جامعة الملك سعود
كلية الآداب
مجلة الآداب
ردمد (ورقي): ٣٦٢٠-١٠١٨
ردمد (النشر الإلكتروني): ٨٣٣٩-١٦٥٨

King Saud University
College of Arts
Journal of Arts
ISSN (Paper):1018-3620
ISSN (Electronic):1658-8339

مجلة الآداب، مج (٣٣)، ع (٣)، ص ص ١٥٥-١٧٧، جامعة الملك سعود، الرياض (٢٠٢١م/ ١٤٤٢هـ)
Journal of Arts, Vol. 33 (3), pp 155-177, © King Saud University, Riyadh (2021 /1442H.)

محددات وخصائص استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية: دراسة ميدانية على عينة من طلاب وطالبات المدارس الثانوية بمدينة حفر الباطن- المملكة العربية السعودية

عبد الله بن عبد الرحمن الهريش

أستاذ علم الاجتماع المساعد، قسم الخدمة الاجتماعية، كلية الآداب، جامعة حفر الباطن

(قدم للنشر في ٢٥/ ٥/ ١٤٤٢هـ، وقبل للنشر في ١٥/ ٩/ ١٤٤٢هـ)

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، المراهقين، مدينة حفر الباطن.

ملخص البحث: سعت الدراسة إلى الإجابة على الأسئلة التالية: ما الخصائص التي تميّز بيئة الألعاب الإلكترونية؟ ما دوافع ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية؟ ما أهم الفوائد المتحققة من ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية؟ ما أهم الأضرار الناجمة عن ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية؟ ما درجة تأثير متغير النوع (ذكر/ أنثى) على ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية؟ وقد اعتمدت الدراسة على منهج المسح الاجتماعي بالعينة، وقد جُمعت البيانات بواسطة الاستبانة، وطبقت الدراسة الميدانية على عينة من المراهقين من طلاب وطالبات المدارس الثانوية بمدينة حفر الباطن، وقد بلغ حجم العينة (١٨٠ مفردة) وقد كشفت نتائج الدراسة عن الانتشار الهائل لاستخدام أجهزة الهاتف النقال بين المراهقين في ممارستهم للألعاب الإلكترونية، وأن نسبة كبيرة من العينة تقضي وقتًا طويلًا في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وأن أكثر من نصف حجم العينة ينفق ما بين مئتين وثلاثمئة ريال شهريًا على ممارسة الألعاب الإلكترونية، وأن الألعاب الرياضية وألعاب العنف تشكل محور اهتمام المراهقين من مستخدمي الألعاب الإلكترونية، وأن الأسر لا تمارس أي رقابة على استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية

Determinants and Characteristics of Adolescents' Use of Electronic Games: A Field Study on a Sample of High School Students in the City of Hafr Al-Batin - Saudi Arabia

Abdullah Abdul Rahman Al-Hareish
Assistant Professor of Sociology, Department of Social Work, College of Arts, Hafr Al-Batin University
(Received: 25/5/1442 H, Accepted for publication: 15/9/1442 H)

Keywords: Electronic Games, Adolescents, the City of Hafr Al-Batin.
Abstract: The study sought to answer the following questions: What are the characteristics that distinguish the electronic games circumference? What motives lead teenagers to play electronic games? What are the most important benefits that adolescents achieve from playing electronic games? What are the most important threats caused by playing electronic games among adolescents? To what extent is the effect of gender variable on plying electronic games among adolescents? The study relied on the social sample survey method; the data were collected through a questionnaire; the field study was implemented to a sample of male and female student adolescents in high schools in Hafr Al-Batin; and the sample size was 180. The research revealed that, most of adolescents play games using their mobile phones, that a large number of the research samples spend a long time playing electronic games, and that more than a half of the research sample spend between two and three hundred Saudi Ryals per month on playing electronic games. Sports and violence games are popular among adolescents, and most families do not monitor their adolescents' use of electronic games..

مقدمة:

يحتل اللعب _كنشاط _ أهمية كبيرة في حياة الإنسان، فجانبٌ كبيرٌ من حياة الإنسان وعلى طوال مرحلة الطفولة حتي المراهقة يقضيه في اللعب، ويتلقى الطفل خلال لعبه أول دروسه في تدريب الحواس وإنماء المدارك، "ومن هذا المنطلق نجد علماء النفس قد اهتموا بمسألة اللعب لما يترتب عليها من نتائج في نمو الطفل. . (الهمالي، ٢٠١٦، ص٦٨)

وقد اهتم الفلاسفة العرب منذ وقت مبكر بموضوع اللعب، فنجد الفيلسوف العربي الغزالي، يؤكد ويوصي بأنه من الضروري أن يُسمحَ للطفل أن يلعب لعبًا جميلًا يستريح إليه، فإن منع الطفل من اللعب، وإرهاقه بالتعليم يميت قلبه ويبطل ذكاءه وينغص عليه العيش حتي يطلب الحيلة في الخلاص منه رأسًا. (الغزالي، ٢٠٠٥ ، ص٩٥٧)

ومن جهة أخرى يعد اللعب نشاطًا إنسانيًا ذا طابع اجتماعي في المقام الأول، فاللعب ظاهرة اجتماعية، كما يمكن أن يكون اللعب وسيلة لمعرفة الذات واللهو، ووسيلة للتربية البدينة والاجتماعية العامة، ووسيلة للرياضة وعنصرًا لثقافة الشعوب.(الضور وحسين،٢٠١١، ص٣)

كما احتل اللعب مساحة مهمة للغاية في المجال التربوي، فقد أظهرت الدراسات الحديثة في نمو الأطفال والمراهقين أن استخدام الطفل لحواسه المختلفة، هو جوهر عملية التعليم والتطور، ودونه يعلق التعليم والنمو، واللعب وسط يمكن من خلاله إتاحة فرص التعلم من البيئة بكفاءة.(رمضان ودسوقي، ٢٠١٤، ص٦٦٣)

وقد فاضت الكتابات التربوية في توضيح الأهمية الكبرى التي يمثلها اللعب بالنسبة لتنمية مختلف الجوانب الحياتية للإنسان، فاللعب يساعد في بناء علاقات اجتماعية جيدة مع الآخرين عن طريق التعاون وتفهم أسلوب الأخذ والعطاء، وتبني الدور والالتزام بقوانين الألعاب مع المجموعة.(العناني، ٢٠٠٢، ص١٢)

وقد تعزز التطور الذي لحق بالألعاب الإلكترونية في العقود الأخيرة بفضل التزاوج الذي حدث بين أجهزة وبرمجيات الحاسب الآلي وتكنولوجيا الاتصال، وهو الأمر الذي نجم عنه ظهور جيل جديد من الألعاب الإلكترونية عُرف بالألعاب على الخط (On Line)

وإلى سنوات قليلة مضت كان تركيز الدراسات السابقة المعنية ببحث اللعب، منصبًّا على فئة عمرية معينة وهي فئة الأطفال، إلا أنّ التطور الهائل الذي طرأ على الألعاب الإلكترونية، أفضى إلى تأثيرها البالغ المتمثل في جذب شرائح عمرية أخرى إضافة إلى الأطفال، تمثلت في المراهقين والشباب. (Johnson, Joel and Krishnanunni,2018,p1319-1325)

وأمام هذا الاهتمام الواضح الذي باتت تحظي بها الألعاب الإلكترونية في حياة المجتمع، جاء اتجاه الباحث نحو اختيار موضوع استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية، وهي دراسة ركز فيها الباحث على المحددات والخصائص المميزة لممارسة المراهقين لتلك الألعاب.

أولا- مشكلة الدراسة:

يمثل اللعب نشاطًا مهمًا في حياة الإنسان، وهو الأمر الذي يمكن التدليل عليه من خلال زيادة المساحة التي بات يحتلها اللعب والألعاب في حياة المجتمع، بل إنّ اللعب كنشاط إنساني يعكس طبيعة التطورات والتحولات التي يمرُّ بها المجتمع، فقد تنوعت الألعاب وتعقدت مع تطور وتعقد المجتمع الإنساني، والشاهد على ذلك المقارنة بين ما كنا نمارسه من ألعاب منذ عقود مضت، بالألعاب التي يمارسها أبناؤنا في الوقت الراهن(*)

ويعد ظهور الألعاب الإلكترونية ملمحًا من ملامح الثورة التكنولوجية الحديثة، والتي نجمت عن التزاوج الذي تم بين تقنيات الحاسب الآلي والاتصال الحديثة، ،

(*) كانت ألعاب الطفولة والمراهقة منذ أربعة عقود تتسم بالبساطة، وترتبط في الغالب بالبيئة المحلية سواء من حيث طبيعة تلك الألعاب أو المواد المستخدمة في صناعتها، وتعكس تلك البساطة حالة المجتمع في ذلك الوقت.

وقد ألغت هذه الألعاب حدود الزمان والمكان، وقد جذبت أفراد المجتمع من المستويات العمرية كافة، وهذا ما يميزها، حيث بات اللعب عبر تلك الألعاب نشاطًا يمارسه الكبير والصغير، ومن ثم طرحت هذه الألعاب العديد من التساؤلات والقضايا التي حازت اهتمام الباحثين في عدد من العلوم، جاء في مقدمتها العلوم التربوية وعلم النفس، ويعكس ذلك الاهتمام المكانة التي باتت تحتلها قضايا الألعاب الالكتروني في ساحة البحث العلمي الاجتماعي.

وبمراجعة الباحث للدراسات السابقة التي اهتمت ببحث قضايا الألعاب الإلكتروني؛ تبين له أن القطاع الكبير من تلك الدراسات يقع تحت مظلة التخصصات التربوية فضلًا عن علم النفس، وثمة ندرة في الدراسات السوسيولوجية بوجه عام، وتلك التي تُعنى ببحث الإطار الاجتماعي الذي تُمارس فيه تلك الألعاب على وجه الخصوص.

في ضوء ذلك جاءت فكرة الدراسة الحالية التي ستبحث في موضوع ممارسة الألعاب الالكترونية بين المراهقين في المجتمع السعودي، وقد وقع اختيار الباحث على هذه الشريحة العمرية نظرًا لكونها أكثر الفئات العمرية ممارسة للألعاب الإلكترونية، كما أوضحت الدراسات السابقة مثل دراسة حجازي (٢٠١٢) ودراسة الشحروري والرياوي(٢٠١١) ودراسة الصوالحة (٢٠١٥) ودراسة مشري (٢٠١٧)

وعلى ذلك حدد الباحث مشكلة الدراسة في القضية التالية: محددات الألعاب الإلكترونية بين المراهقين في المجتمع السعودي، وفي إطار هذا الطرح للمشكلة.

ثانيا- الدراسات السابقة

شكلت الدراسات التربوية والنفسية السواد الأعظم من البحوث المعنية بقضايا الألعاب الإلكترونية، وكان ذلك على حساب الدراسات الاجتماعية التي اتسمت بالقلة على وجه العموم وفي المجتمع السعودي على وجه الخصوص، وهذا ما يُسهم في تحديد موقع الدراسة الراهنة على خريطة الدراسات السابقة.

ومن الدراسات التي تقع تحت مظلة علم الاجتماع، تلك الدراسة التي قام بها أندرو وبرزبيلسكي Andrew & Przybylski وقد هدفت الدراسة إلى التعرف على مخاوف الكثيرين من بعض ألعاب المغامرة الإلكترونية التي توفرها شبكات الإنترنت، وقد أكد الباحث أنه على الرغم من الدراسات الكثيرة والمعقدة المعنية بتلك الألعاب، إلا أننا لا نعرف عنها إلا القليل من الناحية التجريبية، خاصة فيما يتعلق بأسباب قبول أو رفض بعض الناس لها.(Przybylski,2014.p228-230)

كم قامت بلغزالي (٢٠١٦) بدراسة خلصت فيها إلى أن أفراد المجتمع على اختلاف أعمارهم يمارسون هذه الألعاب في أوقات الفراغ وكذلك العمل، وأن لتلك الألعاب تأثيرًا سلبيًا على صحة اللاعبين، خاصة الذين يقضون مدة تزيد عن ٣ ساعات، ومن تلك الآثار زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل.

