبداعية اختلافاً بين الجنسين (Kuss, 2022)".

- أشارت النتائج إلى أنه كلما زادت كفاية الدخل الشهري مال الطالب للعب مع الأقارب أو أعضاء الاسرة أو الأصدقاء، وكلما قلت كفاية الدخل الشهري مال الطالب للعب مع الغرباء. ولعل ذلك يرجع لكون الأسر الأقل دخلاً أكثر إضطراباً وأكثر عرضة للخطر وللإختراق.
- أشارت النتائج إلى أن طلبة المرحلة الإعدادية يميلون إلى اللعب الإلكتروني صباحاً أو ظهرًا أكثر من طلبة المرحلة الثانوية، وتبين أن طلبة المرحلة الثانوية يميلون إلى اللعب الإلكتروني ليلاً أكثر من طلبة المرحلة الإعدادية. ولعل ذلك يعود لكون الأكبر سنًا لديهم حرية أكثر ويسهرون أكثر.
- أشارت النتائج إلى أنه كلما زادت كفاية الدخل الشهري مال الطالب لممارسة اللعب الإلكتروني صباحاً أو ظهرًا، وكلما قلت كفاية الدخل الشهري مال الطالب لممارسة اللعب الإلكتروني ليلاً، ولعل ذلك يشير إلى انشغال بعض الأولياء أصحاب الدخل المنخفض بهمومهم مما يمنعهم من ضبط ممارسة أبنائهم حيث يمارسون هذه الألعاب في الأوقات التي يكونون فيها بعيدين عن أنظار أوليائهم لا سيما في الفترة الليلية.
- أشارت النتائج إلى أن طلبة المرحلة الإعدادية يميلون إلى معرفة تحديثات وإصدارات الألعاب الإلكترونية من خلال الإعتماد على المصادر الخارجية والمتمثلة بزيارة مواقع وصفحات الإنترنت، أما طلاب المرحلة الثانوية فيميلون إلى معرفة تحديثات وإصدارات الألعاب الإلكترونية من خلال الإعتماد على المصادر الداخلية والمتمثلة بالأصدقاء أو الإخوة أو الوالدين. ولعل ذلك بسبب كون طلاب الإعدادية لديهم وقت فراغ أكبر ويبحثون عن كل جديد ليتميزوا به وليكونوا سباقين في نشره.

- أشارت النتائج إلى أن الإناث يفضلن ألعاب المغامرة أكثر من الذكور، كذلك أشارت النتائج إلى أن الإناث يفضلن ألعاب الألغاز أكثر من الذكور بينما الذكور يميلون إلى ألعاب القتال والمنافسة أكثر من الإناث. فكما يرى يونج فالذكور يلجؤون لممارسة الألعاب الإلكترونية للحصول على الشعور بالقوة، السيطرة، المكانة والمتعة لذا وجدناهم أكثر طلبًا للألعاب التي تحقق هذه الأهداف.
- أشارت النتائج إلى أن طلبة المرحلة الثانوية يميلون إلى ألعاب القتال والمنافسة أكثر من طلبة المرحلة الإعدادية. ولعل ذلك لكون طلاب الإعدادية يميلون من واقع جيلهم لممارسة ألعاب مختلفة ومتنوعة لتجريبها واستكشافها.
- أشارت النتائج إلى أن جميع متغيرات الدراسة الديمغرافية لم تستطع التنبؤ بدوافع اللعب الإلكتروني والظروف النفسية المؤدية للعب الإلكتروني وطبيعة الشعور أثناء ممارسة اللعب الإلكتروني ورد الفعل على الخسارة أثناء ممارسة اللعب الإلكتروني.

4.4 تأثير المتغيرات الديمغرافية على الآثار النفسية الإجتماعية.

نص هذا السؤال على "ما أثر متغيرات الدراسة الديمغرافية المتمثلة بالجنس، العمر، المرحلة التعليمية وكفاية الدخل الشهري في الآثار النفسية والإجتماعية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث)؟" وبتحليل النتائج تبين التالي:

- تبين من النتائج أن جميع متغيرات الدراسة والمتمثلة بالجنس والعمر والمرحلة التعليمية وكفاية الدخل الشهري لم تؤثر في تقدير طبيعة الآثار النفسية والإجتماعية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث). ولعل من أهم نتائج هذا البحث أن الآثار السلبية كانت خفيفة على الجميع بغض النظر عن الفوارق والمتغيرات المختلفة.

4.5 حدود الدراسة

- **الحدود البشرية:** اقتصرت الدراسة على طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية بمدينة الطيبة على اختلاف جنسهم (ذكر أو انثى) واختلاف أعمارهم ومستوياتهم التحصيلية والإقتصادية.
- **الحدود الزمانية:** أجريت الدراسة بآخر أسبوعين بالفصل الدراسي الأول بالعام الدراسي 2021\2022.
- **الحدود المكانية:** اقتصرت الدراسة على مدينة الطيبة المثلث في الداخل الفلسطيني.

4.6 المقترحات والتوصيات

1. الصورة النمطية عند الأهل والمعلمين أن الألعاب الإلكترونية كلها سلبية وأضرار يجب أن تتغير، بل إن الحقيقة والثابت أن هذه الألعاب لها فوائد وإيجابيات كثيرة إن حسن استعمالها، وهنا يقع جانب أولياء الأمور، المختصين، المربين، المعلمين، والمؤسسات التعليمية في استخدام هذه الألعاب في التعليم الرسمي وغير الرسمي.
2. على أولياء الأمور الإلمام أكثر بالجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية ومعرفة طبيعتها وميزاتها، وهناك حاجة لحملة توعية وإرشاد وتوجيه لأولياء الأمور، وقد كان واضحًا التأثير الإيجابي لأولياء الأمور عندما يكونون حاضرين. يجب على الآباء أن يصاحبوا أبناءهم ويشاركوهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية ولا يغفلوا عن رقابتهم، للتأكد من إيجابيات أو سلبيات هذه الألعاب عند ممارستها. واليوم هناك خاصية تسمى "Parent Control" ويمكن بل يوصى باستخدامها على الأجهزة التي يلعب بها الأبناء لمتابعة ممارستها وترشيدها.
3. محاربة هذه الألعاب وقد إنتشرت هذا الإنتشار تذكروني ببيت الشعر: يا ناطح الجبل العالي لتُكلمه أشفق على الرأس لا تُشفق على الجبل، بدل محاربة هذه الألعاب ينبغي التشجيع على القيام بتصميم ألعاب إلكترونية تتناسب مع ثقافتنا، تاريخنا. وحضارتنا وفتح المجال للشباب والمبرمجين وتشجيعهم ودعمهم

لإبتكار ألعاب إلكترونية ملائمة وداعمة لثقافتنا العريقة. وكذلك ينبغي على الجهات المسؤولة القيام بمراقبة على ما يطرح من ألعاب إلكترونية، بحيث تكون لجان هذه الرقابة متكونة من مختصين حتى تتناسب هذه الألعاب مع ثقافتنا، أخلاقنا. وقيم ديننا.

4. يجب إنشاء نظام لتصنيف الألعاب الإلكترونية وأن يكون إسلاميًا على غرار الأوروبي والأمريكي ليكون مرجعًا لأولياء الأمور لتصنيف الألعاب حسب الجيل والمحتوى بما يلائم ديننا وعاداتنا وتقاليدنا العريقة. وهنا تأتي ضرورة إنشاء مركز وطني/قومي على مستوى الوطن العربي أو الإسلامي ليضبط ويرشد سياسة التعامل مع الألعاب الإلكترونية.

5. إجراء المزيد من الدراسات حول الآثار المترتبة علي ممارسة الألعاب الإلكترونية ودوافعها على المجموعات المختلفة داخل المجتمع. وكذلك إجراء مزيد من الدراسات حول توظيف الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية وغيرها من مجالات الحياة التي من شأنها أن تعود على الممارسين لها بآثار إيجابية.

6. إيجاد بدائل ترفيهية تجذب المراهقين وتعال إعجابهم وتعمل على تنميتهم وتطويرهم.

