ISSN: 2706-6495

الوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية من منظور الخدمة الاجتماعية
"دراسة مطبقة على طلاب المرحلة الثانوية بمحافظة البكيرية (لعبة ببجي نموذجا)"

Protection against the Dangers of Electronic Games from the Perspective of Social Work: A Study Applied to High School Students in the Governorate of AI- Bukairyah (Pubg Game as a Model)

إعداد الباحثة/ نوفاء بنت خالد بن فهد الحربي

ماجستير خدمة اجتماعية، قسم الخدمة الاجتماعية، كلية اللغة العربية والدراسات الاجتماعية، جامعة القصيم، المملكة العربية السعودية

Email: fofofo824@gmail.com

ملخص البحث

هدفت الدراسة إلى تحديد العوامل المؤدية إلى استخدام الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية. والتعرف على الآثار السلبية لاستخدام الألعاب الإلكترونية، ومن ثم تحديد الاساليب الوقائية في وقاية الطلاب من مخاطر الألعاب الإلكترونية من منظور الخدمة الاجتماعية، والتوصل إلى مجموعة من المقترحات لوقاية الطلاب من مخاطر استخدام الألعاب الإلكترونية، حيث يعاني مجتمعنا اليوم من ظهور أنماط سلوكية سلبية لدى الأبناء، حيث أن هناك تغيير ملحوظ في سلوكياتهم، والتي يغلب عليها طابع العنف سواء داخل الأسرة، أو المدرسة، ومن العوامل التي قد تدفعهم لممارسة هذه السلوكيات رغبتهم لتقليد مواقف وأحداث تعرضوا إليها خلال مشاهدتهم لتلك البرامج و الألعاب على أجهزة الهواتف الذكية وأجهزة الحاسوب وأجهزة تشغيل الألعاب في العالم الافتراضي، والتي قد يكون من بينها لعبة الببجي وتعد هذه الدراسة وصفية، واعتمدت الدراسة على منهج المسح الاجتماعي بنوعيه "المسح بالعينة، والحصر الشامل"؛ وتحقيقا لأهداف الدراسة، تم استخدام المنهج على النحو التالي: المسح بالعينة الميسرة لطلاب المرحلة الثانوية في محافظة البكيرية، والبالغ عددهم (278) طالب وتم تطبيق أداة الاستبانة، الحصر الشامل للمرشدين الطلابيين بمحافظة البكيرية والبالغ عددهم (10) مرشدين، وتم تطبيق أداة دليل المقابلة شبه المقننة . توصلت الدراسة الى عدة نتائج أهمها: أن وقت الفراغ هو السبب الرئيس وراء انجرار طلاب المرحلة الثانوية الى استخدام الألعاب الالكترونية بمحافظة البكيرية، أن إجهاد العين هو أبرز الآثار السلبية التي يعاني منها طلاب المرحلة الثانوية لاستخدام الألعاب الإلكترونية.

الكلمات المفتاحية: مخاطر الألعاب الإلكترونية، لعبة ببجي، طلاب المرحلة الثانوية.

ISSN: 2706-6495

Protection against the Dangers of Electronic Games from the Perspective of Social Work: A Study Applied to High School Students in the Governorate of AI- Bukairyah (Pubg Game as a Model)

Abstract:

The study aimed to determine the factors leading to the use of electronic games among secondary school students. And identifying the negative effects of using electronic games, and then identifying preventive methods in protecting students from the dangers of electronic games from a social service perspective, and reaching a set of proposals to protect students from the dangers of using electronic games, as our society today suffers from the emergence of negative behavioral patterns in children, As there is a noticeable change in their behavior, which is dominated by the nature of violence, whether within the family or school, and one of the factors that may push them to practice these behaviors is their desire to imitate situations and events they were exposed to while watching these programs and games on smartphones, computers and game consoles in The virtual world, which may include the PUBG game. This study is descriptive. The study relied on the social survey method of its two types, "sampling survey and comprehensive inventory"; In order to achieve the objectives of the study, the method was used as follows: a survey of the facilitated sample of secondary school students in Al Bukayriyah, whose number is (278) students, and the questionnaire tool was applied, the comprehensive inventory of the student counselors in Al Bukayriyah, who numbered (10) counselors, and the interview guide tool was applied semi-metered. The study reached several results, the most important of which are: that free time is the main reason behind secondary school students being drawn into using electronic games in Al Bukayriyah Governorate, and that eye strain is the most prominent negative effect that secondary school students suffer from using electronic games.

Keywords: Dangers of electronic games, PUBG game, Secondary school students.

ISSN: 2706-6495

1. مقدمة:

تطورت الألعاب الإلكترونية وتعددت في السنوات الاخيرة تطورا هائلا بفضل التقدم العلمي والثورة التكنلوجية التي حدثت، ومع التطور التكنولوجي الرهيب الحاصل في العقد الأخير، وما صحبه من تغيرات على جميع الأصعدة والمجالات، حظيت الألعاب الإلكترونية في العالم بشكل عام وفي مجتمعاتنا العربية بشكل خاص، باهتمام لافت وكبير جدا من قبل مختلف فئات المجتمع وخاصة فئة الشباب (والتي من ضمنهم الطلاب)، فأصبحوا يمارسونها بشكل دائم ويقضون عليها أوقات كبيرة من يومهم، شغلهم ذلك عن واجباتهم وعائلاتهم وأصدقاءهم. فأصبحت شغلهم الشاغل والوحيد، حتى استحوذت على عقولهم واهتماماتهم.

فأحد أسباب انجذاب الطلاب نحو هذه الألعاب يكمن فيما تحويه من الإثارة والخيال، ناهيك عن الإبداع في التصميم والمونتاج والإخراج، إضافة إلى سهولة الوصول إليها، في حين تفتقر العائلات إلى الخطة المناسبة أو البديلة التي يمكنهم بها مليء وقت فراغ أبنائهم الطلبة. وإذا ما وضعنا إيجابيات الألعاب الإلكترونية جانبًا، فإن اللعب على المدى الطويل يؤدي إلى العديد من المضاعفات الجسدية والعقلية.