وقد أجرت كل من سعادو وبن مرزوق (٢٠١٦) دراسة خلصت إلى العديد من النتائج يمكن إجمالها كما أشارت الباحثتان إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يثير نوعًا من الرغبة والإدمان لدى الطفل؛ مما يجعله يستجيب ويتفاعل معها، من خلال التقليد والمحاكاة لتلك السوكات العدوانية .

وقامت مراد (٢٠١٨) بدراسة عن الدلالات في الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على المراهقين، وخلصت النتائج إلى أن المعارك هي أكثر أشكال العنف تفضيلًا في أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، ثم القتل والدمار والنيران وسفك الدماء.

أما الدراسات التي تقع تحت مظلة المدخل التربوي _وهي كثيرة للغاية_ فمنها دراسة القبالي(٢٠١٢،ص٨٦-٩٣) والتي خلص فيها إلى أن هناك فروقًا دالة إحصائيًا بين متوسطات درجات أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة تعزي إلى تطبيق البرنامج لصالح المجموعة التجريبية.

وقد أجرى كل من فانج يي وهندركس Fang-Yi and Hendrix دراسة خلصت إلى أن الألعاب الإلكترونية التنافسية، لها تأثير على عملية استرجاع

المعلومات المكتسبة عن طريق أحد تلك اللعب، فقد برز الفرق واضحًا لدى الأطفال الذكور والإناث في عملية تذكر المعلومات بعد قيامهم بأداء لعبة إلكترونية تنافسية في الرياضيات. (Fang-Yi and Hendrix,2009,p27-43)

وكذلك فإنّ هناك دراسة قويدر (٢٠١٢) حول أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، وخلصت إلى أن غالبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب، وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم

وبحث الزيودي (٢٠١٥،ص١٥-٣١) الانعكاسات التربوية لاستخدام الاطفال للألعاب الإلكترونية، خلصت إلى أن المعلمات يرون أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، وأن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية؛ مما يؤثر على مجهوداتهم الدراسية.

وبحثت همال (٢٠١٢) تأثير الألعاب الإلكترونية التي تلعب على الإنترنت على الطفل الجزائري، خلصت فيها إلى ازدياد ظاهرة العنف لدى الأطفال، واعتبار مظاهر القوة والضرب أساس البطولة والغلبة، كما أكدت الدراسة على تأثير تلك الألعاب على التكوين العقلي والنفسي والجسدي للطفل.

وأجرت حسن (٢٠١٦، ص٢٣٠-٢٥٣) دراسة ميدانية حول تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال، خلصت فيها إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية، والذين لا يمارسونها على مقياس الذكاء اللغوي.

وقامت مشري (٢٠١٧) بدراسة حول أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، خلصت فيها إلى أن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية يوميًّا عبر الهواتف الذكية، وأن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدافع التسلية والترفيه، وأنهم يفضلون ألعاب المغامرة، وأخيرًا تؤثر تلك الألعاب على التحصيل الدراسي، ويرجع ذلك إلى الإفراط في استخدام تلك الألعاب.

وقام كل من عقون وبكه (٢٠١٥) بدراسة حول انعكاسات ألعاب الفيديو على مستوى التحصيل الدراسي وبعض الانشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين، وقد خلصت النتائج إلى أن مستوى أداء التحصيل الدراسي يتراجع لدى الطلاب بممارسة ألعاب الفيديو؛ مما يؤدي إلى العزوف عن النشاط الرياضي.

وقد أجرى إبراهيم (٢٠١٦) دراسة ميدانية حول إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال، وقد خلصت الدراسة إلى أن الأمهات والمعلمات اتفقت على عدد كبير من الإيجابيات أهمها: أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تُسهم في تحفيز الخيال لدى الأطفال، وتساعدهم على تعلم اللغة الإنجليزية.

كما أجرى كل من الصوالحة والعويمر والعليمان (٢٠١٦) دراسة حول علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة، أكدت نتائجها على عدم وجود فروق دالة إحصائية لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك الاجتماعي.

وبحث وكيل وعمر وبيان تأثير ألعاب الفيديو على معدلات الطلبة التحصيلية، وطبقت الدراسة على ١٠٠ طالب وطالبة من طلاب المرحلة الابتدائية، وخلصت الدراسة إلى أن معدلات الطلبة تتأثر بنسبة بسيطة جدًا بلغت ٢٢٪ لكل ساعة لعب.(Wakil , Shano ,Omer and Bayan ,2017)

وأجرت كل من الشحروري والرياوي (٢٠١١، ٦٣٧-٦٤٩) دراسة حول أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، وخلصت الدراسة إلى أن الألعاب الإلكترونية لها أثرٌ كبير على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أفراد المجموعة التجريبية، مقارنة بالمجموعة الضابطة.

وإلى جانب الدراسات السابقة هناك دراسات أخرى اعتنت ببحث قضايا ذات علاقة بالألعاب الإلكترونية، أغلبها يناقش إيجابيات تلك الألعاب وسلبياتها، من تلك الدراسات دراسة الجارودي (٢٠١١) التي أكد خلالها على أن الألعاب الإلكترونية تمتاز بنواح إيجابية عديدة، فهي تنمي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطوّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق.

كما أشار الأنباري (٢٠١٠) إلى أن للألعاب الإلكترونية إيجابيات عدة، منها: الترويح عن النفس في أوقات الفراغ، كما أن في اللعب توسيعًا لتفكير اللاعب وخياله.

وأكدت دراسة (أبو العينين ٢٠١٠) على أن الألعاب الإلكترونية مصدرٌ مهمٌّ لتعليم الطفل؛ إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير، وتشبع خيال الطفل بشكل لم يسبق له مثيلٌ.

أيضا أشار حسن (٢٠١٣) إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية ينعكس بالإيجاب على الأسرة والمجتمع، ومن أهم ما حققته تلك الألعاب المتعة والتسلية، إذ إن روتين الحياة اليومي، وإنهاك الدراسة والعمل يتطلب من الفرد إيجاد أوقات خاصة له؛ ليشعر فيها بالراحة والاستمتاع، فكانت الألعاب الإلكترونية ملبية لتلك الحاجة.

أما الباحثون الذين أكدوا على سلبيات الألعاب الإلكترونية، فمنهم السعدي (٢٠٠٥) التي أكدت في مقالة لها على أن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي، فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عامًا الأخيرة بازدياد السلوك العنيف، وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات.

موقع الدراسة الحالية من الدراسات السابقة:

بعد استعرض الباحث للدراسات السابقة التي اعتنت ببحث قضايا الألعاب الإلكترونية وممارستها من قبل الشباب والمراهقين في مجتمعات مختلفة، يمكن تحديد موقع الدراسة الراهنة على خريطة الدراسات السابقة بالنظر إلى أبعاد مشكلة البحث الحالية، والتي ركزت على محددات وخصائص استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية.

وفيما يتعلق بأوجه الاتفاق والاختلاف بين الدراسة الراهنة والدراسات السابقة، فإن الدراسة الحالية تتفق مع غالبية الدراسات السابقة -إن لم يكن كل الدراسات- في منهجية البحث، حيث الاعتماد على منهج المسح بالعينة كمنهج أساسي في البحث، وعلى أداة الاستبيان، للحصول على البيانات المطلوبة، أما عن أوجه الاختلاف، فإن الدراسات السابقة ركزت بوجه عام على مسألة التأثيرات المختلفة الناجمة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية، سواء على المستوى الدراسة والتذكر _بالنسبة للدراسات التربوية_ على السلوك العنيف وقضايا الانطواء والعزلة _بالنسبة لدراسات علم النفس، أما الدراسة الراهنة، فقد اعتنت بشكل أساسي على بحث المحددات المختلفة التي تسم ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية، وذلك من خلال التركيز على أربعة نقاط أساسية سبق الإشارة إليها في التعريف الإجرائي لمصطلح المحددات.

ثالثا- أهمية الدراسة ومبررات اختيارها

١- التزايد المضطرد في ممارسة تلك اللعبة من قبل أفراد المجتمع كافة، وخاصة الشباب والمراهقين، ويكفي أن نعرفَ أن أحد الألعاب الإلكترونية المعروفة بلعبة بابجي بيع منها منذ مارس ٢٠١٧ أكثر من ١٣ مليون نسخة. (Johnson et al,2019)

٢- قلة الدراسات الاجتماعية وندرتها في الحالة العربية بوجه عام، والحالة السعودية على وجه الخصوص.

٣- ما أشارت إليه بعض الدوائر العلمية من أن دراسات تأثير الألعاب الإلكترونية من أصعب الدراسات وأكثرها تعقيدًا؛ لكثرة المتغيرات المتداخلة فيها، وأن بحوثنا العلمية - البحوث العربية- مقصرة في هذا الجانب.(مركز أسباب للدراسات والبحوث والإعلام، ٢٠١٥، ص٤٨)

٤- إن النتائج التي ستخلص إليها هذه الدراسة ستكون غاية في الأهمية بالنسبة للمعنيين بما يسمى بحروب

الجيل الخامس؛ إذ إنها ستوضح وبشكل جلي التأثير النافذ للمجتمع الافتراضي وتقنيات المعلومات على حياة الإنسان في المجتمع السعودي.

رابعا- أهداف الدراسة:

سعى الباحث في تلك الدراسة إلى تحقيق هدف عام، تمثل في وصف خصائص ومحددات الألعاب الإلكترونية بين المراهقين في المجتمع السعودي، وتحت مظلة هذه الهدف العام سعى الباحث إلى تحقيق الأهداف التالية:

- تحديد ووصف خصائص البيئة الاجتماعية التي تميز الألعاب الإلكترونية بين المراهقين في مجتمع البحث.
- تحديد ووصف أهم دوافع ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية في مجتمع البحث.
- تحديد ووصف المكاسب المتحققة من ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية.
- تحديد ووصف أهم الأضرار الناجمة عن ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية.
- تحديد تأثير متغير النوع على ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية.

خامسا- تساؤلات الدراسة:

- ما الخصائص التي تميز بيئة الألعاب الإلكترونية (اللغة، المكان، الزمان، التعاون، الهوية ...الخ.
- ما محددات اللعب الإلكتروني.
- ما دوافع ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية؟
- ما أهم المكاسب المتحققة من ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية؟
- ما أهم الأضرار الناجمة عن ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية؟
- ما درجة تأثير متغير النوع (ذكر/ أنثى) على ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية؟

سادسا- الإطار النظري للدراسة:

١-مفاهيم الدراسة

أ.مفهوم اللعب

عُرف اللعب في اللغة كما ورد في معجم لسان العرب على النحو التالي: "اللَّعِبُ واللَّعْبُ: ضدُّ الجِدِّ، لَعِبَ يَلْعَبُ لَعِباً ولَعْباً، ولَعَّبَ، وتَلاعَبَ، وتَلَعَّبَ مَرَّة بعد أُخرى. ويقال لكل من عَمِلَ عملاً لا يُجْدي عليه نَفْعاً: إنما أَنتَ لاعِبٌ. واللُّعْبَةُ: جِرْم ما يُلْعَبُ به كالشِّطْرَنْج ونحوه. واللُّعْبَةُ: التِّمْثالُ. وحكى اللحياني: ما رأَيت لكَ لُعْبَةً أَحْسَنَ من هذه، ولم يَزِدْ على ذلك. ابن السكيت يقول: لِمن اللُّعْبَةُ؟ فتضم أَوَّلَها، لأَنها اسمٌ. والشِّطْرَنْجُ لُعْبَةٌ، والنَّرْدُ (ابن منظور، ١٩٩٠، ص٧٤٠-٧٤١)

وقد منحت فتحية كركوش اللعب قيمة اجتماعية تتضمن تعلم الطفل من خلاله أسلوب الارتباط بالمجتمع وحلِّ المشكلات الناشئة عن هذه الارتباطات، والمنهج الصحيح والمناسب لمعاشرة الآخرين.(كركوش، ٢٠٠٨، ص٢٤)