المصادر والمراجع

- [1] براهمي، عبد الرؤوف وضافري، منير (2020). أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على الطلبة الجامعيين لعبة بابجي نموذجا. رسالة ماجستير، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي، الجزائر.
- [2] بلعدي، امين ودرديش، أحمد (2020). أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على صحة وسلوك الطفل وآليات الوقاية من مخاطرها - دراسة وصفية تحليلية-. مجلة افاق لعلم الاجتماع، 10 (1)، 60-82.
- [3] بلغازي، نسيمة (2016). تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع (دراسة ميدانية حول الطفل المراهق). رسالة ماجستير (منشورة الكترونيا)، كلية العلوم الإجتماعية، جامعة عبد الحميد بن باديس، الجزائر.
- [4] بومعيزة، السعيد (2006). أثر وسائل الاعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب: دراسة استطلاعية منطقة البلدية. أطروحة دكتوراه، كلية العلوم السياسية والاعلام، جامعة الجزائر.
- [5] تيريان، اليكس (24.6.2018). تصنيف إدمان ألعاب الفيديو اضطرابا ذهنيا "سابق لأوانه"، بي بي سي نيوز، استرجع من : <https://www.bbc.com/arabic/science-and-tech-44591168>
- [6] الجزيرة (17 نوفمبر، 2014). الطبية، استرجع من : <https://www.aljazeera.net/encyclopedia/citiesandregions/2014/11/17/%D8%A7%D9%84%D8%B7%D9%8A%D8%A8%D8%A9>
- [7] حسن، عبد الناصر (2016). القيم المتضمنة للمواطنة في الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالإرهاب الإلكتروني. الثقافة والتنمية ، 96 ، 380 - 333.

- [8] حمدان، سارة (2016). *إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمرافقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم*. رسالة ماجستير. جامعة الشرق الأوسط للدراسات العليا. كلية العلوم التربوية، الأردن.
- [9] الختاتنة، سامي (2015). *سيكولوجية اللعب*، دار حامد للنشر والتوزيع، الأردن.
- [10] خليفي، محمد ومزيان محمد (2018). *الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في سلوكيات المراهق العدوانية: دراسة إكلينيكية لحالتين من خلال تطبيق إختبار روزنفايغ*. مجلة التنمية البشرية. ع. 11، 18-27.
- [11] دراسات (9 يوليو، 2020). *مسح تأثير الألعاب الإلكترونية على فئة الأطفال والمراهقين من عمر 10-18 سنة*. مركز البحرين للدراسات الاستراتيجية والدولية والطاقة (دراسات).
<https://www.derasat.org.bh/wp-content/uploads/2020/07/الألعاب-الإلكترونية-يوليو-2020.pdf>
- [12] رمضان، نورا (2019). *العلاقات الإجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت - لعبة PUBG (بيجي) نموذجاً*. المجلة العربية للنشر العلمي، ع 14، 446-498.
- [13] الزيودي، ماجد (2015). *الانعكاسات التربوية لإستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة*. مجلة جامعة طيبة، العلوم التربوية، ع 10، (1)، المملكة العربية السعودية.
- [14] سلامي، لخضر (2015). *الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين الذكور، دراسة ميدانية بمدينة البويرة*. رسالة ماجستير (منشورة الكترونياً)، جامعة البويرة، كلية العلوم الإجتماعية والإنسانية، قسم العلوم الإجتماعية، الجزائر.
- [15] سلمان، استبرق داود (2015). *الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الإجتماعية لدى أطفال الرياض*. مجلة البحوث التربوية والنفسية. ع. 47، 364-390.

- [16] سيد احمد، رندا (2020). العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وادمان الألعاب الالكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات: دراسة تنبؤية. دراسات في الخدمة الإجتماعية والعلوم الإنسانية، 51(3)، 883-926.
- [17] شايب، أميرة وسامية، ابرييم وعاشور، اميرة (2020). أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق-لعبة Pubg أنموذجا-. مجلة سوسيلوجيا للدراسات والبحوث الإجتماعي، عدد 4 (1)، 199-220.
- [18] الشحروي، مها (2008). الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وماعليها. دار المسيرة، عمان.
- [19] الشريفين، أحمد عبد الله (2017). القدرة التنبؤية لإدمان الألعاب الإلكترونية بالمشكلات الأكاديمية والإجتماعية والإنفعالية لدى المراهقين في المملكة العربية السعودية. المجلة الدولية للبحث في التربية وعلم النفس، مج. 5، ع. 2، أكتوبر 2017، 451-482.
- [20] الاشول، عادل (2008). علم نفس النمو من الجنين الى الشيخوخة. مكتبة الأنجلو المصرية.
- [21] عثمان، أماني (2018). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا. مجلة كلية التربية، 34 (1)، ص: 126-160. جامعة أسيوط، مصر.
- [22] العبيدي، بشرى (2017). بعض الاضطرابات السلوكية والإنفعالية وعلاقتها بالاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ في المرحلة الابتدائية. مجلة البحوث التربوية والنفسية. ع. 53، 418-444 .
- [23] العطار، محمد (2019). الطفل واللعب.... رؤية نفسية وتربوية. مجلة الطفولة العربية، 81، 97-112.

[24] العطار، محمد (2021). اللعب في مرحلة ما قبل المدرسة في ضوء نظريات علم النفس وتطبيقاته التربوية في رياض الأطفال (دراسة نظرية). *مجلة التربية، جامعة الأزهر،* ، الربيع 2021، الصفحة 10.21608/JSREP.2021.180715.292-330 .

[25] العطري، أحمد وميهوبي، إسماعيل (2021). جمعيات أولياء التلاميذ ودورها التربوي في الحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ، تحليل سوسيولوجي تربوي مقترح دور جمعيات أولياء التلاميذ في تفعيل المرافقة التربوية (أسرية-مدرسية) كآلية للحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ. *مجلة المحترف،* 8 (2)، 296-313.

[26] عقيب، بسمة ولراري فريدة (2019). *أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين (دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية الكندي- جنجل)*. رسالة ماجستير (منشورة الكترونياً)، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد الصديق بن يحيى-جيجل، الجزائر.

[27] العمراوي، زكية وتمرابط، نوره (2021). تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة الكوفيد 19 في المجتمع الجزائري. *مجلة الميدان للعلوم الإنسانية والاجتماعية،* 4 (1)، 11-23.

[28] العمري، عائشة (2015). *الألعاب الإلكترونية.. مفهومها .. تصنيفاتها؟. التعليم خارج الصندوق،* 22.8.2015، استرجع من : <http://learning-otb.com/index.php/tools-concept1/743-e-games>

[29] العناني، حنان (2021). *اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية،* دار الفكر، عمان.

[30] غراب، هشام (2015). *علم نفس النمو من الطفولة الى المراهقة،* دار الكتب العلمية، بيروت، لبنان.

[31] قدي، سومية (2018). إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي: دراسة ميدانية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بولاية مستغانم. *مجلة التنمية البشرية، ع(10)*، 172-162

[32] قويدري، بشير (2020). مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال وبدائلها. *مجلة المؤتمرات العلمية الدولية، 1 (1)*، 115-89.

[33] الكيري، لحسن (2013). المراهقة: مفهومها .. أنواعها .. ومراحلها، *صحيفة المثقف، العدد 2659*، المصادف: 16.12.2013.

i. <https://www.almothaqaf.com/qadayaama/qadayama-12/82219-2013-12-16-22-47-05>

[34] محمود، خالد (2018). الطفل العربي والألعاب الإلكترونية القائلة-دراسة تحليلية. *مجلة الطفولة والتنمية، 32*، 54-21.

[35] مشري، أميرة (2017). أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري. رسالة ماجستير (منشورة الكترونياً)، جامعة العربي بن مهيدي أم بواقي، كلية العلوم الإجتماعية والإنسانية، الجزائر.

[36] منصور، ناهد (2020). أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية الترويحية على الذكاء الوجداني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمحافظة الدقهلية. رسالة ماجستير، جامعة المنصورة كلية التربية الرياضية، مصر.

[37] ناصر، كريمة (2016). أثر الألعاب الإلكترونية في حل المشكلات وتجهيز المعلومات لدى تلامذة المرحلة الابتدائية. *دراسات تربوية. مج. 9*، ع. 33، 26-1.

[38] ناصر، نهى (2020). الآثار النفسية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية على الشباب السعودي: دراسة ميدانية. *المجلة العربية لبحوث الاعلام والاتصال، ع: 31*، 167-104.

[39] نويشي، فاطمة الزهراء (2016). المخططات المبكرة غير المتكيفة والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بتتمية السلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس. *المجلة الجزائرية للطفولة والتربية*، 9، 9-31.

[40] هاني، كوثر (2019). أثر الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت على المراهقين - دراسة مسحية لعينة من تلاميذ ثانوية الأمير عبد القادر مدينة خميس مليانة، رسالة ماجستير (منشورة الكترونياً)، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، الجزائر.

