MENOUFIA JOURNAL OF AGRICULTURAL ECONOMIC AND SOCIAL SCIENCES

https://mjabes.journals.ekb.eg/

دوافع وآثار ممارسة الطلاب للألعاب الالكترونية: دراسة ميدانية بريف محافظة المنوفية

عزيزة محمود طه حمودة

قسم الإرشاد الزراعى والمجتمع الريفى ـ كلية الزراعة ـ جامعة المنوفية

Received: May 24 , 2022 Accepted: May 30 , 2022

الملخص

استهدفت هذه الدراسة بصفة رئيسية التعرف علي درجة ممارسة الطلاب الريفيين للألعاب الالكترونية, ودوافعهم لممارسة الالعاب الالكترونية، ودرجة ادراكهم للأثار الايجابية والسلبية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية, وتحديد العوامل المرتبطة والمؤثرة علي درجة ممارسة الطلاب الريفيين للألعاب الالكترونية, ولتحقيق أهداف الدراسة تم اختيار عينة عشوائية بلغ قوامها ٢٤٠ مبحوث، وتم جمع البيانات من ست قري بمحافظة المنوفية هي: ميت خلف، طنبشا، قويسنا البلد، طوخ دلكة، العراقية، وكفر فيشا، بواقع٤٠ مبحوث من كل قرية. واستخدم الاستبيان بالمقابلة الشخصية لجمع البيانات. وقد استخدم العديد من الأساليب الإحصائية لتحليل البيانات واستجلاء نتائج الدراسة منها أساليب الإحصاء الوصفي ومعامل الارتباط البسيط, وكذلك التحليل الانحداري المتعدد المتدرج الصاعد Step-wise "، وتحليل التباين أحادي الإتجاه, وإختبار"F", واختبار "ت", وقيمة إحصاء إيتا تربيع, ومعامل الثبات بطريقة ألفا كرونباخ، كما استخدمت الدرجات التائية. وقد توصلت الدراسة إلى عدة نتائج أهمها:

(١) انخفاض درجة ممارسة الغالبية العظمي(٦٧,٩٪) من المبحوثين للألعاب الالكترونية، مقابل ارتفاع درجة ممارسة فقط ٦,٧٪ منهم للألعاب الالكترونية.

(٢) أظهرت نتائج التحليل الانحداري المتعدد المتدرج الصاعد وقيمة إحصاء ايتا تربيع وجود ثماني متغيرات مستقلة ذات تأثير معنوي في درجة ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية, هي بالترتيب: طرق حصول المبحوث على الألعاب الالكترونية، وأسلوب حصول المبحوث علي الألعاب الالكترونية، ومقدمي المساعدة لحصول المبحوث على الألعاب الالكترونية ، وملكية المبحوث للأجهزة الالكترونية، وحيازة المبحوث لجهاز كمبيوتر، ونوع المبحوث، واجادة المبحوث استخدام الكمبيوتر والانترنت، والمرحلة التعليمية، وقد استطاعت هذه المتغيرات تفسير حوالي ٤٣٪ من التباين في درجة ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية.

وبناءاً على تلك النتائج فإن الدراسة قد قدمت بعض التوصيات التي قد تفيد المهتمين بقضايا دوافع والآثار المترتبة على ممارسة الألعاب الالكترونية

الكلمات الدالة: الألعاب الالكترونية, دوافع ممارسة الالعاب الالكترونية، ايجابيات الألعاب الالكترونية، سلبيات الألعاب الالكترونية

المقدمة والمشكلة البحثية

يعتبر التطور التكنولوجي الهائل في جميع جوانب الحياة الثقافية والاجتماعية والفكرية دليل على فتح أفاق وتطلعات مستقبلية جديدة، مما ساهم في تحويل العالم إلي قرية صغيرة دون اعتبار للحواجز الزمنية والجغرافية وهذا ما تميز به القرن العشرين، كما نتج عن هذا التطور اختراع وسائل تكنولوجية جديدة كالكمبيوتر والهواتف الذكية، والتي جاءت نتيجة البحث والتطوير والاستخدام وهي في انتشار متزايد يوم بعد يوم ذلك لما تتميز به هذه الوسائل التكنولوجية من مميزات وخصائص لم تكن متوفرة من قبل (أميرة مشري، ٢٠١٦).

وفي بداية الثمانينات ومع التطور التكنولوجي واستخدامات الحاسوب المتعددة، برزت أشكال من الألعاب لم تكن معروفة من قبل وأصبحت تلعب دوراً أساسياً في ثقافة الأطفال عرفت بالألعاب الإلكترونية وأصبحت ظاهرة تثيرالانتباه وتستحق البحث، لاسيما وإنها مازالت حديثة ولم يتم التصدي لها بالبحث والدراسة بالشكل المناسب من حيث سماتها ودلائلها التربوية، وتأثيراتها

* Corresponding authar: azezamahmoud67@gmail.com

علي النمو النفسي المتكامل للأطفال بشكل خاص والكبار بشكل عام (مها الشحروري، ٢٠٠٧).

وانتشرت الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية فلا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، حيث انتشرت انتشاراً واسعاً ونمت نمواً ملحوظاً وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلي معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حتي استحوذت علي عقولهم واهتماماتهم، كما أنها لم تعد حكراً علي الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدي ذلك إلي الكبار (النيف، ٢٠١٧)، كذلك نري أن في البلاد الغربية هناك تصنيف للألعاب الإلكترونية حسب الأعمار المناسبة لها بينما تباع هذه الألعاب في الدول العربية بدون تصنيف ولا قوانين تحدد الأعمار المناسبة لاستخدامها، وقد دخلت تلك الألعاب إلي الأسواق العربية نظراً للتطور التكنولوجي واتساع التبادل التجاري والثقافي بين الدول (زينب الفردان، ٢٠١٢) .

وتعد الألعاب الالكترونية الوسيلة الأكثر شيوعا بين الأطفال والمراهقين لتمضية أوقات الفراغ باحثين عن الترفيه والتسلية، وقد يكون استخدامها باعتدال من أهم آليات تنمية قدرات ومهارات المراهقين وتوسيع مداركهم وتزويدهم بالمعارف اللازمة لبناء شخصياتهم، إلا أن هذه الفوائد تتوقف على الاعتدال والتوازن بين المجال الافتراضي لهذه الالعاب ومعايشة الواقع والتأقلم مع المحيط وتوفير سياق اجتماعي يتضمن فرصاً للتمكين وإتاحة قنوات لاستيعاب المراهقين ودمجهم في المجتمع من خلال الحوار القائم على تقبل الآراء المختلفة، وتعزيز القيم الروحية والاخلاقية لدى المراهقين (هدي عبد العال ، ٢٠١٩) .

ولا يمكن لأحد نكران أهمية اللعب في حياة الأطفال ودوره في صقل جوانب عديدة من شخصياتهم، فهو يُعد جزء مهم في حياتهم ضمن نطاق هذه المرحلة العمرية ، فجعبة الفوائد والوظائف التي يقوم بها وسماته ونظرياته تلعب دوراً كبيراً في تعلق هذه الفئة بالألعاب الإلكترونية نظراً لكمية المكونات والخدمات المتنوعة التي تقدمها لهم بما يتناسب والتقدم التكنولوجي في عصرنا هذا (الهاجري، ٢٠١٩)، وقد أتفق كل من مها الشحروري (٢٠٠٧) والهاجري (٢٠١٩) على أن مفهوم اللعب قد تغير عن ذي قبل وطرأ عليه توسع كبير في مختلف المجتمعات المحلية والعالمية، فلم يعد مجال اللعب محصوراً في المنطقة المجاورة للمنزل أو في الملعب أو المدرسة فقط ، بل أصبحت الألعاب الإلكترونية تمتص وقت الفراغ وتستحوذ علي أوقات الانشطة الأخرى، ومثلما شهد الأطفال إيجابيات العصر التكنولوجي بما يحتويه من خيارات وخدمات لا حصر لها، قد يكونوا عرضة لسلبياته التي قد تكون الألعاب الإلكترونية واحدة من أكثرها خطورة نظراً للجهل الكبير بعواقبها وآثارها المخفية بين طياتها.

ولقد ساهم ظهور مصطلح العولمة في حدوث تغيرات عديدة ساعدت علي انتشار استخدام الأطفال والمراهقين لوسائل التكنولوجيا المتطورة والمتمثلة في الكمبيوتر، الإنترنت والألعاب الإلكترونية (زينب الفردان، ٢٠١٢)، وعلى الرغم مما توفره هذه الألعاب الإلكترونية من فوائد إيجابية تتمثل في إثارة القدرة علي التفكير والتأمل، وتساعد علي تطور حس المبادرة والتخطيط، إلا أن معظم الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها الأطفال والمراهقين تحمل العديد من المضامين السلبية التي تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم (الهدلق، ٢٠١٣)، فقد ساهمت في جعلهم عرضة للإنعزال الاجتماعي والاغتراب عن المحيطين بهم، حيث قلت الفترة التي يقضونها مع أسرهم وعدم المشاركة في العديد من الأنشطة الاجتماعية البناءة (زينب الفردان، ٢٠١٢).

وقد أشارت مريم قويدر (٢٠١١) إلى بروز اتجاهين متعارضين حول تأثير الألعاب الإلكترونية، فالاتجاه الأول يرى أن مثل هذه الألعاب تُعرض الأطفال لأخطار جدية، هذه الأخطار تتضمن الجروح الناشئة من تكرار الضغط النفسي والسمنة والعزلة الاجتماعية وإجهاد البصر ، وعلي المدي البعيد تسبب في تدمير النمو النفسي والانفعالي والعقلي للأطفال . أما الاتجاه الثاني فيري أن الألعاب الإلكترونية تؤثر بفعالية ايجابية في التعلم والتعليم ، فتساعد في تطوير استراتيجيات قراءة الصور وتزيد من استخدام استراتيجيات الانتباه والسرعة في معالجة المعلومات والفعالية في حل المشكلات .

وعلى الرغم من التوافق السائد بين مختلف الثقافات والمجتمعات البشرية في اعتبار اللعب رمزاً لحضارة الإنسان، ودلالة علي تميزه الثقافي والفكري، فإن الفنون الحديثة للعب وممارساته عبر أجهزة الكمبيوتر قد ساهمت في بروز جدال فكري واسع محوره ذلك الأثر الذي تتركه اللعبة الإلكترونية في زمنا الحاضر على النمو النفسي والاجتماعي لجمهور اللاعبين (الصغيري، ٢٠١٣).

ونخلص القول إلي أن الألعاب الإلكترونية ما هي إلا لعبة كبقية الألعاب لها محاسنها وعليها عيوبها، ومن جهة أخري فإن الجدل المستمر الذي يثار حول تأثير الألعاب الإلكترونية علي الأطفال ومستخدميها بشكل عام كالإدمان علي استخدامها والعدوانية والتأثيرات النفسية والطبية، إلا أنه من المؤكد أن هناك أثر كبير عند استخدامها في التعليم (المولي وآخرون، ٢٠١٢).

وفي ضوء ما تقدم, تتبلور مشكلة الدراسة الحالية في محاولتها الإجابة عن الاسئلة التالية :

١- ما مستوي ممارسة المبحوث للألعاب الالكترونية ؟
٢- ما الاجهزة الالكترونية المستخدمة في ممارسة المبحوث للألعاب الالكترونية ؟
٣- ما أهم الاماكن التي يتردد عليها المبحوث لممارسة الألعاب الالكترونية ؟
٤- ما الألعاب الالكترونية التي يفضل المبحوث ممارستها؟
٥- ما طرق حصول المبحوث علي الألعاب الالكترونية؟
٦- ما أسلوب حصول المبحوث علي الألعاب الالكترونية؟
٧- ما أسلوب ممارسة المبحوث للألعاب الالكترونية؟
٨- ما أسباب ودوافع ممارسة المبحوث الألعاب الالكترونية؟
٩- ما مستوي ادراك المبحوث للآثار المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية ؟
١٠- ما العلاقة بين درجة ممارسة المبحوث للألعاب الالكترونية والمتغيرات المستقلة المدروسة؟
١١- ما الأهمية النسبية للمتغيرات المستقلة المدروسة والمؤثرة في درجة ممارسة المبحوث للألعاب الالكترونية؟

أهداف الدراسة :

اتساقاً مع ما تقدم في مقدمة البحث ومشكلته، تسعى الدراسة إلى تحقيق الأهداف التالية:

[١] الكشف عن بعض الجوانب المتعلقة بممارسة الطلاب الريفيين للألعاب الالكترونية، وبصفة خاصة ما يلي:

(أ) ملكية الأجهزة الالكترونية
(ب) طرق الحصول علي الألعاب الالكترونية
(ت) أسلوب الحصول علي الألعاب الالكترونية
(ث) مقدمي المساعدة للحصول علي الألعاب الالكترونية
(ج) أسلوب ممارسة الألعاب الالكترونية
(ح) أسباب ممارسة الألعاب الالكترونية
(خ) الشعور اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية.
(د) الشعور عند التوقف عن ممارسة الألعاب الالكترونية
(ز) رد الفعل عند الخسارة أثناء ممارسة احدي الألعاب الالكترونية

[٢] التعرف على كل من:

(أ) درجة ممارسة الطلاب الريفيين للألعاب الالكترونية ، متمثلة في معرفة كل من :
- الاجهزة الالكترونية المستخدمة في ممارسة الألعاب الالكترونية.
- أماكن ممارسة الألعاب الالكترونية.
- الألعاب الالكترونية المفضل ممارستها.

(ب) دوافع ممارسة الطلاب الريفيين للألعاب الالكترونية.
(ت) درجة ادراك الطلاب الريفيين للآثار المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية.

[٣] فحص العلاقة بين درجة ممارسة الطلاب الريفيين للألعاب الالكترونية والمتغيرات المستقلة المدروسة.

[٤] تحديد الأهمية النسبية للمتغيرات المستقلة المدروسة والمؤثرة في درجة ممارسة المبحوث للألعاب الالكترونية .

فروض الدراسة

لتحقيق الهدف الرابع من أهداف الدراسة تم صياغة الفرض النظري التالي:

تتأثر درجة ممارسة الطلاب الريفيين للألعاب الالكترونية (كمتغير تابع) بكل من المتغيرات المستقلة المدروسة التالية: سن المبحوث، حجم الأسرة، المصروف اليومي للمبحوث، مستوى المعيشة، درجة اجادة استخدام المبحوث للكمبيوتر والانترنت، ملكية المبحوث للأجهزة الالكترونية، طرق حصول المبحوث علي الألعاب الالكترونية، عدد مقدمي المساعدة للمبحوث للحصول علي الألعاب الالكترونية، دوافع ممارسة المبحوث للألعاب الالكترونية، الآثار المترتبة على ممارسة المبحوث للألعاب الالكترونية، المرحلة التعليمية، نوع المبحوث، حيازة المبحوث لجهاز كمبيوتر، مستوي تعليم الأب، مستوي تعليم الأم ، مهنة الأب ، مهنة الأم ، اسلوب الحصول علي الألعاب الالكترونية، اسلوب ممارسة الألعاب الالكترونية ، دوافع ممارسة المبحوث للألعاب الالكترونية ، ادراك المبحوث للآثار المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية.

الإطار النظري والاستعراض المرجعي

أولاً: مفاهيم أساسية

١- الألعاب الإلكترونية Electronic games

بمراجعة تعريفات مفهوم الألعاب الإلكترونية والتي وردت بكل من: كرام يونس (٢٠١٧)، سارة حمدان (٢٠١٦)، مريم قويدر (٢٠١١)، ليندا البدر(٢٠١٩)، محمد وآخرون (٢٠١٩)، عبير محمود (٢٠١٥)، النيف (٢٠١٧)، نظمية حجازي (٢٠١٧)، الدهمش (٢٠١٩) ، ريم مهدي (٢٠٢٠) ، محمود (٢٠١٨)، فاطمة عبدالعزيز (٢٠١١) ، الحمصي (تاريخ غيرمبين) ، سالين وزيمرمان Salen.k & Zimmerman(2011) ، محاسن السيد (٢٠١٨) ، العجمي (٢٠١٧) ، لمياء الفرحان وعبد الصادق الشقر (٢٠١٧) ، عبد الباسط (٢٠١٥)، العبودي ونداء جمال (٢٠٠٨) ، أماني حسن (٢٠١٧) ، أمكن اسخلاص بعض النقاط الهامة التي يدور حولها تعريف الألعاب الإلكترونية والمتمثلة في :

(١) تعرف في المفهوم المعلوماتي بأنها جميع أنواع الألعاب المبرمجة بواسطة الحاسوب والتي تتوافربهيئة إلكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب ، وألعاب الأنترنت ، وألعاب الفيديو وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الاجهزة الكفية (المحمولة) وكذلك الألعاب الإلكترونية في المدن الترفيهية ومقاهي الانترنت وكذلك الموجودة في الأجهزة الذكية مثل الآي باد (ipad) والآي بود (ipod) والجيم بوي (Game Boy) ، والألعاب التي يتم تحميلها عن طريق متجر خاص بالألعاب الإلكترونية ، فهي برمجيات تحاكي واقعاً حقيقياً أو افتراضياً بالاعتماد علي إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة ، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت ، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه والاستمتاع وقضاء وقت الفراغ أو من أجل الحصول علي المعلومات ، ومن الناحية العملية تمثل الألعاب الإلكترونية أداة تحد لقدرات المستخدم إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلي التعقيد ، ومن البطء إلي السرعة ، وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومة بيسر ومتعة ، كما تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التآزر البصري الحركي) أو تحد للإمكانات العقلية ، وتقوم علي التحدي والمنافسة للوصول إلي هدف معين .

(٢) كما أنها مصورة في عالم وهمي تبهر المشاهد بالأفكار وتثير حواسه ، ويتم التركيزفيها علي النشاط الذهني بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخري ، اعتماداً علي الحواسب المحمولة والثابتة ، وقد تمارس هذه الألعاب بشكل جماعي عن طريق شبكة الإنترنت ، أو بشكل فردى .

(٣) كما أنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل ، محكوم بقواعد معينة ، بشكل يؤدي إلي نتائج قابلة للقياس الكمي ، ويطلق علي لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توافرها علي هيئة رقمية ، وهي توضع في الأقراص المضغوطة (Floppy Disk) أو الأقراص الليزرية (Cd.Rom) باستخدام وسائل البريد الإلكتروني (E-Mail) والخط المباشر (On-Line) عن طريق الإنترنت وقد يكون اللعب لشخص واحد أو مجموعة أشخاص يشتركون في ممارستها .

(٤) تمتازالألعاب الإلكترونية غالباً باستخدام المؤثرات الصوتية والبصرية والتركيز علي إحراز النقاط أو إتمام المهمة تحقيقاً لأهداف ما في إطار قواعد محددة مسبقاً ، تعتمد أساساً علي مبدأ المنافسة والإثارة ، وتخلق جواً من التفاعل الافتراضي بينها وبين اللاعب.

أنواع الألعاب الإلكترونية :

تنقسم الألعاب الإلكترونية إلي قسمين رئيسين هما : (١) ألعاب إلكترونية ترفيهية : ويقتصر الهدف منها علي تقديم التسلية والمتعة دون أن يكون هناك أهداف تعليمية أو تربوية يسعي إلي تحقيقها ، (٢) ألعاب إلكترونية تعليمية : تهدف إلي الجمع بين التعليم مع التسلية والمتعة (القزاز (٢٠١٨) .

بينما يصنف حسن (٢٠١٣) الألعاب الإلكترونية من حيث الهدف منها وشريحة مستخدميها إلي ثلاثة أنواع رئيسية هي : (١) ألعاب المتعة والإثارة : تهدف عموماً للتسلية وشغل الفراغ وتعتمد علي تفاعل المستخدم مع اللعبة في حالات تبدأ بمستويات بسيطة لتصبح معقدة وسريعة وغالباً ما تتجاوز سقف قدرات المستخدم مهما أتقن تدريبه ، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وتشد الانتباه لكثرة تتالي المواقف فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع ومن أمثلتها ألعاب السيارات وألعاب القتال ، (٢) ألعاب الذكاء : تعتمد علي المحاكاة المنطقية

في اتخاذ القرار وتتطلب للتفكير في التعامل معها وتكمن إمكانياتها في معالجة كم هائل من الاحتمالات واختيار الحلول المثلي تبعاً لمعايير معينة وذلك في وقت قصير ومن أمثلتها لعبة الشطرنج ، (٣) ألعاب تربوية وتعليمية : تهدف إلي التوازن بين المتعة ونقل المعلومة بطريقة سهلة للمستفيد وهي تغطي جميع الأعمار ، فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الأرقام والحروف وكتابتها والألعاب التي تعلمه تركيب الجمل إلي الألعاب التي تهتم بالتثقيف العام ونقل المعلومات في مجالات عدة كالرياضيات والعلوم والتاريخ والجغرافية وتعليم اللغات ، كما لها إمكانية إجراء اختبارات لتقويم مستوي المتعلم .

وقد صنف محمود (٢٠١٨) الألعاب الإلكترونية إلي: (١) ألعاب الحركة Action games وهي الألعاب التي تعتمد عادة أكثر على التآزر بين العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة مثل ألعاب المغامرات والعدوان الخيالي ، (٢) الألعاب الإستراتيجية Strategy Gamesوهي تلك الألعاب التي تؤكد على أهمية التفكيرالمنطقي والتخطيط مثل ألعاب الألغازوالشطرنج ، (٣) ألعاب المغامرة Adventure games : وهي التي تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات ، (٤) ألعاب لعب الدور Role play games : تشبه ألعاب المغامرة ولكن بدلاً من أن تركز على حل المعضلات ، تعتمد على التطور النوعي للخصائص ويمكن أن يشارك فيها أكثر من لاعب واحد ، (٥) ألعاب الرياضة Sports games : تشبه الإستراتيجيات سواء أديت من طرف الفرد أوالفريق الرياضي ، (٦) ألعاب المحاكاة Simulatios games : تخلق موضوعاً أو عملية بكل تفاصيلها ، (٧) الألعاب القديمة Classic games : معظم هذه الألعاب حولت إلى ألعاب محوسبة ، وهي ألعاب تعليمية .

كما تصنف الألعاب الإلكترونية وفقاًلعدد اللاعبين الممارسين للعبة في آن واحد إلى : (١) الألعاب التي تمارس من لاعب واحد : وهي الألعاب التي يواجه فيها اللاعب خصماً واحداً وهو الآلة ، وضمن هذه الألعاب تندرج الألعاب السابقة وهي ألعاب الحركة وألعاب الذكاء بكل تفرعاتها وألعاب التدريب ، (٢) الألعاب المتعددة اللاعبين : وضمنها نجد الأنواع نفسها المذكورة سابقاً ، مادامت هذه الأنواع تتيح صيغاً للعب منفرداً أو مع عدة لاعبين ، غير أن دوافع اللاعبين في هذا النوع مختلفة جداً، فإذا كان للألعاب بلاعب واحد بعد تطويع اجتماعي يفلت أحياناً من التحاليل النقدية والسطحية ، فإن البعد الاجتماعي هو في قلب الألعاب المتعددة اللاعبين. فاللعبة المتعددة اللاعبين يمكن أن تكون تعاونية ؛ ذلك أن الألعاب التعاونية هي امتداد للألعاب المنفردة مع إضافة بعد المجهود الجماعي من أجل التغلب على الآلة ، كما يمكن أن تكون هذه الألعاب متعددة اللاعبين ألعابًا تنافسية ، وهنا يمارس اللاعبون لوحدهم أو ضمن فريق ضد بعضهم بعضاً (محمود، ٢٠١٨).

كما يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية حسب طبيعتها وفقاً لسالين وزيمرمان (Salen & Zimmerman) إلي الأصناف الآتية: (١) الصنف الأول الغازي (المحارب، المقاتل) Conqueror وهدف هذا الصنف التنافس والانتصار مهما كانت الخسائر، ويسعي اللاعبون في هذا النوع لتحقيق أهداف محددة سلفاً ، بحيث يشعرون بمتعة السيطرة علي أحداث اللعبة ، أو السيطرة علي الأحداث الاجتماعية التي تدور حولها أو تتضمنها اللعبة، (٢) الصنف الثاني المدير Manager ويهدف هذا الصنف إلي تطوير مهارات محددة إلي درجة الإتقان ، كما يتم تطوير أساليب العمليات لدي اللاعبين إلي مستوي يجعلهم يواصلون اللعب إلي النهاية وذلك عبر تمكينهم من استخدامهم للمهارات التي أتقنوها سابقاً في نفس اللعبة والعمل علي توظيفها لاحقاً بهدف إتقان مهارات أخري أكثر عمقاً وشمولا وتفصيلاً في اللعبة ذاتها، (٣) الصنف الثالث المستغرب (المتعجب) Wanderer في هذا الصنف يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة، ولكن درجة التحدي في هذا الصنف أقل منها مما هو موجود في الصنفين السابقين ، واللاعبون في هذا النوع يتطلعون بشكل رئيسي إلي المتعة والاسترخاء ، (٤) الصنف الرابع المشارك Participant في هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية ، أو المشاركة في العوالم الإفتراضية .

أهم خصائص الألعاب الألكترونية :

١- الألعاب الإلكترونية عبارة عن برمجيات تهدف إلي الدمج بين التعلم والترفيه في آن واحد وذلك لتوليد الإثارة والتشويق والرغبة الجادة في التعلم الممزوج بالمتعة .

٢- تنفذ من خلال الأجهزة الإلكترونية مثل الحاسوب وتوضع قوانين اللعبة من قبل المبرمج ، وتتم تبعاً لمجموعة من الإجراءات لتحقيق أهداف تعليمية .

٣- تستخدم الوسائط المتعددة من أفلام، وصور، ورسوم، وأصوات .
٤- يغلب عليها الطابع الفردي أكثر من الجماعي .
٥- تعتمد اللعبة الإلكترونية علي عنصر المنافسة بين اللاعب ومعيار أو محك، والتفاعل الإيجابي بين الطفل والحاسوب لمساعدته علي التفكير واتخاذ القرار.
٦- تقدم تغذية راجعة فورية حيث يكون دور الحاسب إذا أخطأ الفرد في خطته أن يخبره بخطئه ، ويلمح له تلميحات تسهل عليه تعديل الخطة والمحاولة مرة أخري .
٧- يتمثل دور المعلم أثناء اللعب في الإشراف والتوجيه والإرشاد (مهدي ، ٢٠١٤) .