وعرّفت نسيمة بلغزالي اللعب بأنه نشاط حر موجه أو غير موجه ويكون على شكل حركة، ويمارسه الأطفال جماعات أو فرادي ويستغل طاقة الجسم الذهنية والحركية، ويتصف بالسرعة والخفة؛ لارتباطه بالدوافع الداخلية الذاتية، ولا يجهد الطفل، وبه يحصل الطفل على المعلومات ويكون جزءًا من حياته، ولا هدف له إلا المتعة والتسلية وتمضية الوقت. (بلغزالي، ٢٠١٦، ص٢٤)

واللعب كما أوضحت حنان الغناني عبارة عن نشاط جسمي أو فكري تتم المبادرة إليه من أجل التسلية، والترفيه، والتلذذ والتنفيس عن الطاقة الفائضة في الجسم، وهو في حقيقتة نشاط خاص بأوقات الفراغ؛ يهدف للتسلية والنأي عن النشاطات اليومية المألوفة، بغض النظر عن نتيجته النهائية.(الغناني، ٢٠٠٢، ص١٥)

كما ذهب محمد الحيلة إلى أن اللعب نشاط يقوم به البشر بصورة فردية أو جماعية؛ لغرض الاستمتاع دون دافع آخر، وبتحليل مضمون هذا النشاط يتضح أنه نشاط يُمارس بطريقة فردية وأخرى جماعية، وهو نشاط

إنساني حر وخالص، يؤدي لغاية الاستمتاع فحسبُ، ويكون هذا النشاط حركيًا أو ذهنيًا.(الحيلة، ٢٠٠٢، ص١)

تعريف اللعب إجرائيًّا:

يشير مفهوم اللعب إجرائيًّا في البحث الراهن إلى ممارسة أفراد عينة البحث من المراهقين للألعاب الإلكترونية، حسب المؤشرات الإجرائية الواردة في مصطلح الألعاب الإلكترونية.

ب.**مفهوم الألعاب الإلكترونية**

ظهرت الألعاب الإلكترونية منذ عام ١٩٧٩ كنتيجة لامتزاج الحاسب الإلكتروني بالخيال العلمي وتطوير استخدامات التليفزيون.(عماد،١٩٩٣،ص١٩٣)،ويعد الأمريكي ويليام هيجينبوتام W.Hijinputham أول من طور لعبة إلكترونية تفاعلية، وكان اسمها "لعبة التنس للاعبين".(نمرود، ٢٠٠٨ ، ص٨٣)

ويشير عصام الضو وعمر حسين إلى أن الألعاب الإلكترونية في المفهوم الاجتماعي، تعني تفاعل بين الإنسان والآلة؛ للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه. (الضور وحسين، ٢٠١١ ،ص٩)

والألعاب الإلكترونية نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كلًا من ألعاب الفيديو الخاصة، وألعاب الكمبيوتر، وألعاب الهواتف النقالة.. بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية، وهي برنامج معلوماتي للألعاب، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى، كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة، والهواتف النقالة، وألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة، التلفاز.(نمرود، ٢٠٠٨،ص٨٣)

وقد تعددت تصنيفات الباحثين لأنواع الألعاب الإلكترونية، فالبعض قسمه على أساس الأجهزة المستعملة في اللعب، ومنهم من قسمه على أساس النوع ومضمون الألعاب، ومنهم من قسمها على أساس عدد الأفراد المشاركين في اللعبة، ومع ذلك يمكن ضمن هذا التنوع تحديد ثلاث عائلات كبرى:

١- ألعاب الحركة: تتميز هذه الألعاب بحاجة إلى مهارة حركية من قبل اللاعبين، وعادة ما تزيد سرعة حركتها في المستويات المتقدمة من اللعبة، لتصبح أكثر صعوبة في إدارة أحداثها.(العكبي، ٢٠١٩ ،ص٣٤)

٢- ألعاب الذكاء: ويطلق عليها أيضًا ألعاب استراتيجية وألعاب التفكير، وتنقسم بدورها إلى أربعة أنواع فرعية وهي: ألعاب المغامرات والتفكير، وألعاب ذات طابع استراتيجي اقتصادي، وألعاب ذات طابع استراتيجي عسكري، وألعاب تقليدية:

- ألعاب المغامرات والتفكير.
-الألعاب الاستراتيجية الاقتصادية.
-ألعاب استراتيجية الحرب..
-الألعاب التقليدية.

٣- ألعاب التدريب: هي صورة طبق الأصل لنشاطات واقعية خصوصًا الرياضية منها، وقواعدها ممثلة بدقة ومستمدة من الواقع، كألعاب مباراة كرة القدم، والسلة، والتنس، وسباق السيارات. (علواش،١٤٠ :٢٠٠٧).

كما قدم ستيفان ناتكين تصنيفًا آخر للألعاب الإلكترونية يعتمد على عدد الممارسين للعبة في آن واحد، وبهذا فإن نوعان من الألعاب الإلكترونية: الألعاب التي يمارسها لاعب واحد، والألعاب التي يمارسها عدد من لاعبين (فلاق، ٢٠٠٩، ص٥٩)

التعريف الإجرائي لمفهوم الألعاب الإلكترونية:

تشير الألعاب الإلكترونية في البحث الراهن إلى الألعاب التي يمارسها المراهقون من أفراد عينة البحث، والتي تعتمد في عملها على أجهزة الحاسب الآلي، أو الآيباد، أو الهاتف الجوال وتشمل الألعاب التالية:

-لعبة فورت نايت.
-لعبة كود.
-لعبة أوفر واتش.
-لعبة فيفا.

-لعبة ببجي
-لعبة ماين كرافت

وقد تم قياس هذه الألعاب من خلال تضمن أداة الدراسة (الاستبانة) لسؤال يبين درجة ممارسة هذه الألعاب من قبل أفراد عينة البحث.

ب.مفهوم المراهقين:

تصف نبيلة أبو زيد المراهقة بأنها مرحلة مهمة في حياة الأفراد، ذات طبيعة وخصائص بيولوجية واجتماعية على السواء، تتميز ببدايات وتغيرات بيولوجية عند البنات والأولاد، وهي مرحلة ما بعد الطفولة. (أبو زيد، ٢٠٠٣،ص٧٣)

ويؤكد أنس غزوان على أن المراهقة تعدُّ من أخطر المراحل التي يمرُّ بها الإنسان ضمن أطواره المختلفة التي تتسم بالتجدد المستمر، والترقي في معارج الصعود نحو الكمال الإنساني الرشيد (غزوان، ٢٠١٨،ص٣٦)

وفي ذات الاتجاه تؤكد هيا العطوي على أن سن المراهقة يعدُّ من أشد مراحل العمر خطورة، فيه يتحول الإنسان من طفل إلى ناضج، وتتغير رؤيته للحياة، ويعاني من تغيرات جسمية وفكرية كثيرة تنمو معه من سن الحادية عشر وحتى الواحد والعشرين. (العطوي، ٢٠٠٨،ص٢١)

ويتصف هذا الانتقال في المراحل العمرية للفرد بالتدرج نحو النضوج الجنسي والجسمي والعقلي والسلوك والاجتماعي، وتبدأ هذه المراحل بالبلوغ والتغير الفسيولوجي المتمثل بالبلوغ الجنسي، وتنتهي بمرحلة الرشد التي يتحقق فيها النضج الانفعالي الاجتماعي، وتنقسم المراهقة ثلاث مراحل وهي: مرحلة المراهقة المبكرة (١٢-١٤ سنة) ، مرحلة المراهقة المتوسطة (١٥-١٧) ، مرحلة المراهقة المتأخرة (١٨-٢١ سنة).(عقل، ١٩٩٨،ص٣٥٩)

وفيما يتعلق بتعريف هذا المصطلح، فقد أشار تقرير صادر عن الجمعية الأمريكية لعلم النفس American Psychological Association إلى أنه لا يوجد في الوقت الحالي تعريف موحد لمصطلح المراهق.(American Psychological Association,2002)

وعلى مستوى المنظمات الدولية المعنية بالطفولة والمراهقة، وصفت منظمة الأمم المتحدة للطفولة (اليونيسف) المراهقة بأنها الفترة في الحياة التي لم يعد فيها الفرد طفلًا، وهي فترة يمرُّ فيها الفرد بتغيرات بدنية ونفسية، ويواجه المراهق تغيرات في التوقعات والتصورات الاجتماعية، ويصاحب هذه التغيرات تطور جسدي ونضج جنسي، وتنمو القدرة على التفكير المجرد والنقدي، إلى جانب الشعور بالوعي الذاتي والنضج العاطفي. (United Nations InternationalChildren's Emergency Fund,2015,p5)

ويستعرض جميل حمداوي عددًا كبيرًا من التعريفات التي صكت لمصطلح المراهقة، ويخلص إلى القول بأن المراهقة بوجه عام هي فترة انتقال من مرحلة الطفولة إلى مرحلة الرشد والرجولة، أو هي فترة انتقال من مرحلة التبعية للوالدين إلى مرحلة الاستقلالية والاعتماد على الذات، أو هي مرحلة البلوغ والاستعداد للزواج والعمل وتحمل المسؤولية، أو هي فترة الانتقال من عالم المدرسة إلى عالم العمل وبناء الأسرة. (حمداوي، ٢٠١٨،ص٨-٩)

وتصف كوريتس Curtis المراهقة بأنها بناء يتطور ديناميكيًّا من خلال العوامل النفسية والاجتماعية والفسيولوجية والزمنية والثقافية، وهي السنوات التي تقع بين بداية سن البلوغ وتأسيس الاستقلال الاجتماعي، ويشمل التعريف الزمني الأكثر شيوعًا للمراهقة الأعمار من ١٠ إلى ١٨ عامًا.

وعرفت سائدة الغصين المراهقة بأنها مرحلة النمو التي تبدأ في سن البلوغ أي من سن ١٣ سنة تقريبًا، وتنتهي في سن النضج، أي حوالي الثامنة عشرة أو العشرين من العمر. (العصين، ٢٠٠٨، ص٨)

وتبنت خديجة مقدم تعريفًا للمراهقة بوصفها مرحلة التحول من سن الطفولة إلى سن الرشد، تتميز بمجموعة من التغيرات الجسمية البيولوجية والنفسية والاجتماعية، فهي مرحلة قطيعة مع الصور الوالدية من أجل

الاستقلال والبحث عن علاقات جديدة خارج المحيط العائلي؛ ليتمكن من الوصول إلى النضج المؤدي إلى القدرة على الفعل. (مقدم، ٢٠١٢، ص٥٩)

ولا تخرج تعريفات المراهقة المختلفة عن الإطار العام الذي سار فيه الباحثون السابقون، من ذلك التعريفات التالية: (محمود،١٩٨١،ص١٥)، و(الشيخ، ٢٠٠٦،ص٣٣)، و (جدو، ٢٠١٤،ص٨)

التعريف الإجرائي لمفهوم المراهقة في الدراسة الحالية:

حدد الباحث المراهقة إجرائيًّا في الدراسة الراهنة بالفئة العمرية الواقعة ما بين ١٤ إلى دون الثمانية عشر عامًا، من طلاب وطالبات المدارس الثانوية بمجتمع البحث.

وقد تم قياس هذا المفهوم من خلال تضمين أداة البحث (الاستبانة) لسؤال حول سن المبحوث.

ج. مصطلح المحددات ومؤشرات الإجرائية

المحددات هي في الأصل مصطلح إحصائي، لكنه انتقل للاستخدام في العلوم الاجتماعية، ووفقا لحنان كشك لا يوجد اتفاق على تعريف دقيق لمفهوم المحددات، حيث تباينت تعريفات المصطلح حسب هدف كل دراسة وباحث، فالبعض عرفها بأنها مجموعة الظروف التي تحيط بالشخص منذ مولده وتؤثر على تكوين شخصيته، والبعض الآخر عرفها بأنها ما يسود المجتمع من قوى ومؤثرات وأوضاع معينة متعلقة بتنظيم المجتمع، وتكون هذه القوي والمؤثرات متفاعلة مع بعضها البعض، ويؤدي إلى نتائج تظهر في سلوك الأفراد(كشك،٢٠١٨،ص٢٥٤)

ويعرف الباحث مصطلح المحددات إجرائيًّا في البحث الراهن على أنه يشير إلى:

-الخصائص البيئية الاجتماعية التي تميز الألعاب الإلكترونية.