[41] ويكيبيديا (23 أغسطس، 2021). *الطيبة* (المثلث)، [https://ar.wikipedia.org/wiki/%D8%A7%D9%84%D8%B7%D9%8A%D8%A8%D8%A9_\(%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%AB%D9%84%D8%AB\)](https://ar.wikipedia.org/wiki/%D8%A7%D9%84%D8%B7%D9%8A%D8%A8%D8%A9_(%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%AB%D9%84%D8%AB))

[42] يونس، كرام. (2017). *مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الإجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع*. رسالة ماجستير (منشورة الكترونياً)، جامعة عمان العربية، الأردن.

- [1] Adachi, P. J., & Willoughby, T. (2013). More than just fun and games: the longitudinal relationships between strategic video games, self-reported problem solving skills, and academic grades. *Journal of youth and adolescence*, 42(7), 1041–1052. <https://doi.org/10.1007/s10964-013-9913-9>.
- [2] Aziz, N., Nordin, M.J., Abdulkadir, S.J., Salih, M.M.M.(2021). Digital Addiction: Systematic Review of Computer Game Addiction Impact on Adolescent Physical Health. *Electronics*, 10, 996. <https://doi.org/10.3390/electronics10090996>.
- [3] Balhara, Y., Kattula, D., Singh, S., Chukkali, S., & Bhargava, R. (2020). Impact of lockdown following COVID-19 on the gaming behavior of college students. *Indian journal of public health*, 64(Supplement), S172–S176. https://doi.org/10.4103/ijph.IJPH_465_20.
- [4] Bijvank, M. N., Konijn, E. A., Bushman, B. J., & Roelofsma, P. H. (2009). Age and violent-content labels make video games forbidden fruits for youth. *Pediatrics*, 123(3), 870–876. <https://doi.org/10.1542/peds.2008-0601>.
- [5] Blasi, M. D., Giardina, A., Giordano, C., Coco, G. L., Tosto, C., Billieux, J., & Schimmenti, A. (2019). Problematic video game use as an emotional coping strategy: Evidence from a sample of MMORPG gamers. *Journal of behavioral addictions*, 8(1), 25–34. <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.02>.
- [6] Brown, A. (2021). *18 Areas Of Normal Adolescent Behavior*, betterhelp, <https://www.betterhelp.com/advice/adolescence/18-areas-of-normal-adolescent-behavior/>.
- [7] Buchanan-Oliver, M. & Seo, Y. (2012), Play as co-created narrative in computer game consumption: The hero's journey in *Warcraft III*. *J. Consumer Behav.*, 11: 423-431. <https://doi.org/10.1002/cb.392>.

- [8] Clement, J. (2021). Percentage of teenagers who play video games in the United States as of April 2018, by gender. *Statista*. 2021. Jan 29, [2021-04-21]. <https://www.statista.com/statistics/454309/teen-video-game-players-gender-usa/>.
- [9] Cocchimiglio, S. (2021). Cognitive Development In Adolescence: Why It's Important To Know How Your Child's Mind Works, betterhelp, <https://www.betterhelp.com/advice/adolescence/cognitive-development-in-adolescence-why-its-important-to-know-how-your-childs-mind-works/>.
- [10] Connor, A.M. & Gavin, J. (2015). Reinventing the arcade: Computer game mediated play spaces for physical interaction. *EAI Endorsed Transactions on Creative Technologies*, 2(5), e4. Retrieved from: <https://www.doi.org/10.4108/eai.20-10-2015.150098>.
- [11] De Grove, F., Cauberghe, V., & Van Looy, J. (2016). Development and validation of an instrument for measuring individual motives for playing digital games. *Media Psychology*, 19 (1), 101-125. <https://doi.org/10.1080/15213269.2014.902318>
- [12] Deyan, G. (2021). 43+ Out of This World Video Games Industry Statistics in 2020. Techjury. <https://techjury.net/blog/video-games-industry-statistics/#gref>. Accessed 17 Aog 2021.
- [13] Drummond, A., Sauer, J. D., & Ferguson, C. J. (2020). Do longitudinal studies support long-term relationships between aggressive game play and youth aggressive behaviour? A meta-analytic examination. *Royal Society open science*, 7(7), 200373. <https://doi.org/10.1098/rsos.200373>.
- [14] Enciso, J., Variya, D., Sunthonlap, J., Sarmiento, T., Lee, K. M., Velasco, J., Pebdani, R. N., de Leon, R. D., Dy, C., Keslacy, S., & Won, D. S. (2021). Electromyography-Driven Exergaming in Wheelchairs on a Mobile Platform: Bench and Pilot Testing of the WOW-Mobile Fitness System. *JMIR rehabilitation and assistive technologies*, 8(1), e16054. <https://doi.org/10.2196/16054>
- [15] Erol, O., & Cırak, N.S. (2020). What are the Factors that Affect the Motivation of Digital Gamers.

- [16] ESA (2020). *2020 Essential Facts About the Video Game Industry*. Entertainment Software Association (esa). Retrieved from: <https://www.theesa.com/resource/2020-essential-facts/>.
- [17] ESA (2021). *2021 Essential Facts About the Video Game Industry*. Entertainment Software Association (esa). Retrieved from: <https://www.theesa.com/resource/2021-essential-facts-about-the-video-game-industry/>.
- [18] Fader, S. (2020). *Adolescent Age Range And What It Means*, betterhelp <https://www.betterhelp.com/advice/adolescence/adolescent-age-range-and-what-it-means/>.
- [19] Farchakh, Y., Haddad, C., Sacre, H., Obeid, S., Salameh, P., & Hallit, S. (2020). Video gaming addiction and its association with memory, attention and learning skills in Lebanese children. *Child and adolescent psychiatry and mental health*, 14 (1), 46. <https://doi.org/10.1186/s13034-020-00353-3>.
- [20] Ferrari, M., McIlwaine, S. V., Reynolds, J. A., Archie, S., Boydell, K., Lal, S., Shah, J. L., Henderson, J., Alvarez-Jimenez, M., Andersson, N., Boruff, J., Nielsen, R., & Iyer, S. N. (2020). Digital Game Interventions for Youth Mental Health Services (Gaming My Way to Recovery): Protocol for a Scoping Review. *JMIR research protocols*, 9 (6), e13834. <https://doi.org/10.2196/13834>.
- [21] Fox, J., & Tang, W. Y. (2017). Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *New Media & Society*, 19(8), 1290–1307. <https://doi.org/10.1177/1461444816635778>.
- [22] Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *The American psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>.
- [23] Greitemeyer, T., & Mügge, D. O. (2014). Video games do affect social outcomes: a meta-analytic review of the effects of violent and prosocial

- video game play. *Personality & social psychology bulletin*, 40(5), 578–589. <https://doi.org/10.1177/0146167213520459>.
- [24] He, Q., Turel, O., Wei, L., & Bechara, A. (2021). Structural brain differences associated with extensive massively-multiplayer video gaming. *Brain imaging and behavior*, 15(1), 364–374. <https://doi.org/10.1007/s11682-020-00263-0>.
- [25] HVG (2019). *History of Video Games. Four Decades of Video Entertainment*. <http://bit.ly/2kuhHML>.
- [26] International Software Federation of Europe (2020). Key Facts 2020. Available online at: <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2020/08/ISFE-final-1.pdf>.
- [27] Jin, M., Onie, S., Curby, K. M., & Most, S. B. (2018). Aversive images cause less perceptual interference among violent video game players: Evidence from emotion-induced blindness. *Visual Cognition*, 26(10), 753–763. <https://doi.org/10.1080/13506285.2018.1553223>.
- [28] Johannes, N., Vuorre, M. & Przybylski, A. K. (2021). Video game play is positively correlated with well-being. *Royal Society, Volume 8, Issue 2*, <http://doi.org/10.1098/rsos.202049>.
- [29] Khazaal, Y., Chatton, A., Rothen, S., Achab, S., Thorens, G., Zullino, D., & Gmel, G. (2016). Psychometric properties of the 7-item game addiction scale among french and German speaking adults. *BMC psychiatry*, 16, 132. <https://doi.org/10.1186/s12888-016-0836-3>.
- [30] King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2014). Internet gaming disorder treatment: a review of definitions of diagnosis and treatment outcome. *Journal of clinical psychology*, 70(10), 942–955. <https://doi.org/10.1002/jclp.2209>.
- [31] Kracht, C. L., Joseph, E. D., & Staiano, A. E. (2020). Video Games, Obesity, and Children. *Current obesity reports*, 9 (1), 1–14. <https://doi.org/10.1007/s13679-020-00368-z>.
- [32] Krol, K., Hernik, J. (2020). *Digital Heritage. Reflection of Our Activities*. Krakow: Publishing House of the University of Agriculture in Krakow, 116 p. DOI: 10.15576/978-83-64758-98-0.