علاوة على ذلك، فإن الافراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية قد ينتج عنه بروز سلوكيات اجتماعية غير مرغوب فيها كالعدوانية والميل إلى العنف، وارتفاع معدل الجرائم داخل المجتمع، ولا ينكر أحد منا انتشار الألعاب الإلكترونية التي تدور حول القتل وارتكاب الجرائم وغيرها من السلوكيات العنيفة والخطيرة التي يتم تقديمها للأبناء على أنها نوع من أنواع التسلية وقتل وقت الفراغ.

1.1. مشكلة الدراسة:

يعاني مجتمعنا اليوم من ظهور أنماط سلوكية سلبية لدى الأبناء، حيث أن هناك تغيير ملحوظ في سلوكياتهم، والتي يغلب عليها طابع العنف سواء داخل الأسرة، أو المدرسة، ومن العوامل التي قد تدفعهم لممارسة هذه السلوكيات رغبتهم لتقليد مواقف وأحداث تعرضوا إليها خلال مشاهدتهم لتلك البرامج و الألعاب على أجهزة الهواتف الذكية وأجهزة الحاسوب وأجهزة تشغيل الألعاب في العالم الافتراضي، والتي قد يكون من بينها لعبة الببجي).

فأصبحت هذه الألعاب تهدد خطرا كبيرا على الطلاب بشكل سلبي، حيث تعتبر وسيلة خطيرة من وسائل بث العنف والانتماء في نفوس أبنائنا. فظهرت لعبة ببجي باعتبارها نمط جديد من الألعاب التي ظهرت حديثا في القرن العشرين حيث تمارس هذه الألعاب بأجهزة إلكترونية محمولة وحديثة، وقد يترتب على ممارستها العديد من الآثار السلبية كغيرها من الألعاب الإلكترونية، التي تؤثر على نمط حياه ممارسيها، من خلال انتهاج العديد من السلوكيات والتي قد يكون من بينها ممارسة السلوكيات العنيفة على ارض الواقع، نتيجة ما يشاهدونه في ممارسة كل ما هو جديد في اعتقادهم، حيث تشعرهم بدخول عالم الكبار والأبطال (الغفيلي، 1431، ص38-39)، ومما لا شك فيه فقضاء ساعات طوال أمام هذه اللعبة، يسبب آلام بالرأس، الرسغ والرقبة، والظهر، بالإضافة إلي أنه لا يستطيعون الاستفادة من الأنشطة الأخرى الأساسية، و أيضًا قد يؤدي إلى السمنة المفرطة علي المدى الطويل (منصور، 2010، ص 56).

ISSN: 2706-6495

من جهة أخرى، أدى اقبال الأبناء على الألعاب الإلكترونية بشراهة، وقضائهم أوقاتًا طويلة في اللعب إلى ظهور "اضطراب الألعاب الإلكترونية ". وهو مصطلح حديث بات متعارفا عليه في الأوساط المهنية، إذ يذهب البعض إلى القول بأن حوالي 10 - 15% من المراهقين مصابون بهذا الاضطراب، الذي ينتج عن الافراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

وفي هذا الإطار فإن مشكلة البحث تتمثل في الإجابة عن التساؤلات التالية ما العوامل المؤدية الى استخدام الألعاب الإلكترونية (لعبة ببجي) وكذلك ماهي الاثار الناتجة عن ممارستها، ومخاطرها والتعرف عليها، في سبيل الوصول إلى طرق وقائية من منظور الخدمة الاجتماعية وذلك بالتطبيق على طلاب المرحلة الثانوية بمحافظة البكيرية.

لذا فإن الدراسة الحالية تسعى إلى الاجابة على ما عوامل الوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية من منظور الخدمة الاجتماعية؟

2.1. أهمية البحث:

تأتي أهمية الدراسة في أهمية الموضوع الذي تناوله في تحديد العوامل المؤدية إلى استخدام الألعاب الإلكترونية وأثارها السلبية لدى طلاب المرحلة الثانوية.

1.2.1. الأهمية النظرية:

تتجلى أهمية الدراسة الحالية في تناولها لشريحة جوهرية في المجتمع، ألا وهي شريحة الطلاب، الذين يمثلون عماد المستقبل، واللبنة الأساسية في التغيير والتجديد. خصوصا إذا تعلق الأمر بطلاب المرحلة الثانوية، كونها مرحلة عمرية لها حساسيتها وطابعها الخاص (بيولوجيا، وسيكولوجيا، وسوسيولوجيا)، حيث تبدأ شخصية الطالب بالتبلور، وتنضج معالمها من خلال ما يكتسبه من مهارات ومعارف.

2.2.1. الأهمية التطبيقية:

تتمثل الأهمية التطبيقية لدراسة الحالية فيما ستقدمه من بيانات حول مدمني لعبة ببجي في المملكة العربية السعودية، والعوامل الدافعة لذلك، والآثار المترتبة عليه، بحيث يمكن للمتخصصين في مجال الخدمة الاجتماعية وأصحاب القرار الاستفادة منها في مساعدة مدمني لعبة ببجي من طلاب المرحلة الثانوية، والتخفيف من تداعياتها السلبية من جهة، ووقاية غير المدمنين من خطر الانزلاق في غياهب الإدمان على هذه اللعبة، أو غيرها من الألعاب الإلكترونية من جهة أخرى.

3.1. أهداف البحث

تنطلق الدراسة من هدف عام مؤداه

" تحديد عوامل الوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية من منظور الخدمة الاجتماعية"

ويتحقق الهدف العام من خلال الأهداف المرحلية التالية.

1- تحديد العوامل المؤدية إلى استخدام الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية.
2- تحديد الاساليب الوقائية في وقاية الطلاب من مخاطر الألعاب الإلكترونية من منظور الخدمة الاجتماعية.