إيجابيات الألعاب الإلكترونية :

تمتاز الألعاب الإلكترونية بنواح إيجابية فهي : (١) تنمي الذاكرة وسرعة التفكير ، (٢) كما تطور حسن المبادرة والتخطيط والمنطق ، (٣) تحفز هذه الألعاب التركيز والإنتباه ، (٤) تنشط الذكاء لأنها تقوم علي حل الألغاز أو إبتكار عوالم من صنع المخيلة ، (٥) تساعد علي المشاركة ، (٦) كما أنها تجعل الفرد أكثر حيوية ونشاطاً ، (٧) تعطي فرصة للتعامل مع تقنية جديدة حديثة ، كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج إلي حلها ، ومن إيجابيات الألعاب الإلكترونية أيضاً (٨) الترويح عن النفس في أوقات الفراغ ، كما أن في اللعب توسيع لتفكير اللاعب وخياله ، ومن إيجابياتها أيضاً (٩) أنها محط مناقشة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين علي أفكار جديدة ومعلومات حديثة ، ويمكن ايجاز إيجابيات الألعاب الإلكترونية كما يلي : (١) تثير التأمل والتفكير ، (٢) تشجع الحلول الابداعية والتكيف والتأقلم ، (٣) تمكن من تطبيق الآراء والأفكار المهمة في وقائع وأحداث الحياة الحقيقية (كوثر هاني ،٢٠١٩) .

بينما تلخص مريم قويدر (٢٠١١) الاثار الايجابية للألعاب الإلكترونية إلي : (١) أنها تعطي للأطفال واليافعين إحساساً بالإنجاز ، (٢) تنمي قدراتهم المعرفية ، (٣) تنمي كذلك بعض القدرات الإدراكية ، (٤) تنمي القدرة علي التخطيط والتعامل مع المواقف التي قد تكون غير معتادة ومعقدة .

بينما يري قهلوز، وفاطمة عرقابي (٢٠٢٠) أن لكل اختراع وتطور فوائد جمّة وأثر إيجابي ، كذلك الحال في الألعاب الإلكترونية والتي أكد خبراء من خلال دراسات عديدة بأنها ألة وآلية لها أهمية تنعكس إيجاباً علي الأطفال منها : (١) الإبداع وتنمية الذكاء، (٢) الابتكار والتفكير والتخطيط بشكل سليم ، فمعظم هذه الألعاب تعتمد علي استراتيجيات للوصول إلي أعلي النقاط أو الهدف من اللعبة ، تقوية الملاحظة لدي الشخص وهو أمرمهم بالنسبة للأطفال ، وتساعد أيضاً في التركيز والخيال ، (٣) تحسين الفهم والوعي والسرعة في التفكير ، (٤) تحسين المهارات الإدراكية الحسية مثل حركات العين واليد والتنسيق بينهما والتركيز ، (٥) القيام بعدة مهام في آن واحد ، (٦) المعالجة العقلية للأجسام ثلاثية الأبعاد وتنمية الذاكرة ، (٧) كما يري مستشارو العلوم الاجتماعية بأن الألعاب الإلكترونية قادرة علي تعليم الطفل واكتشاف ما حوله وإشباع خياله بطريقة حيوية من خلال توظيف هذه التقنية الحديثة للإنخراط بالمجتمع أكثر .

سلبيات الألعاب الإلكترونية :

علي الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها أكثر من إيجابياتها ، لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم ، ويمكن تصنيف الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية إلي خمس فئات ، منها أضرار صحية ، اجتماعية ، دينية ، أكاديمية وأضرار سلوكية وأمنية .

١- الاثار الصحية :

أن تعود الاطفال والمراهقين علي استخدام الالعاب الالكترونية والادمان عليها ربما يعرضهم إلي مخاطر واصابات قد تنتهي بأعاقات أبرزها اصابات الرقبة والظهر والاطراف ، وهذه الاصابات قد تظهر في العادة لدي البالغين بسبب استخدام تلك الاجهزة لفترات طويلة مترافقاً مع الجلوس بطريقة غير صحيحة ، من ناحية أخري كشف العلماء أن الوميض المتقطع بسبب المستويات العالية والمتباينة من الاضاءة في الرسوم المتحركة الموجودة في هذه الالعاب تتسبب في حدوث نوبات من الصرع لدي الاطفال ، كما تبين أن الاستخدام المتزايد لالعاب الكمبيوتر الاهتزازية من قبل الاطفال له علاقة بالاصابة بمرض ارتعاش الاذرع والكف ، كما أشار

العلماء أيضاً إلي ظهور مجموعة من الاصابات الخاصة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة في الالعاب ، كما أن كثرة حركة الاصابع علي لوحة المفاتيح تسبب اضراراً بالغة لاصبع الابهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيها بصورة مستمرة . كما تشير الابحاث العلمية إلي أن حركة العينين تكون سريعة جداً أثناء ممارسة العاب الكمبيوتر مما يزيد من فرص اجهادها اضافة إلي أن مجالات الاشعة الكهرومغناطيسية والمنبعثة من شاشات الكمبيوتر تؤدي إلي حدوث الاحمرار بالعينين والجفاف والحكة وكذلك التشويش، وكلها أعراض تؤدي إلي الاحساس بالصداع والشعور بالاجهاد البدني وأحياناً الشعور بالقلق والاكتئاب . وأشارت بعض الابحاث إلي أن ممارسة الاطفال والمراهقين لالعاب الفيديو قد تسبب في بعض الاحيان نوبات صرع مرضية تسبب تغييرات في ضغط الدم ومعدل نبضات القلب ، وقد تكون هذه الاعراض البدنية عرضية أو محدودة لدي عدد قليل من الاطفال والمراهقين (شيماء محمد ، ٢٠١٩ ، كوثر هاني، ٢٠١٩) .

٢- الاثار الإجتماعية :

أن الألعاب الإلكترونية قد تؤدي إلي خلل في العلاقات الاجتماعية أن أدمن ممارستها الفرد ، وسبب ذلك هو أن الفرد الذي يعتاد النمط السريع في الألعاب الإلكترونية قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد علي الحياة اليومية والطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الفرد إلي نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو المنزل ، كما تري دلال الحشاش (٢٠٠٨) أنه يظهر التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية في الجانب الاجتماعي لنمو الأطفال ، فهذه الألعاب بحكم طبيعتها الفردية والمتنافسة أساساً ، لا تساعد علي تنمية التفاعل الاجتماعي بين الأطفال ، وقد تتسبب في خلق حالة من التنافر والتباعد بينهم وفي انشغالهم عن الأنشطة والألعاب الأخري خارج المنزل .

٣- الاثار الدينية :

في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية علي محلات بيع ومواقع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك ، أدي هذا إلي تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن ، كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة ، وأن بعض الألعاب تدعو إلي الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول المراهقين، وأن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي قد تؤثر سلباً علي الأفراد، كما أن تعلقهم بالألعاب الإلكترونية قد يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية ، وبالذات أداء الصلوات الخمس في أوقاتها، كما أنها قد تلهيهم عن طاعة الوالدين والاستجابة لهم وتلبية طلباتهم، بالإضافة إلي إلهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب (الهدلق ، ٢٠١٣) .

٤- الاثار الأكاديمية :

أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلباً علي التحصيل الدراسي ويؤدي إلي إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي ويؤدي إلي اضطرابات في التعلم ، وأن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق الفرد بالألعاب فذلك يؤثر سلباً علي دراسته ونطاق تفكيره ، كما أن السهر طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشرعلي المجهود في اليوم التالي ، مما يجعل اللاعبين غير قادرين علي الإستيقاظ للذهاب إلي المدرسة، وإن ذهبوا فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية بدلاً من الإصغاء للمعلم (وسام نايف ، ٢٠١٥) .

٥- الاثار السلوكية والأمنية :

أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب إلي وجود علاقة بين السلوك العنيف ومشاهد العنف التي تري علي شاشة التلفاز أو تمارس في الألعاب الإلكترونية ، كما أثبتت الدراسات بأن العنف يتضاعف بلعب الألعاب ذات التقنية العالية التي تتسم بها ألعاب اليوم ، وأن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد علي التسلية والإستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والإعتداء عليهم بدون وجه الحق، وتعلم أساليب ارتكاب الجرائم وأن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضرراً من أفلام العنف التليفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الفرد وتتطلب منه أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها (كوثر هاني، ٢٠١٩) .

بينما تلخص مريم قويد (٢٠١١) الاثار السلبية للألعاب الإلكترونية إلي : (١) أن قضاء ساعات طويلة أمام هذه الألعاب يؤدي إلي إهمال الدراسة النظامية مما يتسبب في ضعفهم الدراسي بشكل عام ، (٢) الأطفال الذين يلعبون ألعاباً عنيفة يظهر لديهم ميل شديد للسلوك العدواني في الحياة الحقيقية ، (٣) تسبب مشكلات أسرية ، حيث يكون التفاعل بين الطفل وأسرته أقل من الطفل العادي ، (٤) التأثير في الذاكرة اللفظية ، (٥) في أحيان كثيرة يستغرق الطفل في الألعاب وينفصل عن الواقع الذي يعيشه، (٦) زيادة الوزن بما يتتبعها من أمراض .

بينما يري قهلوز، وفاطمة عرقابي (٢٠٢٠) أن لكل فعل ردة فعل فإن للألعاب الإلكترونية آثار سلبية كذلك علي الطفل ، خاصة ما إذا وصل حبه لها حد الهوس والإدمان علي ممارستها ، ومن هنا يري البعض بأن هذه السلبيات أشد أثراً وتأثيراً لكونهم في مرحلة عمرية حساسة يرسخ فيها العديد من الأفكار والسلوكيات ومن هذه السلبيات : (١) التأثير الضار علي الذاكرة علي المدي الطويل ، (٢) اصابة الأطفال بالإنطواء والكآبة ، خاصة عند وصول الطفل لحد الإدمان ، (٣) تنمية مهارات العنف والعدوانية ، (٤) التركيز علي التسلية والاستمتاع أكثر من التعليم ، (٥) تعليم أساليب ارتكاب الجريمة ، (٦) اصابة الطفل بالتوحد والعزلة ، وصعوبة التواصل مع المجتمع ، (٧) التأثير الضار علي العيون وضعف النظر ، المخ ، (٨) تعليم أمور النصب والاحتيال ، (٩) التأثير علي التحصيل الأكاديمي في حالة الإدمان عليها ، (١٠) أضرار صحية مثل : آلام الرقبة والظهر ، ضعف النظر والتأثير علي نمو العظام وكذلك سوء التغذية ، (١١) أضرار ثقافية ودينية .

٢- الألعاب التعليمية الإلكترونية Electronic educational games

بمراجعة تعريفات مفهوم الألعاب التعليمية الإلكترونية والتي وردت بكل من : آمنة المتروك (٢٠١٦) ، المغذوي (٢٠١٥) ، نادية بوشلالق (٢٠١٩) ، القزاز (٢٠١٨) ، يتبين أنه يمكن تعريف الألعاب التعليمية الإلكترونية بأنها : نشاط تعليمي يُقدم في شكل لعبة إلكترونية محددة الأهداف والقواعد ، تزيد من دافعية المتعلم نحو اكتساب المفاهيم العلمية في إطار يمزج التعلم والاستكشاف بالترفيه والتشويق ، وهي تتميز بقيمة تعليمية إما عرضية أو ثانوية، وتكون من خلال استخدام الحاسب الآلي ، وتمتاز غالباً باستخدام المؤثرات الصوتية والبصرية ، وتتدرج فيها المراحل من البساطة إلي الأكثر تعقيداً وعلي اللاعب أن يحرز علي أكثر نقاط من خلال أنتقاله من مرحلة إلي مرحلة أخري ، وتطبق الألعاب من خلال أهداف تعليمية محددة وفق معايير وتصاميم متفق عليها ، كما أنه يمكن استخدامها في بيئة تعليمية لمساعدة التلاميذ علي التعرف علي مواضيع معينة أو توسيع المفاهيم أو تعزيز تنمية جوانب شخصية التلميذ أو فهم حدث أو ثقافة تاريخية أو تعلم مهارة أثناء اللعب .

تمتاز الألعاب التعليمية الإلكترونية بأنها :

١- تزيد دافعية التعلم لدي التلاميذ لأن اللعب ميل فطري لدي المتعلم ، لذلك يمكن استخدامها لتشجيع المتعلم لتعلم المواضيع التي لا يرغب في تعلمها من قبل .
٢- التحرر من الخصومة والنزاع إذا كان اللعب انفرادياً دون الحاجة إلي مشاركة زميل .
٣- إثبات الذات من خلال اللعب وتحقيق الهدف دون الاستعانة بالأخرين .
٤- الألعاب التعليمية الإلكترونية غير مرتبطة بزمن محدد، فيستطيع المتعلم اللعب في أي وقت يرغبه ولأي مدة يريدها .
٥- تقوم الألعاب التعليمية الإلكترونية بتقسيم المعلومات إلي خطوات صغيرة تتطلب استجابة وتعطي تغذية راجعة فورية ، مما يركز علي الهدف التعليمي ويدفع المتعلم لمواصلة اللعب .
٦- تدمج المعرفة بالمهارات مثل : مهارة التفكير المنطقي، مهارة حل المشكلات، مهارة التخطيط واتخاذ القرارات .
٧- من خلال اللعب يتخلص المتعلم من الضغوط النفسية التي تقع عليه من الممارسات التربوية أو التنشئة الاجتماعية .
٨- تعتبر أداة فعالة في تفريد التعلم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية وتعليم المتعلمين وفقاً لإمكاناتهم وقدراتهم .
٩- إمكانية تكرار برامج الألعاب التعليمية تضمن تعلم الطالب حتي مرحلة التمكن والإتقان .
١٠- تكون بمثابة التدريب للمتعلمين علي التعامل مع الأجهزة الحاسوبية وتعطيهم الخبرة في ذلك والتي قد يصعب إكسابها لهم بالتدريب المتعمد (المغذوي ، ٢٠١٥) .

كما تضيف زهرة الأحمري ورجاء باحاذق (٢٠١٦) أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تتميزبعدة خصائص هي :

١- أنها تستخدم مؤثرات سمعية وبصرية لذلك فهي تستخدم أكثر من حاسة لدي الإنسان ، مما يجعل التعلم من خلالها أبقي أثراً وأكثر تأثيراً .
٢- تتضمن أنشطة تربوية هادفة ومقصودة .
٣- تخضع لعدة قواعد وقوانين محددة مسبقاً.
٤- يمكن أن تتضمن أكثر من مستوي تترابط وتتداخل فيما بينها .
٥- تركز علي التفاعل الإيجابي والمنافسة بين المشاركين.
٦- تنتهي بتحقيق المتعلم للأهداف التعليمية .
٧- تمزج التعلم بعناصر المتعة والتشويق والإثارة .

أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية : أتفق كل من القزاز (٢٠١٨) ، عبير محمد (٢٠١٨) علي أنها : (١) تمزج التعلم بالمتعة والتشويق وبالتالي تحقق المتعة والتسلية للمتعلم ، (٢) تزيد من تحصيلهم الدراسي ، (٣) تنمي التفكير الإبداعي لديهم بأساليب مبتكرة (٤) تسهم في تفريد التعليم ، مما يسمح للمتعلم بأن يتقدم في تعلمه بما يلائم قدراته وسرعته في التعلم دون خجل أو خوف ، (٥) تحقق أهداف الأنشطة والبرامج الموجهة للمتعلم ، (٦) تلبي حاجات فسيولوجية لدي المتعلم ، (٧) تنمي القدرة علي الاتصال والتفاعل مع الآخرين ، بمعني تسهم في تحقيق أهداف المجال الوجداني من علاقات اجتماعية ، احترام آراء الآخرين .

المكونات الأساسية للألعاب التعليمية الإلكترونية : وفقاً لما قدمته جين مكجونيغال (Jane,McGonigal, 2011) تحتوي هذه الألعاب علي أربعة مكونات أساسية ، يمكن بلورتها علي النحو الآتي : (١) الهدف : يجب أن تحقق اللعبة النتيجة المرجوة منها ، (٢) القواعد : يجب أن تكون هناك بعض المعايير التي تسهل تحقيق الهدف ، (٣) التغذية الراجعة : يتعرف التلميذ من خلال هذا النظام علي مدي تحقيقه للهدف ، (٤) المشاركة : وتعني أن كل واحد مشارك في اللعبة يفهم القواعد ، ولديه إحساس واضح بالهدف وكيفية تلقي التغذية الراجعة .

ثانياً: الدراسات السابقة :

توافرت للمراجعة ٦٠ بحثاً ودراسة ، أمكن تصنيفها وفقاً لوحدات البحث إلي :

(أ) الدراسات والبحوث التى تناولت ممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثيرها علي سلوك مستخدميها ، بهدف التعرف علي الأثار المترتبة علي ممارسة الألعاب الإلكترونية وسبل مواجهة سلبياتها والقضاء عليها ، وبلغ عددها ٥٣ بحثاً ودراسة ، وهي : كرام يونس (٢٠١٧)، سارة حمدان (٢٠١٦) ، مريم قويدر (٢٠١١) ، محمد وآخرون (٢٠١٩) ، عبير محمود (٢٠١٥) ، النيف (٢٠١٧) ، نظمية حجازي (٢٠١٧)، الدهمش (٢٠١٩) ، فاطمة عبدالعزيز (٢٠١١) ، إيمان السيد (٢٠١٩) ، العجمي (٢٠١٧) ، لمياء الفرحان ، وعبد الصادق حسن عبد الصادق الشقر (٢٠١٧) ، أماني عثمان (٢٠١٨) ، المغذوي (٢٠١٨) ، برتيمة سميحة (٢٠١٦)، مهرية خليدة وآخرون (٢٠٢٠)، أبراربن صقر، وناهد عبدالمقصود (٢٠١٩) ، شهد العوادات (٢٠١٨)، الهاجري (٢٠١٩)، مريم الصاعدي (٢٠٠٩)، مها الشحروري (٢٠٠٧)، الصوالحة وآخرون (٢٠١٦) ، شيماء محمد (٢٠١٩)، المولي ، ولميعه العبيدي (٢٠١٢) ، القزاز (٢٠١٨) ، خديجة النمر (٢٠١٦) ، كوثرهاني (٢٠١٩) ، الشهري (٢٠١٩) ، مها الشحروري ، والريماوي (٢٠١١) ، دلال حشاش (٢٠٠٨) ، أميرة مشري (٢٠١٦) ، فاطمة همال (٢٠١٢) ، سلطاني (٢٠١١)، سوزان دارخان (٢٠٢٠) ، قهلوز ، وفاطمة عرقابي (٢٠٢٠)، رفيدة الأنصاري (٢٠٢٠)، حسن (٢٠١٣)، رضوي عبدالهادي (٢٠١٧)، بسنت السمرة (٢٠١٨)، الهدلق (٢٠١٣) ، العتيبي (٢٠٢٠) ، نايف (٢٠١٥) ، سهير ميهوب (٢٠١٣) ، اليعقوب ، ومني أدبيس (٢٠٠٩) ، آندي حجازي (٢٠١٠) ، فتيحة بلمهدي ، ومليكة بكير(٢٠١٤) ، حسن ، فاطمة الشديفات (٢٠١٩)، وعزام أمين (٢٠١٩)، Verheijen,Burk, etal(2018) ، Straker, L. M,etal (2013) ، Salen,K.&Zimmer man,E(2004) ، Moura, A. , Ghazisaeidi,etal(2017) (2015) وبفحص نتائجها أمكن استخلاص ما يلي :

١- أن استخدام الألعاب الإلكترونية يسهم في تطوير القدرات العقلية المتمثلة في التركيز والأنتباه والتخيل والتصوروما إلي ذلك ، والتي بدورها تيسرعملية الأداء المهاري وتساعد علي أنتقال المعرفة والمعلومات والمهارات المختلفة والمتعددة ، وترفع

القدرة علي تعليم وتطوير المهارات بشكل أسرع ، لذلك فهي مصدراً مهماً لتعليم الطفل ، إذ يكتشف من خلالها الكثير ، ويشبع خياله بشكل لم يسبق له مثيل ، كما أنه أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطاً ، وأسهل انخراطاً في المجتمع ،كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها وسرعة أتخاذ القرار تجاهها ، فهي تسهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والاكاديمية مثل : مهارة الكتابة ، ومهارة البحث عن المعلومات ، ومهارة الطباعة ، ومهارة اكتساب اللغات الأجنبية ، ومهارات التفكير الناقد ، ومهارات حل المشكلات ، وكذلك تزيد من قدرة علي التحصيل المدرسي .

٢- فاعلية الألعاب الإلكترونية وإمكاناتها في تزويد الأفراد الذي يستخدمونها بتصورات ذهنية إلي جانب عناصر التشويق فهي تهدف عموماً للتسلية وشغل وقت الفراغ، كما أنها أحتلت مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأفراد ويميلون لشرائها وأقتنائها ، فهي تتميز بكونها وسيلة ترفيهية تعليمية ذاتية، تعود الأطفال والمراهقين علي مواجهة التحديات المتضمنة في الألعاب الإلكترونية وتساعدهم علي الحصول علي أفكار ومعلومات جديدة، كما تعمل علي تنمية التفكير البصري من خلال لعب ألعاب التحكم والمغامرة .

٣- تعمل هذه الألعاب علي تعليم الطفل كيفية التعامل مع التقنيات الحديثة كالكمبيوتر والأنترنت والأجهزة الإلكترونية ، وغيرها من التقنيات الحديثة والعصرية ، كما أنها جعلته أكثر إصراراً علي تحقيق النجاح والفوز، مما يؤثر علي طموحاته المستقبلية وإصراره في تحقيق أهدافه والتخطيط لحياته .

٤- أن ممارسة الألعاب الإلكترونية في هذا العصر تشكل ظاهرة عالمية يمارسها غالبية الشباب في العالم ، وأن ممارستها تضيف إلي ملكاتهم مهارات جديدة ، وكذلك خلق صداقات جديدة .

٥- أغلبية الأفراد يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصياتهم حسب مبادىء وقيم البطل الذي يفضلونه ، وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في تكوين شخصياتهم واعتمادهم علي أنفسهم وثقتهم بها .

٦- أكدت بعض الدراسات علي دور الألعاب الإلكترونية الأيجابي في تنشئة الطفل كواحدة من أدوات التنشئة إذا ما أستخدمت بطريقة موجهة ومنظمة ، وكشفت أهمية استخدامها في التعليم كتقنية حديثة هادفة تعمل علي زيادة المتعة والدافعية في التعلم ، وتوفيرالوقت والجهد في عملية التعليم والمساعدة علي تطوير التفكير .

٧- أن نسبة ممارسة الذكور للألعاب الإلكترونية أكبرمن نسبته لدي الإناث ، كما أنهم يفضلون ممارستها في البيت بدلاً من قاعات الألعاب ومقاهي الأنترنت لتوفير الجو الملائم للممارسة ، أما من ناحية نوعية الألعاب فأغلبية الذكوريفضلون الألعاب الرياضية وألعاب المسابقات وألعاب المغامرة وألعاب العنف (الحربية والقتالية) ، بينما أهم الألعاب التي يفضلها البنات هي ألعاب تلبيس البنات والمتشابهات .

٨- سيطرت الألعاب الإلكترونية علي عقول الأفراد وجذبتهم بمختلف أعمارهم وأجناسهم، فأصبحت الألعاب المفضلة لدي الكثير منهم ، وبذلك خرجت الألعاب التقليدية من الساحة ، تلك الألعاب التي كان يبرز فيها إبداع الطفل من الجنسين .

٩- أكدت النتائج أيضاً أن الأجهزة التي يجلس عليها الأطفال هي جهاز الكمبيوتر أواللاب توب أو البلاي ستيشن أو الهواتف الذكية .

١٠- الإتقان الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية جعل من السهل الخلط بين العالم الحقيقي والعالم الأفتراضي ، وأصبح بإمكان الطفل ممارسة ما يلعب به دون أن يشعرأنه خارج العالم الإفتراضي .

١١- تم تصنيف الأثارالسلبية المترتبة علي ممارسة الألعاب الإلكترونية إلي ست فئات هي: أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية ، أضرار صحية ، وأضرار إجتماعية، وأضرار أكاديمية، وأضرار عامة ويندرج تحت كل فئة عدد من الأثار السلبية .

١٢- أن أبرز السلبيات للألعاب الإلكترونية هو الإدمان المفرط للأستخدام ، واكتساب العادات السيئة وتكوين ثقافة مشوهة ، فهي تحمل في طياتها بعض القيم التي تناهض تعاليم ديننا والقيم والعادات والتقاليد الأصيلة والأفكار الايجابية ، وكذلك ضعف التحصيل الدراسي وإهمال الواجبات المدرسية والعزلة الاجتماعية بسبب اللعب المنفرد والتوتر الاجتماعي ، وعدم التكيف مع الآخرين، وعدم فتح المجالات للحوار أو تقبل الآخرين، والتي تعد مناهضة للمواطنة وتكرس العنف.

١٣- كما أكدت بعض الدراسات أن أهم المخاطر من جراء ممارسة الألعاب الإلكترونية تتلخص في : قلة النوم

أو حدوث اضطرابات النوم نتيجة عدم أخذ قسط كاف من الراحة ، ومخاطر تتعلق بالعين مثل التأثير علي الإبصار وأحمرار العين والحكة والزغللة ، الميل إلي العدوان ، وتحدث الأفراد بصوت مرتفع ، بالإضافة إلي عدم الاحساس بالوقت ، بينما كانت الآثار السلبية في دراسات أخري متمثلة في إيذاء الأخرين وخرق القانون والسرقة والألفاظ البذيئة ، وانعدام وغياب الروح الرياضية والتعصب والغضب المستمر والسريع .

١٤- كما أن من سلبياته أيضاً التبذير المالي في شراء الأجهزة والألعاب الإلكترونية ، كما أنها لها تأثيرعلي سلوك الأطفال فهي تعمل بتخطيط من صانعيها علي زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل ، ولصغر سنه فهو لا يعي مدي خطورتها علي السلوك والقيم والتقاليد والدين ، فتنامي السلوك العدواني لدي الطفل من جراء الممارسة المتكررة لها تجعله فرد يميل للجريمة والقتل بطريقة لاشعورية ، كما أكدت بعض الدراسات أن العنف يزداد بزيادة المرحلة العمرية ، وأنه عند الذكور أكثر من الإناث ، كما أنها تجعله يميل إلي العزلة الاجتماعية والانطواء علي نفسه مما يؤثر سلباً علي نموه الفكري والشخصي والاجتماعي .

١٥- بينما كانت من أهم سلبيات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية من وجهة نظر المعلمين أنها قد تؤدي إلي حدوث خلافات بين الطلاب نتيجة المنافسة المفرطة، كما أنها تستهلك وقت الحصة ، وكانت أهم معوقات استخدامها عدم وجود شبكة إنترنت قوية بالمدارس ، بالإضافة إلي عدم توافر أجهزة الحاسب أو الأجهزة اللوحية اللازمة لاستخدامها في المدارس .