-دوافع ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية.

-المكاسب المتحققة من ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية.

-الأضرار الناجمة عن ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية.

٣-التفسيرات النظرية للعب

٣-١ تفسيرات سوزانا ميلر لظاهرة لعب المراهقين

تنظر سوزانا ميلر إلى اللعب بوصفه سلوك يقوم بوظائف شتى في مجالات اجتماعية معينة، يمكن أن تتراوح من تلك التي تؤلف بين أعضاء الجماعة الاجتماعية وتقوي الصداقات فيما بينهم، إلى معارك السيطرة التي تكاد تنحصر في نطاق اللعب عن طريق الاعراف الاجتماعية وغيرها من ضروب الكبح، ومعارك السيطرة لا تعدُّ من اللعب في شيء، أما لعب الاقتتال في حد ذاته، فيكون له في الأساس منافع بيولوجية مختلفة عما يكون للعدوان من منافع.(ميلر،١٩٨٧، ص٧)

وتري ميلر أن اللعب الاجتماعي يعد أكبر فئة لعب منتشرة بين الأطفال، وتربط ميلر بين تنوع الحياة الثقافية وبين التنوع في أنشطة اللعب واتساع مداها في المجتمعات المختلفة، وتنظر ميلر إلى أن ذلك يعد دليلًا بأن اللعب في الأصل ما هو إلا وظيفة أو نتيجة لتنوع وثراء الحياة الثقافية للكبار في مختلف المجتمعات، وتؤكد ميلر على أهمية عوامل أخرى مثل المناخ والغذاء والظروف التي تؤثر على الصحة والنشاط ، فاللعب يحتاج إلى طاقة وهي بالقطع غير متوفر لا عند الكبار ولا الصغار في مجتمع يعاني من سوء التغذية المزمن، وهو ما يجعلهم يفتقدون إلى الطاقة مما يفقدهم القدرة على عمل أي شيء حتي أكثر الأشياء ضرورية للحياة البسيطة.(ميلر،١٩٨٧،ص١٨٩-٢٩٠)

وتؤكد ميلر على أن اختلافات العادات الاجتماعية تحدد إلى حد كبير المدى الذي يصل إليه الأطفال في اللعب مع بعضهم البعض، وتشير ميلر إلى أن السلوك البشري هو أمر معقد للغاية، وتتساءل عما إذا كانت الدوافع الاجتماعية يتم تعلمها خلال اللعب، أو ما إذا كان اللعب هو الذي يتم عن طريق الدوافع الاجتماعية؟

ولكنها لا تقدم إجابة على هذا السؤال وتُعلق على أن ذلك السؤال يعد قضية غامضة لا يمكن لاحد الاحتمالين فيها أن يستبعد الاحتمال الآخر استبعادا تاما (ميلر،١٩٨٧،ص١٨٩-٢٩٠)

وترى ميلر أن اللعب الاجتماعي عند المراهقين يزداد على عكس الأنواع الحيوانية الأخرى، فالأولاد لا يلجئون بالضرورة إلى ضرب بعضهم البعض -وهو الأمر الشائع عند باقي الثدييات في تلك المرحلة- كما لا تعمد جماعات اللعب عند المراهقين إلى الانقضاض العنيف على بعضها، ولكن البناء الاجتماعي لجماعات اللعب يصبح أكثر وضوحًا وأكثر تحديدًا. (ميلر،١٩٨٧،ص٢٩٣)

وفي تحديدها لمعنى اللعب تفرق ميلر بين النشاط الذي يكون له أولوية بالنسبة للإنسان وحتى للحيوان، وبين النشاط الذي يمارس حينما لا يجد الإنسان شيئًا يفعله، وتصف الأخير بأنه هذا هو المعني الحقيقي للعب، وتصف اللعب بأنه سلوك ينطوي على تناقض ظاهري فهو استكشاف لما هو مألوف، ومران على ما أصبح تحت سيطرتنا بالفعل، وعدوان ودي وجنس بلا جماع، واهتياج للشيء وسلوك اجتماعي غير محدد بنشاط نوعي مشترك أو ببناء اجتماعي، وادعاء لا يقصد به الخداع. (ميلر،١٩٨٧،ص٢٩٨)

٣-٢ نظرية الحضور الاجتماعي

ترجع بداية نشأت نظرية الحضور _أو الوجود_ الاجتماعي إلى أواخر الثمانينات وأوائل التسعينات، حيث بدأ الباحثون في دراسة آثار استخدام الكمبيوتر كوسيط لعملية الاتصال، وخلص البعض إلى أن الاتصالات بواسطة الحاسوب" Computer-Mediated Communication" CMC كانت بطبيعتها معادية للمجتمع، مثّل هذا التوجه كل من ويسلرWalther ١٩٩٦ واندرسون وبارك Anderson، Park & ١٩٩٤، واعترف هيلتز وتيروف Hiltz & Turoff ١٩٩٣ بأنه قد يتم تعزيز العلاقات الشخصية من خلال نظم إدارة الحاسوب.

وقد وضع كل من وليامز وكريست أصل نظرية الحضور الاجتماعي، وذلك لشرح تأثير وسائل الاتصال السلكية واللاسلكية على الوجود الاجتماعي (جودة الوجود الاجتماعي)، لقد افترض وليامز وكريستي أن وسائل الاتصال تختلف في درجة الحضور الاجتماعي وأن هذه الاختلافات تلعب دورًا مهمًا في كيفية تفاعل الناس، وحددا مفهوم الحضور الاجتماعي باعتبار أن وسائل الاتصال يمكن أن تحدد طريقة تفاعل الناس وتواصلهم من وجهة نظرهم، فالناس ينظرون إلى بعض وسائل الإعلام على أنها وسيلة للحصول على أعلى درجة من الحضور الاجتماعي، فالفيديو على سبيل المثال يحقق نوعًا من الحضور يفوق وسيلة إعلامية أخرى معتمدة على الصوت فقط.(Lowenthal,2009,p.3)

وتقوم نظرية الحضور الاجتماعي على فكرة أساسية مؤداها أن درجة التفاعل الاجتماعي بين أفراد الجماعة في أثناء عملية الاتصال فيما بينهم تتوقف على درجة الوجود أو الحضور الاجتماعي لأفراد هذه الجماعة، ويعني ذلك أن الحضور الاجتماعي لكل فرد في الجماعة معناه التواصل وإحساس الأطراف الأخرى بمدى تفاعل هذا الشريك (التواجد الجسدي). (Lowenthal,2009,p3)

وتركز نظرية الحضور الاجتماعية على تأثير وسائل الإعلام على الأفراد (Rourke , Anderson, Garrison, Archer,2001,p.154) بهدف رصد طبيعة هذا التأثير في تشكيل التفاعل الاجتماعي ودعم العلاقات الاجتماعية بين المتفاعلين (Kurzendoefer,2016,p.44)، وقد فعَّلت هذه النظرية أهمية قنوات التواصل الاجتماعي، وذلك من خلال تفعيل دور الاتصال الغير لفظي، بالإضافة إلى التواجد الجسدي للأفراد ورؤية كل منهما للآخر.(Tanis & Postmes,2003,p.677)

وتتبني نظرية الحضور الاجتماعي فكرة أن وسائل الإعلام الحديثة توفر درجات عالية من التواجد والحضور الاجتماعي لمستخدميها، يتم ذلك من خلال قدرتها على صناعة قنوات متنوعة للتواصل الاجتماعي، ويترتب على ذلك زيادة التفاعل الاجتماعي في الاتصال بين الأفراد المستخدمين لهذه القنوات، ومن خلالها يمكن

تحديد درجة التفاعل بين المستخدمين لهذه القنوات ومدى تأثرهم بها. (Gunawardena & Zittle,2002,P.121)

ويشير مصطلح الحضور الاجتماعي إلى الشعور بالتواجد مع شخص آخر، ويتشكل هذا الشعور عبر الروابط الاجتماعية التي يقوم بها المرء مع الكيانات داخل البيئة الاتصالاتية، والتي تحولت بفعل وسائل التواصل الحديثة إلى بيئة افتراضية. (Hudson,2015,P25-26)

لقد أثبت الباحثون استنادًا إلى تلك النظرية أن للاتصالات التي تتم بواسطة الحاسوب دورًا في تشكيل الحضور الاجتماعي للمتفاعلين في بيئات التعليم والعمل، إلا أن ذلك الدور تعاظم عند الانتقال إلى البيئة المعتمدة على الإنترنت، وهو الأمر الذي مثل دفعة قوية للتعليم عبر الإنترنت(Lowenthal,2009,P.3).

وتركز نظرية الحضور الاجتماعي في أحد منطلقاتها على أن الحضور المادي لا يلعب الدور السابق له في تشكيل عملية التفاعل التي تتم عبر الاتصال الحديث، فتواجد الأشخاص عبر البيئة الاتصالاتية الحديثة جعل الوجود المادي لهم أمرًا غير ضروري في خلق التفاعل الاجتماعي الفاعل والمستمر.

خامسا- الإجراءات المنهجية للدراسة:

١- نوع الدراسة: بالنظر إلى الطرح الذي قدمه الباحث للمشكلة البحثية، فضلًا عن الأهداف التي سعى إلى تحقيقها، فإن هذه الدراسة تعدُّ من الدراسات ذات الطبيعة الوصفية التحليلية .

٢- منهج الدراسة:

أ.منهج المسح الاجتماعي بالعينة، بوصفه أحد المناهج الوصفية التي تتلاءم مع الهدف الرئيس في التعرف على خصائص ومحددات استخدام الشباب والمراهقين للألعاب الإلكترونية، وذلك على عينة عمدية من مستخدمي تلك الألعاب في مجتمع البحث.

٣- أدوات البحث: اعتمد الباحث بشكل رئيس على أداة **الاستبا**نة، حيث قام بتصميم استبانة تكونت من البنود التالية:

-٤ أسئلة للبيانات الأولية.

-١١ سؤال حول محددات اللعبة.

-٧ عبارات تصف دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية.

-١٠ عبارات تصف فوائد ممارسة الألعاب الإلكترونية.

-٨ عبارات تصف الأضرار الناجمة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية.

تصميم الاستبانة:

أ. بعد مراجعة الكثير من الدراسات السابقة، قام الباحث بتصميم استمارة استكشافية؛ للتعرف على أهم النقاط التي يجب أن تتضمنها استمارة الاستبيان، وذلك من خلال عمل عدد من الحلقات النقاشية focus group (٥ جلسات) مع مجموعات من اللاعبين؛ وذلك للتعرف على أفضل طريقة لصياغة أسئلة الاستمارة بالنسبة لهم، وكان عدد اللاعبين بكل جلسة (٥-٨) لاعبين.

ب. صدق الاستبانه: قام الباحث باختبار ثبات الاستبانة من خلال إجراء الصدق الظاهري، فقد قام الباحث باختيار خمسة محكمين لتقييم استمارة الاستبيان، وقد أبقى الباحث على الاسئلة والعبارات التي بلغت نسبة الاتفاق عليها من قبل المحكمين ٩٠٪ فأكثر.

ج. ثبات الاستبانة: أثبت الاختبار الاحصائي أن معامل ثبات الاستبانة (معامل الفا كرونبخ) بلغ (٠،٩٨) وهو ما يعني أن الاستبانة تتمتع بدرجة عالية من الثبات.