ISSN: 2706-6495

4.1. تساؤلات البحث:

تنطلق الدراسة من تساؤل عام مؤداه

ما عوامل الوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية من منظور الخدمة الاجتماعية؟

1- ما العوامل المؤدية لطلاب المرحلة الثانوية الى استخدام الألعاب الإلكترونية بمحافظة البكيرية؟

2- ما الاساليب الوقائية من مخاطر استخدام الألعاب الإلكترونية في وقاية الطلاب من منظور الخدمة الاجتماعية؟

5.1. مفاهيم البحث:

1. الوقاية

هي "مجموعة من الإجراءات التي تتخذ للحيلولة دون الوقوع فيما فيه مفسدة دينية أو دنيوية على الفرد والمجتمع" (إبراهيم وعلوش، 2013، ص 123).

ويقصد بها الاجراءات الطبية والاجتماعية والتربوية وغيرها التي تهدف الى منع حدوث المشكلة أو التقليل من الاثار المترتبة عليها (أبو النصر، 2008، ص54)

وبناء على ما تقدم من تعريفات، **فإن الباحثة تعرف "الأساليب الوقائية من مخاطر الألعاب الإلكترونية" إجرائياً** بأنها مجموعة الإجراءات الواجب اتخاذها من منظور الخدمة الاجتماعية في سبيل وقاية المراهقين "طلاب المرحلة الثانوية" صحيا واجتماعيا من الآثار السلبية الناجمة عن الألعاب الإلكترونية، وخصوصا لعبة ببجي، وبحيث تحقق الاستفادة لهم وللمجتمع على حد سواء.

2. مخاطر الألعاب الإلكترونية

هي المترتبات السلبية الناتجة عن عمل غير أو غير تكفي وهي سلوك خاطي وغير ملائم يؤدي إلى الحاق الضرر بالذات أو بالأخرين أو كلاهما (مغازي، 2009، ص612)

تعرف الباحثة "مخاطر الألعاب الإلكترونية " بأنها الأضرار والآثار السلبية التي تنتج من كثرة استخدام الطلاب للألعاب الإلكترونية، وخاصة لعبة ببجي، سواء كانت هذه الألعاب موجودة على الكمبيوتر أو الجوال أو البلاي ستيشن.

3. الألعاب الإلكترونية

هي نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من ألعاب الفيديو الخاصة، وألعاب الكمبيوتر، وألعاب الهواتف النقالة، وبصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية (الهدلق، 2012: 9).

وهي ألعاب تستخدم الالكترونيات لابتكار نظام تفاعلي يتمكن من خلاله المستخدم من اللعب وتعرض على شاشة الحاسوب أو الهواتف النقالة وتشمل أنواع شائعة من الألعاب لا حصر لها (الخليفة، 2016، ص 24)

ISSN: 2706-6495

وتعرفها الباحثة إجرائيا بأنها ألعاب يتم تقديمها من خلال جهاز الكتروني، ويتنافس فيها اللاعبين للحصول على بعض النقاط، وتمتاز غالباً باستخدام المؤثرات الصوتية والبصرية والتركيز على إحراز النقاط. وفي إطار قواعد محددة مسبقا، تعتمد أساسا على مبدأ المنافسة والإثارة.

4. **ببجي**

تعرف بأنها لعبة من الألعاب الإلكترونية التي تلعب على الهواتف الذكية أو على الأجهزة الحاسوبية (المدهون، 2019).

وتعد (PUBG) من الألعاب الإلكترونية العنيفة التي ظهرت وانتشرت بشكل متسارع، حيث لاقتّ لعبة ببجي: رواجا كبيرا وأصبحت هذه اللعبة من أكثر الألعاب ممارسة من قبل الأفراد نظرا لطبيعة هذه اللعبة حيث تمتاز بالتصميم العصري والدقة اللامتناهية إضافة إلى أن تواصل اللاعبين خلال ممارستها يكون تواصلا سمعيا وبصريا في آن واحد مما جعلها الاقرب إلى الواقع وبعيدة عن العالم الافتراضي(الجبور واخرون، 2020، ص870).

وتعرف الباحثة لعبة ببجي إجرائيا في هذه الدراسة بأنها إحدى الألعاب الإلكترونية المتطورة ثلاثية الأبعاد، والتي تقوم على مبدأ الغزو والتنافس والقتل من أجل البقاء على قيد الحياة باستخدام الأسلحة بمختلف أنواعها في مكان وهمي ضمن العالم الافتراضي، ويمارسها اللاعبين من خلال أجهزة الكمبيوتر وأجهزة الألعاب الخاصة والجوالات.

6.1. الدراسات السابقة:

1.6.1. الدراسات المحلية:

- **دراسة (الهدلق، 2012)** حول "إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج، أهمها: أن هناك عددا من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل والتصور، وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة. كما بينت نتائج الدراسة أن 5.75 %من طلاب التعليم العام يرون أنه لا يوجد في السعودية تصنيف للألعاب الإلكترونية وفقا لمناسبتها لأعمار اللاعبين، وأن "الجهات الحكومية المسؤولة لا تزال بطيئة فيما يتعلق بتطوير الأنظمة والسياسات ذات الصلة بالألعاب الإلكترونية."
- **كما اجرى (العنزي، 2019)** دراسة جاءت بعنوان: "أثر مواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية على طلاب الصف الثالث متوسط في مدرسة السيح بالخرج" وهدفت الدراسة إلى التعرف على دور الأسرة في استخدام أبنائها لمواقع التواصل الاجتماعي ودراسة الآثار الإيجابية والسلبية لتلك المواقع والتعرف أيضا على الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية، وتوصلت النتائج إلى أن هنالك دور للأسرة في الموافقة على استخدام الأبناء لوسائل التواصل الاجتماعي، وأوصت الدراسة بضرورة توعية أولياء الأمور بالجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية.
- **وتشير دراسة (العنزي، 2020)** بعنوان "التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية: دراسة ميدانية على طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية بمدينة الرياض". حيث هدفت دراسته إلى بيان واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الشباب، والتعرف على العوامل الدافعة لذلك، وأبرز الآثار السلبية الناجمة عن إدمان هذه الألعاب وكانت أبرز آثارها السلبية الانعزال عن الحياة الاجتماعية، والتقصير في أداء الفروض الدراسية، وضعف التحصيل الدراسي.