١٦- خطورة الألعاب الإلكترونية علي المجتمع بشكل عام، وعلي النشيء بشكل خاص؛ لأن مضامين ممارستها تحمل مخاطر أخلاقية تهدد سلامة المجتمع الذي ننتمي إليه .

١٧- مستوي التوعية بأخطار وآثار الألعاب الإلكترونية مازال متواضعاً في العالم العربي والاسلامي ، علي الرغم من انتشارها بصورة واضحة .

١٨- أن أهم معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدي الأفراد تتمثل في : الابتعاد عن وضع الصور أو الرسومات التي تخالف ثقافة المجتمع علي هذه الألعاب ، وضع ضوابط ولوائح معينة لاستيرادها أو تحميلها من الإنترنت تضمن الابتعاد عن الألعاب التي تؤثر سلباً علي قيم المجتمع وثقافته ، تصميم الألعاب التي تحفز الذكاء والتفكير ، وضع ضوابط لهذه الألعاب تضمن استخدامها في غير أوقات المذاكرة ، ضرورة إلا تكون ممارسة الألعاب خاصة التي تتضمن حروب ومغامرات في أوقات متأخرة من الليل ليضمن أن يكون تحت رقابة ومتابعة الأهل من جهة ، ويضمن توجيه ونصح الأهل عند حدوث أي مخالفات من جهة أخري ، وضع ضوابط للعبة تمنع الأعتداء علي الآخرين .

١٩- أن المعتقدات السلبية التي تربط الألعاب بالعنف في العالم الحقيقي بارزة بين الأفراد الذين لم يتعرضوا بشكل مباشرإلي سياقات الألعاب الإلكترونية ، في حين أن الأفراد الذين لعبوا الألعاب وأفادوا عن القيام بذلك مع أطفالهم كانوا يميلون إلي تقييم الألعاب بشكل أكثر إيجابية ، كما تبين أن أستبدال الألعاب الإلكترونية المستقرة (قليلة الحركة) بألعاب إلكترونية نشطة (فيها نشاط بدني يومي) ، سيوفرعلي الأقل نتيجة جيدة للنشاط ، وربما يكون من الأسهل علي الوالدين والطفل الحفاظ عليه من إزالة تقنية الألعاب الإلكترونية من المنزل .

٢٠- تعتبر الألعاب الإلكترونية وسيلة فعالة في التثقيف الصحي والتدخل، والتدريب علي الإدارة الذاتية للمرض، فمن خلالها يتم تشتيت الانتباه لتخفيف الألم، وتعزيز النشاط البدني والنفسي عندما تكون المشاركة نشطة ، وعلي الرغم من الفوائد المحتملة لها يواجه الناس أحياناً تحديات مختلفة مثل العزلة الاجتماعية ، القلق غير العادي ، الأضطراب في الأوقات الفسيولوجية للجسم ، وانخفاض الأنشطة البدنية وانخفاض الأداء الأكاديمي ، وزيادة السلوك العدواني والألم الجسدي ، ويمكن التغلب علي هذه المشكلات جزئياً عن طريق التخطيط السليم والتصميم الجيد والاستخدام المناسب والمستمر .

(ب) الدراسات والبحوث التى تناولت إدمان الألعاب الإلكترونية ، وبلغ عددها ٧ أبحاث ودراسة وهي : زينب الفردان (٢٠١٢) ، هدي عبدالعال (٢٠١٩) ، الدرعان (٢٠١٦) ، ليندا البدر (٢٠١٩) ، عبدالباسط (٢٠١٥)، عقيلة عيسو ، وإكرام بوشيربي (٢٠٢٠)، رندا أحمد (٢٠٢٠)، وبفحص نتائجها أمكن استخلاص ما يلي :

١- أن الأستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية سيؤدي إلي الإدمان عليها ، والذي من شأنه أن يؤدي إلي آثار سلبية عويصة في ظل غياب الرقابة الأبوية وانعدام الوعي لدي الكثيرين منهم .
٢- أن الإدمان علي الألعاب الإلكترونية له آثار ومشكلات أكاديمية وأنفعالية واجتماعية .
٣- أثبتت النتائج وجود علاقة ارتباطية موجبة بين الوقت المستغرق في اللعب وكل من إدمان الألعاب الإلكترونية ودرجة العنف لدي المراهقين ، وكذلك بين درجة إدمان الألعاب الإلكترونية وبعض الأمراض الأجتماعية المتمثلة في الاكتئاب النفسي والعزلة والعنف ، كما تبين وجود فروق في الإدمان علي الألعاب الإلكترونية العنيفة تعزي لمتغير الجنس لصالح الذكور .
٤- أن الإدمان نوعان : إدمان عضوي كإدمان المخدرات ، وإدمان سلوكي كإدمان الأنترنت .
٥- أن الألعاب الإلكترونية السائدة اليوم تختلف عن أنماط الترويح والترفيه التي كانت علي عهد المصطفي صلي الله عليه وسلم فهي أنماط مبتكرة للتسلية والترويح ، كما أن لها أنواع كثيرة وكل نوع يشتمل علي مئات بل ألاف اللعبات .
٦- أن الاسلام لا يمنع الترويح عن النفس بل يحث عليه ويشجعه ، فليس الاسلام دين الوجه العابس ، بل دين البشاشة والسرور يحترم النفس البشرية ويقدر حاجاتها من التنفيس والترفيه وكراهية الملل ، ولكن بشرط عدم الإسراف وعدم الضرر .
٧- أن المجتمع المسلم لابد أن يحترم الأطفال ويوفرلهم البديل وهي الألعاب النابعة منه والتي تتمشي مع تعاليمه وقيمه .
٨- أن ممارسة هذه الألعاب أن اقترنت بفعل محرم كتأخير الصلاة عن وقتها أو عقوق الوالدين أو أهمال الواجبات الحياتية فهي محرمة قولاً واحداً ، وكذلك الألعاب التي ثبت يقيناً اشتمالها علي مخالفات للعقيدة الاسلامية ، والمشتملة علي عري وسفور، أما ماعدا ذلك فالراجح كراهة ممارسته ؛ لأنه ذريعة إلي الإدمان الذي يؤدي إلي العكوف علي هذه الأجهزة وترك هذه الحياة والانعزال عنها .

الإجـراءات البحثية

أولاً: المجـال الجغرافي والبشـرى للدراســة

أجريت هذه الدراسة بمحافظة المنوفية , وتتكون المحافظة من تسع مراكز إدارية، وبطريقة عشوائية تم اختيار ست مراكز إدارية ، وبنفس الطريقة تم اختيار قرية من كل مركز اداري ، فكانت قري : ميت خلف ، طنبشا، قويسنا البلد ، طوخ دلكة ، العراقية ، وكفر فيشا ، التابعة لمراكز: شبين الكوم، بركة السبع ، قويسنا ، تلا ، الشهداء، ومنوف علي التوالي ، ولتحقيق أهداف الدراسة ، اختيرت عينة عشوائية بسيطة من واقع البيانات الخاصة بعدد الأسر الريفية بالقري المختارة (مركز المعلومات ودعم اتخاذ القرار- محافظة المنوفية ٢٠١٨)، حيث تم اختيار ٤٠ أسرة من كل قرية ، بشرط ان يكون لدي كل أسرة من الأسر المختارة - علي الأقل – واحد من الأبناء في مرحلة التعليم الاعدادي أو الثانوي ، ثم تم اختيار طالب واحد من كل أسرة ، لذلك فان حجم العينة من كل قرية قد بلغ ٤٠ مبحوث - طالب / طالبة من المسجلين بالمرحلة الاعدادية او الثانوية - مما يعنى ان حجم العينة الكلية للدراسة قد بلغ ٢٤٠ مبحوث.

ثانياً : جمع وتحليل بيـانات الدراسة

استخدم الاستبيان بالمقابلة الشخصية لجمع بيانات الدراسة ، وذلك بعد اختبار صلاحية استمارة الاستبيان في تحقيق أهداف الدراسة. وقد استغرقت عملية جمع البيانات نحو أربع شهور حيث بدأت في أول نوفمبر ٢٠١٩ وانتهت في نهاية فبراير ٢٠٢٠. وأستخدمت عدة مقاييس وأساليب إحصائية في تحليل البيانات شملت المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والمدى والنسب المئوية، ومعامل الارتباط البسيط لـ "بيرسون" لوصف العلاقات بين المتغيرات التابعة والمتغيرات المستقلة التي قيست بمقياس فتري "Interval" والتي تضمنتها الدراسة، ولتقدير معنوية الفروق بين فئات المتغيرات المستقلة المقاسة علي المستوي الإسمي "Nominal" او المستوي الرتبي "Ordinal" فيما يتعلق بالمتغيرات التابعة أستخدم كل من إختبار" ت" للفرق بين متوسطين, وأسلوب تحليل التباين أحادي الإتجاه One-Way Anova, وإختبار"F", كما أستعين بأسلوب التحليل الإنحداري المتعدد المتدرج الصاعد بطريقة"Step-wise" لتوضيح تأثير المتغيرات المستقلة التي قيست بمقياس فتري "Interval" في المتغيرات التابعة ، وقد أستخدم معامل التحديد المعدل (Adjusted R) لتحديد نسبة التباين في المتغيرات التابعة والتي يمكن تفسيرها بواسطة المتغيرات المستقلة المؤثرة والتي قيست بمقياس فتري, كما أعتمد علي قيمة إحصاء

إيتا تربيع (Eta Squared) في تقدير نسبة التباين في المتغيرات التابعة الذي يفسره ويحدده المتغيرات المستقلة التي قيست بمقياس اسمي"Nominal"أو رتبي "Ordinal" (بالانت ، ٢٠٠٧) , كما استخدمت الدرجات التائية (T-Scores) في معايرة وتكوين بعض المتغيرات المركبة وذلك لاختلاف وحدات القياس المستخدمة في قياس المتغيرات الفرعية البسيطة التي تتكون منها تلك المتغيرات المركبة, وذلك بتحويل قيم المتغيرات البسيطة "الفرعية" إلى درجات معيارية قياسية ذات متوسط حسابي صفر وانحراف معياري واحد ثم تحويل الدرجات المعيارية إلى درجات تائية بمتوسط حسابي خمسين وانحراف معياري عشرة (علام ، ١٩٨٥) . وأخيرا استخدم معامل الثبات Reliability بطريقة ألفا كرونباخ لقياس ثبات بعض المتغيرات. واعتمد في تحليل بيانات الدراسة على برنامج التحليل الإحصائي (SPSS) Statistical Package for Social Sciences

ثالثاً : المفاهيم الإجرائية وقياس المتغيرات البحثية

[أ] المتغيرات المستقلة :

اشتملت الدراسة علي (١٩) متغير مستقل ، بعض هذه المتغيرات تعتبر متغيرات مركبة ، حيث اعتمد في قياسها علي عدد من المتغيرات الفرعية ، وفيما يلي كيفية قياس هذه المتغيرات:

١- **المرحلة التعليمية:** وهي تعبر عن المرحلة التعليمية المقيد بها المبحوث وقت جمع البيانات , وتم قياسها بمقياس إسمي"Nominal" حيث منح المبحوث درجة تتناسب مع المرحلة التعليمية المقيد بها كما يلي : المرحلة الاعدادية =١ , المرحلة الثانوية = ٢ , وقد بلغ عدد الطلاب المقيدين - بعينة الدراسة - بالمرحلتين الإعدادية والثانوية علي التوالي ١٣٣ , ١٠٧ طالبًا , وبنسبة ٥٥,٤٪ , ٤٤,٦٪ على الترتيب

٢- **سن المبحوث:** وتم قياسه بمقياس فتري "Interval"، حيث قيس كرقم مطلق يعبر عن عدد السنوات التي عاشها المبحوث منذ ميلاده وحتى تاريخ جمع البيانات لأقرب سنه ميلادية ، وقد تبين أن أعمار المبحوثين قد تراوحت بين ١٠ - ٢٢ سنة, بمدي ١٢ سنة , ومتوسط حسابي ١٥,٩٥ سنة , وانحراف معياري ١,٦ سنة. وأظهرت البيانات أن الغالبية القصوي من الطلبة بعينة الدراسة (٩٠٪) قد تراوحت اعمارهم بين (١٤ – ١٨) سنة .

٣- **نوع المبحوث :** وقد قيس بمقياس إسمي"Nominal" حيث منح المبحوث درجة تتناسب مع نوعه الاجتماعي كما يلي : ذكر = ١ , أنثي= ٢ , وقد بلغ عدد الطلبة ٨٠ طالب بنسبة ٣٣,٣٪ من عينة الدراسة , مقابل ١٦٠ طالبة بنسبة ٦٦,٧٪ من عينة الدراسة.

٤- **المصروف اليومي للمبحوث:** وتم قياسه بمقياس فتري "Interval" ، حيث قيس كرقم مطلق يعبر عن مجموع المبالغ النقدية التي يحصل عليها المبحوث من والديه يومياً لشراء احتياجاته الشخصية مقدراً بالجنية المصري . وقد تراوح المصروف اليومي للمبحوثين بين ١ - ٢٥ جنيهاً, بمدي ٢٤ جنيهاً في اليوم , ومتوسط حسابي ٦,٢٣ جنيهاً, وانحراف معياري ٤,٢٦ جنيهاً, وأوضحت البيانات أن الغالبية القصوى من المبحوثين (٧٥,٨ %) مصروفهم اليومي صغير ، يتراوح بين ١ – ٨ جنيهات يوميًا.

٥- **حجم الأسرة :** وتم قياسه بمقياس فتري "Interval" ، حيث قيس كرقم مطلق يعبر عن عدد الأفراد الذين يعيشون مع المبحوث في وحدة معيشية واحدة ، وقد أشارت البيانات الي أن الغالبية العظمى من المبحوثين (٦٠,٨٪) ينتمون إلى أسر متوسطة الحجم يتراوح عدد أفرادها من ٥ – ٦ أفراد.

٦- **مستوي تعليم الأب :** وتم قياس هذا المتغير بمقياس رتبي "Ordinal" ، بمنح المبحوث درجة تتناسب مع المستوي التعليمي لوالده كما يلي: أمي=١ , يقرأ ويكتب=٢ ، ابتدائي=٣ ، اعدادي=٤ ، ثانوي"متوسط"= ٥ ، جامعي=٦ ، وفوق جامعي=٧ ، وأشارت البيانات إلي أن الغالبية من آباء المبحوثين (٥٣,٣ %) قد حصلوا علي شهادة اتمام التعليم الثانوي"المتوسط" ، يلي ذلك من اتموا مرحلة التعليم الجامعي (٣٧,٥٪) ، مقابل ١,٧٪ منهم كانوا من الأميين لا يستطعون القراءة والكتابة.

٧- **مستوي تعليم الأم :** وتم قياس هذا المتغير بمقياس رتبي "Ordinal" ، بمنح المبحوث درجة تتناسب مع المستوي التعليمي لوالدته كما يلي: أمي=١ , يقرأ ويكتب=٢ , ابتدائي=٣، اعدادي=٤ ، ثانوي "متوسط"= ٥ ، جامعي=٦ ، وفوق جامعي=٧ ، وقد كشفت البيانات أن الغالبية العظمي من امهات المبحوثين (٦٠,٨ %) قد حصلن علي شهادة اتمام التعليم الثانوي"المتوسط" ، يلي ذلك من اتموا منهن

مرحلة التعليم الجامعي (٢٦,٣٪) ، في مقابل ٦,٣٪ منهن كن من الأميات لا يستطعن القراءة والكتابة.

٨- **مهنة الأب :** وتم قياسها بمقياس إسمي"Nominal", بمنح المبحوث درجة تتناسب مع مهنة والده كما يلي: موظف حكومي=١ ، أعمال حرة وحرفية=٢ ، فلاح=٣ ، يعمل بالجيش أو الشرطة=٤ ، متقاعد"معاش"= ٥ ، لا يعمل=٦ ، متوفي=٧ ، وقد أظهرت البيانات أن الغالبية العظمي من آباء المبحوثين(٦٧,١ %) يعملون في وظائف حكومية , مقابل ٢,٥٪ منهم بدون عمل.

٩- **مهنة الأم :** وتم قياسها بمقياس إسمي"Nominal", بمنح المبحوث درجة تتناسب مع مهنة والدته كما يلي: ربة منزل=١، موظفة بالقطاع الحكومي =٢ ، أعمال حرة وحرفية=٣ ، وقد أوضحت البيانات أن الغالبية العظمي من امهات المبحوثين (٧٢,١ %) كن ربات منزل, مقابل ٠,٨٪ منهن يعملن بمهن حرة وحرفية ، والباقي منهن (٢٧,١٪) يعملن موظفات بالقطاع الحكومي.

١٠- **مستوى المعيشة :** أحد المؤشرات التى تعكس الوضع الاجتماعى والاقتصادى لاسرة المبحوث فى المجتمع المحلى الذى يعيش فيه , : وقد قيس هذا المتغير بمقياس فتري "Interval" ، حيث تم قياسه بمجموع الدرجات التائية T-scores للبنود الثلاثة التالية:

(أ) حالة المسكن : نوع المنزل : [إيجار =١ ، مشاركة = ٢ ، ملك =٣] ، مادة بناء المنزل : [حوائط من الطوب الأحمر = ٣، حوائط من الحجر=٢ , حوائط من الطوب الأخضر" الطوب اللبنى=١] ، أرضية الحجرات : [سيراميك=٤ , بلاط=٣ ، خرسانة "اسمنت"=٢ ، تراب=١] ، عدد الأدوار "الطوابق" بالمنزل : (عدد مطلق) ، عدد الحجرات بالمنزل : (عدد مطلق) ، دهان الحوائط:[زيت او بلاستك =٤ ، جير=٣ ، طين=٢ ، بدون دهان=١] ، تواجد دورة مياة : [توجد=٢ ، لا توجد=١] , تواجد كهرباء : [توجد=٢ ، لا توجد=١].

(ب) ملكية سيارة خاصة : [توجد=٢ ، لا توجد=١]

(ج) ملكية الأجهزة المنزلية : وتم إعطاء المبحوث ٤ درجات عن ملكية كل جهاز من الأجهزة التالية : غسالة ملابس أوتوماتيك ، وكمبيوتر، وثلاجة كهربائية ، وتلفزيون ملون، وجهاز تكييف ، وقد أعطي ٣ درجات عن ملكية كل جهاز من الأجهزة التالية : وتليفون ارضي "ثابت"، ودش، وغسالة أطباق ، فيديو، وبوتاجاز ، وأعطي درجتان عن ملكية كل جهاز من الأجهزة التالية: فرن غاز، وغسالة ملابس عادية، وتليفزيون ابيض واسود، وجهاز تسجيل، ومروحة، وأعطيت درجة واحدة فقط عن كل جهاز من الأجهزة التالية : مكواة ، وخلاط ، وشفاط ، وراديو ، وشواية .

وقد جمعت الدرجات التي حصل عليها المبحوث في البنود الثلاثة بعد معايرتها وتحويلها إلى درجات تائية (T-Scores) ثم استخدمت كمؤشر يعكس مستوى معيشة أسرة المبحوث ، وقد كشفت البيانات أن ٤٥,٤٪ من المبحوثين ينتمون إلى أسر ذوات مستوى معيشي مرتفع , مقابل فقط ٥,٤٪ منهم ينتمون إلى أسر ذوات مستوى معيشي منخفض.

١١- **حيازة المبحوث لجهاز كمبيوتر** : وتم قياسها بمقياس إسمي"Nominal", بمنح المبحوث درجة تتناسب مع تواجد "توافر" جهاز كمبيوتر في حيازة المبحوث كما يلي: يحوز "متوفر" =١ ، لا يحوز "لا يتوافر"= صفر ، وقد أظهرت البيانات أن الغالبية القصوي من المبحوثين(٨٩,٦ %) يتوافر لديهم أجهزة كمبيوتر ، مقابل ١٠,٤٪ منهم لا يتوافر لديهم أجهزة كمبيوتر.

١٢- **اجادة المبحوث استخدام الكمبيوتر والانترنت :** وتم قياسه بمنح المبحوث درجة تتناسب مع درجة اجادته في استخدام الكمبيوتر والانترنت كما يلي: نعم "يجيد الاستخدام" =٣ ، لحد ما=٢ ، لا يجيد الاستخدام=١، وقد أوضحت البيانات أن الغالبية العظمى من المبحوثين (٧٢,٩٪) يجيدون استخدام الكمبيوتر والانترنت ، مقابل ٢,٥٪ منهم لا يجيدون استخدام الكمبيوتر والانترنت.

١٣- **الاجهزة الالكترونية التي يمتلكها المبحوث :** وتم قياسه بمقياس فتري "Interval" ، حيث قيس كرقم مطلق يعبر عن عدد الاجهزة الالكترونية التي يمتلكها المبحوث ، ذلك بسؤال المبحوث عن ملكيته للأجهزة الالكترونية التالية : تليفزيون، فيديو، كمبيوتر، هاتف محمول، آى باد، تابلت، بلاى ستيشن، و لاب توب ، وقد منح المبحوث درجة تتناسب مع ملكيته لكل جهاز كما يلي : يملك = ١ ، لا يملك= صفر ، واستخدم مجموع الدرجات التي حصل عليها المبحوث كمؤشر يعكس عدد الاجهزة الالكترونية التي يمتلكها

المبحوث. وقد بينت النتائج الي ان عدد الاجهزة الالكترونية التي يمتلكها المبحوث قد تراوح بين ١ – ٦ جهاز ، بمدي ٥ أجهزة الكترونية , ومتوسط ٣,٢٨ جهاز، وانحراف معياري ١,٠٣٢ جهاز.

١٤- **طرق حصول المبحوث علي الألعاب الالكترونية** : وتم قياسه بمقياس فتري "Interval" ، وذلك بسؤال المبحوث عن حصولة علي الألعاب الالكترونية من الطرق التالية : الشراء , الاستعارة , التحميل من الانترنت , والاستنساخ ، وقد منح المبحوث درجة تتناسب مع استجابته علي كل طريقة كالتالي : نعم = ١ ، لا = صفر ، وجمعت الدرجات التى حصل عليها المبحوث وإستخدمت كمؤشر يعكس عدد الطرق التي يحصل من خلالها المبحوث علي الألعاب الالكترونية، وقد أوضحت النتائج ان عدد تلك الطرق قد تراوح بين ١ – ٣ طريقة ، بمدي ٢ طريقة , ومتوسط ١,٢٤ طريقة ، وانحراف معياري ٠,٤٨٢ طريقة.

١٥- **أسلوب حصول المبحوث علي الألعاب الالكترونية:** وتم قياسها بمقياس إسمي"Nominal" ، وذلك بمنح المبحوث درجة تتناسب مع الأسلوب الذي يعتمد عليه في الغالب للحصول علي الالعاب الالكترونية ، والذي يعكس بصفة رئيسية درجة اعتماده علي نفسه او اعتمادة علي الغير في الحصول علي الألعاب الالكترونية كما يلي : يعتمد علي نفسه فقط=١ ، يعتمد علي نفسه وبمساعدة الغير=٢ ، يعتمد علي الآخرين فقط=٣ .

١٦- **عدد مقدمي المساعدة لحصول المبحوث علي الألعاب الالكترونية** : وتم قياسه بمقياس فتري "Interval" ، وذلك بسؤال المبحوث عن مقدمي المساعدة لحصوله علي الألعاب الالكترونية ، من بين كل من : الأب ، الأم ، الأخوات ، الأصدقاء، والأقارب ، وقد منح المبحوث درجة تتناسب مع استجابته علي كل واحد منهم كالتالي : نعم يقدم المساعدة = ١ ، لا يقدم المساعدة = صفر ، وجمعت الدرجات التى حصل عليها المبحوث وإستخدمت كمؤشر يعكس عدد مقدمي المساعدة لحصوله علي الألعاب الالكترونية ، وقد أظهرت البيانات ان عدد مقدمي المساعدة قد تراوح بين ٣ مساعدين الي صفر مساعد ، بمدي ٣ مساعد , ومتوسط ٠,٧٧ مساعد، وانحراف معياري ٠,٧١١ مساعد.

١٧- **أسلوب ممارسة المبحوث للألعاب الالكترونية:** وتم قياسها بمقياس إسمي"Nominal" ، وذلك بمنح المبحوث درجة تتناسب مع الأسلوب الذي يعتمد عليه في الغالب لممارسة الالعاب الالكترونية, كما يلي : بمفرده=١ ، بالمشاركة مع الأصدقاء=٢ ، بالمشاركة مع الأهل=٣ .

١٨- **دوافع ممارسة المبحوث للألعاب الالكترونية:** وتعرف اجرائيًا في هذه الدراسة, بأنها العوامل "الأسباب" التي تدفع وتؤدي الي استخدام وتعلق المبحوث بالألعاب الالكترونية ، وتجعله يمضي أوقاتًا طويلة في ممارستها ، وقد قيس هذا المتغير بمقياس فتري "Interval" ، وذلك بسؤال المبحوث عن رأيه في احدي عشر عبارة اتجاهية , جميعها ايجابية الاتجاه ، وكل عبارة من تلك العبارات تعبر عن أحد دوافع "اسباب" ممارسة المبحوث للألعاب الالكترونية , وهي : (١) الفوز في الألعاب الالكترونية يدفع للاستمرار في مواصلة اللعب ، (٢) هزيمة الآخرين في الألعاب يدفع للاستمرار في مواصلة اللعب ، (٣) الألعاب ذات المستويات تدفع للاستمرار في مواصلة اللعب ، (٤) الحصول علي نقاط يدفع للاستمرار في اللعب ، (٥) احتواء الألعاب علي تحديات تدفع للاستمرار في مواصلة اللعب ، (٦) ممارسة الألعاب تعلم أشياء مفيدة لا تعلم بالمدرسة ، (٧) ممارسة الألعاب الالكترونية تساعد علي عدم الشعور بالوحدة ، (٨) ممارسة الألعاب الالكترونية تجعل الفرد يشعر بالنشاط ، (٩) ممارسة الألعاب تسلي وتساعد في القضاء علي وقت الفراغ ، (١٠) حب الاستطلاع والسعي لحل سبب الغموض في الألعاب يدفع للعب ، (١١) الصور المتحركة والمؤثرات الصوتية لها تأثير لمواصلة اللعب ، وكانت استجابة المبحوث عن كل عبارة بأحد الإجابات التالية : موافق ، سيان ، غير موافق، وقد أعطيت الإجابات الدرجات ٣ ، ٢ ، ١ على الترتيب ، وجمعت الدرجات التي حصل عليها المبحوث واستخدمت كمؤشر يعكس دوافعه لممارسة الألعاب الالكترونية ، وقد بلغت قيمة معامل الثبات (ألفا كرونباخ) لهذا المقياس (٠,٦٤٣) وهي قيمة مقبولة احصائيًا ، وقد تراوحت الدرجة المعبرة عن دوافع ممارسة المبحوثين للألعاب بين ١٦ – ٣٠ درجة

بمدى ١٤ درجة، وبمتوسط حسابى ٢٤,٠٨ درجة، وإنحراف معيارى ٢,٧٥ درجة.