٤- عينة الدراسة:

نظرا لأنه لا توجد أي بيانات حول جمهور الدراسة (ممارسي الألعاب الإلكترونية من المراهقين) فقد اعتمد الباحث على العينة العمدية، فقد قام بالتطبيق على عينة عمدية بلغ قوامها (١٨٠ مفردة) وذلك من إطار المعاينة

الذي بلغ (٦٢٥ طالب وطالبة) وقد تم سحب مفرداتها من خلال الطريقة الميسرة، فقد قام الباحث بتصميم أداة البحث الأساسية ونشرها من خلال جروبات طلاب وطالبات المدرسة، وبالاستعانة ببعض المعملين والمعلمات في المدرستين محل البحث، وقد جاءت استجابة أفراد مجتمع البحث للاستبانة بواقع (١٠٠ مفردة لمدرسة الطالبات) و(٨٠ مفردة لمدرسة الطلاب)، وفيما يلي أهم خصائص عينة البحث:

أ. توزعت عينة الدراسة حسب النوع إلى ٦١,١٪ ذكور و٣٨,٩٪ من الذكور.

ب. توزعت عينة الدراسة حسب المستوى التعليمي للأب على النحو التالي: ٥٢,٨٪ من الآباء حصلوا على تعليم جامعي فأعلى، و٣٣,٢٪ من المستوى الثانوي، و ١٣,٩٪ من المستوى أقل من الثانوي.

ج. توزعت عينة الدراسة حسب المستوى التعليمي للأم على النحو التالي: ٤٥,٦٪ من مستوى التعليم الثانوي، و٤٣,٣٪ من مستوى التعليم الجامعي فأغلي، و١١,١٪ من المستوى أقل من الثانوي.

د. توزعت عينة الدراسة حسب دخل الأسرة على النحو التالي: ٧٢,٣٪ يبلغ دخل أسرهم ٦٠٠٠ ريال فأكثر، و١٩,٤٪ يقع دخل أسرهم ما بين الثلاثة وأقل من ست ألاف ريال، وأخيرا ٨,٣٪ يقل دخلهم عن الثلاث ألاف ريال.

٥- خطة التحليل الإحصائي للبيانات:

٥-١ المعالجة الإحصائية لعبارات الاستبانة وحساب الوسط المرجح والوزن النسبي: اعتمد الباحث على مقياس ليكارت الخماسي في وضع الاستجابات، يبدأ هذا النمط بـ"أوافق بشدة"=٥، وينتهي بـ"أرفض بشدة"=١.. هذا وقد اعتمد الباحث على حساب الوسط الحسابي (الوسط المرجح) (Weighted Mean) لتحدد الاتجاه (Attitude) تبعًا للقيم التالية:

الوسط المرجح	الوزن النسبي
أقل من ١,٨	منخفض بشدة
من ١,٨ إلى أقل من ٢,٦	منخفض
من ٢,٦ إلى أقل من ٣,٤	متوسط
من ٣,٤ إلى أقل من ٤,٢	مرتفع
أكثر من ٤,٢	مرتفع بشدة

٥-٢ أساليب وطرق تحليل بيانات عينة البحث:

اعتمد الباحث على المعاملات والاختبارات الإحصائية التالية:

- المتوسط الحسابي والانحراف المعياري.
- اختبار الفروق (t- test) .

٦- مجتمع الدراسة:

تم تطبيق الدراسة الميدانية على عينة من طلاب وطالبات مدرستين ثانويتين بمدينة حفر الباطن بالمملكة العربية السعودية، وهما:

أ.مدرسة الإمام القرطبي الثانوية والواقعة بحي موسى الأشعري، ويبلغ عدد طلابها ٢٩٥ طالب.

ب.المدرسة الثانوية الثانية عشر بحي الخالدية ويبلغ عدد طالباتها ٣٣٠ طالبة.

سادسا- نتائج الدراسة

١-محددات ممارسة الألعاب الإلكترونية:

١-١الأجهزة المستخدمة في الألعاب الإلكترونية

جدول (١) توزيع أفراد عينة البحث حسب الأجهزة المستخدمة في الألعاب الإلكترونية(*)

البيان	التكرارات ك	النسبة المئوية ٪
أيباد	101	56.1
بلايستشن	64	35.6
لابتوب	149	82.8
إكس بوكس	80	44.4
هاتف جوال	170	94.4

تظهر بيانات الجدول (١) نوعية الأجهزة التي يستخدمها أفراد عينة البحث في ممارسة الألعاب الإلكترونية، ومن هذه البيانات يمكن القول بأن جهاز الهاتف الجوال (الموبايل) احتل مركز الصدارة بنسبة مئوية بلغت ٩٤,٤٪ يليه جهاز اللابتوب بنسبة ٨٢,٨٪ ثم جهاز الأيباد بنسبة ٥٦,١٪ ثم جهاز الإكس بوكس بنسبة ٤٤,٤٥ وفي الترتيب الأخير جاء جهاز البلايستيشن بنسبة ٣٥,٦٪.

١-٢المدة التي يقضيها المراهقون في ممارسة الألعاب الإلكترونية

جدول (٢) عدد الساعات التي يقضيها أفراد عينة البحث في ممارسة الألعاب الإلكترونية

عدد الساعات	التكرارات ك	النسبة المئوية ٪
من٢ إلى أقل من ٤ ساعات	20	11.1
من ٤ إلى أقل من ٦ ساعات	25	13.9
من ٦ إلى أقل من ٨ ساعات	85	47.2
من ٨ ساعات فأكثر	50	27.8
المجموع	180	100.0

تظهر بيانات جدول (٢) أن ٤٧,٢٪ من إجمالي حجم عينة البحث يلعبون ما بين ست إلى أقل من ثماني ساعات يوميًّا، في الوقت الذي يلعب فيه ٢٧,٨٪ عددًا من الساعات يزيد عن الثماني ساعات يوميًّا، بينما أشار ١٣,٩٥إلى أنهم يلعبون مدة تتراوح ما بين أربع إلى أقل من ست ساعات، وفي الترتيب الأخير جاء الذين يلعبون مدة تتراوح ما بين ساعتين إلى أقل من أربع ساعات.

١-٣ عدد مرات اللعبة يوميًّا

جدول (٣) عدد مرات اللعب يوميًّا

البيان	التكرارات ك	النسبة المئوية ٪
مرة واحدة	18	10
مرتين	29	16.2
ثلاث مرات	71	39.4
4مرات فأكثر	62	34.4
المجموع	180	100.0

توضح بيانات الجدول (٣) أن أكثر من ثلث حجم العينة تستخدم اللعبة في اليوم لعدد ثلاث مرات بنسبة ٣٩,٤٪، يليهم الذين يلعبونها لعدد أربع مرات بنسبة ٣٤,٤٪. ثم الذي يلعبونها لمرتين بنسبة ١٦,٢٪، وفي الترتيب الأخير جاءت نسبة الذين يلعبونها لمرة واحدة بنسبة ١٠٪

١-٤ تكلفة استخدام الألعاب الإلكترونية

جدول (٥) يوضح تكلفة ما ينفقه أفراد عينة الدراسة على الألعاب الإلكترونية

البيان	التكرارات ك	النسبة المئوية ٪
أقل من ١٠٠ ريال	22	12.2
من ١٠٠ ريال إلى أقل من ٢٠٠	17	9.4
من ٢٠٠ إلى أقل من ٣٠٠ ريال	93	51.7
من ٣٠٠ ريال فأكثر	48	26.7
المجموع	100	100.0

توضح بيانات جدول (٥) أن النسبة الغالبة من أفراد عينة البحث بواقع ٥١,٧٪ ينفقون ما بين ٢٠٠ إلى أقل من ٣٠٠ ريال على الألعاب الإلكترونية في الشهر، يليهم الذين ينفقون مبلغًا يزيد عن الثلاثمائة ريال بنسبة ٢٦,٧٪، ثم الذين ينفقون مبلغًا يقل عن المائة ريال بنسبة ١٢,٢٪، وفي الترتيب الأخير جاء الذين ينفقون مبلغًا يتراوح ما بين المائة ريال إلى أقل من المائتين بنسبة٩,٤٪.

١-٥ أنواع الألعاب الإلكترونية

جدول(٦) توزيع أفراد عينة البحث حسب أنواع الألعاب الإلكترونية التي يمارسونها(*)

أنواع الألعاب	التكرارات ك	النسبة المئوية ٪
فورت نايت	84	46.7
كود	95	52.8
أوفر واتش	60	33.3
فيفا	135	75
ببجي	124	68.9
ماين كرافت	72	40

تظهر بيانات جدول (٦) أن هناك ست ألعاب يمارسها المراهقون من أفراد عينة الدراسة، جاء في مقدمة تلك الألعاب لعبة فيفا بنسبة ٧٥٪، يليها لعبة ببجي بنسبة ٦٨,٩٥، ثم لعبة كود بنسبة ٥٢,٨٪، ثم لعبة

(*) سمح للمبحوثين بالجمع بين أكثر من اختيار

(*) سمح للمبحوثين بالجمع ما بين أكثر من اختيار.

فورت نايت بنسبة ٤٦,٧٪، ثم لعبة ماين كرافت بنسبة ٤٠٪، وفي الترتيب الأخير جاءت لعبة أوفر واتش بنسبة ٣٣,٣٪

١-٦ المكان المفضل للعب

جدول (٧) الأماكن التي يعلب من خلالها أفراد عينة الدراسة

البيان	التكرارات ك	النسبة المئوية ٪
من البيت	120	66.7
من أماكن أخرى	60	33.3
المجموع	180	100.0

يوضح جدول (٧) أن البيت يمثل المكان الأكثر تفضيلًا من قبل أفراد عينة البحث لممارسة الألعاب الإلكترونية، فقد أشار إلي ذلك ٦٦,٧٪ من إجمالي عينة البحث.

١-٧ طبيعة مضمون الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أفراد عينة البحث

جدول(٨) توزيع أفراد العينة حسب طبيعة مضمون الألعاب الإلكترونية(*)

البيان	التكرارات ك	النسبة المئوية ٪
عنف وقتال وسرقات	117	65
مغامرات وسيارات	92	51.1
ألعاب تفكير وتخطيط	72	40
ألعاب رياضية	124	68.9
المجموع	160	100.0

توضح بيانات جدول (٨) أن ألعاب الرياضة تحتل المرتبة الأولى بين المراهقين من أفراد عينة الدراسة بنسبة بلغت ٦٨,٩٪، يليها ألعاب العنف والقتال بنسبة ٦٥٪، ثم ألعاب المغامرات والسيارات بنسبة ٥١,١٪، وتحتل ألعاب التفكير والتخطيط المرتبة الأخيرة بنسبة ٤٠٪.

١-٨فردية وجماعية اللعب

جدول (٩) توزيع أفراد العينة حسب فردية أو جماعية ممارستهم للألعاب الإلكترونية

عدد الساعات	التكرارات ك	النسبة المئوية ٪
مع إخواني	23	12.8
مع أصحابي	140	77.7
بمفردي	17	9.5
المجموع	180	100%

توضح بيانات جدول (٩) أن الغالبية العظمي من أفراد عينة البحث يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية مع أصدقائهم، فقد بلغت نسبة الذين أكدوا على ذلك ٧٧,٧٪ من إجمالي حجم العينة، وهو ما يعكس الطابع الجماعي للألعاب الإلكترونية.

(*) سمح للمبحوثين بالجمع بين أكثر من اختيار.

١-٩ الرقابة من الأسرة

جدول (١٠) توزيع أفراد عينة البحث حسب رقابة الأسرة على ممارستهم للألعاب الإلكترونية

عدد الساعات	التكرارات ك	النسبة المئوية ٪
رقابة شديدة	31	17.2
رقابة ضعيفة	26	14.5
لا توجد رقابة	123	٦٨,٣
المجموع	180	100%

توضح بيانات الجدول (١٠) أن النسبة الغالبية من أفراد عينة البحث وبنسبة ٦٨,٣٪ أكدوا على أنه لا توجد رقابة من الأسرة على ممارستهم للألعاب الإلكترونية، في حين أن الذين وصفوا تلك الرقابة بأنها شديدة بلغت نسبتهم ١٧,٢٪، بينما وصفها ١٤,٥٪ بأنها رقابة ضعيفة.