- [33] Kuss, D. J., Kristensen, A. M., Williams, A. J., & Lopez-Fernandez, O. (2022). To Be or Not to Be a Female Gamer: A Qualitative Exploration of Female Gamer Identity. *International journal of environmental research and public health*, 19(3), 1169. <https://doi.org/10.3390/ijerph19031169>.
- [34] Kuss, D. J., Griffiths, M. D., & Pontes, H. M. (2017). Chaos and confusion in DSM-5 diagnosis of Internet Gaming Disorder: Issues, concerns, and recommendations for clarity in the field. *Journal of behavioral addictions*, 6(2), 103–109. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.062>
- [35] Lal, k. (2020). *Video Games Make You Smarter: Backed up by Research*. [online] Healthy Gamer. Available at: <https://www.healthygamer.gg/video-games-make-you-smarter-backed-up-by-research/>.
- [36] Lawshe, C. H. (1975). A quantitative approach to content validity. *Personnel Psychology*, 28(4), 563–575. <https://doi.org/10.1111/j.1744-6570.1975.tb01393.x>
- [37] Lee, S. Y., Lee, H. K., & Choo, H. (2017). Typology of Internet gaming disorder and its clinical implications. *Psychiatry and clinical neurosciences*, 71(7), 479–491. <https://doi.org/10.1111/pcn.12457>.
- [38] Martos-Cabrera, M. B., Membrive-Jiménez, M. J., Suleiman-Martos, N., Mota-Romero, E., Cañadas-De la Fuente, G. A., Gómez-Urquiza, J. L., & Albendín-García, L. (2020). Games and Health Education for Diabetes Control: A Systematic Review with Meta-Analysis. *Healthcare (Basel, Switzerland)*, 8 (4), 399. <https://doi.org/10.3390/healthcare8040399>.
- [39] Liboriussen, B., White, A., Wang, D. (2015). The ban on gaming consoles in China: Protecting national cultural security and industrial policy within an international regulatory framework. In deWinter, J., Conway, S. (Eds.), *Video game policy: Production, distribution, and consumption* (pp. 230–243). London, England: Routledge.
- [40] Messias, E., Castro, J., Saini, A., Usman, M., & Peeples, D. (2011). Sadness, suicide, and their association with video game and internet overuse among teens: results from the youth risk behavior survey 2007 and 2009.

- Suicide & life-threatening behavior*, 41(3), 307–315.
<https://doi.org/10.1111/j.1943-278X.2011.00030.x>.
- [41] Mihara, S., & Higuchi, S. (2017). Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature. *Psychiatry and clinical neurosciences*, 71 (7), 425–444.
<https://doi.org/10.1111/pcn.12532>.
- [42] Moge, C. E., & Romano, D. M. (2020). Contextualising video game engagement and addiction in mental health: the mediating roles of coping and social support. *Heliyon*, 6(11), e05340.
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05340>.
- [43] Morewedge, C. K., Yoon, H., Scopelliti, I., Symborski, C. W., Korris, J. H. and Kassam, K. (2015). Debiasing Decisions. Improved Decision Making With A Single Training Intervention. *Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences*, 2(1), pp. 129-140. doi: 10.1177/2372732215600886.
- [44] Muriel, D., & Crawford, G. (2018). *Video games as culture: Considering the role and importance of video games in contemporary society*. London: Routledge.
- [45] Mwale, M. (2020). *Adolescent Psychology: The African Perspective*.
file:///C:/Users/hp/Downloads/Marisen_BOOK_AdolescentAfrican.pdf.
- [46] Naskar, S., Victor, R., Nath, K., & Sengupta, C. (2016). "One level more:" *A narrative review on internet gaming disorder. Industrial psychiatry journal*, 25(2), 145–154. https://doi.org/10.4103/ipj.ipj_67_16.
- [47] Nuyens, F., Deleuze, J., Maurage, P., Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & Billieux, J. (2016). Impulsivity in multiplayer online battle arena gamers: Preliminary results on experimental and self-report measures. *Journal of Behavioral Addictions*, 5 (2), 351–356.
- [48] Oskenbay, F., Tolegenova, A., Kalymbetova, E., Chung, M.C., Faizullina, A. & Jakupov, M. (2016). Psychological trauma as a reason for computer game addiction among adolescents. *International Journal of Environmental and Science Education*, 11(9), 2343-2353. doi: 10.12973/ijese.2016.800a.

- [49] Overmars, M. (2012). *A Brief History of Computer Games*. [Online] docplayer.net, Retrieved from: <http://bit.ly/2IYObyS>.
- [50] Paaben, B., Morgenroth, T. & Stratemeyer, M. (2017). What Is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. *Sex Roles* ;76:421–435. doi: 10.1007/s11199-016-0678-y.
- [51] Pallavicini, F., Ferrari, A., & Mantovani, F. (2018). Video Games for Well-Being: A Systematic Review on the Application of Computer Games for Cognitive and Emotional Training in the Adult Population. *Frontiers in psychology*, 9, 2127. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02127>.
- [52] Paschke, K., Austermann, M., Simon-Kutschner, K., & Thomasius, R. (2021). Adolescent gaming and social media usage before and during the COVID-19 pandemic: Interim results of a longitudinal study. *Suchttherapie*, 67, 13-22.
- [53] Paulus, F.W., Sinzig, J., Mayer, H., Weber, M. & Von Gontard, A. (2018). Computer gaming disorder and ADHD in young children—a population-based study. *Int J Mental Health Addiction*. 16:1193–207. 10.1007/s11469-017-9841-0.
- [54] Pennington, D.C. (2003). *Essential Personality* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203784624>
- [55] Pavlovic, D. (2020). Video Game Genres: *Everything You Need to Know*. hp.com, Retrieved from: <https://www.hp.com/us-en/shop/tech-takes/video-game-genres>.
- [56] Pilarowski, G., Yue, L. & Ziwei, Z. (2021). *LEGAL PRIMER: REGULATION OF CHINA'S DIGITAL GAME INDUSTRY*, PILLAR LEGAL. Retrieved from: <http://www.pillarlegalpc.com/en/legalupdates/wp-content/uploads/2021/06/China-Digital-Game-Industry-Legal-Primer-Final.pdf>.
- [57] Przybylski, A. K., Weinstein, N., Murayama, K., Lynch, M. F., & Ryan, R. M. (2012). The ideal self at play: the appeal of video games that let you be

- all you can be. *Psychological science*, 23(1), 69–76.
<https://doi.org/10.1177/0956797611418676>.
- [58] Przybylski, A. K. & Weinstein, N. (2019). Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report, *R. Soc. open sci.* <https://doi.org/10.1098/rsos.171474>.
- [59] Rechsteiner, A. (2020). *The history of video games*. *Swiss National Museum*, Retrieved from: <https://blog.nationalmuseum.ch/en/2020/01/the-history-of-video-games/>.
- [60] Salvarlı, S.İ. & Griffiths, M.D. (2019). The Association Between Internet Gaming Disorder and Impulsivity: A Systematic Review of Literature. *Int J Ment Health Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00126-w>.
- [61] Sharma, S. V., Shegog, R., Chow, J., Finley, C., Pomeroy, M., Smith, C., & Hoelscher, D. M. (2015). Effects of the Quest to Lava Mountain Computer Game on Dietary and Physical Activity Behaviors of Elementary School Children: A Pilot Group-Randomized Controlled Trial. *Journal of the Academy of Nutrition and Dietetics*, 115(8), 1260–1271. <https://doi.org/10.1016/j.jand.2015.02.022>.
- [62] Statista.(2020 (.Number of gamers worldwide 2023. Retrieved from: *Statista*. <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>.
- [63] Stevens, M. W., Dorstyn, D., Delfabbro, P. H., & King, D. L. (2020). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *The Australian and New Zealand journal of psychiatry*, 4867420962851. Advance online publication. <https://doi.org/10.1177/0004867420962851>.
- [64] Stockdale, L. & Coyne, S.M. (2018). Video game addiction in emerging adulthood: cross-sectional evidence of pathology in video game addicts as compared to matched healthy controls. *J Affect Disord.* 225:265–72. doi: 10.1016/j.jad.2017.08.045.
- [65] Trepte, S., Reinecke, L., & Juechems, K. (2012). The social side of gaming: How playing online computer games creates online and offline social support. *Comput. Hum. Behav.*, 28, 832-839.