١٩- درجة ادراك المبحوث للآثار المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية : وتم قياسه بمقياس فتري "Interval" ، وهو مقياس مركب يتكون من متغيرين فرعيين هما: (١) درجة ادراك المبحوث للايجابيات المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية، (٢) درجة ادراك المبحوث للسلبيات المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية ، وفيما يلي مكونات وقياس كل منهما :

[١] درجة ادراك المبحوث للايجابيات المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية: ويعبر عن التوجهات الشخصية للمبحوث نحو المميزات المترتبة علي ممارسة المبحوث للألعاب الأكترونية ، والمتمثلة في الصفات الحسنة او المهارات أو السلوكيات المفيدة التي يكتسبها المبحوث كنتيجة لممارسته للألعاب الالكترونية ، وقد قيس هذا المتغير بسؤال المبحوث عن رأيه في اثني عشر عبارة جميعها ايجابية الاتجاه نحو ممارسة الألعاب الالكترونية ، كل عبارة من تلك العبارات تعبر عن أحد ايجابيات ممارسة المبحوث للألعاب الالكترونية ، وهي: (١) ممارسة الألعاب الالكترونية تمكن من تطوير مهارة أستخدام الحاسب الالي ، (٢) ممارسة الألعاب الالكترونية تسهم في تطوير مهارات اللغة الانجليزية ، (٣) ممارسة الألعاب الالكترونية تزيد من الثقة بالنفس ، (٤) ممارسة الألعاب الالكترونية تعلم سلوكيات مفيدة ، (٥) ممارسة الألعاب الالكترونية تساعد في حل المشكلات ، (٦) ممارسة الألعاب الالكترونية تعد وسيلة لتكوين صداقات ، (٧) ممارسة الألعاب الالكترونية تشعر بالنشاط والحيوية ، (٨) ممارسة الألعاب الالكترونية تمكن من تطوير مهارات القراءة والكتابة ، (٩) ممارسة الألعاب الالكترونية تنشط الدماغ وتزيد من الذكاء ، (١٠) ممارسة الألعاب الالكترونية تزيد من القدرة علي الفهم والتعرف علي طرق تفكير جديدة ، (١١) ممارسة الألعاب الالكترونية تسهم في تحسين وتعزيز مهارات التحكم في الوقت ، (١٢) ممارسة الألعاب الالكترونية تسهم في زيادة الأقبال علي المذاكرة ، وكانت استجابة المبحوث عن كل عبارة بأحد الإجابات التالية: موافق، سيان، غير موافق، وقد أعطيت الإجابات الدرجات ٣، ٢ ، ١ على الترتيب ، وجمعت الدرجات التي حصل عليها المبحوث واستخدمت كمؤشر يعكس درجة ادراكه للايجابيات المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية ، وقد بلغت قيمة معامل الثبات (ألفا كرونباخ) لهذا المقياس (٠,٦٨٢) وهي قيمة مقبولة احصائيًا ، وقد تراوحت الدرجة المعبرة عن ادراك المبحوثين للايجابيات المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية بين ١٢ – ٣٤ درجة بمدى ٢٢ درجة، وبمتوسط حسابى ٢٦,٥ درجة، وإنحراف معيارى ٣,٧٩ درجة.

[٢] درجة ادراك المبحوث للسلبيات المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية: ويعبر عن التوجهات الشخصية للمبحوث نحو السلبيات المترتبة علي ممارسة المبحوث للألعاب الألكترونية ، والمتمثلة في الصفات السيئة او المهارات أو السلوكيات الضارة وغير المفيدة المترتبة علي ممارسة المبحوث للألعاب الالكترونية ، وتم قياس هذا المتغير بالاعتماد علي خمسة بنود ، كل واحد منهم يعكس السلبيات المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية في احد المجالات ، وفيما يلي كيفية قياس كل بند من تلك البنود :

(أ) درجة ادراك المبحوث للسلبيات الصحية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية : وتم قياسه بسؤال المبحوث عن رأيه في سبعة عبارات جميعها ايجابية الاتجاه ، كل عبارة من تلك العبارات تعبر عن أحد السلبيات الصحية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية ، وهي: (١) الألعاب الالكترونية تؤثر علي الذاكرة ، (٢) ممارسة الألعاب الالكترونية تؤدي لمشاكل في العمود الفقري والعظام ، (٣) ممارسة الألعاب الالكترونية تؤدي لضعف الأبصار ومشاكل في الرؤية ، (٤) ممارسة الألعاب الالكترونية تؤدي إلي اضطراب في النوم ، (٥) ممارسة الألعاب الالكترونية تؤدي إلي سوء التغذية ، (٦) ممارسة الألعاب الالكترونية تؤدي إلي السمنة ، (٧) ممارسة الألعاب الالكترونية تؤدي إلي مشاكل نفسية ، وكانت استجابة المبحوث عن كل عبارة بأحد الإجابات التالية: موافق ، سيان ، غير موافق، وقد أعطيت الإجابات الدرجات ٣ ، ٢ ، ١ على الترتيب ، وجمعت الدرجات التي حصل عليها المبحوث واستخدمت كمؤشر يعكس

درجة ادراكه للسلبيات الصحية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية، وقد بلغت قيمة معامل الثبات(ألفا كرونباخ) لهذا المقياس (٠,٧٢٠) وهي قيمة مقبولة احصائيًا ، وقد تراوحت الدرجة المعبرة عن ادراك المبحوثين للسلبيات الصحية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية بين ٧ – ٢١ درجات ، بمدى ١٤ درجة ، وبمتوسط حسابى ١٤,٥٨ درجة، وإنحراف معيارى ٣,٠٦٣ درجة.

(ب) درجة ادراك المبحوث للسلبيات السلوكية والنفسية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية : وتم قياسه بسؤال المبحوث عن رأيه في سبعة عبارات جميعها ايجابية الاتجاه ، كل عبارة من تلك العبارات تعبر عن أحد السلبيات السلوكية والنفسية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية ، وهي: (١) ممارسة الألعاب الالكترونية تشجع علي العنف والعدوان ، (٢) ممارسة الألعاب الالكترونية تزيد من انطواء الفرد وكآبته ، (٣) ممارسة الألعاب الالكترونية قد تقود البعض إلي التلفظ بعبارات غير لائقة ، (٤) ممارسة الألعاب الالكترونية قد تؤدي إلي المخاصمة بين الأفراد ، (٥) ممارسة الألعاب الالكترونية قد تزيد من الكذب ، (٦) ممارسة الألعاب الالكترونية تؤدي لظهور بعض السلوكيات غير المرغوب فيها في المجتمع ، (٧) ممارسة الألعاب الالكترونية تزيد من تمرد الفرد وعدم سماعه الارشاد والتوجيه ، وكانت استجابة المبحوث عن كل عبارة بأحد الإجابات التالية : موافق ، سيان ، غير موافق، وقد أعطيت الإجابات الدرجات ٣ ، ٢ ، ١ على الترتيب ، وجمعت الدرجات التي حصل عليها المبحوث واستخدمت كمؤشر يعكس درجة ادراكه للسلبيات السلوكية والنفسية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية ، وقد بلغت قيمة معامل الثبات (ألفا كرونباخ) لهذا المقياس (٠,٧٣٨). وقد تراوحت الدرجة المعبرة عن ادراك المبحوثين للسلبيات السلوكية والنفسية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية بين ٧ – ٢١ درجات ، بمدى ١٤ درجة ، وبمتوسط حسابى ١٣,٥٣ درجة، وإنحراف معيارى ٣,٢٦٢ درجة.

(ج) درجة ادراك المبحوث للسلبيات الاجتماعية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية : وتم قياسه بسؤال المبحوث عن رأيه في أربعة عبارات جميعها ايجابية الاتجاه ، كل عبارة من تلك العبارات تعبر عن أحد السلبيات الاجتماعية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية ، وهي: (١) ممارسة الألعاب الالكترونية تضعف من التواصل الاجتماعي ، (٢) ممارسة الألعاب الالكترونية تؤدي إلي العزلة عن بقية أفراد الأسرة ، (٣) ممارسة الألعاب الالكترونية قد تؤدي إلي التفكك الأسري ، (٤) ممارسة الألعاب الالكترونية قد تؤدي إلي زيادة المشاكل في المجتمع ، وكانت استجابة المبحوث عن كل عبارة بأحد الإجابات التالية: موافق ، سيان ، غير موافق، وقد أعطيت الإجابات الدرجات ٣ ، ٢ ، ١ على الترتيب ، وجمعت الدرجات التي حصل عليها المبحوث واستخدمت كمؤشر يعكس درجة ادراكه للسلبيات الاجتماعية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية، وقد بلغت قيمة معامل الثبات (ألفا كرونباخ) لهذا المقياس(٠,٧٥٥). وقد تراوحت الدرجة المعبرة عن ادراك المبحوثين للسلبيات الاجتماعية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية بين ٤ – ١٢ درجات ، بمدى ٨ درجة ، وبمتوسط حسابى ٧,٧٥ درجة، وإنحراف معيارى ٢,١٢٥ درجة.

(د) درجة ادراك المبحوث للسلبيات الاكاديمية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية : وتم قياسه بسؤال المبحوث عن رأيه في خمسة عبارات جميعها ايجابية الاتجاه ، كل عبارة من تلك العبارات تعبر عن أحد السلبيات الاكاديمية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية ، وهي: (١) ممارسة الألعاب الالكترونية قد تقلل من الوقت المخصص للدراسة ، (٢) ممارسة الألعاب الالكترونية قد تؤدي إلي الابتعاد عن الدراسة، (٣) ممارسة الألعاب الالكترونية قد تؤدي إلي عدم الاستيقاظ والذهاب المبكر للمدرسة ، (٤) ممارسة الألعاب الالكترونية قد تؤثر سلباً علي استيعاب وفهم المقررات الدراسية ، (٥) ممارسة الألعاب الالكترونية مضيعة للوقت ، وكانت استجابة المبحوث عن كل عبارة بأحد الإجابات التالية : موافق ، سيان ، غير موافق، وقد أعطيت الإجابات الدرجات ٣ ، ٢ ، ١ على الترتيب ، وجمعت الدرجات التي حصل عليها المبحوث واستخدمت كمؤشر يعكس درجة ادراكه للسلبيات الاكاديمية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية ، وقد بلغت قيمة معامل الثبات (ألفا كرونباخ) لهذا المقياس (٠,٧٧٠). وقد تراوحت

الدرجة المعبرة عن ادراك المبحوثين للسلبيات الاكاديمية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية بين ٥ – ١٥ درجات ، بمدى ١٠ درجات ، وبمتوسط حسابى ١٠,٧٣ درجة، وإنحراف معيارى ٢,٦٧٢ درجة.

(هـ) درجة ادراك المبحوث للسلبيات الدينية والشرعية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية : وتم قياسه بسؤال المبحوث عن رأيه في أربعة عبارات جميعها ايجابية الاتجاه ، كل عبارة من تلك العبارات تعبر عن أحد السلبيات الدينية والشرعية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية ، وهي: (١) قد تحتوي الألعاب الالكترونية علي أشياء تخالف الدين ، (٢) قد تحتوي الألعاب الالكترونية علي مشاهد غير محتشمة، (٣) ممارسة الألعاب الالكترونية قد تؤدي إلي عدم أداء الصلاة في وقتها ، (٤) قد تحتوي الألعاب الالكترونية علي أعمال سحر وشعوذة ، وكانت استجابة المبحوث عن كل عبارة بأحد الإجابات التالية : موافق ، سيان ، غير موافق، وقد أعطيت الإجابات الدرجات ٣ ، ٢ ، ١ على الترتيب ، وجمعت الدرجات التي حصل عليها المبحوث واستخدمت كمؤشر يعكس درجة ادراكه للسلبيات الدينية والشرعية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية ، وقد بلغت قيمة معامل الثبات (ألفا كرونباخ) لهذا المقياس (٠,٧٦٢). وقد تراوحت الدرجة المعبرة عن ادراك المبحوثين للسلبيات الدينية والشرعية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية بين ٤ – ١٢ درجات ، بمدى ٨ درجات ، وبمتوسط حسابى ٧,٨٠ درجة، وإنحراف معيارى ٢,٢٠٢ درجة.

وجمعت الدرجات التي حصل عليها المبحوث في البنود الخمسة واستخدمت كمؤشر يعكس درجة ادراكه للسلبيات المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية ، وتبين ان قيمة معامل الثبات (ألفا كرونباخ) للمقياس الكلي - المعبر عن السلبيات المترتبة علي ممارسة الألعاب اللالكترونية والمكون من ٢٧ عبارة اتجاهية والتي وردت في البنود الخمسة سالفة الذكر- قد بلغت (٠,٧٢٨) ، وهي قيمة مقبولة احصائيًا ، وقد تراوحت الدرجة الكلية المعبرة عن ادراك المبحوثين للسلبيات المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية بين ٢٨ – ٧٦ درجة بمدى ٤٨ درجة، وبمتوسط حسابى ٥٤,٣٨ درجة، وإنحراف معيارى ٩,٥٣ درجة

وجمعت الدرجات التي حصل عليها المبحوث في متغيري : (١) درجة ادراك المبحوث للايجابيات المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية ، (٢) درجة ادراك المبحوث للسلبيات المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية – والسالف الاشارة الي طريقة قياسهما - واستخدمت كمؤشر يعكس درجة ادراك المبحوث للآثار المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية ، وقد بلغت قيمة معامل الثبات (ألفا) للمقياس المستخدم في قياس ادراك المبحوث للآثار المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية (٠,٧٦٦) ، وهي قيمة مقبولة احصائيًا ، وقد تراوحت الدرجة الاجمالية المعبرة عن ادراك المبحوثين للآثار المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية بين ٤٨ – ١٠٨ درجة بمدى ٦٠ درجة، وبمتوسط حسابى ٨٠,٨٨ درجة، وإنحراف معيارى ١٠,٣٧٩ درجة.

[ب] المتغيرات التابعة :

درجة ممارسة المبحوث للألعاب الالكترونية: يمثل المتغير التابع الرئيسي بهذه الدراسة , وهو متغير مركب يتكون من ثلاث متغيرات فرعية تعكس ممارسة المبحوث للألعاب الالكترونية, وهي :(١) وسائل ممارسة المبحوث للألعاب الالكترونية,(٢) أماكن ممارسة المبحوث للألعاب الالكترونية, (٣) الألعاب الالكترونية المفضلة للمبحوث, وفيما يلي كيفية قياس تلك المتغيرات , بالاضافة الي قياس المتغير التابع الرئيسي :

المتغير التابع الأول : وسائل ممارسة المبحوث للألعاب الالكترونية : وتم قياسه بمقياس فتري "Interval" ، وذلك بسؤال المبحوث عن مدي استخدامه للأجهزة الالكترونية التالية كوسيلة لممارسة الألعاب الالكترونية: كمبيوتر ، تليفزيون ، بلاى ستيشن ، هاتف محمول ، آى باد ، تابلت ، وقد منح المبحوث درجة تتناسب مع استخدامه لكل وسيلة كما يلي : يستخدم = ١ ، لا يستخدم = صفر ، واستخدم مجموع الدرجات التي حصل عليها المبحوث كمؤشر يعكس عدد الوسائل التي يستخدمها المبحوث لممارسة الألعاب الالكترونية ، وقد أشارت النتائج الي ان عدد الوسائل التي يستخدمها المبحوثين لممارسة الألعاب الالكترونية ، قد تراوح بين ١ – ٥ وسيلة

، بمدي ٤ وسائل ، ومتوسط ٢,٣٩ وسيلة، وانحراف معياري ٠,٨٤٦ وسيلة.

المتغير التابع الثاني : أماكن ممارسة المبحوث للألعاب الالكترونية : وتم قياسه بمقياس فتري "Interval" ، وذلك بسؤال المبحوث عن ممارسته للألعاب الالكترونية في الأماكن التالية: المنزل ، منزل صديق ، المدرسة ، قاعات الالعاب الالكترونية ، وقاعات الانترنت ، وقد منح المبحوث درجة تتناسب مع استجابته علي كل مكان كالتالي: نعم = ١ ، لا = صفر ، وجمعت الدرجات التى حصل عليها المبحوث وإستخدمت كمؤشر يعكس عدد الأماكن التي يتردد عليها المبحوث لممارسة الألعاب الالكترونية ، وقد أشارت النتائج الي ان عدد الأماكن التي يتردد عليها المبحوثين لممارسة الألعاب الالكترونية قد تراوح بين ١– ٥ مكان ، بمدي ٤ أماكن , ومتوسط ١,٢٨ مكان، وانحراف معياري ٠,٥٩٤ مكان.

المتغير التابع الثالث : الألعاب الالكترونية المفضلة للمبحوث : وتم قياسه بمقياس فتري "Interval" ، وذلك بسؤال المبحوث عن مدي تفضيله لممارسة الألعاب الالكترونية التالية : (١) الألعاب القتالية والحربية ، (٢) ألعاب الألغاز ، (٣) الألعاب التعليمية ، (٤) الألعاب الرياضية ، (٥) ألعاب المغامرة ، (٦) العاب ترفيهية ، وقد منح المبحوث درجة تتنايب مع مدي تفضيله لكل لعبة من الألعاب الكترونية السابقة كما يلي : يفضل ممارستها= ١ ، لايفضل ممارستها= صفر ، وجمعت الدرجات التى حصل عليها المبحوث ، وإستخدمت كمؤشر يعكس عدد الألعاب الالكترونية التي يفضل المبحوث ممارستها ، وقد أوضحت البيانات ان عدد الألعاب الالكترونية المفضلة للمبحوثين قد تراوح بين ٦ العاب – ١ لعبة الكترونية ، بمدي ٥ العاب الكترونية ، ومتوسط ١,٤٥ لعبة الكترونية ، وانحراف معياري ٠,٦٩٥ لعبة الكترونية.

المتغير التابع الرابع: درجة ممارسة المبحوث للألعاب الالكترونية : يمثل المتغير التابع الرئيسي بهذه الدراسة , وهو متغير مركب , تم قياسه بمجموع الدرجات التي حصل عليها المبحوث في المتغيرات الثلاثة التابعة والسالف الإشارة إلي طريقة قياسها - بعد معايرتها وتحويلها إلى درجات تائية T-Scores - وقد تراوحت الدرجة الكلية المعبرة عن ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية بين ١٢٢ – ٢٢٠ درجة بمدى ٩٨ درجة، وبمتوسط حسابى ١٥٠ درجة، وإنحراف معيارى ١٩,٩٤ درجة.

النتائج ومناقشتها

فيما يلي عرض ومناقشة أهم النتائج التي توصلت إليها الدراسة:

أولاً : وصف بعض الجوانب المتعلقة بممارسة الطلاب الريفيين للألعاب الالكترونية:

[١] ملكية الأجهزة الالكترونية

تشير النتائج الواردة في جدول (١) إلى أن الغالبية القصوى (٩٥,٥٪) من المبحوثين لديهم تليفزيون ، يلي ذلك وبنسبة ٨٩,٦٪ منهم يمتلكون كمبيوتر ، وايضا ٨٩,٦٪ من المبحوثين يمتلكون هواتف محمولة ، في المقابل ٤,٢٪ من الطلاب الريفين بعينة الدراسة يمتلكون لاب توب ، وفقط ٠,٨٪منهم يمتلكون بلاي ستيشن. وبتوزيع الطلاب الريفين "المبحوثين" الي فئات وفقا لعدد الأجهزة الالكترونية التي يمتلكها كل منهم ، يتبين ان الغابية العظمي (٧٥,٤٪) من المبحوثين يمتلكون عدد متوسط من الأجهزة الالكترونية يتراوح بين ٣ – ٤ اجهزة (جدول ٢).

[٢] طرق الحصول علي الألعاب الالكترونية :

أظهرت النتائج الواردة في جدول (١) أن الغالبية العظمي (٧٧,٩٪) من المبحوثين يعتمدون علي التحميل من الإنترنت للحصول علي الألعاب الالكترونية ، مقابل ١٠,٤٪ منهم يحصلون علي الألعاب الالكترونية عن طريق الاستنساخ ، وبتوزيع الطلاب الريفين "المبحوثين" الي فئات وفقا لعدد عدد الطرق المستخدمة للحصول علي الألعاب الالكترونية ، يتبين ان الغالبية العظمي من المبحوثين يعتمدون علي طريقة واحدة ، مقابل ٢,٥٪ منهم يعتمدون علي ثلاثة طرق للحصول علي الألعاب الالكترونية (جدول ٢).

[٣] أسلوب الحصول علي الألعاب الالكترونية

ويقصد به - كما سبق الاشارة اليه - درجة اعتماد المبحوث علي نفسه او اعتماده علي الغير في الحصول علي الألعاب الالكترونية، وتشير النتائج الواردة بجدول (١) الي ان غالبية المبحوثين (٥٥٪) يعتمدون فقط علي غيرهم من الأشخاص للحصول علي الألعاب الالكترونية، مقابل ٣٨,٣٪ منهم يعتمدون فقط علي انفسهم للحصول علي تلك الألعاب (جدول ٢).

[٤] مقدمي المساعدة للحصول علي الألعاب الالكترونية

أوضحت النتائج أن أكثرية المبحوثين (٣٨,٣٪) يحصلون بمفردهم – وبدون مساعدة من الغير - علي الألعاب الالكترونية ، في حين ان ٢٥٪ ، ١٩,٢٪ ، ١٦,٣٪ منهم يحصلون علي الألعاب الالكترونية بمساعدة الأصدقاء ، الآباء ، والأخوات علي الترتيب (جدول ١) ، وبتوزيع الطلاب الريفين "المبحوثين" الي فئات وفقا لعدد الأشخاص المعتمد عليهم في الحصول علي الألعاب الالكترونية ، يتضح ان غالبية المبحوثين (٥٠,٤٪) يعتمدون علي شخص واحد فقط ، مقابل ٢,١٪ منهم يعتمدون علي ثلاث اشخاص للحصول علي الألعاب الالكترونية (جدول ٢).

[٥] أسلوب ممارسة الألعاب الالكترونية

تشير النتائج الواردة بجدول (٢) الي أن أكثرية المبحوثين (٤٧,٩٪) يمارسون الألعاب الالكترونية بمفردهم ، مقابل ١٠,٤٪ يمارسونها بالمشاركة مع الأهل.

جدول (١): توصيف بعض الجوانب المتعلقة بممارسة الطلاب الريفيين - بعينة الدراسة - للألعاب الالكترونية .

الفئات	ن= ٢٤٠	%	الفئات	ن= ٢٤٠	%
ملكية الأجهزة الالكترونية			طرق الحصول علي الألعاب الالكترونية		
تليفزيون	٢٣٠	٩٥,٨	الشراء	٤٠	١٦,٧
كمبيوتر	٢١٥	٨٩,٦	الاستعارة	٢٥	١٠,٤
آي باد	٢٠	٨,٣	التحميل من الانترنت	١٨٧	٧٧,٩
بلاي ستيشن	٢	٠,٨	الاستنساخ	٤٥	١٨,٨
فيديو	٣٧	١٥,٤	أسلوب الحصول علي الألعاب الالكترونية		
تليفون محمول	٢١٥	٨٩,٦	الاعتماد علي النفس فقط	٩٢	٣٨,٣
تابلت	٦٢	٢٥,٨	الاعتماد علي النفس وبمساعدة الغير	١٦	٦,٧
لاب توب	١٠	٤,٢	الاعتماد فقط علي مساعدة الغير	١٣٢	٥٥,٠
مقدمي المساعدة للحصول علي الألعاب الالكترونية			أسباب ممارسة الألعاب الالكترونية		
يحصل علي الألعاب دون مساعدة	٩٢	٣٨,٣	حب المغامرة	١٠٤	٤٣,٣
يحصل علي الألعاب بمساعدة الأب	٣٩	١٦,٣	الحاجة الي شغل وقت الفراغ	٦٤	٢٦,٧
يحصل علي الألعاب بمساعدة الام	١٩	٧,٩	حب الخيال والاثارة	٦٢	٢٥,٨
يحصل علي الألعاب بمساعدة الاخوة	٤٦	١٩,٢	تطوير الموهبة	٥٦	٢٣,٣
يحصل علي الألعاب بمساعدة الأصدقاء	٦٠	٢٥,٠	تنمية الذكاء	٤٦	١٩,٢
يحصل علي الألعاب بمساعدة الأقارب	٢٠	٨,٣	شعور المبحوث عند التوقف عن ممارسة الألعاب الالكترونية		
شعور المبحوث أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية			التعب الجسماني	٥٤	٢٢,٥
الفرح والسرور	١١١	٤٦,٣	ضعف البصر	٦٤	٢٦,٧
الراحة والاطمئنان	٥٧	٢٣,٨	آلام في الظهر	٣٧	١٥,٤
الحماس والحيوية	٧١	٢٩,٦	القلق والتوتر	٢٥	١٠,٤
القلق والتوتر	٢٠	٨,٣	راحة نفسية	٤٨	٢٠,٠
الغضب والنرفزة	٢٨	١١,٧	الاضطراب والانزعاج	٢٤	١٠,٠
القوة والشجاعة	٣٠	١٢,٥	الشعور بالصداع	٥١	٢١,٣
-	-	-	الشعور بالحزن الشديد	١	٠,٤
رد فعل " تصرف " المبحوث عند خسارته أثناء ممارسة احد الألعاب الالكترونية					
التوقف عن اللعب	٤١	١٧,١	تكرار اللعب لبعض الوقت	١٠٠	٤١,٧
تكرار اللعب حتي تحقيق الفوز	١٠١	٤٢,١	اللعب بألعاب اخري مماثلة	٣٧	١٥,٤

المصدر : جمعت وحسبت من بيانات الدراسة الميدانية

جدول (٢): توزيع المبحوثين الي فئات وفقا لبعض الجوانب المتعلقة بممارسة الألعاب الالكترونية

الفئات	ن=٢٤٠	%	الفئات	ن=٢٤٠	%
عدد الأجهزة الالكترونية التي يمتلكها المبحوثين			عدد الطرق المستخدمة للحصول على الألعاب الالكترونية		
عدد صغير(١ – ٢ جهاز)	٣٢	١٣,٣	طريقة واحدة فقط	١٨٩	٧٨,٨
عدد متوسط (٣ – ٤ أجهزة)	١٨١	٧٥,٤	طريقتان	٤٥	١٨,٧
عدد كبير(٥ – ٦ أجهزة)	٢٧	١١,٣	ثلاث طرق	٦	٢,٥
الاعتماد علي الغير في الحصول علي الألعاب الالكترونية			أسلوب ممارسة المبحوث للألعاب الالكترونية		
لا يعتمد علي الغير	٩٢	٣٨,٣	بمفردة	١١٥	٤٧,٩
يعتمد علي شخص واحد	١٢١	٥٠,٤	مع الأصدقاء	١٠٠	٤١,٧
يعتمد علي شخصين	٢٤	١٠,٠	مع الأهل	٢٥	١٠,٤
يعتمد علي ثلاث اشخاص	٥	٢,١	-	-	-

المصدر : جمعت وحسبت من بيانات الدراسة الميدانية.