ISSN: 2706-6495

وقد أوصى الباحث بضرورة رقابة الشباب، والتأكد من أن الألعاب الإلكترونية متوافقة وثقافة المجتمع، والسعي إلى إنتاج ألعاب الإلكترونية بصبغةٍ ثقافية وبمقومات تجذب الشباب نحوها.

2.6.1. الدراسات العربية:

- دراسة (الكعبي، 2015) بعنوان "تصور مقترح للتعامل مع الاثار المترتبة على استخدام الشباب الجامعي لشبكات التواصل الاجتماعي من منظور الخدمة الاجتماعية". حيث هدفت الدراسة على التعرف على الاثار المترتبة على استخدام الشباب الجامعي لشبكات التواصل الاجتماعي، والتوصل الى إطار تصوري لمواجهه الاثار المترتبة على استخدام الشباب الجامعي لشبكات التواصل الاجتماعي من منظور الخدمة الاجتماعية، وفي النهاية يرى الباحث أن ممارسة هذا التصور تعتمد على الدينامية وادخال التعديلات عليه كلما اقتضت الضرورة لذلك.
- **دراسة (خفش، 2016)** والتي جاءت بعنوان "الآثار الاجتماعية للإدمان الإلكتروني على طلاب جامعة النجاح الوطنية". حيث هدفت الدراسة إلى الوقوف على الآثار الاجتماعية للإدمان الإلكتروني على طلاب جامعة النجاح الوطنية. وقد استخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي وأوصت الباحثة بضرورة اهتمام وسائل الاعلام بظاهرة الإدمان على الإنترنت، وضرورة تشجيع الطلبة على الانضمام إلى الأنشطة الاجتماعية (كالنوادي والمخيمات الصيفية وغيرها) لملىء وقت فراغهم.
- **وأشارت (رمضان، 2019)** في دراستها بعنوان "العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت " "لعبة PUBG (ببجي) نموذجا"حيث ركزت الباحثة على اللعبة الافتراضية المعروفة باسم ببجي نموذجا للألعاب الإلكترونية نظرا للأهمية الكبيرة التي حازتها هذه اللعبة من قبل الشباب على اختلاف فئاتهم العمرية، وأن العلاقات التي تشكلت من خلال اللعبة لا يعني مطلقا أن لعبة ببجي أو غيرها من الألعاب الإلكترونية تصنع علاقات في حد ذاتها، بل هي آلية أو وسيلة أسهمت في تشكيل علاقات ذاتي طابع اجتماعي، تتسم بخصائص تقترب بشدة من خصائص العلاقات الواقعية مثل: التعاون والتنافس والصراع بل وامتدت الخصائص لتصل إلى أن تصبح شكل من العلاقات العاطفية.
- **دراسة (أحمد، 2020)**، والتي جاءت تحت عنوان "العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات: دراسة تنبؤيه". وقد سعت الدراسة إلى بيان طبيعة العلاقة بين المخططات اللاتكيفية وإدمان الألعاب الالكترونية، وقد كشفت نتائج الدراسة عن وجود علاقة ارتباطيه دالة إحصائيا بين الجانب النفسي والاجتماعي لإدمان الألعاب الإلكترونية والمخططات المعرفية اللاتكيفية. .
- **دراسة (حديدان، 2020)** بعنوان "التأثير السلبي للعبة فري فاير على الأطفال". وقد هدفت إلى التعرف على الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية، وخصوصاً لعبة فري فاير، على الأطفال والشباب في فترة تفشي جائحة كوفيد-19، والحجر المنزلي الذي منع الأطفال من المدارس، ومن ارتياد الحدائق والمدن الترفيهية وغيرها. وقد خلصت الدراسة إلى أن لعبة فري فاير تؤثر سلباً على أوقات النوم والأكل لدى أفراد العينة، كما تؤثر على مزاجهم، وتطوّر لديهم سلوكيات عدوانية مماثلة لتلك الموجودة في اللعبة.
- **دراسة (الجبور وآخرون، 2020)** بعنوان "العلاقة بين لعبة الببجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات في المجتمع الأردني - دراسة مسحية على عينة من أهالي إقليم الشمال": هدفت الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين لعبة الببجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات في المجتمع الأردني،

ISSN: 2706-6495

كما وأظهرت النتائج أن هناك علاقة ارتباط موجبة ذات دلالة احصائية بين الآثار السلبية للعبة الببجي ودرجة الميل إلى العنف لدى الأبناء مثل (الرغبة في ضرب الآخرين ورفع الصوت)، أوصت الدراسة الجهات الرسمية على حظر الألعاب الإلكترونية العنيفة المتوفرة على شبكة الإنترنت.

3.6.1. الدراسات الاجنبية:

- **دراسة (Xu et al.، 2018)** بعنوان": عوامل تأثير ولاء الطلبة الجامعيين في لعبة ببجي Study on the influence factors of college students' loyalty in PUBG game". هدفت الدراسة إلى تحديد هل يوجد انتماء وولاء للطلبة في لعبة ببجي بين بعضهم البعض أثناء اللعب، حيث تكون مجتمع الدراسة من 119 طالبا وطالبة من طلبة الجامعة. واستخدم استبانة كأداة للدراسة، والمنهج الوصفي التحليلي كمنهج للدراسة. وكانت أهم النتائج: أن تصميم اللعبة والخبرة الاجتماعية والثقة جميعها عوامل مهمة تؤثر على انتماء وولاء الطلبة. كما أن النساء لديهن انتماء أقوى من الرجال.
- **دراسة (Khanmurzina et al.، 2019)** جاءت بعنوان "تأثير ألعاب الكمبيوتر على الممارسات الاجتماعية اليومية للاعبين". هدفت هذه الدراسة إلى معرفة وتحليل تأثير ألعاب الكمبيوتر على الممارسات الاجتماعية اليومية للاعبين. وأن اللاعبون يكتسبون ميزات عدة من خلال لعبهم مثل: التعرف على أشخاص جدد، تعلم اللغة الانجليزية وتحسين مهارات الاتصال. وبعض المعلومات عن الشؤون العسكرية مثل معرفة (الأسلحة، المعدات، المعارك عسكرية) وأساطير ثقافات العالم المختلفة.
- **دراسة (Aggarwal et al.، 2020)** بعنوان "التنبؤ باحتمالية اصابة لاعبو لعبة ببجي في الدول الآسيوية بالاضطرابات النفسية": تهدف الدراسة إلى الوصول إلى دالة تستخدم إحصاءات اللعبة واللاعبين جنبًا إلى جنب مع مقياس احترام الذات للاعب ببجي، وأظهرت النتائج. تظهر إحصائيات اللعبة للاعبي ببجي ارتباطًا إيجابيًا قويًا مع اضطرابات ألعاب الانترنت والاندفاع والقلق واضطراب فرط الحركة وتشتت الانتباه مما يشير إلى التأثيرات الضارة جدا لتلك الألعاب.

2. الإطار النظري للدراسة

الألعاب الإلكترونية:

تعتبر الألعاب الإلكترونية إحدى الصناعات الترفيهية العالمية التي بات ينظر لها كأحد أكبر الظواهر انتشاراً.

حيث تعد الألعاب الإلكترونية بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. وتكون في هيئة رقمية الكترونية تشتغل على منصة الحاسب والإنترنت ويشترط فيها إعطاء شخصية للاعب يعرف بها أثناء التحاقه باللعبة في سلسلة متواصلة تنقطع بانقطاع شبكة الانترنت (بلقاسم، 2019، ص 10)

ISSN: 2706-6495

ويمكن القول بأن الألعاب الإلكترونية: هي عمل بصري تفاعلي هدفه الأول تسلية مستعمليها وجمهورها، ويتطلب إنتاجها أجهزة مرتكزة على تكنولوجيات الاتصال والإعلام الآلي التي تستهدف تطوير التفكير وتنمية قدرات التعليم الذاتي في ظل بيئة افترضيه وحقيقية في ذات الوقت (اللاعبين حقيقيين + التواصل المباشر عبر الانترنت أثناء اللعب حقيقي وليس اصطناعي (بلقاسم، 2019، ص 38)

وبالتالي فإن الشروط التي تتطلبها الألعاب الإلكترونية ما يلي:

1. وجود نظام إعلام آلي متطور من اجل تجميع المكونات الالكترونية ومعالجة المعلومات المقدمة بطريقة تقنية عبر أدوات الإدخال، التسيير، الإخراج، التحكم، ..الخ.
2. أجهزة الكمبيوتر ولواحقه الفائقة الجودة.
3. تصميم بيئة تقنية بشرية متناسقة في التصميم التركيبي، الصوتي، الصوري، الحركي.
4. وجود شخصيات اصطناعية وطبيعية مبرمجة مسبقا من طرف إدارة اللعبة.
5. وجود إدارة للعبة تقوم بعمليات التجديد، الضبط، التسيير، المتابعة، تطوير عمليات التواصل والتفاعل بين اللاعبين.

أسباب الإقبال على الألعاب الالكترونية

تشير العديد من الدراسات والإحصائيات إلى أن الإقبال على الألعاب الإلكترونية تضاعف بشكل كبير ولافت خلال السنوات الأخيرة من خلال زيادة نسبة الاشتراكات والحسابات المستخدمة في هذه الألعاب بشكل شهري في ظل مطالبات بضرورة مراقبة صناعة الألعاب الإلكترونية، ومدى ملاءمتها للأطفال والمراهقين، وإصدار أدوات وتشريعات الحماية والرقابة على هذه الألعاب، وأهمية الدور الإعلامي في مواجهة مخاطرها وتقنين استخدامها. كما يُحذر العديد من المختصين في هذا الجانب من التأثير السلبي لاستخدام الألعاب الإلكترونية بصورة ملفتة بين الشباب الأطفال لفترات طويلة يومياً دون شعور أو إدراك منهم أو من أسرهم، وتأثيرها وانعكاساتها على صحتهم وخطورة ذلك على المدى البعيد (مجلة المدينة، 2020)

حيث لا يمكن لأحد أن ينكر مدى انتشار الألعاب الإلكترونية حول العالم وخصوصا مع توسع انتشار التقنيات الحديثة المرتبطة بتقنيات الإعلام والاتصال (الزيودي، 2015، ص. 15)، كما لا يمكن لأحد أن ينكر ما تتمتع به الألعاب الإلكترونية من قدرة على التأثير في الأشخاص بفضل جاذبيتها وتوفرها على عنصر التشويق الذي مكنها من أن تتواجد في كل منزل ومع كل شخص (الحربي، 1430، ص 113).

سبب آخر يجعل الطلاب ينجذبون نحو الألعاب الإلكترونية، وهو الفراغ القاتل والرتابة التي تطغى على حياتهم اليومية في ظل التعليم عن بعد وأجواء تتسم بتقييد الحريات ومحدودية القدرات، فقد تكون المتنفس والمخرج الوحيد من حياته المليئة بالإحباطات والتوترات.

ففي هذا العالم الافتراضي، يجد اللاعب نمط حياة مغاير كليًا عما يعهده، مختلفا شكلا ومضمونا عن واقعه وحياته. هناك يستطيع أو تعطى له الفرصة ليطلق العنان لرغباته، تاركا لغرائزه وعقله الباطن يجوب العالم الافتراضي دون خوف من عقاب أو لوم (الكعبي، 2017، ص40).