- [66] Tsouklidis, N., Tallaj, N., Tallaj, Y., & Heindl, S. E. (2020). Lights Out! The Body Needs Sleep: Electronic Devices and Sleep Deficiency. *Cureus*, *12*(7), e9292. <https://doi.org/10.7759/cureus.9292>.
- [67] Wang, J.L., Sheng, J. R. & Wang, H.Z. (2019). The Association Between Mobile Game Addiction and Depression, Social Anxiety, and Loneliness. *Front. Public Health* *7*:247. doi: 10.3389/fpubh.2019.00247.
- [68] WHO (2020, 19 October). *Adolescent health and development*, World Health Organization. <https://www.who.int/westernpacific/news/q-a-detail/adolescent-health-and-development#>.
- [69] Wichstrom, L., Stenseng, F., Belsky, J., von Soest, T., & Hygen, B. W. (2019). Symptoms of Internet Gaming Disorder in Youth: Predictors and Comorbidity. *Journal of abnormal child psychology*, *47* (1), 71–83. <https://doi.org/10.1007/s10802-018-0422-x>.
- [70] Weng, M. (2018). *Cyber Bullying in the Ever-Changing Virtual World: A Not-So-Trivial Pursuit*. [online] Linked in, Retrieved from: <https://www.linkedin.com/pulse/cyber-bullying-ever-changing-virtual-world-pursuit-matthew-weng?articleId=6423607479778762752>.
- [71] Yazici, Z. N., & Kumcagiz, H. (2021). The relationship between problematic online game usage, depression, and life satisfaction among university students. *Educational Process: International Journal*, *10*(1), 27-45. <http://dx.doi.org/10.22521/edupij.2021.101.3>.
- [72] Yen, J. Y., Lin, H. C., Chou, W. P., Liu, T. L., & Ko, C. H. (2019). Associations Among Resilience, Stress, Depression, and Internet Gaming Disorder in Young Adults. *International journal of environmental research and public health*, *16*(17), 3181. <https://doi.org/10.3390/ijerph16173181>.
- [73] Zhu, S., Zhuang, Y., Lee, P., Li, J. C., & Wong, P. (2021). Leisure and Problem Gaming Behaviors Among Children and Adolescents During School Closures Caused by COVID-19 in Hong Kong: Quantitative Cross-sectional Survey Study. *JMIR serious games*, *9* (2), e26808. <https://doi.org/10.2196/26808>.

- [74] Zorbaz, S. D., Ulas, O. & Kizildag, S. (2015). Relation between video game addiction and interfamily relationships on primary school students. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 15, 489–497. doi:10.12738/estp.2015.2.2090

الملاحق

ملحق أ

الإستبانة

استبيان لقياس دوافع إستخدام الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها النفسية والإجتماعية على طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة

عزيزي المستجيب/ة، نرجوا من حضرتكم الإجابة على فقرات المقياس الواردة، وذلك بالإشارة إلى الخيار الذي يعبر عنك أو يصف حالتك. مع العلم ان المعلومات الواردة في هذه الإستبانة هي للإستخدام العلمي فقط، ولن يتم إستخدامها او الاطلاع عليها لاي غرض او من اي جهة اخرى.

الباحث : ممدوح حسن نصيرات

ماجستير الارشاد النفسي والتربوي/ جامعة النجاح الوطنية.

القسم الاول : المعلومات الشخصية

3. المستوى التعليمي: ○ اعدادي ○ ثانوي	2. العمر: ○ 12-11 عام \ 13-14 ○ عام	1. الجنس: ○ ذكر ○ انثى
	○ عام ○ 16-15 عام \ 17-18	5. هل يكفي دخل الاسره الشهري: ○ يكفي بدرجة كبيرة جدا ○ يكفي بدرجة كبيرة ○ يكفي بدرجة منخفضة جدا ○ يكفي بالمرة

القسم الثاني: أنماط ودوافع استخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين

<p>2.2. الوقت الذي تقضيه في اللعب الإلكتروني يوميا؟</p> <p>○ أقل من ساعة يوميا من ساعة إلى ساعتين يوميا</p> <p>○ من ساعتين إلى ثلاث ساعات يوميا</p> <p>○ أكثر من ثلاث ساعات يوميا</p>	<p>1.1. هل تلعب الألعاب الإلكترونية ؟</p> <p>○ دائما</p> <p>○ أحيانا</p> <p>○ غالبا</p> <p>○ نادرا</p>
<p>6.4. مع من تفضل اللعب الإلكتروني؟</p> <p>○ بمفردك</p> <p>○ مع اخريين لا اعرفهم</p> <p>○ مع اخوتي وعائلي أو مع اصدقاء تعرفهم</p>	<p>3.3. الجهاز الذي تستخدمه باللعب الإلكتروني؟</p> <p>4. هاتف ذكي</p> <p>5. تابلت</p> <p>جهاز كمبيوتر</p> <p>بلستيشين الكسبوكس</p>
<p>6. هل يراقب أولياؤك (الاب، الام، الاخ الكبير) الألعاب الإلكترونية التي تلعبها؟</p> <p>○ دائما</p> <p>○ غالبا</p> <p>○ أحيانا</p> <p>○ نادرا</p> <p>○ ابدأ</p>	<p>5. ما هي أكثر الاوقات المفضلة لديك للعب الإلكتروني؟</p> <p>الصباح الظهر</p> <p>المساء</p> <p>اليل</p>
<p>8. هل تستخدم الألعاب الإلكترونية؟</p> <p>○ كل ايام الأسبوع</p> <p>○ يومين الى ثلاثة ايام بالاسبوع</p> <p>○ يوم واحد بالاسبوع</p>	<p>6.7. منذ متى وأنت تستخدم الألعاب الإلكترونية؟</p> <p>○ أقل من 3 سنوات</p> <p>○ من 3 إلى 5 سنوات</p> <p>○ أكثر من 5 سنوات</p>
<p>9. ما هي الألعاب الإلكترونية التي تفضل لعبها (تستطيع ان تضع اكثر من خيار)</p> <p>○ مغامرة</p> <p>○ الغاز</p> <p>○ قتال وصراع</p> <p>○ وعنف</p> <p>○ تعليمية</p> <p>○ رياضية (فيفا، سباق)</p>	<p>8. كيف تتعرف على اخر اصدارات الألعاب الإلكترونية؟</p> <p>مصدر خارجي (مثلا طريق الانترنت)</p> <p>مصدر داخلي (الأصدقاء، الاخوة، الوالدين)</p>
<p>11. لماذا تستخدم الألعاب الإلكترونية (تستطيع ان تضع اكثر من خيار)؟</p> <p>○ دافع إنفعالي: للتسلية والترفيه، شغل أوقات الفراغ، الهروب من الواقع، حب المغامرة والتحدي</p>	<p>10. ما الذي يجذبك في الألعاب الإلكترونية التي تستخدمها (تستطيع ان تضع اكثر من خيار)؟</p> <p>الالوان والرسومات</p> <p>الموسيقى</p> <p>متعة الفوز</p> <p>بطل اللعبة</p>

<p>وجود الإثارة فيها</p> <p>دافع معرفي: تنمية الذكاء، التعليم وتطوير الموهبة</p> <p>○ دافع إجتماعي: التواصل مع الأصدقاء، للشعور بالوحده</p>	
<p>12. متى تلجأ إلى اللعب بالألعاب الإلكترونية؟</p> <p>○ للتفيس والتفريغ: عندما تكون متضايق نفسياً، عندما تواجه مشكلة، عندما تشعر بالوحدة، بعد التعب من الدراسة.</p> <p>○ للترويح عن النفس: عندما تكون مرتاح نفسياً</p>	<p>13. باي جيل بدأت ممارسة الألعاب الإلكترونية؟</p> <p>○ أقل من 7 سنوات من 8 الى 10 سنوات</p> <p>○ من 11 الى 14 سنة من 15 الى 18 سنة</p>
<p>14. ما هو شعورك وأنت تلعب لعبة الكترونية؟</p> <p>○ مشاعر إيجابية: الراحة والطمأنينة، الفرح والسرور.</p> <p>○ مشاعر سلبية: الغضب والقلق.</p>	<p>15. كيف تتصرف أثناء خسارتك في لعبة إلكترونية؟</p> <p>○ التوقف عن اللعب تكرار اللعبة حتى الفوز</p> <p>○ تغيير اللعبة</p>