[٦] أسباب ممارسة الألعاب الالكترونية

أظهرت النتائج أن أسباب ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية تتمثل في : حب المغامرة ، الحاجة الي شغل وقت الفراغ ، حب الخيال والاثارة ، تطوير الموهبة ، وتنمية الذكاء ، كما بينت النتائج أن أكثرية المبحوثين (٤٣,٣٪) يمارسون الألعاب الالكترونية بغرض حب المغامرة ، مقابل ١٩,٢٪ يمارسونها بغرض تنمية الذكاء (جدول ١).

[٧] الشعور اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية

اشارت النتائج الي تباين مشاعر المبحوثين اثناء ممارستهم للألعاب الالكترونية ، حيث تبين أن أكثرية المبحوثين (٤٦,٣٪) يشعرون بالفرح والسرور اثناء ممارستهم للألعاب الالكترونية ، و ٢٩,٦٪ منهم يشعرون بالحماس والحيوية أثناء ممارستهم لتلك الألعاب ، مقابل ١١,٧٪ من المبحوثين يشعرون بالغضب والنرفزة ، و٨,٣٪ فقط منهم يشعرون بالقلق والتوتر اثناء ممارستهم للألعاب الالكترونية (جدول ١).

[٨] الشعور عند التوقف عن ممارسة الألعاب الالكترونية

فيما يتعلق بشعور المبحوثين عند توقفهم عن ممارسة الألعاب الالكترونية ، أوضحت النتائج ان أكثرية المبحوثين (٢٦,٧٪) يشعرون بضعف البصر، و ٢٢,٥٪ منهم يشعرون بالتعب الجسماني ، مقابل ٠,٤٪ منهم يشعرون بالحزن الشديد عند توقفهم عن ممارسة الألعاب الالكترونية (جدول ١).

[٩] رد فعل " تصرف " المبحوث عند خسارته أثناء ممارسة احدي الألعاب الالكترونية

أظهرت النتائج التباين في ردود أفعال وتصرفات المبحوثين عند خسارتهم أثناء ممارسة احدي الألعاب الالكترونية، حيث بينت النتائج أن الأكثرية (٤٢,١٪) من المبحوثين تتمثل ردود افعالهم في تكرار اللعب حتي تحقيق الفوز ، مقابل ١٧,١٪ منهم يتوقفون عن اللعب (جدول ١).

ثانيًا: دوافع ممارسة الطلاب الريفيين – المبحوثين - للألعاب الالكترونية:

تشير النتائج الواردة بجدول (٣) والخاصة بتوزيع استجابات الطلبة الريفيين بعينة الدراسة لاتجاهاتهم نحو العبارات المعبرة عن دوافعهم لممارسة الألعاب الالكترونية إلى أن دافع " الفوز في الألعاب الالكترونية يدفع للاستمرار في مواصلة اللعب " قد احتل المرتبة الأولى حيث بلغت قيمة الوزن النسبي لهذا الدافع (٩١,٠٪) ، يليه " الحصول علي نقاط يدفع للاستمرار في اللعب " (٨٦,٧٪) ، يعقبه " ممارسة الألعاب تسلي وتساعد في القضاء علي وقت الفراغ " (٨٥,٠%) ، يلي ذلك هزيمة الآخرين في الألعاب يدفع للاستمرار في مواصلة اللعب (٨٢,٤٪) ، ثم حب الاستطلاع والسعي لحل سبب الغموض في الألعاب يدفع للعب (79.0%) ، يليه الألعاب ذات المستويات تدفع للاستمرار في مواصلة اللعب (٧٨,٣٪) ، يعقبه احتواء الألعاب علي تحديات تدفع للاستمرار في مواصلة اللعب(٧٨,٣٪) ، بينما احتل المرتبة الأخيرة دافع ممارسة الألعاب الالكترونية تجعل الفرد يشعر بالنشاط ، حيث بلغت قيمة الوزن النسبي لهذا

الدافع (٧٣,٣٪) ، يسبقه بالترتيب كل من: ممارسة الألعاب تعلم أشياء مفيدة لا تعلم بالمدرسة (٧٣,٧٪) ، ممارسة الألعاب الالكترونية تساعد علي عدم الشعور بالوحدة(٧٤,٧٪) ، الصور المتحركة والمؤثرات الصوتية لها تأثير لمواصلة اللعب (٧٦,٧٪) ، وباستخدام الدرجة الاجمالية - والتي تعكس استجابات الطلاب الريفين - المبحوثين- المعبرة عن دوافعهم لممارسة الألعاب الالكترونية ، يتبين أن غالبية الطلاب المبحوثين (٦٠,٤٪) لديهم دوافع قوية, مقابل ٢,٥٪ منهم لديهم دوافع ضعيفة لممارسة الألعاب الالكترونية (جدول ٤).

جدول (٣): توزيع استجابات الطلاب– المبحوثين- وفقا لاتجاهاتهم نحو العبارات المعبرة عن دوافعهم لممارسة الألعاب الالكترونية

م	العبارات المعبرة عن دوافع الطلاب لممارسة الألعاب الالكترونية	اتجاهات الطلاب نحو العبارات المعبرة عن دوافعهم لممارسة الألعاب الالكترونية						الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي المرجح	*الوزن النسبي %	الترتيب
		موافق		محايد		غير موافق					
		ن	%	ن	%	ن	%				
١	الفوز في الألعاب الالكترونية يدفع للاستمرار في مواصلة اللعب	١٨٤	٧٦,٧	٤٧	١٩,٦	٩	٣,٨	٠,٥٢٣	٢,٧٣	٩١,٠	١
٢	هزيمة الآخرين في الألعاب يدفع للاستمرار في مواصلة اللعب	١٣٥	٥٦,٣	٨٣	٣٤,٦	٢٢	٩,٢	٠,٦٥٩	٢,٤٧	٨٢,٤	٤
٣	الألعاب ذات المستويات تدفع للاستمرار في مواصلة اللعب	١٢٤	٥١,٧	٧٦	٣١,٧	٤٠	١٦,٧	٠,٧٥٠	٢,٣٥	٧٨,٣	٦
٤	الحصول علي نقاط يدفع للاستمرار في اللعب	١٦٦	٦٩,٢	٥٣	٢٢,١	٢١	٨,٨	٠,٦٤٥	٢,٦٠	٨٦,٧	٢
٥	احتواء الألعاب علي تحديات تدفع للاستمرار في مواصلة اللعب	١١٩	٤٩,٦	٨٧	٣٦,٣	٣٤	١٤,٢	٠,٧١٧	٢,٣٥	٧٨,٣	٧
٦	ممارسة الألعاب تعلم أشياء مفيدة لا تعلم بالمدرسة	١٠٠	٤١,٧	٩١	٣٧,٩	٤٩	٢٠,٤	٠,٧٦٠	٢,٢١	٧٣,٧	١٠
٧	ممارسة الألعاب الالكترونية تساعد علي عدم الشعور بالوحدة	١٠٩	٤٥,٤	٧٩	٣٢,٩	٥٢	٢١,٧	٠,٧٨٥	٢,٢٤	٧٤,٧	٩
٨	ممارسة الألعاب الالكترونية تجعل الفرد يشعر بالنشاط	١٠٦	٤٤,٢	٧٦	٣١,٧	٥٨	٢٤,٢	٠,٨٠٤	٢,٢٠	٧٣,٣	١١
٩	ممارسة الألعاب تسلي وتساعد في القضاء علي وقت الفراغ	١٥٩	٦٦,٣	٥٤	٢٢,٥	٢٧	١١,٣	٠,٦٨٩	٢,٥٥	٨٥,٠	٣
١٠	حب الاستطلاع والسعي لحل سبب الغموض في الألعاب يدفع للعب	١١٤	٤٧,٥	١٠١	٤٢,١	٢٥	١٠,٤	٠,٦٦٦	٢,٣٧	٧٩,٠	٥
11	الصور المتحركة والمؤثرات الصوتية لها تأثير لمواصلة اللعب	١١٦	٤٨,٣	٨١	٣٣,٨	٤٣	١٧,٩	٠,٧٥٧	٢,٣٠	٧٦,٧	٨

المصدر: حسبت من بيانات الدراسة الميدانية باستخدام الحاسب الآلي *الوزن النسبي =[(المتوسط الحسابي المرجح/الدرجة العظمي للعبارة) x ١٠٠]

جدول (٤): توزيع الطلاب الريفين – المبحوثين - وفقا للدرجة الاجمالية المعبرة عن دوافعهم لممارسة الألعاب الالكترونية

الدرجة الاجمالية المعبرة عن دوافع الطلاب لممارسة الألعاب الالكترونية	عدد الطلاب	%
ضعيفة (١٤ – ١٨) درجة	٦	٢,٥
متوسطة (١٩ – ٢٣) درجة	٨٩	٣٧,١
قوية (٢٤ – ٣٠) درجة	١٤٥	٦٠,٤
المجموع	٢٤٠	١٠٠

المصدر : جمعت وحسبت من بيانات الدراسة الميدانية.

ثالثًا: درجة ادراك الطلاب الريفيين – المبحوثين - للآثار المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية

لقياس درجة ادراك المبحوثين للآثار المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية , اعتمد علي متغيرين فرعين – كما سبق الإشارة- وفيما يلي عرض وتوصيف للمتغيرين الفرعيين، تمهيدًا لوصف درجة ادراك المبحوثين للآثار المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية:

[١] درجة ادراك الطلاب الريفيين – المبحوثين - للايجابيات المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية

تظهر النتائج الواردة بجدول (٥) اتجاهات الطلاب الريفيين – المبحوثين - نحو العبارات المعبرة عن ايجابيات ممارستهم للألعاب الالكترونية ، ومنها يتبين ان أهم الايجابيات المترتبة علي ممارستهم للألعاب الالكترونية - طبقا لقيمة المتوسط الحسابي المرجح والوزن النسبي لاستجابات المبحوثين - تتمثل في: " ممارسة الألعاب الالكترونية تمكن من تطوير مهارة استخدام الحاسب الالي "، يليها " ممارسة الألعاب الالكترونية تزيد من القدرة علي الفهم والتعرف علي طرق تفكير جديدة" ، يعقبها " ممارسة الألعاب الالكترونية تنشط الدماغ وتزيد من الذكاء " ، يلي ذلك " ممارسة الألعاب الالكترونية تمكن من تطوير مهارات القراءة والكتابة " ، بينما احتلت المرتبة الأخيرة " ممارسة الألعاب الالكترونية تسهم في زيادة الأقبال علي المذاكرة" ، يسبقها بالترتيب الايجابيات التالية : " ممارسة الألعاب الالكترونية تساعد في حل المشكلات " ، " ممارسة الألعاب الالكترونية تسهم في تحسين وتعزيز مهارات التحكم في الوقت " ، " ممارسة الألعاب الالكترونية تعلم سلوكيات مفيدة " ، " ممارسة الألعاب الالكترونية تشعر بالنشاط والحيوية " ، وبتوزيع الطلاب الريفين – المبحوثين - وفقا لدرجة ادراكهم لإيجابيات ممارسة الألعاب الالكترونية, يتضح ارتفاع درجة ادراك غالبية المبحوثين (٥٣,٨٪) للإيجابيات المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية , مقابل انخفاض درجة ادراك فقط ١,٧٪ من المبحوثين لتلك الإيجابيات (جدول ٦).

[٢] درجة ادراك الطلاب الريفيين – المبحوثين - للسلبيات المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية

ويقصد بالسلبيات المترتبة علي ممارسة المبحوثين للألعاب الأكترونية الصفات السيئة او المهارات أو السلوكيات الضارة وغير المفيدة المترتبة علي ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية ، و كما سبق الاشارة تم قياس هذا المتغير بالاعتماد علي خمسة بنود ، كل واحد منهم يعكس السلبيات المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية في احد المجالات ، وفيما يلي عرض وتوصيف السلبيات المترتبة علي ممارسة المبحوثين للالعاب الالكترونية في كل مجال من تلك المجالات :

(أ) درجة ادراك المبحوثين للسلبيات الصحية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية :

تظهر النتائج الواردة بجدول (٧) اتجاهات الطلاب الريفيين – المبحوثين - نحو العبارات المعبرة عن السلبيات الصحية المترتبة علي ممارستهم للألعاب الالكترونية ، ومنها يتبين ان أهم السلبيات الصحية المترتبة علي ممارستهم للألعاب الالكترونية - طبقا لقيمة المتوسط الحسابي المرجح والوزن النسبي لاستجابات المبحوثين - تتمثل في: " الألعاب الالكترونية تؤثر علي الذاكرة " ، يليها " ممارسة الألعاب الالكترونية تؤدي لضعف الأبصار ومشاكل في الرؤية " ، يعقبها " ممارسة الألعاب الالكترونية تؤدي لمشاكل في العمود الفقري والعظام " ، يلي ذلك " ممارسة الألعاب الالكترونية تؤدي إلي اضطراب في النوم " ، بينما احتلت المرتبة الأخيرة " ممارسة الألعاب الالكترونية تؤدي إلي السمنة " ، يسبقها بالترتيب السلبيات الصحية التالية: " ممارسة الألعاب الالكترونية تؤدي إلي مشاكل نفسية " ، و " ممارسة الألعاب الالكترونية تؤدي إلي سوء التغذية " ، وبتوزيع الطلاب الريفين – المبحوثين - وفقا لدرجة ادراكهم للسلبيات الصحية المترتبة علي ممارستهم للألعاب الالكترونية, يتضح أن درجة ادراك غالبية المبحوثين (٥٨,٣٪) للسلبيات الصحية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية كانت متوسطة ، بينما تبين انخفاض درجة ادراك ١٥,٠٪ من المبحوثين لتلك السلبيات (جدول ٨).

جدول (٥): توزيع استجابات الطلاب الريفين– المبحوثين- وفقا لاتجاهاتهم نحو العبارات المعبرة عن ايجابيات ممارسة الألعاب الالكترونية

م	العبارات المعبرة عن ايجابيات ممارسة الألعاب الالكترونية	اتجاهات الطلاب نحو العبارات المعبرة عن ايجابيات ممارسة الألعاب الالكترونية						الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي المرجح	*الوزن النسبي %	الترتيب
		موافق		محايد		غير موافق					
		ن	%	ن	%	ن	%				
١	ممارسة الألعاب الالكترونية تمكن من تطوير مهارة استخدام الحاسب الالي	١٦٣	٦٧,٩	٥٣	٢٢,١	٢٤	١٠,٠	٠,٦٦٨	٢,٥٨	٨٦,٠	١
٢	ممارسة الألعاب الالكترونية تسهم في تطوير مهارات اللغة الانجليزية	١٠٦	٤٤,٢	١٠١	٤٢,١	٣٣	١٣,٨	٠,٦٩٩	٢,٣٠	٧٦,٧	٥
٣	ممارسة الألعاب الالكترونية تزيد من الثقة بالنفس	١٠٢	٤٢,٥	٩٥	٣٩,٦	٤٣	١٧,٩	٠,٧٣٩	٢,٢٥	٧٥,٠	٧
٤	ممارسة الألعاب الالكترونية تعلم سلوكيات مفيدة	٨٦	٣٥,٨	١٠٤	٤٣,٣	٥٠	٢٠,٨	٠,٧٣٩	٢,١٥	٧١,٧	٩
٥	ممارسة الألعاب الالكترونية تساعد في حل المشكلات	٦١	٢٥,٤	٨٢	٣٤,٢	٩٧	٤٠,٤	٠,٧٩٩	١,٨٥	٦١,٧	١١
٦	ممارسة الألعاب الالكترونية تعد وسيلة لتكوين صداقات	١١٢	٤٦,٧	٧٩	٣٢,٩	٤٩	٢٠,٤	٠,٧٧٧	٢,٢٦	٧٥,٣	٦
٧	ممارسة الألعاب الالكترونية تشعر بالنشاط والحيوية	٩٧	٤٠,٤	٨٩	٣٧,١	٥٤	٢٢,٥	٠,٧٧٤	٢,١٨	٧٢,٧	٨
٨	ممارسة الألعاب الالكترونية تمكن من تطوير مهارات القراءة والكتابة	١٢٣	٥١,٣	٦٩	٢٨,٨	٤٨	٢٠,٠	٠,٧٨٦	٢,٣١	٧٧,٠	٤
٩	ممارسة الألعاب الالكترونية تنشط الدماغ وتزيد من الذكاء	١٢٦	٥٢,٥	٧٤	٣٠,٨	٤٠	١٦,٧	٠,٧٥٢	٢,٣٦	٧٨,٧	٣
10	ممارسة الألعاب الالكترونية تزيد من القدرة علي الفهم والتعرف علي طرق تفكير جديدة	١٣١	٥٤,٦	٧٦	٣١,٧	٣٣	١٣,٨	٠,٧٢٠	٢,٤١	٨٠,٣	٢
11	ممارسة الألعاب الالكترونية تسهم في تحسين وتعزيز مهارات التحكم في الوقت	٧٥	٣١,٣	٩٧	٤٠,٤	٦٨	٢٨,٣	٠,٧٧٣	٢,٠٣	٦٧,٧	١٠
12	ممارسة الألعاب الالكترونية تسهم في زيادة الأقبال علي المذاكرة	٦٩	٢٨,٨	٦٠	٢٥,٠	١١١	٤٦,٣	٠,٨٥٠	١,٨٣	٦١,٠	١٢

المصدر : حسبت من بيانات الدراسة الميدانية باستخدام الحاسب الآلي

جدول (٦) توزيع الطلاب - المبحوثين- وفقا لدرجة ادراكهم لإيجابيات ممارسة الألعاب الالكترونية

درجة ادراك إيجابيات ممارسة الألعاب الالكترونية	عدد الطلاب	%
منخفضة (١٢ – ١٨) درجة	٤	١,٧
متوسطة (١٩ – ٢٦) درجة	١٠٧	٤٤,٦
مرتفعة (٢٧ – ٣٤) درجة	١٢٩	٥٣,٨
المجموع	٢٤٠	١٠٠

المصدر : جمعت وحسبت من بيانات الدراسة الميدانية.

جدول (٧): توزيع استجابات الطلاب– المبحوثين - وفقا لاتجاهاتهم نحو العبارات المعبرة عن السلبيات الصحية المترتبة علي ممارستهم للألعاب الالكترونية

م	العبارات المعبرة عن السلبيات الصحية المترتبة علي ممارسة الطلاب للألعاب الالكترونية	اتجاهات الطلاب نحو العبارات المعبرة عن السلبيات الصحية المترتبة علي ممارستهم للألعاب الالكترونية						الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي المرجح	*الوزن النسبي %	الترتيب
		موافق		محايد		غير موافق					
		ن	%	ن	%	ن	%				
١	تؤثر الألعاب الالكترونية علي الذاكرة	١٢٦	٥٢,٥	٦٨	٢٨,٣	٤٦	١٩,٢	٠,٧٨٠	٢,٣٣	٧٧,٧	١
٢	ممارسة الألعاب الالكترونية تؤدي لمشاكل في العمود الفقري والعظام	١٠٣	٤٢,٩	٩٢	٣٨,٣	٤٥	١٨,٨	٠,٧٤٩	٢,٢٤	٧٤,٧	٣
٣	ممارسة الألعاب الالكترونية تؤدي لضعف الأبصار ومشاكل في الرؤية	١٢٣	٥١,٣	٦٢	٢٥,٨	٥٥	٢٢,٩	٠,٨١٥	٢,٢٨	٧٦,٠	٢
٤	ممارسة الألعاب الالكترونية تؤدي إلي اضطراب في النوم	٨٠	٣٣,٣	٨٦	٣٧,١	٧١	٢٩,٦	٠,٧٩٤	٢,٠٤	٦٨,٠	٤
٥	ممارسة الألعاب الالكترونية تؤدي إلي سوء التغذية	٨٢	٣٤,٢	٧٦	٣١,٧	٨٢	٣٤,٢	٠,٨٢٨	٢,٠٠	٦٦,٧	٥
٦	ممارسة الألعاب الالكترونية تؤدي إلي السمنة	٥٦	٢٣,٣	٨٦	٣٥,٨	٩٨	٤٠,٨	٠,٧٨٣	١,٨٣	٦١,٠	٧
٧	ممارسة الألعاب الالكترونية تؤدي إلي مشاكل نفسية	٧٣	٣٠,٤	٥٩	٢٤,٦	١٠٨	٤٥,٥	٠,٨٥٨	١,٨٥	٦١,٧	٦

المصدر: حسبت من بيانات الدراسة الميدانية باستخدام الحاسب الآلي *الوزن النسبي =[(المتوسط الحسابي المرجح /الدرجة العظمي للعبارة) x ١٠٠]

جدول (٨): توزيع الطلاب الريفين - المبحوثين- وفقا لدرجة ادراكهم للسلبيات الصحية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية

درجة ادراك السلبيات الصحية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية	عدد الطلاب	%
منخفضة (٧ – ١١) درجة	٣٦	١٥,٠
متوسطة (١٢ – ١٦) درجة	١٤٠	٥٨,٣
مرتفعة (١٧ – ٢١) درجة	٦٤	٢٦,٧
المجموع	٢٤٠	١٠٠

المصدر : جمعت وحسبت من بيانات الدراسة الميدانية.

(ب) درجة ادراك المبحوثين للسلبيات السلوكية والنفسية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية :

تظهر النتائج الواردة بجدول (٩) اتجاهات الطلاب الريفيين – المبحوثين - نحو العبارات المعبرة عن السلبيات السلوكية والنفسية المترتبة علي ممارستهم للألعاب الالكترونية ، ومنها يتبين ان أهم السلبيات السلوكية والنفسية المترتبة علي ممارستهم للألعاب الالكترونية - طبقا لقيمة المتوسط الحسابي المرجح والوزن النسبي لاستجابات المبحوثين - تتمثل في: " ممارسة الألعاب الالكترونية تزيد من تمرد الفرد وعدم سماعه الارشاد والتوجيه " ، يليها " ممارسة الألعاب الالكترونية تشجع علي العنف والعدوان " ، يعقبها " ممارسة الألعاب الالكترونية قد تؤدي إلي المخاصمة بين الأفراد " ، بينما احتلت المرتبة الأخيرة " ممارسة الألعاب الالكترونية قد تزيد من الكذب " ، يسبقها بالترتيب السلبيات الصحية التالية: " ممارسة الألعاب الالكترونية تزيد من انطواء الفرد وكآبته " ، و " ممارسة الألعاب الالكترونية قد تقود

البعض إلي التلفظ بعبارات غير لائقة " ، وبتوزيع الطلاب الريفين – المبحوثين - وفقا لدرجة ادراكهم للسلبيات السلوكية والنفسية المترتبة علي ممارستهم للألعاب الالكترونية, يتضح أن درجة ادراك غالبية المبحوثين (٥٢,٩٪) للسلبيات الصحية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية كانت متوسطة ، بينما تبين ارتفاع درجة ادراك ٢١,٣٪ من المبحوثين لتلك السلبيات (جدول ١٠).

جدول (٩): توزيع استجابات الطلاب الريفين - المبحوثين- وفقا لاتجاهاتهم نحو العبارات المعبرة عن السلبيات السلوكية والنفسية المترتبة علي ممارستهم للألعاب الالكترونية

م	العبارات المعبرة عن السلبيات السلوكية والنفسية المترتبة علي ممارسة الطلاب للألعاب الالكترونية	اتجاهات الطلاب نحو العبارات المعبرة عن السلبيات السلوكية والنفسية المترتبة علي ممارستهم للألعاب الالكترونية						الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي المرجح	*الوزن النسبي %	الترتيب
		موافق		محايد		غير موافق					
		ن	%	ن	%	ن	%				
١	ممارسة الألعاب الالكترونية تشجع علي العنف والعدوان	٧٥	٣١,٣	٨٢	٣٤,٢	٨٣	٣٤,٦	٠,٨١٢	١,٩٧	٦٥,٧	٢
٢	ممارسة الألعاب الالكترونية تزيد من انطواء الفرد وكآبته	٦٤	٢٦,٧	٨٩	٣٧,١	٨٧	٣٦,٣	٠,٧٨٩	١,٩٠	٦٣,٣	٥
٣	ممارسة الألعاب الالكترونية قد تقود البعض إلي التلفظ بعبارات غير لائقة	٧٤	٣٠,٨	٦٤	٢٦,٧	١٠٢	٤٢,٥	٠,٨٥٠	١,٨٨	٦٢,٧	٦
٤	ممارسة الألعاب الالكترونية قد تؤدي إلي المخاصمة بين الأفراد	٧٤	٣٠,٨	٨١	٣٣,٨	٨٥	٣٥,٤	٠,٨١٤	١,٩٥	٦٥,٠	٣
٥	ممارسة الألعاب الالكترونية قد تزيد من الكذب	٥٢	٢١,٧	٩٥	٣٩,٦	٩٣	٣٨,٨	٠,٧٦٠	١,٨٣	٦١,٠	٧
٦	ممارسة الألعاب الالكترونية تؤدي لظهور بعض السلوكيات غير المرغوب فيها في المجتمع	٧٠	٢٩,٢	٨٧	٣٦,٣	٨٣	٣٤,٦	٠,٧٩٨	١,٩٥	٦٥,٠	٤
٧	ممارسة الألعاب الالكترونية تزيد من تمرد الفرد وعدم سماعه الارشاد والتوجيه	٧٤	٣٠,٨	١٠٣	٤٢,٩	٦٣	٢٦,٣	٠,٧٥٦	٢,٠٥	٦٨,٣	١

المصدر : حسبت من بيانات الدراسة الميدانية باستخدام الحاسب الآلي *الوزن النسبي = [(المتوسط الحسابي المرجح / الدرجة العظمي للعبارة) x ١٠٠]

جدول (١٠): توزيع الطلاب الريفين - المبحوثين- وفقا لدرجة ادراكهم للسلبيات السلوكية والنفسية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية

درجة ادراك السلبيات السلوكية والنفسية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية	عدد الطلاب	%
منخفضة (٧ – ١١) درجة	٦٢	٢٥,٨
متوسطة (١٢ – ١٦) درجة	١٢٧	٥٢,٩
مرتفعة (١٧ – ٢١) درجة	٥١	٢١,٣
المجموع	٢٤٠	١٠٠

المصدر : جمعت وحسبت من بيانات الدراسة الميدانية.