١-١٠ العمر عند ممارسة الألعاب الإلكترونية

جدول(١١) توزيع أفراد عينة الدراسة حسب العمر عند بداية ممارستهم للألعاب الإلكترونية

عدد الساعات	التكرارات ك	النسبة المئوية ٪
منذ الطفولة (أقل من ٨ سنوات)	44	24.4
من ٨ إلى أقل من ١٤	106	58.9
من ١٤ إلى ١٨	30	16.7
المجموع	180	100%

توضح بيانات جدول (١١) أن النسبة الغالبة من أفراد عينة البحث بدأوا في ممارسة الألعاب الإلكترونية وهم في سن ما بين الثماني إلى أقل من أربعة عشر عامًا، وأن ٢٤,٤٪ بدأوا في ممارسة تلك الألعاب وهم في سن تقل عن الثماني أعوام، في حين أن ١٦,٧٪ فقط هم الذين بدأوا اللعب في سن ما بين الأربعة عشر والثمانية عشر عامًا.

٢- دوافع ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية

جدول (١٢) تقديرات أفراد عينة الدراسة لدوافع ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية

البيان	المتوسط الحسابي	**الانحراف المعياري**
قضاء وقت الفراغ	4.7875	.42441
التنفيس غن الغضب	3.9210	.81164
حب المغامرة والاستطلاع والحماس	1.7562	.83542
إثبات المهارة	4.2014	.83140
التعرف على اصدقاء	4.6214	.85552
إثبات الذات والشعور بالقيمة بين الآخرين	4.5814	.41141
الجرافيكس والرسوم والمؤثرات البصرية الجذابة	3.7875	.42441

توضح بيانات الجدول (١٢) أن هناك سبعة دوافع وراء اتجاه أفراد عينة الدراسة من المراهقين نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية، جاء في الترتيب الأول دافع قضاء وقت الفراغ بمتوسط حسابي (٤,٧٨)، يليه دافع التعرف على الأصدقاء بمتوسط حسابي (٤,٦٢)، ثم يلي ذلك دافع إثبات الذات والشعور بالقيمة بين الآخرين بمتوسط حسابي (٤,٥٨) ، ثم دافع حب المغامرة والاستطلاع والحماس بمتوسط حسابي (٤,٢٠)، يليه دافع التنفيس عن الغضب بمتوسط حسابي (٣,٩٢)، وفي الترتيب الخامس جاء دافع ما تتمتع به تلك الألعاب من وسائل جذب وإبهار، تتمثل في الجرافيكس والرسوم والمؤثرات البصرية بمتوسط حسابي (٣,٧٨)، وأخيرا دافع إثبات الذات والتفوق بمتوسط حسابي (١,٧٥).

٣- فوائد ممارسة الألعاب الالكترونية

جدول (١٣) تقديرات أفراد عينة الدراسة للاستفادة المتحققة لهم من ممارسة الألعاب الإلكترونية

البيان	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
تعلم اللاعب التفكير بطريقه صحيحه في أي موقف	4.2969	.84623
تنمى عند اللاعب التواصل الاجتماعي مع الآخرين	4.3469	.67250
تنمى عند اللاعب روح الفريق	4.5375	.81024
تنمية قيمة الصبر والتحدي عند اللاعب للوصول لهدفه	3.6531	.80782
تعمل على تنمية المهارات الشخصية للاعب	3.4781	.72911
تساعد اللاعب على إخراج الطاقة السلبية والعدوانية	4.8719	.69775
تعمل هذه الألعاب على تنمية القدرات الذهنية	4.5214	.87412
تعمل على شغل وقت فراغ اللاعب ووقايته من الانغماس في مسالك غير سوية	4.9214	.25147
تعمل على زياده وتقوية جانب الاستنتاج والتنبؤ والتوقع	4.7451	.25147

توضح بيانات جدول (١٣) أن هناك تسعة فوائد يحققها ممارسوا الألعاب الإلكترونية من المراهقين حسب تقديرات أفراد عينة البحث، منها سبعة فوائد حصلت على تقدير مرتفع للغاية حسب الوزن النسبي الذي اعتمد عليه الباحث، ومن هذه البيانات يمكن القول أن شغل وقت فراغ المراهقين ووقايتهم من الانغماس في مسالك غير سوية، تمثل أكبر استفادة بالنسبة لممارسي الألعاب الإلكترونية، فقد حاز هذا الاختيار على متوسط حسابي بلغ (٤,٩٢)، يليه مساعدة اللاعبين على إخراج الطاقة السلبية والعدوانية بمتوسط حسابي ٤,٨٧)، وفي الترتيب الثالث جاءت فائدة مساعدة اللاعبين على زيادة وتقوية جانب الاستنتاج والتنبؤ والتوقع بمتوسط حسابي (٤,٧٤)، يلي ذلك وفي الترتيب الرابع تنمية روح الفريق عند اللاعبين بمتوسط حسابي (٤,٥٣)، وفي الترتيب الخامس جاء فائدة تنمية القدرات الذهنية للاعبين بمتوسط حسابي (٤,٥٢)، ثم فائدة تنمية التواصل الاجتماعي مع الآخرين بمتوسط حسابي (٤,٣٤)، يلي ذلك فائدة تعليم اللاعبين التفكير بطريقة صحيحة في مواقف الحياة المختلفة بمتوسط حسابي (٤,٢٩).

كما تظهر البيانات أيضا فائدتين حصلتا على تقدير مرتفع من قبل أفراد عينة البحث، الأولي فائدة تنمية قيمة الصبر والتحدي عند اللاعبين لأجل تحقيق أهدافهم بمتوسط حسابي (٣,٦٥)، ثم فائدة تنمية المهارات الشخصية عند اللاعبين بمتوسط حسابي (٣,٤٧).

٤-الأضرار الناجمة عن ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية

جدول (١٤) تقديرات أفراد عينة الدراسة للأضرار الناجمة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية

البيان	المتوسط الحسابي	**الانحراف المعياري**
ضعف التركيز والانتباه	2.2969	.84623
صعوبة المذاكرة والاستيعاب	2.3469	.67250
ضعف العلاقات الاجتماعية مع الأسرة والأقارب	4.8719	.81024
المعاناة من قلة النوم	4.6531	.80782
الشعور بالإرهاق والصداع المستمر	3.7451	.72911
تأثير سلبي على النظر	4.5375	.69775
آلام في العضلات أو الظهر أو العمود الفقري	2.5214	.51241
تتضمن بعض الألعاب لقطات أو مشاهد مخلة بالأخلاق والشرع	1.3469	.82154

تظهر بيانات جدول(١٤) ثمانية أضرار ناجمة عن ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية، من بين الأضرار الثمانية هناك ثلاثة أضرار حصلت على تقدير مرتفع للغاية من قبل أفراد عينة البحث، بوزن نسبي زاد عن (٤,٢٠)، في الترتيب الأول جاء ضعف العلاقات الاجتماعية مع الأسرة والأقارب بمتوسط حسابي (٤,٨٧)، يليه الضرر الخاص بالمعاناة من قلة النوم بمتوسط حسابي (٤,٦٣) ، ثم التأثير السلبي على النظر بمتوسط حسابي (٤,٥٣)، فضلًا عن ذلك هناك تأثيرٌ سلبيٌ حصل على وزن نسبي مرتفع، وهو الشعور الإرهاق والصداع المستمر بمتوسط حسابي (٣,٧٤).

٥- تأثير متغير النوع على استجابات أفراد عينة الدراسة

جدول (١٥) يوضح الفروق بين عينة الذكور وعينة الإناث على بعض بنود الاستبيان

البعد	النوع	N	Mean	قيمة (t)	Sig. (2-tailed)
دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية	ذكر	١١٠	2.1321	.540	.589
	انثي	٧٠	2.1028		
الفوائد المتحققة	ذكر	١١٠	1.8251	3.369**	.001
	انثي	٧٠	1.0214		
الأضرار الناجمة	ذكر	١١٠	2.2141	4.089**	.000
	انثي	٧٠	1.8224		
* دالة عند مستوى معنوية (٠,٠٥)					
** دالة عند مستوى معنوية (٠,٠١)					

باستخدام الاختبار الاحصائي (ت) لقياس الفروق بين مجموعتين توضح بيانات جدول (١٥) الآتي:

أ. لا توجد فروق بين عينة الذكور وعينة الإناث على البعد الخاص بدوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية.

ب. توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية بلغ (٠,٠١) بين عينتي الذكور والإناث على البعد الخاص بالفوائد المتحققة من ممارسة الألعاب الإلكترونية لصالح عينة الذكور.

ج. توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية بلغ (٠,٠١) بين عينتي الذكور والإناث على البعد الخاص بالأضرار الناجمة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية لصالح عينة الذكور.

مناقشة نتائج الدراسة:

كشفت نتائج الدراسة الميدانية أن هناك عددًا من المحددات التي تميز بيئة الألعاب الإلكترونية، جاء في مقدمتها أن الهاتف الجوال يعد الوسيلة الأكثر انتشارًا بين المراهقين لممارسة الألعاب الإلكترونية، يليه اللاب توب ثم الآيباد، وتعكس تلك النتيجة الانتشار الهائل لتلك الأجهزة في الوقت الراهن، فضلًا عن دعم هذه الأجهزة على وجه الخصوص تقنيًا للعديد من الألعاب الإلكترونية التي يمارسها المراهقون والشباب.

وتتفق تلك النتيجة مع ما خلصت إليه بعض الدراسات السابقة مثل دراسة (بلغزالي،٢٠١٦) ودراسة (مراد،٢٠١٨) ودراسة (قويدر،٢٠١٢)، ومن هذه النتائج يمكن القول بأن أجهزة الاتصال المعتمدة على شبكة الإنترنت أصبحت تمثل جزءًا مهمًّا من حياة المراهقين على وجه العموم، ويعطي لنا ذلك فكرة عن التطور الذي طال الألعاب كنشاط إنساني في العصر الحديث، وهذا التطور يعزز من تأثير تلك الألعاب التي توصف بالإلكترونية في حياة مستخدميها.

وتمثل المحدد الثاني في الوقت الذي يقضيه المراهقون في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وقد كشفت النتائج الميدانية عن أن ما يقارب من نصف حجم العينة (٤٧,٢٪) يمارسون تلك الألعاب لفترة ما بين ست إلى أقل من ثماني ساعات، وهي مدة طويلة، وتتفق تلك النتيجة مع ما خلصت إليه بعض الدراسات السابقة مثل دراسة (الزيودي،٢٠١٥)، ودراسة (هما،٢٠١٢)، ودراسة (حسن،٢٠١٦)، ودراسة (مشري،٢٠١٧) فقد اتفقت تلك الدراسات على أن الأطفال يقضون وقتًا طويلًا في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وهو أمر يعكس لنا بشكل واضح المساحة التي باتت تحتلها الألعاب الإلكترونية في حياة المراهقين، وتلفت نظرنا أيضًا إلى الأثار التي يمكن أن تترتب على هذا الوقت الطويل الذي يقضيه المراهق في ممارسة اللعبة، سواء ما تعلق منها بالتحصيل الدراسي، أو الآثار المجتمعية الأخرى، وهي موضوع لأحد تساؤلات الدراسة سيتم التعرض له في المناقشة لاحقًا.

ومن المحددات المهمة التي كشفت عنها النتائج الميدانية، المحدد الخاص بتكلفة استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية، وقد كشفت النتائج عن أن غالبية أفراد العينة (٥١,٧٪) ينفقون مبلغًا يتراوح ما بين المائتين إلى أقل من ثلاثمائة ريال سعودي، في حين ينفق (٢٦,٧٪) مبلغًا يزيد عن الثلاثمائة ريال سعودي، وتتفق تلك النتيجة مع ما خلصت إليه بعض الدراسات السابقة من التكلفة الاقتصادية المرتفعة لاستخدام الألعاب الإلكترونية التي تُمارس عبر شبكة الإنترنت مثل دراسة ((إبراهيم،٢٠١٦) ودراسة (الشحروري والرياوي،٢٠١٣) ، وتعطي لنا تلك النتائج فكرة واضحة عن الجانب الاقتصادي لممارسة الألعاب الإلكترونية من قبل المراهقين، وينفق المراهقون هذه الأموال إما في تكلفة الدخول على الشبكة الدولية للمعلومات (الإنترنت)، على اعتبار أن غالبية تلك الألعاب تمارس بشكل مباشر (أون لاين) ولذلك يطلق عليها ألعاب على الخط، ثم أيضًا هناك تكلفة مادية تتمثل في شراء مستلزمات تلك الألعاب، حيث تحرص الشركات المصممة لهذه الألعاب على

تصميم منتجات خاصة بها، يضطر اللاعبون إلى شرائها للاستمرار في اللعب.