القسم الثالث: أثر الألعاب الإلكترونية

ابدا	نادرا	احيانا	غالبا	دائما	1. إلى أي درجة لا تساهم الألعاب الإلكترونية في زيادة معارفك ومعلوماتك
ابدا	نادرا	احيانا	غالبا	دائما	2. هل ترى أن استخدامك للألعاب الإلكترونية يؤدي الى الاضرار بدراستك؟
ابدا	نادرا	احيانا	غالبا	دائما	3. ما مدى عدم تحكّمك في وقت لعبك الإلكتروني
ابدا	نادرا	احيانا	غالبا	دائما	4. هل يسبب لك اللعب الإلكتروني الأنعزال عن العائلة او الأصدقاء؟
ابدا	نادرا	احيانا	غالبا	دائما	5. هل ترى أن ممارستك للألعاب الإلكترونية تجعلك لا تبالي بمشاهد القتل والدماء؟
ابدا	نادرا	احيانا	غالبا	دائما	6. هل تراودك كوابيس ترى فيها مشاهد عنف بسبب ممارستك ألعاب إلكترونية؟
ابدا	نادرا	احيانا	غالبا	دائما	7. هل تفضل اللعب بالالكترونيات عن اللعب مع الاصدقاء؟
ابدا	نادرا	احيانا	غالبا	دائما	8. اتكلم مع أصدقائي عن الالعاب الإلكترونية باستمرار؟
ابدا	نادرا	احيانا	غالبا	دائما	9. هل فكرت او قمت بالتواصل مع اللاعبين الغرباء خارج نطاق اللعبة؟
ابدا	نادرا	احيانا	غالبا	دائما	10. هل تعتقد ان اثار الألعاب الإلكترونية سلبية ؟
ابدا	نادرا	احيانا	غالبا	دائما	11. ما مدى إرتباطك وتعلقك بالألعاب الإلكترونية؟

ملحق ب

توزيع فقرات مقياس أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية على المجالات، ومفتاح التصحيح

المجال	المحتوى	تفسير المحتوى	رقم السؤال	طبيعة خيارات الإجابة (كمية أو تصنيفية)	نظام التصحيح
مدى ممارسة الألعاب الإلكترونية	وتيرة ممارسة اللعب الإلكتروني	يشير إلى تكرار اللعب	1	كمي	خماسي (4-0)
	الوقت المستغرق في ممارسة اللعب الإلكتروني	يشير إلى مدة اللعب في اليوم الواحد	2	كمي	رباعي (4-1)
	ضوابط ممارسة اللعب الإلكتروني	يشير إلى درجة مراقبة الأهل لممارسة اللعب الإلكتروني (عكسية)	6	كمي	خماسي (4-0)
	أمد ممارسة اللعب الإلكتروني	يشير إلى تاريخ اللعب	7	كمي	ثلاثي (3-1)
	معدل ممارسة اللعب الإلكتروني	يشير إلى معدل ممارسة اللعب الإلكتروني أسبوعياً	8	كمي	ثلاثي (3-1)
	سن بداية ممارسة اللعب الإلكتروني	يشير إلى المرة الأولى التي بدأ بها الفرد اللعب الإلكتروني	14	كمي	رباعي (4-1)
	أساليب ممارسة	الجهاز المفضل لممارسة اللعب الإلكتروني	هاتف ذكي أو جهاز كمبيوتراتابلت أو	3	تصنيفي أو اسمي

			بلستيئين- اكسبوكس.		الألعاب الإلكترونية
	تصنيفي أو اسمي	4	بشكل فردي أو مع آخرين معروفين أو مع آخرين غرباء.	عادات ممارسة اللعب الإلكتروني	
	تصنيفي أو اسمي	5	الصباح أو الظهر، والمساء، والليل.	الوقت المفضل لممارسة اللعب الإلكتروني	
	تصنيفي أو اسمي	9	مصدر داخلي:الأصدقاء أو الأخوة أو الوالدين. مصدر خارجي: عن طريق الإنترنت.	معرفة تحديثات وإصدارات الألعاب الإلكترونية	
	تصنيفي أو اسمي	10	يشير إلى نوع اللعبة المفضلة وهي: ألغاز أو تعليمية أو رياضة أو قتال ومنافسة أو مغامرة.	الألعاب المفضلة	
	تصنيفي أو اسمي	11	يشير إلى عناصر الجدب في اللعبة الإلكترونية وتضم: الألوان والرسومات، والموسيقى، وبطل اللعبة، ومتعة الفوز، وجود الإثارة.	خصائص اللعب الإلكتروني	تفضيلات اللعب الإلكتروني

ثنائي (1-0)	تصنيفي أو اسمي	12	يشير إلى ثلاثة دوافع هي: الإنفعالي (للتسلية والترفيه، شغل أوقات الفراغ، الهروب من الواقع، حب المغامرة والتحدي) والمعرفي (تنمية الذكاء، التعليم وتطوير الموهبة) والإجتماعي (التواصل مع الأصدقاء، للشعور بالوحدة).	اللعبة الإلكترونية	الحاجة للعبة الإلكترونية
ثنائي (1-0)	تصنيفي أو اسمي	13	ويشير إلى جانبين هما التنفيس الإنفعالي والترويح النفسي	الظروف النفسية المؤدية للعبة الإلكترونية	
ثنائي (1-0)	تصنيفي أو اسمي	15	ويشير إلى نوعين من المشاعر السلبية والإيجابية.	الشعور أثناء ممارسة اللعبة الإلكترونية	
ثلاثي (3-1)	تصنيفي أو اسمي	16	يشير إلى ثلاثة خيارات هي؛ التوقف عن اللعبة، أو تكرار اللعبة حتى الفوز، أو تغيير اللعبة.	رد الفعل على الخسارة أثناء ممارسة اللعبة الإلكترونية	استجابات اللعبة الإلكترونية

ملحق ج

قائمة بأسماء السادة المحكمين

الرقم	الاسم	القسم	مكان العمل
1.	أ. د. عبد عساف	قسم علم النفس والإرشاد	جامعة النجاح الوطنية
2.	أ. د. معزوز علاونة	فرع نابلس	جامعة القدس المفتوحة
3.	د. شادي أبو الكباش	قسم علم النفس والإرشاد	جامعة النجاح الوطنية
4.	د. فلسطين نزال	قسم علم النفس والإرشاد	جامعة النجاح الوطنية
5.	د. عمر غنام	قسم علم النفس والإرشاد	جامعة النجاح الوطنية
6.	د. اياد ابو بكر	قسم علم النفس وإرشاد	جامعة القدس المفتوحة
7.	د. إبراهيم مصري	قسم علم النفس والإرشادي	جامعة الخليل
8.	د. وائل أبو الحسن	كلية العلوم الطبية المساندة	الجامعة العربية الامريكية

ملحق د

الجدول

جدول 11: التكرارات والنسب المئوية لمحاوَر تفضيلات الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث).

المحور	التكرارات	النسب المئوية	قيمة مربع كاي (χ^2)	مستوى الدلالة	
الألعاب المفضلة	ألغاز	غير مفضلة	154	%63.1	
		مفضلة	90	%36.9	
	تعليمية	غير مفضلة	201	102.31	**0.000
		مفضلة	43	%17.6	
	رياضية	غير مفضلة	153	15.75	**0.000
		مفضلة	91	%37.3	
	قتال ومنافسة	غير مفضلة	125	0.15	0.701
		مفضلة	119	%48.8	
	مغامرة	غير مفضلة	143	7.23	**0.007
		مفضلة	101	%41.4	

المحور	التكرارات	النسب المئوية	قيمة مربع كاي (χ^2)	مستوى الدلالة
خصائص الألعاب الإلكترونية	الألوان والرسومات	غير مفضلة	190	77.9%
		مفضلة	54	22.1%
	الموسيقى	غير مفضلة	198	81.1%
		مفضلة	46	18.9%
	بطل اللعبة	غير مفضلة	187	76.6%
		مفضلة	57	23.4%
	متعة الفوز	غير مفضلة	99	40.6%
		مفضلة	145	59.4%
	وجود الآتارة	غير مفضلة	103	41.2%
		مفضلة	141	57.8%

** دالة إحصائيًا عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.01$) ، * دالة إحصائيًا عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) .

جدول 12: التكرارات والنسب المئوية لمحاور مجال الحاجة للألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث).

المحور	التكرارات	النسب المئوية	قيمة مربع كاي (χ^2)	مستوى الدلالة
الدوافع الإنفعالية	التسلية والترفيه	ليست حاجة 101 %41.4	7.23	**0.007
		نعم حاجة 143 %58.6		
	شغل أوقات الفراغ	ليست حاجة 118 %48.4	0.262	0.609
		نعم حاجة 126 %51.6		
	الهروب من الواقع	ليست حاجة 191 %78.3	78.05	**0.000
		نعم حاجة 53 %21.7		
حب المغامرة والتحدي	ليست حاجة 173 %70.9	42.64	**0.000	
	نعم حاجة 71 %29.1			
الدوافع المعرفية	تنمية الذكاء	ليست حاجة 185 %75.8	65.07	**0.000
		نعم حاجة 59 %24.2		
		ليست حاجة 205 %84	112.93	**0.000

المحور	التكرارات	النسب المئوية	قيمة مربع كاي (χ^2)	مستوى الدلالة
التعليم وتطوير الموهبة	39	%16	22.44	**0.000
	159	%65.2		
التواصل مع الأصدقاء	85	%34.8	170.56	**0.000
	224	%91.8		
التغلب على الشعور بالوحدة	20	%8.2	121.25	**0.000
	36	%14.8		
الظروف النفسية المؤدية للعب الإلكتروني	208	%85.2	121.25	**0.000
	36	%14.8		

** دالة إحصائيًا عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.01$)، * دالة إحصائيًا عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$).