(ج) درجة ادراك المبحوثين للسلبيات الاجتماعية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية :

تظهر النتائج الواردة بجدول (١١) اتجاهات الطلاب الريفيين – المبحوثين - نحو العبارات المعبرة عن السلبيات الاجتماعية المترتبة علي ممارستهم للألعاب الالكترونية ، ومنها يتبين ان أهم السلبيات الاجتماعية المترتبة علي ممارستهم للألعاب الالكترونية - طبقا لقيمة المتوسط الحسابي المرجح والوزن النسبي لاستجابات المبحوثين - تتمثل في: " ممارسة الألعاب الالكترونية تضعف من التواصل الاجتماعي "، يليها " ممارسة الألعاب الالكترونية تؤدي إلي العزلة عن بقية أفراد الأسرة " ، بينما احتلت المرتبة الأخيرة " ممارسة الألعاب الالكترونية قد تؤدي إلي زيادة المشاكل في المجتمع " ، يسبقها " ممارسة الألعاب الالكترونية قد تؤدي إلي التفكك الأسري " ، وبتوزيع الطلاب الريفين – المبحوثين - وفقا لدرجة ادراكهم للسلبيات الاجتماعية المترتبة علي ممارستهم للألعاب الالكترونية, يتضح أن درجة ادراك أكثرية المبحوثين (٤٨,٣٪) للسلبيات الاجتماعية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية كانت متوسطة، بينما تبين ارتفاع درجة ادراك ٢١,٣٪ من المبحوثين لتلك السلبيات (جدول ١٢).

جدول (١١): توزيع استجابات الطلاب الريفين - المبحوثين- وفقا لاتجاهاتهم نحو العبارات المعبرة عن السلبيات الاجتماعية المترتبة علي ممارستهم للألعاب الالكترونية

م	العبارات المعبرة عن السلبيات الاجتماعية المترتبة علي ممارسة الطلاب للألعاب الالكترونية	اتجاهات الطلاب نحو العبارات المعبرة عن السلبيات الاجتماعية المترتبة علي ممارستهم للألعاب الالكترونية						الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي المرجح	*الوزن النسبي %	الترتيب
		موافق		محايد		غير موافق					
		ن	%	ن	%	ن	%				
١	ممارسة الألعاب الالكترونية تضعف من التواصل الاجتماعي	٩٢	٣٨,٣	٦٢	٢٥,٨	٨٦	٣٥,٨	٠,٨٦٣	٢,٠٣	٦٧,٧	١
٢	ممارسة الألعاب الالكترونية تؤدي إلي العزلة عن بقية أفراد الأسرة	٧٢	٣٠,٠	١٠٣	٤٢,٩	٦٥	٢٧,١	٠,٧٥٧	٢,٠٣	٦٧,٧	٢
٣	ممارسة الألعاب الالكترونية قد تؤدي إلي التفكك الأسري	٥٧	٢٣,٨	٧٤	٣٠,٨	١٠٩	٤٥,٤	٠,٨٠٥	١,٧٨	٥٩,٣	٤
٤	ممارسة الألعاب الالكترونية قد تؤدي إلي زيادة المشاكل في المجتمع	٧١	٢٦,٦	٧٦	٣١,٧	٩٣	٣٨,٨	٠,٨٢٣	١,٩١	٦٣,٧	٣

المصدر : حسبت من بيانات الدراسة الميدانية باستخدام الحاسب الآلي *الوزن النسبي = [(المتوسط الحسابي المرجح / الدرجة العظمي للعبارة) x ١٠٠]

جدول (١٢): توزيع الطلاب الريفين – المبحوثين - وفقا لدرجة ادراكهم للسلبيات الاجتماعية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية

درجة ادراك السلبيات الاجتماعية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية	عدد الطلاب	%
منخفضة (٤ – ٦) درجة	٧٣	٣٠,٤
متوسطة (٧ – ٩) درجة	١١٦	٤٨,٣
مرتفعة (١٠ – ١٢) درجة	٥١	٢١,٣
المجموع	٢٤٠	١٠٠

المصدر : جمعت وحسبت من بيانات الدراسة الميدانية

(ج) درجة ادراك المبحوثين للسلبيات الاكاديمية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية :

تظهرالنتائج الواردة بجدول (١٣) اتجاهات الطلاب الريفيين – المبحوثين - نحو العبارات المعبرة عن السلبيات الاكاديمية المترتبة علي ممارستهم للألعاب الالكترونية ، ومنها يتبين ان أهم السلبيات الاكاديمية المترتبة علي ممارستهم للألعاب الالكترونية - طبقا لقيمة المتوسط الحسابي المرجح والوزن النسبي لاستجابات المبحوثين - تتمثل في: " ممارسة الألعاب الالكترونية قد تقلل من الوقت المخصص للدراسة " ، يليها " ممارسة الألعاب الالكترونية مضيعة للوقت " ، يعقبها " ممارسة الألعاب الالكترونية قد تؤدي إلي عدم الاستيقاظ والذهاب المبكر للمدرسة " ، بينما احتلت المرتبة الأخيرة " ممارسة الألعاب الالكترونية قد تؤثر سلباً علي استيعاب وفهم المقررات الدراسية " ، يسبقها " ممارسة الألعاب الالكترونية قد تؤدي إلي الابتعاد عن الدراسة " ، وبتوزيع الطلاب الريفين – المبحوثين - وفقا لدرجة ادراكهم للسلبيات الاكاديمية المترتبة علي ممارستهم للألعاب الالكترونية, يتضح أن درجة ادراك أكثرية المبحوثين (٤٦,٧٪) للسلبيات الاكاديمية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية كانت متوسطة، بينما تبين انخفاض درجة ادراك ٢٢,٥٪ من المبحوثين لتلك السلبيات (جدول ١٤).

جدول (١٣): توزيع استجابات الطلاب الريفين - المبحوثين- وفقا لاتجاهاتهم نحو العبارات المعبرة عن السلبيات الأكاديمية المترتبة علي ممارستهم للألعاب الالكترونية

م	العبارات المعبرة عن السلبيات الأكاديمية المترتبة علي ممارسة الطلاب للألعاب الالكترونية	اتجاهات الطلاب نحو العبارات المعبرة عن السلبيات الأكاديمية المترتبة علي ممارستهم للألعاب الالكترونية						الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي المرجح	*الوزن النسبي %	الترتيب
		موافق		محايد		غير موافق					
		ن	%	ن	%	ن	%				
١	ممارسة الألعاب الالكترونية قد تقلل من الوقت المخصص للدراسة	١١٧	٤٨,٨	٧١	٢٩,٦	٥٢	٢١,٧	٠,٧٩٦	٢,٢٧	٧٥,٧	١
٢	ممارسة الألعاب الالكترونية قد تؤدي إلي الابتعاد عن الدراسة	٨٨	٣٦,٧	٨٦	٣٥,٨	٦٦	٢٧,٥	٠,٧٩٧	٢,٠٩	٦٩,٧	٤
٣	ممارسة الألعاب الالكترونية قد تؤدي إلي عدم الاستيقاظ والذهاب المبكر للمدرسة	٩٣	٣٨,٨	٨٤	٣٥,٠	٦٣	٢٦,٣	٠,٧٩٨	٢,١٣	٧١,٠	٣
٤	ممارسة الألعاب الالكترونية قد تؤثر سلباً علي استيعاب وفهم المقررات الدراسية	٧٥	٣١,٣	٩٤	٣٩,٢	٧١	٢٩,٦	٠,٧٨١	٢,٠٢	٦٧,٣	٥
٥	ممارسة الألعاب الالكترونية مضيعة للوقت	١٠١	٤٢,١	٩١	٣٧,٩	٤٨	٢٠,٠	٠,٧٥٨	٢,٢٢	٧٤,٠	٢

المصدر : حسبت من بيانات الدراسة الميدانية باستخدام الحاسب الآلي *الوزن النسبي = [(المتوسط الحسابي المرجح / الدرجة العظمي للعبارة) x ١٠٠]

جدول (١٤): توزيع الطلاب الريفين - المبحوثين- وفقا لدرجة ادراكهم للسلبيات الأكاديمية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية

درجة ادراك السلبيات الأكاديمية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية	عدد الطلاب	%
منخفضة (٥ – ٨) درجة	٥٤	٢٢,٥
متوسطة (٩ – ١٢) درجة	١١٢	٤٦,٧
مرتفعة (١٣ – ١٥) درجة	٧٤	٣٠,٨
المجموع	٢٤٠	١٠٠

المصدر : جمعت وحسبت من بيانات الدراسة الميدانية

(هـ) درجة ادراك المبحوثين للسلبيات الدينية والشرعية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية :

تظهرالنتائج الواردة بجدول (١٥) اتجاهات الطلاب الريفيين – المبحوثين - نحو العبارات المعبرة عن السلبيات الدينية والشرعية المترتبة علي ممارستهم للألعاب الالكترونية ، ومنها يتبين ان أهم السلبيات الدينية والشرعية المترتبة علي ممارستهم للألعاب الالكترونية - طبقا لقيمة المتوسط الحسابي المرجح والوزن النسبي لاستجابات المبحوثين - تتمثل في: " ممارسة الألعاب الالكترونية قد تؤدي إلي عدم أداء الصلاة في وقتها " ، تليها " قد تحتوي الألعاب الالكترونية علي أشياء تخالف الدين " ، ويعقبها " قد تحتوي الألعاب الالكترونية علي مشاهد غير محتشمة " ، بينما احتلت المرتبة الأخيرة " قد تحتوي الألعاب الالكترونية علي أعمال سحر وشعوذة " ، وبتوزيع الطلاب الريفين – المبحوثين - وفقا لدرجة ادراكهم للسلبيات الدينية والشرعية المترتبة علي ممارستهم للألعاب الالكترونية, يتضح أن درجة ادراك أكثرية المبحوثين (٤٥,٤٪) للسلبيات الدينية والشرعية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية كانت متوسطة، بينما تبين ارتفاع درجة ادراك ٢٢,٩٪ من المبحوثين لتلك السلبيات (جدول ١٦).

(و) درجة ادراك الطلاب الريفين – المبحوثين - للسلبيات المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية :

تشير البيانات الواردة بجدول (١٧) ، وجدول (١٨) الي نتائج التحليل الوصفي لمتغير ادراك الطلاب الريفين – المبحوثين - للسلبيات المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية ومكوناته الفرعية , ومنها ، يتضح أن درجة ادراك غالبية المبحوثين (٥٣,٨٪) للسلبيات المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية كانت متوسطة، كما تبين انخفاض درجة ادراك ١٤,٢٪ من المبحوثين لتلك السلبيات ، مقابل ارتفاع درجة ادراك ٣٢,١٪ من المبحوثين للسلبيات المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية ، ويرجع ذلك إلي النتائج السالف ذكرها والمتعلقة بكل من : ادراك الطلاب الريفين – المبحوثين - لكل من السلبيات الصحية ، والسلوكية والنفسية ، والاجتماعية ، والاكاديمية ، والدينية والشرعية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية .

[٣] درجة ادراك الطلاب الريفين – المبحوثين - للآثار المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية

تم التعبير عن درجة ادراك المبحوثين للآثار المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية – كما سبق توضيحه – بمجموع الدرجات التي حصل عليها المبحوثين في المتغيرين الفرعيين التاليين: (١) درجة ادراك المبحوثين للإيجابيات المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية، (٢) درجة ادراك المبحوثين للسلبيات المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية ، وتشير البيانات الواردة بجدول (١٩) ، وجدول (٢٠) الي نتائج التحليل الوصفي لمتغير ادراك الطلاب الريفين – المبحوثين - للآثار المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية ومكوناته الفرعية ، ومنها يتضح أن درجة ادراك غالبية المبحوثين (٦٠,٤٪) للآثار المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية كانت متوسطة، كما تبين انخفاض درجة ادراك ١٠,٨٪ من المبحوثين لتلك الآثار ، مقابل ارتفاع درجة ادراك ٢٨,٨٪ من المبحوثين للآثار المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية ، ويرجع ذلك إلي النتائج السالف ذكرها والمتعلقة بدرجة ادراك الطلاب الريفين – المبحوثين - لكل من الايجابيات والسلبيات المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية.

جدول (١٥): توزيع استجابات الطلاب الريفين - المبحوثين- وفقا لاتجاهاتهم نحو العبارات المعبرة عن السلبيات الدينية والشرعية المترتبة علي ممارستهم للألعاب الالكترونية

م	العبارات المعبرة عن السلبيات الدينية والشرعية المترتبة علي ممارسة الطلاب للألعاب الالكترونية	اتجاهات الطلاب نحو العبارات المعبرة عن السلبيات الدينية والشرعية المترتبة علي ممارستهم للألعاب الالكترونية						الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي المرجح	*الوزن النسبي %	الترتيب
		موافق		محايد		غير موافق					
		ن	%	ن	%	ن	%				
١	قد تحتوي الألعاب الالكترونية علي أشياء تخالف الدين	٩٢	٣٨,٣	٥٣	٢٢,١	٩٥	٣٩,٦	٠,٨٨٤	١,٩٩	٦٦,٣	٢
٢	قد تحتوي الألعاب الالكترونية علي مشاهد غير محتشمة	٦٧	٢٧,٩	٨٠	٣٣,٣	٩٣	٣٨,٨	٠,٨١١	١,٨٩	٦٣,٠	٣
٣	ممارسة الألعاب الالكترونية قد تؤدي إلي عدم أداء الصلاة في وقتها	٨٨	٣٦,٧	٩٧	٤٠,٤	٥٥	٢٢,٩	٠,٧٦١	٢,١٤	٧١,٣	١
٤	قد تحتوي الألعاب الالكترونية علي أعمال سحر وشعوذة	٦٤	٢٦,٧	٦٠	٢٥,٠	١١٦	٤٨,٣	٠,٨٤٠	١,٧٨	٥٩,٣	٤

المصدر : حسبت من بيانات الدراسة الميدانية باستخدام الحاسب الآلي * الوزن النسبي = [(المتوسط الحسابي المرجح / الدرجة العظمي للعبارة) x ١٠٠]

جدول (١٦): توزيع الطلاب الريفين - المبحوثين- وفقا لدرجة ادراكهم للسلبيات الدينية والشرعية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية

درجة ادراك السلبيات الدينية والشرعية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية	عدد الطلاب	%
منخفضة (٤ – ٦) درجة	٧٦	٣١,٧
متوسطة (٧ – ٩) درجة	١٠٩	٤٥,٤
مرتفعة (١٠ – ١٢) درجة	٥٥	٢٢,٩
المجموع	٢٤٠	١٠٠

المصدر : جمعت وحسبت من بيانات الدراسة الميدانية

جدول رقم (١٧): مقاييس الإحصاء الوصفي لمتغير درجة ادراك الطلاب الريفين – المبحوثين - للسلبيات المترتبة علي ممارستهم للألعاب الالكترونية ومكوناته الفرعية

	المتغيرات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	اكبر قيمة	اقل قيمة	المدى
	درجة ادراك الطلاب الريفين– المبحوثين -للسلبيات المترتبة علي ممارستهم للألعاب الالكترونية ، ويساوي مجموع درجات البنود الخمسة التالية:	٥٤,٣٨	٩,٥٣	٧٦	٢٨	٤٨
(أ)	درجة ادراك المبحوثين للسلبيات الصحية	١٤,٥٨	٣,٠٦	٢١	٧	١٤
(ب)	درجة ادراك المبحوثين للسلبيات السلوكية والنفسية	١٣,٥٣	٣,٢٦	٢١	٧	١٤
(ج)	درجة ادراك المبحوثين للسلبيات الاجتماعية	٧,٧٥	٢,١٣	١٢	٤	٨
(د)	درجة ادراك المبحوثين للسلبيات الاكاديمية	١٠,٧٣	٢,٦٧	١٥	٥	١٠
(ه)	درجة ادراك المبحوثين للسلبيات الدينية والشرعية	٧,٨	٢,٢٠	١٢	٤	٨

المصدر : جمعت وحسبت من بيانات الدراسة الميدانية.

جدول (١٨): توزيع الطلاب الريفين - المبحوثين- وفقا لدرجة ادراكهم للسلبيات المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية

درجة ادراك السلبيات المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية	عدد الطلاب	%
منخفضة (٢٨ – ٤٣) درجة	٣٤	١٤,٢
متوسطة (٤٤ – ٥٩) درجة	١٢٩	٥٣,٨
مرتفعة (٦٠ – ٧٦) درجة	٧٧	٣٢,١
المجموع	٢٤٠	١٠٠

المصدر : جمعت وحسبت من بيانات الدراسة الميدانية

جدول رقم (١٩): مقاييس الإحصاء الوصفي لمتغير درجة ادراك الطلاب الريفين – المبحوثين - للآثار المترتبة علي ممارستهم للألعاب الالكترونية ، ومكوناته الفرعية

	المتغيرات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	اكبر قيمة	اقل قيمة	المدى
	درجة ادراك الطلاب الريفين – المبحوثين - للآثار المترتبة علي ممارستهم للألعاب الالكترونية (متغير تابع الرئيسي) ويساوي مجموع درجات المتغيرين الفرعيين التاليين:	٨٠,٨٨	١٠,٣٨	١٠٨	٤٨	٦٠
١	درجة ادراك المبحوثين للآثار الايجابية المترتبة علي ممارستهم للألعاب الالكترونية	٢٦,٥	٣,٧٩	٣٤	١٢	٢٢
٢	درجة ادراك المبحوثين للآثار السلبية المترتبة علي ممارستهم للألعاب الالكترونية	٥٤,٣٨	٩,٥٣	٧٦	٢٨	٤٨

المصدر : جمعت وحسبت من بيانات الدراسة الميدانية.

جدول (٢٠): توزيع الطلاب الريفين - المبحوثين- وفقا لدرجة ادراكهم للآثار المترتبة علي ممارستهم للألعاب الالكترونية

درجة ادراك السلبيات المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية	عدد الطلاب	%
منخفضة (٤٨ – ٦٧) درجة	٢٦	١٠,٨
متوسطة (٦٨ – ٨٧) درجة	١٤٥	٦٠,٤
مرتفعة (٨٨ – ١٠٨) درجة	٦٩	٢٨,٨
المجموع	٢٤٠	١٠٠

المصدر : جمعت وحسبت من بيانات الدراسة الميدانية

رابعاً : درجة ممارسة الطلاب الريفيين – المبحوثين - للألعاب الالكترونية:

استخدم ثلاث متغيرات فرعية - كما سبق الاشارة اليه – كمؤشرات لقياس درجة ممارسة الطلاب الريفيين المبحوثين للألعاب الالكترونية، وفيما يلي عرض وتوصيف لتلك المتغيرات ، تمهيدًا لوصف درجة ممارسة الطلاب الريفيين المبحوثين للألعاب الالكترونية :

[١] الاجهزة الالكترونية التي يستخدمها المبحوثين في ممارسة الألعاب الالكترونية

النتائج الواردة في جدول (٢١) والخاصة بالأجهزة الالكترونية التي يستخدمها المبحوثين كوسائل لممارسة الألعاب الالكترونية تشير الي ان الغالبية القصوي (٩٠,٤٪) من المبحوثين يستخدمون التليفون المحمول في ممارستهم ، و ٨٧,٥٪ يستخدمون الكمبيوتر ، مقابل ٦,٧٪ منهم فقط يستخدمون البلاي ستيشن لممارستهم للألعاب الالكترونية ، وهذه النتائج تؤكد علي أن التليفون المحمول يعتبر من أكثر الاجهزة استخدامًا كوسيلة لممارسة الطلاب الريفين - المبحوثين - للألعاب الالكترونية يليه جهاز الكمبيوتر. وبتوزيع الطلاب الريفين – المبحوثين - الي فئات وفقًا لعدد الأجهزة المستخدمة في ممارستهم للألعاب الالكترونية ، يتبين ان غالبية المبحوثين (٥٧,٩٪) يعتمدون علي عدد قليل من تلك الأجهزة (١ – ٢ جهاز) ، مقابل ٠,٨٪ من المبحوثين يستخدمون عدد كبير من تلك الأجهزة (٥ أجهزة) في ممارستهم للألعاب الالكترونية (جدول ٢٢).

جدول (٢١) الأجهزة الالكترونية التي يستخدمها المبحوثين كوسائل لممارستهم للألعاب الالكترونية

الأجهزة الالكترونية المستخدمة كوسائل	عدد المستخدمين = ٢٤٠	%
تليفزيون	٤٤	١٨,٣
بلاي ستيشن	١٦	٦,٧
تابلت	٦٤	٢٦,٧
كمبيوتر	٢١٠	٨٧,٥
تليفون محمول	٢١٧	٩٠,٤
آي باد	٢٣	٩,٦

المصدر : جمعت وحسبت من بيانات الدراسة الميدانية.

جدول (٢٢): توزيع الطلاب الريفين - المبحوثين - وفقًا لعدد الأجهزة الالكترونية المستخدمة كوسائل في ممارستهم للألعاب الالكترونية

عدد الأجهزة الالكترونية المستخدمة كوسائل	عدد المبحوثين المستخدمين للأجهزة	%
عدد قليل (١ – ٢ جهاز)	١٣٩	٥٧,٩
عدد متوسط (٣ – ٤ أجهزة)	٩٩	٤١,٣
عدد كبير (٥ أجهزة)	٢	٠,٨
المجموع	٢٤٠	١٠٠

المصدر : جمعت وحسبت من بيانات الدراسة الميدانية.

[٢] أماكن ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية.

النتائج الواردة بجدول (٢٣) والمتعلقة بالأماكن التي يتردد عليها الطلاب الريفين – المبحوثين - لممارستهم للألعاب الالكترونية ، تشير الي ان منازل المبحوثين تأتي في المرتبة الأولي ، لكونها المكان الذي يمارس فيه الغالبية القصوي (٨٥,٥٪) من المبحوثين للألعاب الالكترونية ، بينما تأتي قاعات الانترنت في المرتبة الأخيرة ، حيث تبين أن ٦,٥٪ من المبحوثين يمارسون بها اللألعاب الالكترونية. وبتوزيع الطلاب الريفين – المبحوثين - الي فئات وفقًا لعدد الأماكن التي يمارسون فيها الألعاب الالكترونية (جدول ٦) ، يتبين أن الغالبية العظمي(٧٧,٩٪) من المبحوثين يترددون علي مكان واحد لممارسة الألعاب الالكترونية ، مقابل ٠,٨٪ من المبحوثين يمارسون الألعاب الالكترونية في عدد كبير من الأماكن (٤ – ٥ أماكن) (جدول ٢٤).

[٣] الألعاب الالكترونية التي يفضل المبحوثين ممارستها

فيما يتعلق بالألعاب الالكترونية التي يفضل الطلاب الريفين - المبحوثين – ممارستها ، أوضحت النتائج الواردة بجدول (٢٥) ان الأكثرية (٣٥,٠٪) من المبحوثين يفضلون ممارسة الألعاب الرياضية ، مقابل ١,٣٪ منهم يفضلون الألعاب الترفيهية ، والنتائج تؤكد علي ان الألعاب الرياضية تأتي في مقدمة الألعاب التي يفضلها الطلاب الرفين المبحوثين، يليها الألعاب القتالية، والعاب المغامرة، بينما تأتي الألعاب الترفيهية في المرتبة الأخيرة وفقًا لأولويات وتفضيلات المبحوثين. وبتوزيع الطلاب الريفين – المبحوثين - الي فئات وفقًا لعدد الألعاب الالكترونية المفضلة (جدول ٢٦)، يتبين أن الغالبية القصوي(٩٢,٩٪) من المبحوثين يفضلون ممارسة عدد قليل من الألعاب الالكترونية يتراوح بين (١ – ٢ لعبة) ، مقابل ٠,٤٪ من المبحوثين يفضلون ممارسة عدد كبير من الألعاب الالكترونية (٥ – ٦ ألعاب).

جدول (٢٣): الأماكن التي يتردد عليها الطلاب الريفين – المبحوثين - لممارستهم للألعاب الالكترونية

أماكن ممارسة اللألعاب الالكترونية	عدد المبحوثين المترددين = ٢٤٠	%
منزل المبحوث	٢٠٤	٨٥,٥
منزل صديق المبحوث	٤٩	٢٠,٤
المدرسة	٢١	٨,٨
قاعات الألعاب الالكترونية (بلاي ستيشن)	١٨	٧,٥
قاعات الانترنت	١٥	٦,٣

المصدر : جمعت وحسبت من بيانات الدراسة الميدانية.

جدول (٢٤): توزيع الطلاب الريفين - المبحوثين - وفقًا لعدد الأماكن التي يمارسون فيها الألعاب الالكترونية

عدد الأماكن التي يمارسون فيها الألعاب الالكترونية	عدد المبحوثين المترددين علي الأماكن	%
عدد قليل (مكان واحد فقط)	١٨٧	٧٧,٩
عدد متوسط (٢ – ٣ أماكن)	٥١	٢١,٣
عدد كبير (٤ – ٥ أمكان)	٢	٠,٨
المجموع	٢٤٠	١٠٠

المصدر : جمعت وحسبت من بيانات الدراسة الميدانية.

جدول (٢٥): الألعاب الالكترونية التي يفضل الطلاب الريفين - المبحوثين - ممارستها

الألعاب الالكترونية المفضلة	عدد المبحوثين = ٢٤٠	%
الألعاب القتالية	٧٤	٣٠,٨
ألعاب الألغاز	٧١	٢٩,٦
الألعاب التعليمية	٤٢	١٧,٥
الألعاب الرياضية	٨٤	٣٥,٠
العاب المغامرة	٧٤	٣٠,٨
الألعاب الترفيهية	٣	١,٣

المصدر : جمعت وحسبت من بيانات الدراسة الميدانية.

جدول (٢٦): توزيع الطلاب الريفين - المبحوثين - وفقًا لعدد الألعاب الالكترونية التي يفضلون ممارستها

عدد الألعاب الالكترونية المفضلة	عدد المبحوثين	%
عدد قليل (١ – ٢ لعبة)	٢٢٣	٩٢,٩
عدد متوسط (٣ – ٤ ألعاب)	١٦	٦,٧
عدد كبير (٥ – ٦ ألعاب)	١	٠,٤
المجموع	٢٤٠	١٠٠

المصدر : جمعت وحسبت من بيانات الدراسة الميدانية.