ومن المحددات المهمة للغاية أيضًا نوعية الألعاب التي يمارسها المراهقون والتي كشفت عنها النتائج الميدانية، حيث أوضحت النتائج أن هناك ست ألعاب جاء في مقدمتها لعبة فيفا وهي لعبة رياضية، يليها لعبة ببجي وهي لعبة عنف وقتال، ثم لعبة كود وهي لعبة مغامرات، ثم لعبة ماي كرافت وهي لعبة تخطيط استراتيجي. و الملاحظة المهمة التي رصدها الباحث هنا تتعلق بأمرين، الأول: أن هذه الألعاب جميعها تنتجها شركات غربية ولا يوجد بيها أي لعبة عربية، وهو ما يعطي لنا دلالة واضحة عن الدور الذي يمكن أن تمارسه تلك الألعاب في تشكيل وعي المراهقين وتشكيل سلوكياتهم وأنماط الممارسات الحياتية لهم، أما الأمر الثاني فخاص بطبيعة تلك الألعاب ومضمونها، فباستثناء لعبة الفيفا وهي لعبة متخصصة في كرة القدم، ولعبة ماي كرافت وهي لعبة تخطيط استراتيجي، فإن باقي الألعاب هي ألعاب ذات طابع عنيف وقتالي، وهو أيضًا أمر له خطورته المتمثلة فيما يمكن أن تتركه تلك الألعاب من تأثير في تشكيل السلوك العنيف للمراهقين في هذه المرحلة العمرية على وجه الخصوص.

ومن المحددات المهمة أيضا ما كشفت عنه النتائج الميدانية فيما يتعلق بجماعية الألعاب الإلكترونية بين المراهقين، فقد أوضحت النتائج أن غالبية المراهقين (٧٧,٧٪) يمارسون تلك الألعاب مع أصدقائهم، وهو أمر له وجهان، الأول: الطبيعة الاجتماعية لهذه الألعاب، والثاني: دور هذه الألعاب في ابتعاد المراهقين عن أفراد أسرهم، فقد كشفت النتائج الميدانية عن أن ١٢,٨٪ فقط من أفراد عينة البحث يلعبون مع إخوانهم، وهو ما يعطي تلك الألعاب طبيعة مزدوجة.

ويمكن فهم هذه النتيجة في ضوء مقولات نظرية الحضور الاجتماعي، إذ إن تلك الألعاب تمثل _بالنسبة لمستخدميها_ ساحة اجتماعية لإثبات الحضور أو الذات، وهو الأمر الذي أكدته الدراسات السابقة، مثل دراسة (طلعبت،٢٠١٨) التي أوضحت أن ممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية يعدُّ سلوكًا اجتماعيًّا لإثبات الحضور الاجتماعي لهؤلاء الشباب.

ومن المحددات المهمة للغاية أيضًا ما كشفت عنه النتائج الميدانية حول الرقابة التي تمارسها الأسرة على المراهقين في ممارساتهم للألعاب الإلكترونية، فقد كشت النتائج عن أن الغالبية العظمي من أفراد عينة البحث (٦٨,٣٪) أكدوا على أنه لا توجد عليهم أي رقابة من قبل الأسرة في ممارستهم للألعاب الإلكترونية، في حين أن ١٤,٥٪ من العينة وصف تلك الرقابة بأنها ضعيفة، وهو ما يعني أن الأسر في مجتمع البحث لا تلقي بالًا لخطورة ما يمكن أن تمثله تلك الألعاب وما تتركه من آثار في حياة الأبناء، خاصة المراهقين منهم، وتتفق نتيجة الدراسة الحالية مع بعض نتائج الدراسات السابقة التي أكدت على ضعف الدور الأسري في متابعة ممارسة الأبناء للألعاب الإلكترونية، منها دراسة (القبالي،٢٠١٢)، ودراسة (الحربي،٢٠١٣)، ودراسة (قويدر،٢٠١٢)، ودراسة (همال،٢٠١٢)، ودراسة(الجارودي،٢٠١١)، فقد أظهرت نتائج تلك الدراسات تراجع الدور الأسري في مسألة مراقبة الأبناء ، شمل ذلك ضعف مراقبة الوقت ومراقبة الألعاب التي يلعبونها، وهي مسألة غاية في الخطورة.

وتتضح أهمية النتيجة السابقة وخطورتها إذا ما أخذنا في الاعتبار النتيجة الميدانية الخاصة بعمر أفراد العينة عند بداية ممارسة الألعاب الإلكترونية، فقد أوضحت الدراسة الميدانية عن أن ٥٨,٩٪ من أفراد العينة بدأوا ممارسة تلك الألعاب وهم في سن ما بين الثامنة والأربعة عشر عامًا، وهي مرحلة خطيرة في حياة المراهق والإنسان عمومًا، تتجه فيها شخصية الإنسان نحو الميل للاستقلال وإثبات الذات، مع ما تفرضه تلك الرغبة من تحولات في أنماط السلوك الإنساني، على نحو ما أوضح العلماء في علم نفس النمو.

وفيما يتعلق بدوافع ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية، كشفت نتائج الدراسة الميدانية عن أن هناك سبعة دوافع وراء ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية، ما يهم الباحث وما يلفت النظر في هذه الدوافع، الدافع الأول المرتبط بقضاء وقت الفرغ (متوسط حسابي ٤,٧٨)، والدافع الثاني المرتبط بتكوين الأصدقاء (متوسط حسابي ٤,٦٢)، وتتفق تلك النتائج مع ما خلصت إليه بعض الدراسات السابقة منها دراسة (حسن،٢٠١٣) ودراسة (أبو

العينين،٢٠١٠) التي أوضحت دور عوامل من قبيل وقت الفراغ والتسلية في اتجاه الأطفال نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية على وجه الخصوص.

ويمكن للباحث القول بأن دوافع ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية مسألة يمكن النظر إليها _حسب وجهة نظر سوزانا ميلر_ بوصفها عملية اجتماعية تتم بطريقة غير رسمية، فالألعاب الاجتماعية من وجهة نظر ميلر يزداد لدى المراهقين، ويعزز ذلك الفهم من وجهة نظر الباحث الطابع الاجتماعي والجماعي للألعاب الإلكترونية التي أشار أفراد عينة الدراسة إلى ممارستهم لها بشكل مكثف مثل لعبة فيفا، وهي لعبة رياضية يشترك فيها أكثر من لاعب، ولعبة بابجي وهي من أشهر الألعاب الجماعية العالمية في الوقت الراهن.

ومن الدوافع المهمة التي كشفت عنها النتائج الميدانية، الدافع المرتبط بتأكيد المراهقين على أن ممارستهم للألعاب الإلكترونية يعود إلى دافع إثبات الذات والشعور بالقيمة بين الآخرين، وهو دافع يمكن فهمه بشكل تام في ضوء نظرية الحضور الاجتماعي، فالألعاب الإلكترونية وهي جزء مما يمكن أن نطلق عليه النظام الإعلامي العالمي، توفر للمراهقين درجات عالية من الحضور الاجتماعي مع الآخرين، فالوجود في بيئة التفاعل الذي تصنعها الألعاب الإلكترونية يمنح المراهقين فرصة جيدة للتفاعل وإثبات الذات وتمنحه شعورًا بالحضور مع الآخرين وتفتح له مسارات للتفوق والمنافسة.

أما عن الفوائد التي يحققها المراهقون من ممارستهم للألعاب الإلكترونية، فقد أوضحت نتائج الدراسة الميدانية أن هناك تسع فوائد يحققها ممارسوا الألعاب الإلكترونية من المراهقين، ما يهمنا منها الفوائد المتعلقة بشغل وقت الفراغ ومساعدة المراهقين على تفريغ الطاقة السلبية والعدوانية ومساعدة اللاعبين على تقوية جانب الاستنتاج والتنبؤ والتوقع، وتنمية روح الفريق عند اللاعبين، وتنمية التواصل الاجتماعي مع الآخرين، وفي ذلك تتفق الدراسة الحالية مع ما خلصت إليه دراسة (حسن،٢٠١٣) ودراسة (الصوالحة وآخرون،٢٠١٦).

ويمكن فهم تلك الفوائد في ضوء أفكار سوزانا ميلز في نظريتها حول اللعب الاجتماعي، فاللعب من منظور ميلر ليس مجرد سلوك ذات وظيفة بيولوجية، بل ممارسة اجتماعية يقوم بوظائف شتي في مجالات اجتماعية مختلفة، تتراوح ما بين تقوية الصداقات والتعارف الاجتماعي وإيجاد ما أطلقت عليه ميلر بالمساحة الاجتماعية في حياة المراهق، وهي المساحة التي يمكن ترجمتها على أرض الواقع إلى عبارة قضاء وقت الفراغ.

واللعب ووفقا لتلك النتائج يعد آلية مهمة يمكن من خلالها تحقيق المراهق للكثير من الأهداف الإيجابية، مثل اكتساب الخبرات وتعزيز الصلات مع الكبار؛ مما يكسبهم في النهاية تجارب ثرية، فضلًا عن تنوع الأنشطة التي يمارسها المراهقون في أثناء اللعب، وهذا يكون له انعكاسٌ إيجابي على تنمية قدراتهم الذاتية، وهو أمر أشارت إليه الكثير من الدراسات السابقة.

غير أن الحديث عن الجوانب الإيجابية لممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية لا يعني مطلقًا أن تلك الألعاب ليس لها جوانب سلبية، وهو الأمر الذي أكدت عليه النتائج الميدانية، من هذه الجوانب دور تلك الألعاب في إضعاف العلاقات الاجتماعية للمراهقين مع أسرهم ومعاناتهم، من قلة النوم والإرهاق والصداع المستمر.

وما يهمنا في تلك الآثار ويلفت الانتباه في ذات الوقت الجانب الاجتماعي منها والذي يتعلق بضعف العلاقات الاجتماعية مع الأسرة والأهل، وهو أمر يجعل للألعاب الإلكترونية _فيما يتعلق بالعلاقات الاجتماعية_ وجهان، الأول أن تلك الألعاب ووفقًا لنظرية الوجود الاجتماعية تعزز من شبكة العلاقات الاجتماعية للاعب، وتنمي من إحساسه بالذات وتشعره بقيمته بين الآخرين، ومن جانب آخر تعمل تلك الألعاب على عزل اللاعبين عن أسرهم؛ نظرًا لكونها تستغرق جزءًا كبيرًا للغاية من وقتهم، يفضل اللاعبون خلال هذا الوقت التواجد مع أقرانهم وليس إخوانهم أو باقي أفراد أسرهم.

قائمة المراجع:

المراجع العربية:

إبراهيم، نداء سليم إبراهيم (٢٠١٦). *إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (٣-٦) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات*

رياض الأطفال. رسالة ماجستير، (غير منشورة) جامعة الشرق الأوسط.كلية العلوم التربوية. الأردن.

أبو زيد، نبيلة أمين على (٢٠٠٣). الدوافع النفسية والاجتماعية المرتبطة باستخدام أجهزة الاتصال لدى المراهقين، *مجلة علم النفس*، الهيئة المصرية العامة للكتاب(٦٦).

أبو العينين، علاء (٢٠١٠). حياة أفضل بلا "بلايستيشن" رسالة الإسلام. تم الحصول عليه من الموقع إلكتروني التالي بتاريخ ٩/ ١٠/ ٢٠٢٠ :
http://woman.islammessage.com/article.aspx?id=3502

الشحروري، مها و الريماوي، محمد (٢٠١٣)، أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحلِّ المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، مجلة دراسات العلوم التربوية، ٣٨ (٢) ٦٣٧-٦٤٩.