جدول 13: التكرارات والنسب المئوية لمحاور مجال الإستجابات أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث).

المحور	التكرارات	النسب المئوية	قيمة مربع كاي (χ^2)	مستوى الدلالة
الشعور أثناء ممارسة اللعب الإلكتروني	220	90.2%	157.44	**0.000
	24	9.8%		
رد الفعل على الخسارة أثناء ممارسة اللعب الإلكتروني	28	11.5%	202.07	**0.000
	186	76.2%		
	30	12.3%		

** دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.01$)، * دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$).

جدول 14: المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والتقديرية لفقرات مقياس الآثار النفسية والإجتماعية لإستخدام الألعاب الإلكترونية ومجالاته لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث).

ترتيبها في الأداة	الفقرات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	التقدير
4	ما مدى عدم تحكمك في وقت لعبك الإلكتروني؟	3.13	0.91	مرتفعة
1	إلى أي درجة لا تساهم الألعاب الإلكترونية في زيادة معارفك ومعلوماتك؟	2.47	1.11	متوسطة
13	ما مدى إرتباطك وتعلقك بالألعاب الإلكترونية؟	2.02	1.16	متوسطة
11	هل تعتقد أن آثار الألعاب الإلكترونية سلبية؟	1.80	1.12	متوسطة
9	أتكلم مع أصدقائي عن الألعاب الإلكترونية باستمرار؟	1.67	1.27	متوسطة
6	هل ترى أن ممارستك للألعاب الإلكترونية تجعلك لا تبالي بمشاهد القتل والدماء؟	1.54	1.51	متوسطة

ترتيبها في الأداة	الفقرات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	التقدير
10	هل فكرت أو قمت بالتواصل مع اللاعبين الغرباء خارج نطاق اللعبة؟	1.43	1.44	متوسطة
2	هل ترى أن استخدامك للألعاب الإلكترونية يؤدي إلى الإضرار بدراستك؟	1.42	1.27	متوسطة
8	هل تفضل اللعب بالإلكترونيات عن اللعب مع الأصدقاء؟	1.41	1.43	متوسطة
5	هل يسبب لك اللعب الإلكتروني الانعزال عن العائلة أو الأصدقاء؟	1.25	1.34	منخفضة
7	هل تراودك كوابيس ترى فيها مشاهد عنف بسبب ممارستك ألعاب إلكترونية؟	0.70	1.24	منخفضة
	الآثار النفسية السلبية المعرفية	1.90	0.75	متوسطة
	الآثار النفسية السلبية الإنفعالية	1.25	0.75	منخفضة
	الآثار النفسية السلبية بشكل عام	1.52	0.46	متوسطة
	الآثار الإجتماعية السلبية	1.51	0.81	متوسطة

ترتيبها في الأداة	الفقرات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	التقدير
	الأثار النفسية والإجتماعية السلبية بشكلٍ عام	1.50	0.69	متوسطة

جدول 15: نتائج إختبار (ت) لعينة واحدة للفرق بين متوسطات العينة ومتوسط المجتمع الفرضي للأثار النفسية والإجتماعية السلبية الناجمة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث).

مستوى الدلالة	درجات الحرية	قيمة ت	المجتمع الفرضي		العينة		الأثار
			الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	
*0.03	243	2.18-	0.75	2.00	0.75	1.90	الأثار النفسية السلبية المعرفية
**0.000	243	- 14.94	0.75	2.00	0.75	1.25	الأثار النفسية السلبية الإنفعالية
**0.000	243	- 11.31	0.46	2.00	0.46	1.52	الأثار النفسية السلبية بشكلٍ عام

مستوى الدلالة	درجات الحرية	قيمة ت	المجتمع الفرضي		العينة		الآثار
			الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	
**0.000	243	9.30-	0.81	2.00	0.81	1.51	الآثار الإجتماعية السلبية
**0.000	243	- 11.35	0.69	2.00	0.69	1.50	الآثار النفسية والإجتماعية السلبية بشكلٍ عام

** دالة إحصائيًا عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.01$)، * دالة إحصائيًا عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$).

جدول 16: نتائج تحليل الإنحدار لمدى إسهام الجنس في وتيرة ممارسة اللعب الإلكتروني لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث).

وتيرة ممارسة اللعب الإلكتروني							المتغيرات الديمغرافية
مستوى الدلالة	قيمة ف	الثابت	قيمة ت	قيمة بيتا المعيارية	معامل التحديد المعدل	معامل التحديد	
**0.000	29.51	3.47	- **5.43	0.70-	0.105	0.109	النموذج الأول: الجنس

** دالة إحصائيًا عند ($\alpha = 0.01$).

جدول 17: نتائج تحليل الإنحدار لمدى إسهام الجنس في الوقت المستغرق في ممارسة اللعب الإلكتروني لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث).

الوقت المستغرق في ممارسة اللعب الإلكتروني							المتغيرات الديمغرافية
مستوى الدلالة	قيمة ف	الثابت	قيمة ت	قيمة بيتا المعيارية	معامل التحديد المعدل	معامل التحديد	
**0.000	24.45	2.94	- **4.94	-0.30	0.088	0.092	النموذج الأول: الجنس

**دالة إحصائية عند $(\alpha = 0.01)$.

جدول 18: نتائج تحليل الإنحدار لمدى إسهام العمر في ضوابط ممارسة اللعب الإلكتروني لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث).

ضوابط ممارسة اللعب الإلكتروني							المتغيرات الديمغرافية
مستوى الدلالة	قيمة ف	الثابت	قيمة ت	قيمة بيتا المعيارية	معامل التحديد المعدل	معامل التحديد	
**0.003	8.82	2.89	- **2.97	-0.19	0.031	0.035	النموذج الأول: العمر

**دالة إحصائية عند $(\alpha = 0.01)$.

جدول 19: نتائج تحليل الإنحدار لمدى إسهام الجنس في أمد ممارسة اللعب الإلكتروني لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث).

أمد ممارسة اللعب الإلكتروني							المتغيرات الديمغرافية
مستوى الدلالة	قيمة ف	الثابت	قيمة ت	قيمة بيتا المعيارية	معامل التحديد المعدل	معامل التحديد	
**0.001	11.30	2.59	- **3.36	0.21-	0.041	0.045	النموذج الأول: الجنس

**دالة إحصائية عند ($\alpha = 0.01$).

جدول 20: نتائج تحليل الانحدار لمدى إسهام الجنس والعمر وكفاية الدخل الشهري في معدل ممارسة اللعب الإلكتروني أسبوعيًا لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث).

معدل ممارسة اللعب الإلكتروني أسبوعيًا							المتغيرات الديمغرافية
مستوى الدلالة	قيمة ف	الثابت	قيمة ت	قيمة بيتا المعيارية	معامل التحديد المعدل	معامل التحديد	
**0.000	23.50	2.71	- **4.84	0.30-	0.085	0.089	النموذج الأول: الجنس
**0.000	14.59	2.98	- **4.18	0.26-	0.101	0.108	النموذج الثاني: الجنس + العمر
			*2.29-	0.14-			
**0.000	11.55	3.43	- **4.28	0.27-	0.115	0.126	النموذج الثالث: الجنس + العمر + كفاية الدخل الشهري
			*2.50-	0.16-			
			*2.23-	0.14-			

**دالة إحصائيًا عند $(\alpha = 0.01)$ ، *دالة إحصائيًا عند $(\alpha = 0.05)$.

جدول 21: نتائج تحليل الإنحدار اللوجستي الثنائي لمدى إسهام المتغيرات الديمغرافية في استخدام الجهاز المفضل لممارسة اللعب الإلكتروني لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث).