[٤] درجة ممارسة الطلاب الريفيين المبحوثين للألعاب الالكترونية

تشير البيانات الواردة بجدول (٢٧) , وجدول (٢٨) الي نتائج التحليل الوصفي لمتغير درجة ممارسة الطلاب الريفيين - المبحوثين - للألعاب الالكترونية ومكوناته الفرعية , ومنها يتضح انخفاض درجة ممارسة الغالبية العظمي (٦٧,٩٪) من المبحوثين للألعاب الالكترونية ، مقابل ارتفاع درجة ممارسة فقط ٦,٧٪ منهم للألعاب الالكترونية ، ويرجع ذلك إلي النتائج السالف ذكرها والمتعلقة بكل من : عدد الاجهزة الالكترونية التي يستخدمها المبحوثين في ممارسة الألعاب الالكترونية ، عدد أماكن ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية ، وعدد الألعاب الالكترونية التي يفضل المبحوثين ممارستها.

جدول (٢٧): مقاييس الإحصاء الوصفي لمتغير درجة ممارسة الطلاب الريفيين- المبحوثين- للألعاب الالكترونية ومكوناته الفرعية

	المتغيرات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	اكبر قيمة	اقل قيمة	المدى
	درجة ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية (المتغير التابع الرئيسي) ويساوي مجموع الدرجات التائية للمتغيرات الفرعية الثلاثة التالية:	١٥٠	١٩,٩٣٥	٢٢٠,٢٩	١٢٢,٣٨	٩٧,٩١
١	عدد الاجهزة الالكترونية التي يستخدمها المبحوثين في ممارسة الألعاب الالكترونية	٢,٣٩	٠,٨٤٦	٥	١	٤
٢	عدد أماكن ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية	١,٢٨	٠,٥٩٤	٥	١	٤
٣	عدد الألعاب الالكترونية التي يفضل المبحوثين ممارستها	١,٤٥	٠,٦٩٥	٦	١	٥

المصدر : جمعت وحسبت من بيانات الدراسة الميدانية.

جدول (٢٨): توزيع الطلاب الريفين - المبحوثين - وفقًا لدرجة ممارستهم للألعاب الالكترونية

درجة ممارسة الألعاب الالكترونية	عدد المبحوثين	%
منخفضة(١٢٢ – ١٥٤,٦ درجة)	١٦٣	٦٧,٩
متوسطة(١٥٤,٧ – ١٨٧,٢ درجة)	٦١	٢٥,٤
مرتفعة(١٨٧,٣ – ٢٢١ درجة)	١٦	٦,٧
المجموع	٢٤٠	١٠٠

المصدر : جمعت وحسبت من بيانات الدراسة الميدانية.

خامساً: المتغيرات المرتبطة والمؤثرة في درجة ممارسة الطلاب الريفيين – المبحوثين - للألعاب الالكترونية:

[١] العلاقة بين درجة ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية وكل من المتغيرات المستقلة المدروسة :

(أ) العلاقة بين درجة ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية وكل من المتغيرات المستقلة الفترية:

لوصف العلاقة بين درجة ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية (كمتغير تابع) وكل من المتغيرات المستقلة الفترية , استخدم تحليل الارتباط البسيط , وتبين النتائج الواردة بجدول (٢٩) وجود علاقات ارتباطية معنوية موجبة عند المستوى الاحتمالي ٠,٠١ بين درجة ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية وكل من المتغيرات المستقلة التالية - والتى أمكن ترتيبها تنازلياً باستخدام قوة العلاقات الارتباطية كما تعكسها قيم معاملات الارتباط البسيط - وهى على الترتيب:: طرق حصول المبحوث علي الألعاب الالكترونية (٠,٣٢٧ **) ، ملكية المبحوث للأجهزة الالكترونية (٠,٢٩٠) ، عدد مقدمي المساعدة للمبحوث للحصول علي الألعاب الالكترونية (٠,٢٤١) ، درجة اجادة استخدام المبحوث للكمبيوتر والانترنت (٠,٢٢٥) ، ومستوى المعيشة (٠,١٩١) ، كما تبين وجود علاقة ارتباطية عند مستوى ٠,٠٥ بين درجة ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية و سن المبحوث (٠,١٢٧) ، كما أوضحت النتائج أن جميع العلاقات بين المتغيرات المستقلة سالفة الذكر، والتي ثبت معنوياتها والمتغير التابع كانت موجبة ، وهذا يعنى أن الزيادة في أي من هذه المتغيرات يؤدى إلى زيادة درجة ممارسة الطلاب الريفين – المبحوثين - للألعاب الالكترونية.

(ب) العلاقة بين درجة ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية وكل من المتغيرات المستقلة الإسمية والرتبية :

للتعرف على العلاقة بين المتغيرات المستقلة الإسمية "المجازية" (المرحلة التعليمية , ونوع المبحوث ، وحيازة المبحوث لجهاز كمبيوتر) ودرجة ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية ، فقد استخدم اختبار " ت " للفرق بين متوسطين، لتقدير معنوية الفروق بين فئات تلك المتغيرات فيما يتعلق بدرجة ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية ،

كما توضحها النتائج الواردة بجدول (٣٠) ، ومنها يتبين وجود فروق معنوية بين فئات متغيرات: المرحلة التعليمية، ونوع المبحوث ، وحيازة المبحوث لجهاز كمبيوتر ، كمتغيرات مستقلة - كل على حده - فيما يتعلق بدرجة ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية (كمتغير تابع).

وللتعرف علي العلاقة بين المتغيرات المستقلة الإسمية "غير المجازية" وهي : مهنة الأب ، ومهنة الأم ، وأسلوب حصول المبحوث علي الألعاب الالكترونية ، وأسلوب ممارسة المبحوث للألعاب الالكترونية ، وكذلك المتغيرات المستقلة الرتبية التالية (مستوي تعليم الأب ، ومستوي تعليم الأم) ودرجة ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية ، فقد استخدم تحليل التباين أحادي الإتجاه One-Way Anova, وإختبار"F"، لتقدير معنوية الفروق بين فئات تلك المتغيرات فيما يتعلق بدرجة ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية ، كما توضحها النتائج الواردة بجدول (٣١) ، ومنها يتبين وجود فروق معنوية بين فئات متغير أسلوب حصول المبحوث علي الألعاب الالكترونية - كمتغير مستقل - فيما يتعلق بدرجة ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية (كمتغير تابع) ، بينما اشارت النتائج الي عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية تعزي لكل من المتغيرات المستقلة التالية : مهنة الأب ، ومهنة الأم ، وأسلوب ممارسة المبحوث للألعاب الالكترونية ، ومستوي تعليم الأب ، ومستوي تعليم الأم .

جدول (٢٩): قيم معاملات الارتباط البسيط بين المتغيرات المستقلة الفترية المدروسة ودرجة ممارسة الطلاب الريفين – المبحوثين - للألعاب الالكترونية.

	المتغيرات المستقلة الفترية	قيم معاملات الارتباط
١	سن المبحوث	٠,١٢٧ *
٢	حجم الأسرة	-٠,٠٦٣
٣	المصروف اليومي للمبحوث	٠,٠٦٦
٤	مستوى المعيشة	٠,١٩١ **
٥	درجة اجادة استخدام المبحوث للكمبيوتر والانترنت	٠,٢٢٥**
٦	ملكية المبحوث للأجهزة الالكترونية	٠,٢٩٠ **
٧	طرق حصول المبحوث علي الألعاب الالكترونية	٠,٣٢٧ **
٨	عدد مقدمي المساعدة للمبحوث للحصول علي الألعاب الالكترونية	٠,٢٤١ **
٩	دوافع ممارسة المبحوث للألعاب الالكترونية	٠,٠٩٩
١٠	الآثار المترتبة علي ممارسة المبحوث للألعاب الالكترونية	-٠,٠٠٣

المصدر: حسبت من بيانات الدراسة الميدانية باستخدام الحاسب الآلي. * *معنوي على مستوى ٠,٠١ * معنوي على مستوى ٠,٠٥

جدول (٣٠): تقدير معنوية الفروق بين فئات المتغيرات المستقلة الإسمية "المجازية" فيما يتعلق بدرجة ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية ، باستخدام اختيار (ت) للفرق بين متوسطين، وقيمة إحصاء إيتا تربيع , و % للتباين المفسر في المتغير التابع (درجة ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية)

المتغيرات المستقلة	فئات المتغيرات المستقلة	العدد = ٢٤٠	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة t	قيمة إحصاء إيتا تربيع	% للتباين المفسر في المتغير التابع
المرحلة التعليمية	الإعدادية	١٣٣	١٤٧,٥٥٣	١٩,٦٧٥	- ٢,١٤١ *	٠,٠١٩	١,٩
	الثانوية	١٠٧	١٥٣,٠٥٤	١٩,٩٢٦			
نوع المبحوث	ذكور	٨٠	١٥٤,٨٢١	٢٥,١٥٥	٢,٦٨٠ **	٠,٠٢٩	٢,٩
	إناث	١٦٠	١٤٧,٥٩٨	١٦,٢٩٣			
حيازة المبحوث لجهاز كمبيوتر	يحوز	٢١٥	١٥١,٤٧٧	١٩,٧١٠	٣,٤٢٨ **	٠,٠٤٧	٤,٧
	لا يحوز	٢٥	١٣٧,٣٥٢	١٧,٥٢٥			

المصدر : جمعت وحسبت من بيانات الدراسة الميدانية باستخدام الحاسب الآلي. * مستوى معنوية ٠,٠٥ ** مستوى معنوية ٠,٠١

جدول (٣١): تقدير معنوية الفروق بين فئات المتغيرات المستقلة الإسمية والرتبية فيما يتعلق بدرجة ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية ، باستخدام تحليل التباين أحادي الإتجاه One-Way Anova وإختبار F , وقيمة إحصاء إيتا تربيع, و % للتباين المفسر في المتغير التابع (درجة ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية)

المتغيرات	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة F	قيمة إحصاء إيتا تربيع	% للتباين المفسر في المتغير التابع
مستوي تعليم الأب	بين المجموعات	٢٨٩١,٠٠٨	٥	٥٧٨,٢٠٢	١,٤٦٩	٠,٠٣٠	-
	داخل المجموعات	٩٢٠٨٦,٩٧٤	٢٣٤	٣٩٣,٥٣٤			
	الكلي	٩٤٩٧٧,٩٨٢	٢٣٩	-			
مستوي تعليم الأم	بين المجموعات	٣٩٧٦,٤٣٠٦	٥	٧٩٥,٢٨٧	٢,٠٤٥	٠,٠٤٢	-
	داخل المجموعات	٩١٠٠١,٥٤٥	٢٣٤	٣٨٨,٨٩٥			
	الكلي	٩٤٩٧٧,٩٨٢	٢٣٩	-			
مهنة الأب	بين المجموعات	٩٦٠,٠٩٧	٦	١٦٠,٠١٦	٠,٣٩٧	٠,٠١٠	-
	داخل المجموعات	٩٤٠١٧,٨٨٥	٢٣٣	٤٠٣,٥١٠			
	الكلي	٩٤٩٧٧,٩٨٢	٢٣٩				
مهنة الأم	بين المجموعات	١٢٤٧,٩٦٨	٢	٦٢٣,٩٨٤	١,٥٧٨	٠,٠١٣	-
	داخل المجموعات	٩٣٧٣٠,٠١٣	٢٣٧	٣٩٥,٤٨٥			
	الكلي	٩٤٩٧٧,٩٨٢	٢٣٩				
اسلوب حصول المبحوث علي الألعاب الالكترونية	بين المجموعات	٧٦٤٥,٢٣٦	٢	٣٨٢٢,٦١٨	١٠,٣٧٤ **	٠,٠٨٠	٨,٠٠
	داخل المجموعات	٨٧٣٣٢,٧٤٦	٢٣٧	٣٦٨,٤٩٣			
	الكلي	٩٤٩٧٧,٩٨٢	٢٣٩				
اسلوب ممارسة المبحوث الألعاب الالكترونية	بين المجموعات	٣٩٥,٥٢٤	٢	١٩٧,٧٦٢	٠,٤٩٥	٠,٠٠٤	-
	داخل المجموعات	٩٤٥٨٢,٤٥٧	٢٣٧	٣٩٩,٠٨٢			
	الكلي	٩٤٩٧٧,٩٨٢	٢٣٩				

المصدر : جمعت وحسبت من بيانات الدراسة الميدانية باستخدام الحاسب الآلي ** مستوى معنوية ٠,٠١

[٢] المتغيرات المستقلة المدروسة المؤثرة فى درجة ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية :

لتحديد المتغيرات المؤثرة في درجة ممارسة العنف الاجتماعي ضد المرأة كان من الضروري اختبار الفرض النظري والذي تم اختباره بالفرض الإحصائي التالي : " لا تتأثر درجة ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية (كمتغير تابع) بكل من المتغيرات المستقلة المدروسة ولاختبار صحة هذا الفرض، استخدم التحليل الانحداري المتعدد المتدرج الصاعد Step-wise، واختبار "F" فيما يتعلق بالمتغيرات التي قيست بمقياس فترى interval variables، أما المتغيرات المستقلة التي قيست بمقياس إسمي "Nominal Variables" او بمقياس رتبي " Ordinal Variables" فقد أستخدم كل من إختبار" ت" للفرق بين متوسطين, وأسلوب تحليل التباين أحادي الإتجاه One-Way Anova, وإختبار"F", وقيمة إحصاء إيتا تربيع (Eta Squared)

(أ) المتغيرات المستقلة الفترية المؤثرة في درجة ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية:

أشارت نتائج التحليل الارتباطي والانحدارى المتعدد المتدرج الصاعد step-wise ، الواردة بجدول رقم (٣٢) إلى معنوية هذا النموذج حتى الخطوة الرابعة من التحليل، وقد بلغت قيمة " ف " المحسوبة ١٩,٥٦٦ وهى معنوية عند مستوى ٠,٠١ وهذا يعنى أن هناك أربعة متغيرات مستقلة تؤثر فى ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية ، وقد بلغت قيمة معامل الارتباط المتعدد (R =٠,٥٠٠)، وقيمة معامل التحديد قد بلغت ٠,٢٥٠ وهذا يعنى أن المتغيرات المستقلة الأربعة المؤثرة تبلغ نسبة مساهمتها مجتمعة فى تفسير التباين الحادث فى ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية ٢٥,٠٪، يرجع ١٠,٣٪ منها إلى طرق حصول المبحوث علي الألعاب الالكترونية ، و٦,٠٪ إلى مقدمي المساعدة لحصول المبحوث علي الألعاب الالكترونية ، و ٤,٨٪ إلى ملكية المبحوث للأجهزة الالكترونية ، و٢,٦٪ إلى اجادة المبحوث استخدام الكمبيوتر والانترنت.

جدول (٣٢): نتائج التحليل الارتباطي والانحداري المتعدد المتدرج الصاعد Step-wise لتحديد المتغيرات المستقلة الفترية المؤثرة في درجة ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية

خطوات التحليل	المتغيرات المستقلة المؤثرة في المتغيرات التابعة	معامل الارتباط المتعدد (R)	معامل التحديد (R^2)	معامل التحديد المعدل (Adjusted) R^2	% للتباين المفسر في المتغير التابع	قيمة (F) لاختبار معنوية معامل الانحدار
الخطوة الأولى	طرق حصول المبحوث علي الألعاب الالكترونية	**٠,٣٢٧	٠,١٠٧	٠,١٠٣	١٠,٣	**٢٨,٤٣١
الخطوة الثانية	مقدمي المساعدة لحصول المبحوث علي الألعاب الالكترونية	**٠,٤١٢	٠,١٧٠	٠,١٦٣	٦,٠	**٢٤,٢٧٦
الخطوة الثالثة	ملكية المبحوث للأجهزة الالكترونية	**٠,٤٧٠	٠,٢٢١	٠,٢١١	٤,٨	**٢٢,٣٦١
الخطوة الرابعة	اجادة المبحوث استخدام الكمبيوتر والانترنت	**٠,٥٠٠	٠,٢٥٠	٠,٢٣٧	٢,٦	**١٩,٥٦٦

المصدر : حسبت من بيانات الدراسة الميدانية باستخدام الحاسب الآلي ** معنوي على مستوى ٠,٠١

(ب) المتغيرات المستقلة الاسمية والرتبية المؤثرة فى درجة ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية: -

أظهرت نتائج اختبار " ت " للفرق بين متوسطين الواردة بجدول (٣٠) و نتائج تحليل التباين احادى الاتجاه One Way-Anova واختبار F، بجدول (٣١) وجود فروق معنوية فى درجة ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية (كمتغير تابع) تعزى إلى فئات كل من: المرحلة التعليمية , ونوع المبحوث ، وحيازة المبحوث لجهاز كمبيوتر ، وأسلوب حصول المبحوث علي الألعاب الالكترونية ، مما يعنى أن هذه المتغيرات تؤثر فى درجة ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية ، و لتقدير حجم تأثيرها استخدمت قيمة إحصاء إيتا تربيع (Eta2)، والتى بلغت ٠,٠١٩ ، ٠,٠٢٩ ، ٠,٠٤٧ ، ٠,٠٨٠ على الترتيب، مما يعنى أن تلك المتغيرات تفسر على التوالى ١,٩٪، ٢,٩٪ ، ٤,٧٪ ، ٨,٠٪ من التباين فى درجة ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية.

وبصفة عامة، تشير النتائج إلي أن المتغيرات المستقلة الواردة بهذه الدراسة تستطيع تفسير ٤٢,٥٪ من التباين في درجة ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية ، أما باقي النسبة والتي تبلغ ٥٧,٥٪ ترجع إلى متغيرات أخرى لم تتضمنها الدراسة وتحتاج إلى مزيد من البحث والتقصي للتعرف عليها. وبناء على تلك النتائج يمكن رفض الفرض الإحصائي المتعلق بالفرض النظري بالنسبة للمتغيرات المستقلة - سالفة الذكر- والتي ثبت تأثيرها في درجة ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية، وقبوله لباقي المتغيرات المستقلة الواردة بهذه الدراسة.

مناقشة عامة للنتائج

أشارت نتائج الدراسة إلي انخفاض درجة ممارسة الغالبية العظمي (٦٧,٩٪) من المبحوثين للألعاب الالكترونية ، مقابل ارتفاع درجة ممارسة فقط ٦,٧٪ منهم للألعاب الالكترونية ، وقد يرجع ذلك الي ان غالبية المبحوثين (٥٧,٩٪) يعتمدون علي عدد قليل من تلك الأجهزة (١ – ٢ جهاز) ، مقابل ٠,٨٪ من المبحوثين يستخدمون عدد كبير من تلك الأجهزة (٥ أجهزة) في ممارستهم للألعاب الالكترونية ، بالضافة الي ان الغالبية القصوي (٩٠,٤٪) من المبحوثين يستخدمون التليفون المحمول في ممارستهم ، و ٨٧,٥٪ يستخدمون الكمبيوتر، كما يتبين أن الغالبية العظمي(٧٧,٩٪) من المبحوثين يترددون علي مكان واحد لممارسة الألعاب الالكترونية ، مقابل ٠,٨٪ من المبحوثين يمارسون الألعاب الالكترونية في عدد كبير من الأماكن (٤ – ٥ أماكن) ، كما أوضحت النتائج ان منازل المبحوثين تأتي في المرتبة الأولي ، لكونها المكان الذي يمارس فيه الغالبية القصوي (٨٥,٥٪) من المبحوثين للألعاب الالكترونية ، بينما تأتي قاعات الانترنت في المرتبة الأخيرة ، كما اظهرت النتائج أن الغالبية القصوي(٩٢,٩٪) من المبحوثين يفضلون ممارسة عدد قليل من الألعاب الالكترونية يتراوح بين (١ – ٢ لعبة) ، مقابل ٠,٤٪ من المبحوثين يفضلون ممارسة عدد كبير من الألعاب الالكترونية (٥ – ٦ ألعاب) ، وان الأكثرية (٣٥,٠٪) من المبحوثين يفضلون ممارسة الألعاب الرياضية ، مقابل ١,٣٪ منهم يفضلون الألعاب الترفيهية. كما أوضحت النتائج اهمية ثماني متغيرات

مستقلة في تفسير التباين الحادث في ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية ، وهي : طرق حصول المبحوث علي الألعاب الالكترونية ، ومقدمي المساعدة لحصول المبحوث علي الألعاب الالكترونية ، وملكية المبحوث للأجهزة الالكترونية ، واجادة المبحوث استخدام الكمبيوتر والانترنت ، والمرحلة التعليمية , ونوع المبحوث ، وحيازة المبحوث لجهاز كمبيوتر ، وأسلوب حصول المبحوث علي الألعاب الالكترونية ، حيث اسطاعت تلك المتغيرات تفسير على التوالي ١٠,٣٪ ، ٦,٠٪ ، ٤,٨٪ ، ٢,٦٪ , ١,٩٪، ٢,٩٪ ، ٤,٧٪ ، ٨,٠٪ من التباين في درجة ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية. وبصفة عامة، اشارت النتائج إلي أن المتغيرات المستقلة الواردة بهذه الدراسة استطاعت تفسير ٤٢,٥٪ من التباين في درجة ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية ، أما باقي النسبة والتي تبلغ ٥٧,٥٪ ترجع إلى متغيرات أخرى لم تتضمنها الدراسة وتحتاج إلى مزيد من البحث والتقصي للتعرف عليها.

وفيما يتعلق بالنتائج المتعلقة بدوافع ممارسة الطلاب الريفيين – المبحوثين - للألعاب الالكترونية ، أظهرت النتائج أن غالبية الطلاب المبحوثين (٦٠,٤٪) لديهم دوافع قوية, مقابل 2.5% منهم لديهم دوافع ضعيفة لممارسة الألعاب الالكترونية ، كما أظهرت ان دافع " الفوز في الألعاب الالكترونية يدفع للاستمرار في مواصلة اللعب " قد احتل المرتبة الأولى ، يليه " الحصول علي نقاط يدفع للاستمرار في اللعب " ، يعقبه " ممارسة الألعاب تسلي وتساعد في القضاء علي وقت الفراغ " ، بينما تبين ان دافع "ممارسة الألعاب الالكترونية تجعل الفرد يشعر بالنشاط" قد احتل المرتبة الأخيرة ، يسبقه في الترتيب دافع "ممارسة الألعاب تعلم أشياء مفيدة لا تعلم بالمدرسة".

كما اشارت النتائج المتعلقة بدرجة ادراك المبحوثين للآثار المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية ، ارتفاع درجة ادراك ٢٨,٨٪ فقط من المبحوثين للآثار المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية ويرجع ذلك إلي النتائج المتعلقة بدرجة ادراك الطلاب الريفين – المبحوثين - لكل من الايجابيات والسلبيات المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية. حيث اظهرت النتائج ارتفاع درجة ادراك غالبية المبحوثين (٥٣,٨٪) للإيجابيات المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية , كما بينت النتائج ان أهم الايجابيات المترتبة علي ممارستهم للألعاب الالكترونية تمثلت في " ممارسة الألعاب الالكترونية تمكن من تطوير مهارة استخدام الحاسب الالي " ، يليها " ممارسة الألعاب الالكترونية تزيد من القدرة علي الفهم والتعرف علي طرق تفكير جديدة" ، بينما احتلت المرتبة الأخيرة " ممارسة الألعاب الالكترونية تسهم في زيادة الأقبال علي المذاكرة"، يسبقها بالترتيب " ممارسة الألعاب الالكترونية تساعد في حل المشكلات "

في حين اظهرت النتائج المتعلقة بدرجة ادراك الطلاب الريفين – المبحوثين - للسلبيات المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية انخفاض درجة ادراك ١٤,٢٪ من المبحوثين لتلك السلبيات ، مقابل ارتفاع درجة ادراك ٣٢,١٪ من المبحوثين للسلبيات المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية ، ويرجع ذلك ارتفاع درجة ادراك ٢٦,٧٪ ، ٢١,٣٠٪ ، ٢١,٣٠٪ ، ٣٠,٨٪ ، ٢٢,٩٠٪ فقط من المبحوثين لكل من السلبيات الصحية ، السلوكية والنفسية ، الاجتماعية , الأكاديمية ، الدينية والشرعية علي الترتيب.

وفيما يتعلق بأهم السلبيات المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية - طبقا لاستجابات المبحوثين – تبين ان أهم السلبيات الصحية كانت : " الألعاب الالكترونية تؤثر علي الذاكرة " ، يليها " ممارسة الألعاب الالكترونية تؤدي لضعف الأبصار ومشاكل في الرؤية " ، يعقبها " ممارسة الألعاب الالكترونية تؤدي لمشاكل في العمود الفقري والعظام " ، يلي ذلك " ممارسة الألعاب الالكترونية تؤدي إلي اضطراب في النوم " ، بينما تمثلت أهم السلبيات السلوكية والنفسية في: " ممارسة الألعاب الالكترونية تزيد من تمرد الفرد وعدم سماعه الارشاد والتوجيه " ، يليها " ممارسة الألعاب الالكترونية تشجع علي العنف والعدوان " ، يعقبها " ممارسة الألعاب الالكترونية قد تؤدي إلي المخاصمة بين الأفراد " ، في حين تمثلت أهم السلبيات الاجتماعية في: " ممارسة الألعاب الالكترونية تضعف من التواصل الاجتماعي " ، يليها " ممارسة الألعاب الالكترونية تؤدي إلي العزلة عن بقية أفراد الأسرة ". أما اهم السلبيات الاكاديمية فكانت : " ممارسة الألعاب الالكترونية قد تقلل من الوقت المخصص للدراسة " ، يليها " ممارسة الألعاب الالكترونية مضيعة للوقت " ، يعقبها " ممارسة الألعاب الالكترونية قد تؤدي إلي عدم الاستيقاظ والذهاب المبكر للمدرسة . واخيرا تمثلت أهم السلبيات الدينية والشرعية المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية في: " ممارسة الألعاب

الالكترونية قد تؤدي إلي عدم أداء الصلاة في وقتها " ، تليها " قد تحتوي الألعاب الالكترونية علي أشياء تخالف الدين " ، ويعقبها " قد تحتوي الألعاب الالكترونية علي مشاهد غير محتشمة ".