الجارودي، حسين (٢٠١١). أضرار العاب الكمبيوتر على الأطفال. تم أخذه من الموقع الإلكتروني التالي بتاريخ ٩/ ١٠/ ٢٠٢٠:
http://waelarabic.in-goo.com/t596-topic

الأنباري، باسم (٢٠١٠). نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية. تم الحصول عليه من الموقع الإلكتروني التالي بتاريخ ٩/ ١٠/ ٢٠٢٠:
http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic

الصوالحة، على سليمان، العويمر، يسري راشد والعليمات، على مصطفى (٢٠١٦). علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة، *مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية*، ٤ ()١٦.

الزيودي، ماجد (٢٠١٥). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. *مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية*، السعودية، ١٠ (١).

القبالي، يحي (٢٠١٢)أ فاعلية برنامج إثرائي قائم على الألعاب الذكية في تطوير مهارات حل المشكلات والدافعية للإنجاز لدى الطالبة المتفوقين في السعودية، *المجلة العربية لتطوير التفوق*، ٣ (٤).

الشيخ، دع (٢٠٠٦). الطالب المراهق وأزمة الهوية، *مجلة اتحاد الجامعات العربية للتربية وعلم النفس*، ٤ (٢).

العصين، سائدة جمال محمد (٢٠٠٨). *النمو النفسي والاجتماعي لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا بغزة وعلاقته بقدرتهم على حلِّ المشكلات الاجتماعية*، رسالة ماجستير (غير منشورة)، الجامعة الإسلامية، غزة.

الغزالي، الإمام أبو حامد محمد بن محمد (٢٠٠٥). إحياء علوم الدين "كتاب رياضة النفس"، دار ابن حزم، الجزء الثالث، بيروت.

الضور، عصام عبد الله وحسين، عمر حسن (٢٠١١). ألعاب الأطفال الإلكترونية وأثرها على تربيتهم، *مجلة العلوم التربوية*، ١١٢، جامعة القرآن الكريم وتأصيل العلوم، السودان.

العناني، حنان العناني، (٢٠٠٢). *اللعب عند الأطفال. الأسس النظرية والتطبيقية*، دار الفكر، الأردن.

الحيلة، محمد محمود (٢٠٠٢). *الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها*، دار المسيرة، عمان، الأردن.

السعد، نورة (٢٠٠٥). الخطر في العاب الفيديو للأطفال. *جريدة الرياض*. ١٣٤٠٦.

الشحروري، مها والريماوي، محمد (٢٠١١). أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، *مجدلة دراسات العلوم التربوية، الجامعة الأردنية*، المجلد (٢).

الصوالحة، على سليمان مفلح (٢٠١٥). علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة، *مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية*، ٤(١٦).

الغناني، حنان عبد الحميد (٢٠٠٢). *اللعب عند الأطفال، الطبعة الأولى*، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان، الأردن.

العكبي، حيدر محمد (٢٠١٩). *الألعاب الإلكترونية وأثرها الفكري والثقافي*، المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية، النجف الأشرف العراق.

العطوي، هيا بنت محمد بن مسعد (٢٠٠٨). تعلمت من المراهقة، ص ٢١. مقال متاح على الشبكة الدولية

للمعلومات على الرابط التالي:
file:///C:/Users/HP/Downloads/teen%20(1).pdf

الهمالي، علي (٢٠١٦). اللعب وأثره على عملية التعلم لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة، مجلة كلية التربية، العدد السادس، جامعة طرابلس، ليبيا.

بلغزالي، نسيمة (٢٠١٦). *تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع . دراسة ميدانية حول الطفل المراهق*، رسالة ماجستير (غير منشورة) كلية العلوم الاجتماعية، جامعة عبد الحميد بن باديس، الجزائر.

ابن منظور، محمد بن مكرم (١٩٩٠). *لسان العرب*، الجزء ١٣، دار صادر، بيروت.

جدو، عبد الحفيظ (٢٠١٤). *استراتيجيات مواجهة الضغوط النفسية لدى المراهقين ذوي صعوبات التعليم*، رسالة ماجستير (غير منشورة) كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية_ جامعة سطيف ٢، الجزائر

حجازي، أندي محمد (٢٠١٢). دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعمله، مجلة الطفولة العربية، *الجمعية الكويتية لتقدم الطفولة العربية*، (٤٣)، الكويت.

حسن، مرح مؤيد (٢٠١٣). ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد، *مجلة إضاءات موصلية*، (٧٥)، العراق.

حسن، أماني صالح (٢٠١٦). تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والذكاء الاجتماعي لدى الأطفال. دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، *مجلة العلوم التربوية والنفسية*، الجامعة الإسلامية بغزة، ٢٥(٣).

حمداوي، جميل (٢٠١٨) المراهقة. خصائصها ومشاكلها وحلولها، ص ص ٨-٩. متاح على الموقع ا لالكتروني التالي:
https://books.islamway.net/1/549_%20morahqat arbiaa_hamdon.pdf

رمضان، محمد رمضان ودسوقي، شيرين محمد (٢٠١٤) أثر ممارسة الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التعلم لدى تلاميذ التعليم الابتدائي، مجلة كلية التربية، جامعة بورسعيد، العدد الخامس عشر.

سعادو، هناء وابن مرزوق، نوال (٢٠١٦). *الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي*، رسالة ماجستير (غير منشورة)، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، الجزائر

علواش، كهينة (٢٠٠٧). *معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل*. رسالة ماجستير، (غير منشورة) جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام. الجزائر.

عقل، محمود عطا حسين (١٩٩٨). *النمو الإنساني للطفولة والمراهقة*، دار الحزيبي للنشر والتوزيع، الرياض.

عقون، حيكم وبكة، وعبد القادر (٢٠١٥)، ألعاب الفيديو وانعكاساتها على مستوى التحصيل الدراسي وبعض الأنشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين (١٥-١٨ سنة)، رسالة ماجستير (غير منشورة)، جامعة قاصدي مرباح _ وقلة، معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية، الجزائر.

غزوان، أنس عباس (٢٠١٨). المشكلات الاجتماعية والنفسية للمراهقات في المدارس المتوسطة: دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة النحلة، *مجلة كلية التربية الأساسية للعلوم التربوية والإنسانية*، جامعة بابل، (٣٨) العراق.

فلاق، أحمد(٢٠٠٩). الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، أطروحة دكتوراه(غير منشورة) جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، الجزائر.

قويدر، مريم (٢٠١٢). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال. دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، رسالة ماجستير (غير منشورة) كلية علوم الإعلام والاتصال، الجزائر.

كركوش، فتحية (٢٠٠٨). *سيكولوجية طفل ما قبل المدرسة، نمو، مشكلات، مناهج وواقع*، ديوان للمطبوعات الجامعية، بن عكنون، الجزائر.

كشك، حنان (٢٠١٦). المحددات الاجتماعية والاقتصادية للعود إلى الجريمة، دراسة حالة على عينة من المجرمين

العائدين لممارسة الجريمة المودعين في سجن المنيا الجديدة، مجلة كلية الآداب، جامعة المنيا، العدد ١٢٥.

محمود، إبراهيم وجيه (١٩٨١) *المراهقة. خصائصها ومشكلاتها*، دار المعارف، القاهرة.

مركز أسبار للدراسات والبحوث والإعلام (٢٠١٥). منتدى أسبار. التقرير الشهري رقم ٨ "الوسائط الخفية للإعلام والاتصال: هيمنة الألعاب الإلكترونية، المملكة العربية السعودية.

مشري، أميرة (٢٠١٧). أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، رسالة ماجستير (غير منشورة) جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي، الجزائر.

مقدم، خديجة (٢٠١٢). مشروع الحياة عند المراهقين الجانحين. دراسة بمركزي إعادة التربية بنين وبنات بوهران، رسالة دكتوراه (غير منشورة) كلية العلوم الاجتماعية_ جامعة ألسانيا وهران، الجزائر.

مراد، نسرين محمد إسماعيل (٢٠١٨). الدلالات في الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيراتها على المراهقين: دراسة في إطار نظرية المسئولية الاجتماعية، رسالة ماجستير (غير منشورة)، جامعة المنيا، كلية التربية النوعية، قسم الإعلام التربوي.

مكاوي حسن، عماد (١٩٩٣). *تكنولوجيا الاتصال الحديثة في عصر المعلومات*. الدار المصرية اللبنانية، القاهرة

ميلر، سوزانا (١٩٨٧). *سيكولوجية اللعب*، ترجمة حسن عيسى ومراجعة محمد عماد الدين إسماعيل، سلسلة عالم المعرفة، سلسلة كتب تصدر عن المجلس الوطني للثقافة والفتون والآداب، العدد ١٢٠، الكويت.

نمرود، بشير (٢٠٠٨). ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (١٢-١٥ سنة) القطاع العام – دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس- رسالة ماجستير (غير منشورة). جامعة سطيف ٢، الجزائر.

همال، فاطمة (٢٠١٢). الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري. دراسة ميدانية على عينة من الأطفال ابتدائيات مدينة باتنه، رسالة ماجستير (غير منشورة) جامعة الحاج لخضر، باتنة، الجزائر.

المراجع الأجنبية:

American Psychological Association (2002) Developing Adolescents: A Reference for Professionals، Washington DC،USA.P.،5.

Alexa .C.Curtis (2015) Defining adolescence، Journal of Adolescent and Family Health، Volume 7، Issue2،p.،1. Available at : https://scholar.utc.edu/jafh/vol7/iss2/2

Fang-Yi ،Flora and Hendrix، Katherine Grace (2009). "Gender differences in preschool children's recall of competitive and noncompetitive computer mathematics games"، **Learning، Media & Technology**، 34(1)، 27-43.

Gunawardena C. N. & Zittle F.J.(2002) Social Presence as a Predictor of Satisfaction Within a Computer Mediated Conferencing environment "، **The American Journal of Distance Education**، (Vol. 11، No. 3، P. 121.

Hudson .Matthew (2015)، Social Presence in Team-Based Digital Games، Doctor of Engineering، University of York، Computer Science،pp.26-27.

Johnson ،Joel ،Excy ، Joj and ،Krishnanunni A (2019) ،PUBG: The New Benchmark of Online Marketing ، International Journal of Management and Commerce Innovations ISSN 2348-7585 (Online (Vol. 6، Issue 2، pp: (1319-1325)، Month: October 201 – ٨March 2019، Available at :www.researchpublish.com

Kurzendoefer، Kevin، (2016) Social Presence theory ،on line: "، At: http://www.uky.edu/drlane/teams /theory /kurzendoerfer.Pdf.2000 (2-7-2016).

Kali، Mark. & Johnson، Roy (2002) Feedback Channels: Using Social Presence Theory to Compare voice mail to E-mail"، Journal of

information systems Education. Vol. 13، No. 4، P. 296

Lowenthal ،Patrick R. (2009)، The Evolution and Influence of Social Presence Theory on Online Learning، University of Colorado Denver، USA،PP.،3

Przybylski .Andrew،k.، (2014). Who believes electronic games cause real world aggression.**Cyberpsychology behavior and social network**.17،pp.228-230.

Rourke، Liam، Anderson، Terry، Garrison، D. Randy & Archer، Walter،(2001) Assessing Social Presence in Asynchronous Text-based Computer Conference "، Journal of Distance Education،) Vol. 14، No. 2، p.154.

Tanis، Martin، & Postmes، Tom(2003) Social Cues & Impression Formation in C.M.C. " ، Communication Research، Vol. 30، No. 6، P 677.

United Nations International Children's Emergency Fund (2015) Orientation Programme on Adolescent Health for Health-care Providers،p.،5

Wakil، Karzan، Shano ،Omer and Bayan ،Omer (2017) “Impact of Computer Games on Students GPA”. European Journal of Education Studies. Volume 3 ،Issue 8. Available on-line at: www.oapub.org/edu