ISSN: 2706-6495

أنواع الألعاب الإلكترونية

هناك تقسيمات عديدة للألعاب الإلكترونية، فهناك من رأى أن يقسمها إلى سبع فئات تنتظم أسفلها الألعاب الإلكترونية، وهي: ألعاب المغامرات، والمنافسة، والمحاكاة، وألعاب تعاونية وأخرى برمجية وألعاب الألغاز، والألعاب القديمة (برتيمة، 2016، ص. 59-60).

وهناك من يقسمها إلى ثلاثة أنواع (حسن، 2012، ص4)

1. ألعاب المتعة والإثارة: هدفها التسلية وملئ وقت الفراغ، وهي ألعاب تتمتع بالقدرة على شد الانتباه وجذب الاهتمام لكثرة المواقف المتتالية وتوظيف الصور والمثيرات البصرية والصوتية بطريقة احترافية.
2. ألعاب الذكاء: تعتمد على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار، حيث يمكن معالجة كم هائل من الاحتمالات واختبار الحلول الأمثل وفقاً لمعايير معينة.
3. الألعاب التعليمية: هدفها خلق توازن بين المتعة والمعرفة بطريقة سهلة ومسلية.

آثار الألعاب الإلكترونية على الطلاب (الآثار الصحية، الآثار النفسية، الآثار الاجتماعية).

تحدث الدكتور أحمد المجدوب، مستشار المركز القومي للبحوث الاجتماعية بالقاهرة، عن بعض الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية إن هذه الألعاب تصنع جيلا عنيفًا؛ وذلك لما تحويه من مشاهد عنف يرتبط بها من يشاهدها، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه العنف (أبو جراح، 2004).

الآثار الصحية والنفسية

مع انتشار الألعاب الإلكترونية، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، موضحة أن الجلوس لساعات طويلة أمام الحاسوب أو التلفاز يسبب الآلام مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة الحركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرار بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لتثبيتها بصورة مستمرة، كما تؤثر الألعاب الإلكترونية سلبا على نظر الطلاب، إذ قد يصابون بضعف النظر نتيجة تعرضهم لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب التي يجلسون أمامها ساعات طويلة أثناء ممارستهم اللعب.

الآثار الاجتماعية

أن الألعاب الإلكترونية قد تعرض الطالب إلى خلل في العلاقات الاجتماعية إن هو أدمن على ممارستها، وسبب ذلك هو أنه الذي يعتاد النمط السريع في الألعاب الإلكترونية قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية والطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرضه إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو المنزل (هاني، 2019، ص 66).

ISSN: 2706-6495

الآثار على مستوى التحصيل الأكاديمي

أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية و الهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي ويؤدي إلى اضطرابات في التعلم، وأن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطالب بالألعاب فذلك يؤثر سلبا على دراسته ونطاق تفكيره، كما أن سهره طيلة اليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي، مما يجعل الطلاب غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية، بدلا من الإصغاء للمعلم(هاني، 2019، ص 67).

الأدوار الوقائية للوقاية من مخاطر لعبة ببجي (أدوار الأسرة، أدوار المدرسة، الأدوار من منظور الخدمة الاجتماعية).

- **دور الأسرة**

الأسرة هي خط الدفاع الأول في حماية الأبناء من مغبة الإدمان على الألعاب الإلكترونية، إذ لابد من الأسرة أن تعي الآثار السلبية التي تصاحب الإدمان على الألعاب الإلكترونية وأن يدركوها خير إدراك. فإذا ما اقتنى الأبناء أجهزة إلكترونية، يتوجب على الآباء فحص محتوياتها، وتنظيم جدول يحدد الأوقات التي يسمح فيها للأبناء باللعب.

- **دور المدرسة**

تمامًا كما هو الحال في العالم الواقعي، غير المتصل بالإنترنت، فإن الطلاب يحتاجون إلى التوجيه فيما هو سلوك مقبول، والاستعداد للتحديات الاجتماعية التي قد يواجهونها، كذلك يحتاجون أيضا إلى التوجيه في عالم الإنترنت أيضا. يجب بذل المزيد من الجهد لإعدادهم لما قد يواجهونه في الألعاب الإلكترونية".

3. الإجراءات المنهجية

1.3. نوع الدراسة:

تنتمي هذه الدراسة إلى الدراسات الوصفية التحليلية التي تعتمد على الوصف والتحليل الكيفي والكمي بوصف وتحليل وتحديد العوامل المؤدية إلى استخدام الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية..

2.3. منهج الدراسة:

تعتمد هذه الدراسة منهج المسحي الاجتماعي بنوعية، لمناسبته وملاءمته الدراسة الشامل وبالعينة، وتحقيقاً لأهداف الدراسة، تم استخدام المنهج على النحو التالي:

- المسح بالعينة التي مثلت جميع طلاب المرحلة الثانوية (ثانوية البكيرية، وثانوية الهلالية، وثانوية عدي) بمحافظة البكيرية. والبالغ عددهم 1000 طالب.
- الحصر الشامل لجميع المرشدين الطلابيين بمحافظة البكيرية والبالغ عددهم 10 مرشدين.

3.3. أدوات الدراسة:

نظراً لطبيعة البيانات المراد الحصول عليها، والإجابة على أسئلة الدراسة، ونوع المنهج المستخدم، اعتمدت الباحثة على الأدوات التالية:

- أداة الاستبانة: " الوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية من منظور الخدمة الاجتماعية- مطبقة على طلاب المرحلة الثانوية بمحافظة البكيرية .
- أداة دليل المقابلة شبة المقننة: " الوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية من منظور الخدمة الاجتماعية مطبقة على المرشدين الطلابيين بمدراس المرحلة الثانوية بمحافظة البكيرية.