توصيات الدراسة :

في ضوء النتائج التي تم التوصل إليها في هذه الدراسة يمكن الخروج بمجموعة من التوصيات التي قد تفيد المهتمين بقضايا دوافع والآثار المترتبة علي ممارسة الألعاب الالكترونية ، ويمكن ذكرها في النقاط التالية :

١- تفعيل دور وسائط التنشئة الاجتماعية, بصفة عامة, والمتمثلة في الأسرة، والمؤسسات التعليمية، والمسجد ، ووسائل الإعلام، والمنظمات غير الحكومية بصفة خاصة بتنظيم مجموعة من الندوات لتوعية اولياء الامور وابنائهم بأهم الجواب الايجابية والسلبية للألعاب الالكترونية ، وذلك بغرض العمل علي تعزيز الجوانب الايجابية ، والحد من الأثار السلبية لتلك الالعاب.

٢- انشاء مركز قومي لإجراء البحوث ذات الصلة بالألعاب الالكترونية , والعمل علي انتاج العاب الكترونية تعزز الجوانب الايجابية ، والحد من الأثار السلبية للألعاب الإلكترونية ، بالإضافة الي انتاج العاب إلكترونية تتوافق مع الدين وقيم وعادات وتقاليد واعراف المجتمع المصري.

٣- ضرورة تفعيل دور هيئات الرقابة الحكومية مثل شرطة المصنفات وشرطة الانترنت بدورها الرقابي علي الاسواق ، وتقييم ما يطرح في الاسواق من العاب الكترونية ، عن طريق لجان علمية مكونة من مجموعة من علماء الاجتماع وعلم النفس وعلم النفس الاجتماعي ، بغرض تقييم محتوي الالعاب الالكترونية المتداولة لضمان توافق محتوي تلك الألعاب مع ثقافة المجتمع. وعدم السماح بدخول مواد، أو أشرطة قد تضر بعقيدة وأخلاق وثقافة الطلاب.

٤- الزام المحلات التجارية بوضع معلومات إرشادية عن طبيعة الألعاب المعروضة، والفئات العمرية المناسبة لها، مع ضرورة تفعيل العقوبات الرادعة تجاه من يخالف.

٥- قيام وزارة التعليم في مصر عن طرق مجموعة من الخبراء بتصميم بعض الالعاب الالكترونية التعليمية الجيدة وتضمينها في المناهج الدراسية ، وتشجيع الطلاب علي ممارستها بدلا من الالعاب الالكترونية المتداولة والتي تتضمن محتويات لا تتناسب مع ثقافة المجتمع ، ولها اثار سلبية متعددة علي من يمارسها من الطلاب.

٦- وضع حوافز ومكافئات للتشجيع علي انتاج العاب الكترونية تتوافق مع الدين وقيم وعادات وتقاليد واعراف المجتمع المصري ، مع مراعاة ان تتضمن عناصر الجذب والاثارة والتشويق ، لجذب الطلاب لممارستها بدلا من الالعاب الالكترونية الشائعة والتي تتضمن العديد من الاثار السلبية علي الطلاب.

٧- ممارسة الاسرة لأدوارها تجاه ابنائها ، وذلك :

- بتنظيم الوقت المخصص لترفيه الطفل بين ممارسة الالعاب الالكترونية "مثلا في مجال الرياضة" ، وممارسة الأنشطة الرياضية الحقيقية ، مثل السباحة ، وممارسة كرة القدم والطائرة واليد وغيرها من الانشطة الرياضية , وكذلك الرحلات ، والتي تعود بالفائدة علي الطفل من الناحية الجسمية والنفسية والعقلية.
- تقديم المساعدة لأبنائهم في اختيار الالعاب الالكترونية المناسبة لأعمارهم ، والتي تخلو من اي محتوي يخل بدينهم وصحتهم الجسمية والنفسية , ولا يتعارض مع تقاليد واعراف المجتمع.
- تحديد وقت محدد لممارسة الالعاب الإلكترونية وبما لا يتعارض مع الواجبات المدرسية.
- بناء علاقات ايجابية مع ابنائهم مما يساعدهم علي مزاملتهم اثناء ممارسة الالعاب الالكترونية حتي يستطيع مراقبتهم وتوجيههم عن قرب ومن ثم الحد من الاثار السلبية لتلك الألعاب.

المراجع

أولاً: المراجع باللغة العربية

١. ابن صقر، أبراربنت عبدالعزيز، وناهد فهمي عبدالمقصود (٢٠١٩)، واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمي الصفوف الأولية، المجلة الدولية للتعليم بالأنترنت، المجلد الأول.

٢. أحمد، رندا محمد سيد (٢٠٢٠)، العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدي عينة من الطالبات الجامعيات: دراسة تنبئوية، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الانسانية، ع (٥١)، مج (٣).

٣. الأحمري، زهرة، ورجاء سعيد باحاذق (٢٠١٦)، دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة حل المشكلات بطرق إبداعية لدي الأطفال من ٥-٦ سنوات، مجلة رابطة التربية الحديثة، مج (٨)، ع (٢٧).

٤. الأنصاري، رفيدة بنت عدنان حامد (٢٠٢٠)، الألعاب الإلكترونية ومدي تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل، مجلة مركزبابل للدراسات الإنسانية، مج (١٠)، ع (١)، مركزبابل للدراسات الحضارية والتاريخية، جامعة بابل.

٥. البدر، ليندا سليمان (٢٠١٩)، العلاقة بين الإدمان علي ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني والضبط الذاتي لدي طلبة الجامعات الأردنية الخاصة في محافظة العاصمة عمان، رسالة ماجستير، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط، الأردن.

٦. الحشاش، دلال عبدالعزيز(٢٠٠٨)، أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدي طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، رسالة ماجستير، كلية الدراسات التربوية العليا، جامعة عمان العربية للدراسات العليا.

٧. الحمصي، معاذ (تاريخ غير مبين)، الألعاب الإلكترونية، الموسوعة العربية الإلكترونية، المجلد الثالث، سورية.

٨. الدرعان، فرحان عبد العزيز سمير (٢٠١٦)، الإدمان علي الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالمشكلات الاكاديمية والاجتماعية والأنفعالية لدي طلبة المدارس، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة اليرموك، الأردن.

٩. الدهمش، خالد بن محمد بن عبدالله (٢٠١٩)، دورالألعاب الإلكترونية عبرالأنترنت في تنامي العنف التلقائي لدي طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظرأولياء الأمور، مجلة كلية التربية، مج (٣٥)، ع (٤)، كلية التربية – جامعة أسيوط.

١٠. السمرة، بسنت محمد حسن (٢٠١٨)، أثر الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية علي بعض السمات النفسية لدي تلاميذ المرحلة الإعدادية الرياضيين وغير الرياضيين، مجلة أسيوط لعلوم وفنون التربية الرياضية، ع (٤٧)، ج (٣)، كلية التربية الرياضية، جامعة أسيوط.

١١. السيد، إيمان علي محمد (٢٠١٩)، مدي إدراك المراهقين لتأثيرات الألعاب الإلكترونية عليهم مقارنة بذويهم من ممارسي الألعاب الإلكترونية (وذلك في إطار نظرية تأثير الشخص الثالث) المؤتمر الدولي السنوي لكلية الآداب : القوي الناعمة، وصناعة المستقبل، مج (٢)، جامعة عين شمس – كلية الآداب.

١٢. السيد، محاسن أبوالحسن حسين (٢٠١٨)، العلاقة بين مستوي ممارسة الألعاب الإلكترونية والمهارات الاجتماعية لدي عينة من طالبات الصف الثالث المتوسط في مدينة ينبع : دراسة وصفية، المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية، ع (١١)، مارس، الجزء الأول.

١٣. الشحروري، مها حسني (٢٠٠٧)، أثرالألعاب الإلكترونية علي العمليات المعرفية والذكاء الأنفعالي لدي أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، رسالة دكتوراة، كلية الدراسات التربوية العليا، جامعة عمان العربية، الأردن.

١٤. الشحروري، مها، ومحمد عودة الريماوي (٢٠١١)، أثر الألعاب الإلكترونية علي عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرارلدي أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، مجلة العلوم التربوية، مج (٣٨)، ملحق (٢).

١٥. الشديفات، فاطمة محمد حمدان (٢٠١٩)، تحليل نتائج البحوث المنشورة التي أجريت علي أثر الألعاب الإلكترونية في التحصيل المدرسي، رسالة ماجستير، كلية عمادة الدراسات العليا، جامعة آل البيت، الأردن.

١٦. الشهري، عبدالرحمن سعد (٢٠١٩)، أثر الألعاب الإلكترونية علي سلوك طلاب المرحلة الابتدائية وعلاقته بوضعهم الاجتماعي وتحصيلهم الدراسي، مجلة العلوم التربوية والنفسية، المركز القومي للبحوث، مج (٣)، ع (١٣)، غزة.

١٧. الصاعدي، مريم بنت حميد حمدي (٢٠٠٩)، أثر استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تدريس مقرر التاريخ علي التحصيل وتنمية قدرات التفكير الإبداعي، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة طيبة، السعودية.

١٨. الصغيري، فريد (٢٠١٣)، اللعبة الإلكترونية، الممارسة الشبابية وعلاقتها بالعنف، مجلة دراسات وأبحاث، ع (١١)، جامعة الجلفة، الجزائر.

١٩. الصوالحة، علي سليمان مفلح، يسري راشد العويمر، وعلي مصطفي العليمات (٢٠١٦)، علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدي أطفال الروضة، مجلة

جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، مج (٤)، ع (١٦)، جامعة القدس المفتوحة، فلسطين.

٢٠. العبودي، ستارجبارغانم، ونداء جمال جاسم الساعدي (٢٠٠٨)، القلق لدي الأطفال من مستخدمي الألعاب الإلكترونية، مجلة الآداب، ع (٨٤)، كلية الآداب، جامعة بغداد.

٢١. العتيبي، نادربن محيل (٢٠٢٠)، تأثيرالألعاب الإلكترونية علي الأطفال والمراهقين من ٦- ١٨ سنة في الفضاء السيبراني، المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية IJEPS ، ع (٣٨)، مج (١٩).

٢٢. العجمي، عبدالله عوض (٢٠١٧)، تأثيرالألعاب الإلكترونية في التكوين العقدي لدي الناشئة، مجلة الشريعة والدراسات الإسلامية، مج (٣٢)، ع (١٠٨)، مجلس النشرالعلمي، جامعة الكويت.

٢٣. العوادات، شهد كامل محمد (٢٠١٨)، أثر أستخدام الألعاب الإلكترونية في تحصيل طلبة الصف الأول الأساسي في مادة الرياضيات ودافعيتهم نحوها، رسالة ماجستير، كلية الدراسات العليا، الجامعة الهاشمية، الأردن.

٢٤. الفرحان، لمياء إبراهيم عبدالله، وعبدالصادق حسن عبدالصادق الشقر(٢٠١٧)، استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية في الأجهزة اللوحية والإشباعات المتحققة : دراسة ميدانية علي عينة من الأمهات في دولة الكويت، مجلة دراسات الطفولة، مج (٢٠)، ع (٧٦)، كلية الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس.

٢٥. الفردان، زينب علي خليل (٢٠١٢)، إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالمهارات الاجتماعية والتفكير الناقد لدي الموهوبات وغيرالموهوبات من طالبات الصف التاسع بدولة الكويت، رسالة ماجستير، كلية الدراسات العليا، جامعة الخليج العربي، البحرين.

٢٦. المتروك، آمنة فهد عبدالمحسن (٢٠١٦)، فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية تحصيل وحدات في مادة الرياضيات لذوي صعوبات التعلم بالمرحلة الابتدائية في دولة الكويت، رسالة ماجستير، كلية الدراسات العليا، قسم صعوبات التعلم، جامعة الخليج العربي، البحرين.

٢٧. المغذوي، عادل بن عايض بن عوض (٢٠١٥)، فاعلية برنامج تعليمي قائم علي الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات التفكير الإبتكاري لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية، مجلة البحث العلمي في التربية، ع (١٦)، ج (٣).

٢٨. المغذوي، عادل عايض (٢٠١٨)، معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدي أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات، مجلة كلية التربية، جامعة الأزهر، ع (١٧٧)، الجزء الثاني.

٢٩. المولي، مآرب محمد أحمد، ولميعه محمود صالح العبيدي (٢٠١٢)، اتجاهات تلاميذ الصف الخامس الابتدائي نحوالألعاب الإلكترونية، جرش للبحوث والدراسات، مج (١٤)، ع (٢)، جامعة جرش، الأردن.

٣٠. النمر، خديجة نمرمحمد (٢٠١٦)، أثر استخدام إستراتيجية مدعمة بالألعاب الإلكترونية علي تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي وخفض القلق الرياضي لديهم في الأردن، رسالة ماجستير، جامعة آل البيت، كلية العلوم التربوية، قسم المناهج والتدريس، المملكة الأردنية الهاشمية.

٣١. النيف، سليمان بن نيف (٢٠١٧)، الألعاب الإلكترونية وتداعياتها علي القيم التربوية لدي طلاب المرحلة المتوسطة، دراسة ميدانية، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة القصيم، السعودية. القزاز،

٣٢. الهاجري، عبدالله محمد (٢٠١٩)، ظاهرة الألعاب الإلكترونية في الأجهزة الحديثة وأثرها علي الإنحراف السلوكي لدي الأطفال، رسالة ماجستير، كلية الدراسات العليا، جامعة مؤتة، الأردن.

٣٣. الهدلق، عبدالله بن عبدالعزيز (٢٠١٣)، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظرطلاب التعليم العام بمدينة الرياض، مجلة القراءة والمعرفة، جامعة عين شمس، كلية التربية، الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة، ع (١٣٨).

٣٤. اليعقوب، علي محمد، ومني يونس أدبيس (٢٠٠٩)، دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدي طفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت، المركز العربي للتعليم والتنمية، مج (١٦)، ع (٥٨).

٣٥. بالانت، جولي (٢٠٠٧) التحليل الاحصائي باستخدام برنامج spss : ترجمة خالد العامري – الطبعة الأولي، دار الفاروق للنشر والتوزيع، القاهرة.

٣٦. بلمهدي، فتيحة، ومليكة بكير(٢٠١٤)، علاقة التحصيل الدراسي وأستعمال الألعاب الإلكترونية لدي عينة الأطفال، مجلة الحكمة للدراسات التربوية والنفسية، ع (٢٩)، مؤسسة كنوز الحكمة للنشر والتوزيع.
٣٧. بوشلالق، نادية (٢٠١٩)، التعلم القائم علي الألعاب التربوية الإلكترونية، مجلة اتحاد الجامعات العربية للبحوث في التعليم العالي، مج (٣٩)، ع (١).
٣٨. حجازي، آندي محمد حسن محمد (٢٠١٠)، دورالألعاب الإلكترونية في نموالطفل وتعلمه، مجلة الطفولة العربية، مج (١١)، ع (٤٣).
٣٩. حجازي، نظمية (٢٠١٧)، أثرالألعاب الإلكترونية علي مستوي العنف عند الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور في ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية، مجلة الطفولة والتنمية، مج (٨)، ع (٢٩)، المجلس العربي للطفولة والتنمية.
٤٠. حسن، أماني عبدالتواب صالح (٢٠١٧)، تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية علي الذكاء اللغوي والاجتماعي لدي الأطفال " دراسة وصفية تحليلية علي أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية "، مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، مج (٢٥)، ع (٣)، الجامعة الإسلامية بغزة – شئون البحث العلمي والدراسات العليا.
٤١. حسن، مرح مؤيد (٢٠١٣)، ظاهرة انتشارالألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها علي الفرد، مركز دراسات الموصل، إضاءات موصلية، العدد (٧٥)، شوال ١٤٣٤ هـ.
٤٢. حسن، يوسف حسن، وعزام محمد أمين (٢٠١٩)، علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني وسلوك المساعدة لدي عينة من طلبة الجامعة، المجلة الأردنية للعلوم الاجتماعية، مج (١٢)، ع (٢)، الجامعة الأردنية – عمادة البحث العلمي.
٤٣. حمدان، سارة محمود عبد الرحمن (٢٠١٦)، إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم، رسالة ماجستير، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط، الأردن.
٤٤. خليدة، مهرية، وديعلي ليلي، وشودي منوبية (٢٠٢٠)، تأثيرات الألعاب الإلكترونية باستخدام الهواتف الذكية علي تحصيل التلاميذ من وجهة نظرأمهاتهم – دراسة ميدانية لعينة من الأمهات بمدينة تمنراست، المجلة العربية للتربية النوعية، مج (٤)، ع (١٣).
٤٥. دارخان، سوزان مجيد (٢٠٢٠)، الألعاب الإلكترونية ودورها في سلوك العنف لدي طلبة المرحلة الإبتدائية من وجهة نظرالمعلمين والمعلمات، مجلة الجامعة العراقية، ع (٤٦)، ج (٢)، مركز البحوث والدراسات الإسلامية، الجامعة العراقية.
٤٦. سلطاني، عادل (٢٠١١)، الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة (دراسة ميدانية علي عينة من طلبة جامعة تبسة، رسالة ماجستير، جامعة محمد خيضر – بسكرة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية.
٤٧. سميحة، برتيمة (٢٠١٦)، الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي (دراسة ميدانية علي عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر- بلدية المرارة ولاية الوادي، رسالة ماجستير، جامعة محمد خيضر- بسكرة – كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، الجزائر.
٤٨. عبد العال، هدي مصطفي (٢٠١٩)، أثر إدمان الألعاب الإلكترونية علي بعض الأمراض النفسية والاجتماعية للمراهقين (دراسة ميدانية علي طلاب بعض مدارس إحدي قري محافظة دمياط، مجلة الزقازيق للبحوث الزراعية، مج (٤٦)،ع (٢).
٤٩. عبد الباسط، أحمد عطاالله (٢٠١٥)، الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان : دراسة فقهية مقارنة، مجلة كلية اللغة العربية بأسيوط، ع (٣٤)، ج (١)، جامعة الأزهر.
٥٠. عبدالعزيز، فاطمة سامي ناجي (٢٠١١)، المخاطرالناجمة من الألعاب الإلكترونية التي يمارسها طفل الروضة وأساليب الوقاية منها، مجلة كلية التربية، ع (٤٣)، كلية التربية، جامعة طنطا.
٥١. عبدالهادي، رضوي طارق محمد عبدالرحمن (٢٠١٧)، السمات السلبية المرتبطة بالألعاب

الترويحية الإلكترونية للأطفال من ٩ : ١٢ سنة : دراسة تحليلية، المجلة العلمية للبحوث والدراسات في التربية الرياضية، ع (٣٣)، كلية التربية الرياضية، جامعة بورسعيد.

٥٢. عثمان، أماني خميس محمد (٢٠١٨)، أثر الألعاب الإلكترونية علي سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا، مجلة كلية التربية، مج (٣٤)، ع (١)، جامعة أسيوط، كلية التربية.

٥٣. علام، صلاح الدين محمود (١٩٨٥)، تحليل البيانات في البحوث النفسية والتربوية، دار الفكر العربي، القاهرة.

٥٤. عيسو، عقيلة، وإكرام بوشيربي (٢٠٢٠)، العنف المدرسي وعلاقته بإدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، مجلة أنسنة للبحوث والدراسات، مج (١١)، ع (٢).

٥٥. قهلوز، منير، وفاطمة عرقابي (٢٠٢٠)، الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدي تلاميذ المرحلة الإبتدائية، المجلة العربية للتربية النوعية، ع (١٢)، مج (٤)، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب.

٥٦. قويدر، مريم (٢٠١١)، أثر الألعاب الإلكترونية علي السلوكيات لدي الأطفال (دراسة وصفية تحليلية علي عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، رسالة ماجستير، كلية العلوم والسياسة والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر.

٥٧. محمد، أحمد قاسم، جاجان جمعة محمد، وعبدالله جلال الدين مصطفي (٢٠١٩)، أثر استخدام نموذجين (الألعاب الإلكترونية والأدوات التعليمية) في اكتساب مهارات التنس الأساسية لدي الأطفال بعمر ١٠-١٢ سنة، المجلة التربوية الدولية المتخصصة، دار سمات للدراسات والأبحاث، مج (٨)، ع (٩).

٥٨. محمد، شيماء حارث (٢٠١٩)، اتجاهات الأمهات نحو شراء الألعاب الإلكترونية لأطفالهن، حوليات آداب عين شمس، كلية الآداب، جامعة عين شمس، مج (٤٧).

٥٩. محمد، عبير صديق أمين (٢٠١٨)، الطفولة المبكرة بين الألعاب التعليمية التقليدية والإلكترونية، مجلة العلوم التربوية، مج (٢٦)، ع (٤)، كلية الدراسات العليا للتربية، جامعة القاهرة.

٦٠. محمود، خالد صلاح حنفي (٢٠١٨)، الطفل العربي والألعاب الإلكترونية القاتلة : دراسة تحليلية، مجلة الطفولة والتنمية، ع (٣٢).

٦١. محمود، عبير محمود (٢٠١٥)، أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية البدهية لدي طالبات الصف الأول الأساسي، رسالة ماجستير، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط، الأردن.

٦٢. مشري، أميرة (٢٠١٦)، أثرالألعاب الإلكترونية عبرالهواتف الذكية علي التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، دراسة ميدانية من منظورعينة من الأولياء بمدينة أم البواقي، رسالة ماجستير، قسم العلوم الإنسانية، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي، وزارة التعليم العالي والبحث العلمي، الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية.

٦٣. منذر عدنان محمد (٢٠١٨)، فاعلية توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية القائمة علي الهواتف النقالة الذكية في اكتساب المفاهيم التكنولوجية والاحتفاظ بها لدي طلاب الصف العاشر الأساسي، رسالة ماجستير، كلية التربية، الجامعة الإسلامية (غزة)، فلسطين.

٦٤. مهدي، ريم خميس (٢٠٢٠)، التصنيف العالمي للألعاب الإلكترونية، المجلة العربية للتربية النوعية، مج (٤)، ع (١٣).

٦٥. مهدي، ياسرسيد حسن (٢٠١٤)، فاعلية الألعاب الإلكترونية والألعاب الاجتماعية في مجال العلوم في تنمية عمليات التفكير الأساسية وحب الأستطلاع لدي أطفال مرحلة الرياض، المجلة المصرية للتربية العلمية، مج (١٧)، ع (٢).

٦٦. ميهوب، سهيرإبراهيم عيد (٢٠١٣)، دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية علي المهارات الاجتماعية لدي عينة من الأطفال في المرحلة العمرية ٤-٦ سنوات، مجلة دراسات الطفولة، مج (١٦)، ع (٦٠)، كلية الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس.

٦٧. نايف، وسام سالم (٢٠١٥)، تأثيرالألعاب الإلكترونية علي الأطفال " دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية من ٧- ١٥ سنة، بابل.

٦٨. هاني، كوثر (٢٠١٩)، أثر الألعاب الإلكترونية عبر الأنترنت علي المراهقين (دراسة مسحية لعينة من تلاميذ ثانوية الأمير عبدالقادر- مدينة خميس مليانة، رسالة ماجستير، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، كلية العلوم الأجتماعية والإنسانية، قسم العلوم الإنسانية، شعبة علوم الاعلام والاتصال، الجزائر.

٦٩. همال، فاطمة (٢٠١٢)، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري (دراسة ميدانية علي عينة من أطفال ابتدئيات مدينة باتنة، رسالة ماجستير، جامعة الحاج لخضر- باتنة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية، قسم العلوم الإنسانية، الجزائر.

٧٠. يونس، كرام محمد يوسف (٢٠١٧)، مستوي ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدي طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع، رسالة ماجستير، كلية العلوم التربوية والنفسية، جامعة عمان العربية، الأردن.

ثانيا: المراجع باللغة الانجليزية

71. Ghazisaeidi, M.,Reza,S., Mirzaiee, M., & Farzi, J. (2017), Digital games as an effective approach for cancer management: Opportunities and challenges. Journal of Education and Health Promotion,volum 6.

72. MCGonigal, Jane. (2011) ,Reality Is Broken:Why games make us better and how they can change the world,The penguin press,New York.

73. Moura, A. (2015), Using arcade games to engage students in the learning of foreign and mother languages. EAI Endorsed Transactions on e-Learning, 2(5) .

74. Pindyck, Robert, S. and Rubinfeld, Damiel, L. (1981) Econometric Models and Economic Forecasts, second Edition, International Student Edition, McGraw-Hill Book Company,pp. 78-80 .

75. Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2016), How we see electronic games, Creative Commons CC-BY 4.0 .

76. Salen, K.&Zimmer man, E. (2004), Rules of play: Game design fundamentals, Cambridge, Massachusetts, London, England.

77. Straker, L. M., Abbott, R. A., & Smith, A. J. (2013), To remove or to replace traditional electronic games? A crossover randomised controlled trial on the impact of removing or replacing home access to electronic games on physical activity and sedentary behaviour in children aged 10-12 years .

78. Verheijeh Gp, Burk wJ, &Cillessen AHN. (2018), Friendly fire : Longitudinal effects of exposure to violent video games on aggressive behavior in adolescent friendship dyads.Aggressive Behavior.

MOTIVES AND EFFECTS OF STUDENTS PLAYING ELECTRONIC GAMES: A FIELD STUDY IN RURAL AREAS OF MENOUFIYA GOVERNORATE

Hamouda, Azeza M.
Department of Agricultural Extension and Rural Sociology, College of Agricultural, Menoufia University

ABSTRACT: This study aimed basically at identifying the degree of rural students' practice of electronic games, their motives for playing electronic games, and the degree of their awareness of the positive and negative effects of playing electronic games and identifying the most important correlates and determinants of the rural students' practice of electronic games.The study was carried out in six villages in Menoufia governorate are: Mit Khalaf, Tanbesha, Quesna Al-Balad, Toukh Dalkah, Al-Iraqiya, and Kafr Fisha. 240 rural students were selected randomly from each village. Data were collected through personal interviews with respondents. The simple correlation coefficients, multiple correlation and regression (step-wise) analysis, percentages, range, mean, standard deviation, reliability estimate, F-test, T- test , one-way anova, Eta squared, were used to analyze the data with SPSS(Statistical Package for Social Sciences). The most important findings of the study were:

(1) In general, 67.9% from respondents have a low degree of practicing electronic games, while 6.7% of them have a high degree

(2) The most independent variables affecting the degree of rural students' practice of electronic games, respectively, methods for the students to obtain electronic games , style of the students' access to electronic games , the number of people providing assistance in obtaining electronic games , electronic equipment ownership , computer ownership , gender , students' ability to use computers and the Internet and educational stage . These eight significant independent variables explained about 43% of the total variance of degree of the rural students' practice of electronic games.

Finally, some recommendations were suggested.

Key words: Electronic Games, Motives of Playing Electronic Games, Electronic Games Advantages, And Electronic Games Disadvantages.