معامل التحديد (المعدل R^2)	إحصاء Wald()	المعاملات غير المعيارية		المتغيرات المستقلة	المتغيرات التابعة
		الخطأ المعياري	معامل الإنحدار		
--	*43.43	0.67	4.44-	القيمة الثابتة	إستخدام الهاتف النكي
0.265	**54.79	0.32	2.34	الجنس	
0.017	*5.79	0.20	0.47	العمر	
قيمة $\chi^2 = 80.95$ **				جودة النموذج	
--	*4.88	0.50	1.10	القيمة الثابتة	إستخدام جهاز الحاسوب
0.10	**20.91	0.38	1.74-	الجنس	
قيمة $\chi^2 = 25.74$ **				جودة النموذج	
--	*6.22	2.09	5.203	القيمة الثابتة	إستخدام تابلت
0.071	**9.13	1.10	3.31-	المرحلة التعليمية	
قيمة $\chi^2 = 24.22$ **				جودة النموذج	

--	*4.80	0.71	1.56	القيمة الثابتة	إستخدام إكسبوكس أو بليستيشن
0.061	**10.27	0.39	1.26-	الجنس	
0.022	*5.85	0.22	0.53-	العمر	
قيمة $\chi^2 = 21.27$				جودة النموذج	

**دالة إحصائيًا عند $(\alpha = 0.01)$ ، *دالة إحصائيًا عند $(\alpha = 0.05)$.

جدول 22: نتائج تحليل الإنحدار اللوجستي الثنائي لمدى إسهام المتغيرات الديمغرافية في عادات ممارسة

اللعب الإلكتروني لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة(المثلث).

معامل التحديد (R ²)	إحصاء (Wald)	المعاملات غير المعيارية		المتغيرات المستقلة	المتغيرات التابعة
		الخطأ المعياري	معامل الإنحدار		
--	**33.88	0.68	3.94-	القيمة الثابتة	اللعب المنفرد
0.081	**13.69	0.31	1.16	الجنس	
0.023	*5.72	0.19	0.46	العمر	
قيمة $\chi^2 = 26.76$				جودة النموذج	
--	1.66	1.90	2.44	القيمة الثابتة	

0.021	*3.94	1.12	2.22-	المرحلة التعليمية	اللعب مع الغرباء
0.022	*5.13	0.41	0.92-	كفاية الدخل الشهري	
قيمة $\chi^2 = 10.63$ **				جودة النموذج	
--	3.05	0.71	1.25	القيمة الثابتة	الأقارب أو أعضاء الأسرة أو الأصدقاء
0.061	**13.94	0.29	1.09-	الجنس	
0.018	*4.73	0.15	0.32	كفاية الدخل الشهري	
قيمة $\chi^2 = 20.05$ **				جودة النموذج	

**دالة إحصائيًا عند $(\alpha = 0.01)$ ، *دالة إحصائيًا عند $(\alpha = 0.05)$.

جدول 23: نتائج تحليل الإنحدار اللوجستي الثنائي لمدى إسهام المتغيرات الديمغرافية في الوقت المفضل لممارسة اللعب الإلكتروني لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث).

معامل التحديد المعدل (R ²)	إحصاء (Wald)	المعاملات غير المعيارية		المتغيرات المستقلة	المتغيرات التابعة
		الخطأ المعياري	معامل الإنحدار		
--	0.92	0.79	0.76-	القيمة الثابتة	اللعب صباحاً أو ظهراً
0.093	**22.91	0.31	1.48-	المرحلة التعليمية	
0.04	**10.11	0.17	0.55	كفاية الدخل الشهري	
قيمة $\chi^2 = 34.69$ **				جودة النموذج	
--	2.45	0.73	1.15-	القيمة الثابتة	
0.052	**12.12	0.31	1.06	المرحلة التعليمية	اللعب ليلاً
0.020	*5.25	0.14	0.33-	كفاية الدخل الشهري	
قيمة $\chi^2 = 18.28$ **				جودة النموذج	

**دالة إحصائية عند $(\alpha = 0.01)$ ، *دالة إحصائية عند $(\alpha = 0.05)$.

جدول 24: نتائج تحليل الإنحدار اللوجستي الثنائي لمدى إسهام المتغيرات الديمغرافية في مصدر معرفة تحديثات وإصدارات الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث).

معامل التحديد (R ²) المعدل	إحصاء (Wald)	المعاملات غير المعيارية		المتغيرات المستقلة	المتغيرات التابعة
		الخطأ المعياري	معامل الإنحدار		
--	*3.78	0.45	0.88	القيمة الثابتة	معرفة تحديثات وإصدارات الألعاب
0.018	*4.29	0.27	0.55-	المرحلة التعليمية	الإلكترونية (مصدر داخلي ومصدر خارجي)
قيمة $\chi^2 = 4.33$				جودة النموذج	

*دالة إحصائية عند ($\alpha = 0.05$).

جدول 25: نتائج تحليل الإنحدار اللوجستي الثنائي لمدى إسهام المتغيرات الديمغرافية في اللعبة الإلكترونية المفضلة لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث).

معامل التحديد (R ²)	إحصاء (Wald)	المعاملات غير المعيارية		المتغيرات المستقلة	المتغيرات التابعة
		الخطأ المعياري	معامل الإنحدار		
--	**32.17	0.47	2.65-	القيمة الثابتة	ألعاب الألغاز
0.099	**25.51	0.28	1.38	الجنس	
قيمة $\chi^2 = 25.51$				جودة النموذج	
--	**10.10	0.91	2.91-	القيمة الثابتة	الألعاب الرياضية
قيمة $\chi^2 = 8.24$				جودة النموذج	
--	*5.07	0.54	1.21	القيمة الثابتة	ألعاب القتال والمنافسة
0.105	**28.36	0.29	1.57-	الجنس	
0.017	*4.63	0.30	0.65	المرحلة التعليمية	
قيمة $\chi^2 = 31.76$				جودة النموذج	
--	**18.67	0.43	1.86-	القيمة الثابتة	ألعاب المغامرة

0.058	**14.05	0.27	1.00	الجنس
قيمة $\chi^2 = 14.50$				جودة النموذج

**دالة إحصائية عند $(\alpha = 0.01)$ ، *دالة إحصائية عند $(\alpha = 0.05)$.

جدول 26: نتائج إختبار ويلكس لامدا لفحص تأثير المتغيرات المستقلة في الآثار النفسية والإجتماعية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث).

المتغير المستقل	Wilks' Lambda	قيمة ف	مستوى الدلالة
الجنس	0.978	1.57	0.189
العمر	0.953	1.13	0.343
المرحلة التعليمية	0.987	0.89	0.449
كفاية الدخل الشهري	0.967	0.58	0.859

** دالة إحصائية عند $(\alpha = 0.01)$.



An-Najah National University

Faculty of Graduate Studies

**MOTIVES, PSYCHOLOGICAL AND SOCIAL
EFFECTS OF ELECTRONIC GAMES USE AMONG
HIGH AND SECONDARY SCHOOL STUDENTS IN
THE CITY OF TAYBEH (AL MOTHALATH)**

By

Mamdoh Nosyrst

Supervisors

Dr. Ali Shaka

Dr. Fakher Khalili

**This Thesis is Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of
Master of Psychological and Educational Counseling, Faculty of Graduate Studies, An-
Najah National University, Nablus - Palestine.**

2022

**MOTIVES, PSYCHOLOGICAL AND SOCIAL EFFECTS OF
ELECTRONIC GAMES USE AMONG HIGH AND
SECONDARY SCHOOL STUDENTS IN THE CITY OF
TAYBEH (AL MOTHALATH)**

**By
Mamdoh Nosyrst
Supervisors
Dr. Ali Shaka
Dr. Fakher Khalili**

Abstract

The current study aimed to identify the psychological and social effects of video games and the motives for its use from the point of view of Secondary and high schools students in the city of Taybeh in the Palestinian interior. The study attempted to answer the main question, which is: What are the motives for using video games and their psychological and social effects on Secondary and high school students in the city of Taybeh? The study relied on the causal analytical descriptive approach and used the questionnaire tool to collect data. The study sample consisted of (244) male and female students from Secondary and high schools in the Taybeh region in Palestine during the first semester of the school year 2021/2022, where they were chosen by the available method.

The data was processed using the Statistical Package for Social Sciences (SPSS) program, and the study showed several results, the most important of which is that adolescents prefer to use the smartphone for electronic games more, and they prefer team play with friends, and that the most preferred video games are fighting and competition games, and the most emotional need stands behind the practice video games are the need for amusement and entertainment. The study also found that the level of negative psychological and social effects of playing video games was low, as the arithmetic mean of all negative psychological and social effects was (1.50), with a standard deviation of (0.69). The results confirmed that males

play more video games compared to females, and they spend more time than females in playing electronic games, and that males have a longer period or history of playing video games compared to females.

Finally, the study presented a number of recommendations related to the results, and perhaps the most important conclusion and recommendation of this research is that the negative skeptical vision of the world of video games must be changed and viewed as a tool or means that can be very useful, and it falls on the stakeholders (policy makers, theorists and researchers) to think and plan How to invest this tool for the benefit of our society and the renaissance of its children.

Keywords: video games, motives for using video games, psychological and social effects, adolescence.