صدق وثبات الاداة:

- **الصدق الظاهري لأداتي الدراسة**

اعتمدت الباحثة على الصدق الظاهري الذي يعتمد رأي المحكمين حيث تم عرض أداتي الاستبانة على عدد (5) من المتخصصين، حيث طلب منهم تحكيم أداة الدراسة وإبداء أراءهم فيها من حيث: مدى مناسبة العبارات وملاءمتها، ومدى انتماء العبارات للأبعاد الاستبانة، وسلامة الصياغة اللغوية. ولتحكيم مدى صلاحية الأداة بشكل عام وصلاحية كل عبارة لقياس الأهداف التي وضعت من أجلها وفي ضوء نتائج التحكيم عُدلت بعض العبارات، وأُلغي البعض بنسبة اتفاق لا تقل عن (80%)، ووضعت الأداة في صورتها النهائية.

- **صدق الاتساق الداخلي لأداة الاستبانة**

استخدمت الباحثة التحليل الإحصائي على عينة استطلاعية من المجتمع الأصلي من طلاب المرحلة الثانوية (ثانوية البكيرية، وثانوية الهلالية، وثانوية عدي) بمحافظة البكيرية قوامها (30) طالباً، لتأكيد صدق الاستبانة في صورتها الفعلية من خلال صدق الاتساق الداخلي أي " علاقة العبارات بمجموع أبعادها ككل "، وبقصد التعرف على مدى التجانس الداخلي لأداة الدراسة، وذلك من خلال حساب معاملات ارتباط (بيرسون) بين درجة كل عبارة ودرجة إجمالي البعد، وجاءت نتائج ذلك وفق الجدول التالي:

4. عرض وتحليل نتائج الدراسة

- **النتائج المتعلقة بالسؤال الأول:**

للإجابة عن سؤال الدراسة الأول والذي ينص على: ما العوامل المؤدية لطلاب المرحلة الثانوية الى استخدام الألعاب الإلكترونية بمحافظة البكيرية؟

جدول رقم (1) يوضح العوامل المؤدية الى استخدام الألعاب الإلكترونية

م	العبارة	غير موافق	موافق إلى حد ما	موافق	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
1	أحاول قضاء وقت فراغي	32	104	171	2.45	0.676	1
		10.4	33.9	55.7			
2	أشعر باستمرار بالوحدة	182	58	67	1.62	0.820	9
		59.3	18.9	21.8			

ISSN: 2706-6495

3	أعمل على تقليد زملائي بالمدرسة	218	34	55	1.46	0.780	11
		71.0	11.1	17.9			
4	أجد في الألعاب الإلكترونية كل اهتماماتي الشخصية	150	83	74	1.75	0.818	7
		48.9	27.0	24.1			
5	اكتسب مهارات فنية من خلال الالعاب المختلفة	58	100	149	2.29	0.767	2
		18.9	32.6	48.5			
6	احتواء الألعاب الإلكترونية على محفزات تدفعني للعب	90	92	125	2.11	0.830	3
		29.3	30.0	40.7			
7	أميل الى الألعاب الإلكترونية لأني أمارسها في أي وقت أريد	92	90	125	2.10	0835	4
		30.0	29.3	40.7			
8	ضعف الحوار مع والدي يدفعني لقضاء وقتي باللعب	214	39	54	1.47	0.776	10
		69.7	12.7	17.6			
9	امارس الألعاب الإلكترونية بسبب عدم وجود أعمال ومسؤوليات	144	73	90	1.82	0.856	5
		46.9	23.8	29.3			
10	اتجه للألعاب الإلكترونية من أجل البحث عن صداقات جديدة	170	52	85	1.72	0.869	8
		55.4	16.9	27.7			
11	بسبب الدراسة عن بعد والجلوس فترة أطول على الاجهزة	156	68	83	1.76	0.851	6
		50.8	22.1	17.0			
	المتوسط العام للبعد الأول				**1.87**	**0.575**	

- **النتائج المتعلقة بالعبارة رقم (1) "أحاول قضاء وقت فراغي ":**

أن هذه العبارة جاءت في الترتيب رقم (1) من بين عبارات البعد الأول وعددهم (11) عبارة، وأيضاً جاءت في الترتيب رقم (1) من بين عبارات الاستبانة وعددهم (28) عبارة. وكان مستوى موافقة عينة الدراسة على ما ورد بتلك العبارة (مرتفع).

- **النتائج المتعلقة بالعبارة رقم (2) "أشعر باستمرار بالوحدة ":**

أن هذه العبارة جاءت في الترتيب رقم (1) من بين عبارات البعد الأول وعددهم (11) عبارة، بينما جاءت في الترتيب رقم (17) من بين عبارات الاستبانة وعددهم (28) عبارة. وكان مستوى موافقة عينة الدراسة على ما ورد بتلك العبارة (مرتفع).

- **النتائج المتعلقة بالعبارة رقم (3) "أعمل على تقليد زملائي بالمدرسة ":**

أن هذه العبارة جاءت في الترتيب رقم (9) من بين عبارات البعد الأول وعددهم (11) عبارة، بينما جاءت في الترتيب رقم (23) من بين عبارات الاستبانة وكان المستوى منخفض

- **النتائج المتعلقة بالعبارة رقم (4) "أجد في الألعاب الإلكترونية كل اهتماماتي الشخصية":**

أن هذه العبارة جاءت في الترتيب رقم (7) من بين عبارات البعد الأول وعددهم (11) عبارة، بينما جاءت في الترتيب رقم (7) من بين عبارات الاستبانة وعددهم (28) عبارة. وكان مستوى موافقة عينة الدراسة على ما ورد بتلك العبارة (متوسط).

ISSN: 2706-6495

- **النتائج المتعلقة بالعبارة رقم (5) " اكتسب مهارات فنية من خلال الالعاب المختلفة ":**

أن هذه العبارة جاءت في الترتيب رقم (2) من بين عبارات البعد الأول، بينما جاءت في الترتيب رقم (2) وكان مستوى موافقة عينة الدراسة (متوسط).

- **النتائج المتعلقة بالعبارة رقم (6) " احتواء الألعاب الإلكترونية على محفزات تدفعني للعب ":**

أن هذه العبارة جاءت في الترتيب رقم (3) بينما جاءت في الترتيب رقم (3) من بين عبارات الاستبانة وعددهم (28) عبارة. وكان مستوى موافقة عينة الدراسة متوسط).

- **النتائج المتعلقة بالعبارة رقم (7) " أميل الى الألعاب الإلكترونية لأني أمارسها في أي وقت أريد":**

أن هذه العبارة جاءت في الترتيب رقم(4) من بين عبارات البعد الأول بينما جاءت في الترتيب رقم (4) من بين عبارات الاستبانة وكان مستوى موافقة عينة الدراسة (متوسط).

- **النتائج المتعلقة بالعبارة رقم (8) " ضعف الحوار مع والدي يدفعني لقضاء وقتي باللعب":**

أن هذه العبارة جاءت في الترتيب رقم (10) من بين عبارات البعد الأول بينما جاءت في الترتيب رقم (21) من بين عبارات الاستبانة وعددهم (28) عبارة. وكان مستوى موافقة عينة الدراسة على ما ورد بتلك العبارة (منخفض).

- **النتائج المتعلقة بالعبارة رقم (9) " امارس الألعاب الإلكترونية بسبب عدم وجود أعمال ومسؤوليات":**

أن العبارة جاءت في الترتيب رقم (5) من بين عبارات البعد الأول وعددهم (11) عبارة، بينما جاءت في الترتيب رقم (5) من بين عبارات الاستبانة وعددهم (28) عبارة. وكان مستوى موافقة عينة الدراسة على ما ورد بتلك العبارة (متوسط).

- **النتائج المتعلقة بالعبارة رقم (10) " اتجه للألعاب الإلكترونية من أجل البحث عن صداقات جديدة":**

أن هذه العبارة جاءت في الترتيب رقم (8)، بينما جاءت في الترتيب رقم (9) من بين عبارات الاستبانة وعددهم (28) عبارة. وكان مستوى موافقة عينة الدراسة (متوسط).

- **النتائج المتعلقة بالعبارة رقم (11) "بسبب الدراسة عن بعد والجلوس فترة أطول على الاجهزة":**

أن هذه العبارة جاءت في الترتيب رقم (6) من بين عبارات البعد الأول بينما جاءت في الترتيب رقم (6) من بين عبارات الاستبانة وكان مستوى موافقة عينة الدراسة على ما ورد بتلك العبارة (متوسط).

الاجابة على التساؤل الثاني: تحديد الاساليب الوقائية من مخاطر استخدام الألعاب الإلكترونية في وقاية الطلاب من منظور الخدمة الاجتماعية.

ISSN: 2706-6495

جدول رقم (2) " الاساليب الوقائية من مخاطر استخدام الألعاب الإلكترونية "

م	العبارة	غير موافق	موافق إلى حد ما	موافق	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
1	تقوية العلاقات الاجتماعية وادماج الابناء مع اسرهم في الاوساط العائلية	0	1	7	2.87	0.462	6
		0	12.5	87.5			
2	ضرورة محاورة الاباء لأبنائهم عن المخاطر التي يمكن أن يوجهونها من خلال ممارسة لعبة ببجي	0	0	8	3.00	0.000	5
		0	0	100.0			
3	ضرورة وجود أخصائي اجتماعي بالأندية الاجتماعية لتوعية الطلاب بمخاطر الألعاب الإلكترونية	0	2	6	2.75	0.462	14
		0	25.0	75.0			
4	تشجيع الطلاب على الانضمام للنوادي والنشاطات الاجتماعية المختلفة لملىء اوقات فراغهم	0	0	8	3.00	0.000	4
		0	0	100.0			
5	عمل دورات تدريبية وورشات عمل مكثفة تعريفية بمخاطر الألعاب الإلكترونية	0	3	5	2.62	0.517	15
		0	37.5	62.5			
6	عمل حملات توعية للأسرة حول ضرورة وجود رقابة من قبل الأسرة على استخدام ابنائها للألعاب الإلكترونية	0	1	7	2.87	0.353	7
		0	12.5	87.5			
7	تخصيص أوقات محددة لممارسة الألعاب الإلكترونية	0	1	7	2.87	0.353	8
		0	12.5	87.5			
8	مجالسة الطلبة والاستماع إليهم والحديث معهم عن يومهم ومشاكلهم والعمل على حلها	0	1	7	2.87	0.353	9
		0	12.5	87.5			
9	تجنب العقاب البدني في معالجة السلوك غير المرغوب	0	1	7	2.87	0.353	10
		0	12.5	87.5			
10	اكتشاف مواهب الطلاب وهواياتهم وتعزيزها	0	0	8	3.00	0.000	3
		0	0	100.0			
11	اشراك الطلاب في الأنشطة العملية وتشجيعه على الابتكار	0	0	8	3.00	0.000	2
		0	0	100.0			
12	تشجيع الطلاب على ممارسة بعض الألعاب غير الإلكترونية (كرة القدم، البلياردو، الخ)	0	2	6	2.75	0.462	11
		0	25.0	75.0			
13	توجيه اهتمام الطلاب إلى التطوع في مؤسسات	0	3	5	2.62	0.517	16

ISSN: 2706-6495

	مجتمعية غير ربحية	0	37.5	62.5			
14	تثقيف الوالدين من خلال الندوات التي تتناول موضوع ادمان الألعاب الإلكترونية	0	0	8	3.00	0.000	1
		0	0	100.0			
15	مساعدة الطلاب في جعل الألعاب الإلكترونية أقل أهمية وتعريفهم بأن حياتهم لها هدف أكبر	0	2	6	2.75	0.462	12
		0	25.0	75.0			
16	وضع جهاز البلايستيشن في مكان عام في المنزل	0	2	6	2.75	0.462	13
		0	25.0	75.0			
المتوسط العام للبعد الثاني					**2.85**	**0.133**	**مرتفع**

- **النتائج المتعلقة بالعبارة رقم (1) " تقوية العلاقات الاجتماعية وادماج الابناء مع اسرهم في الاوساط العائلية ":** أن هذه العبارة جاءت في الترتيب رقم (6) من بين عبارات البعد الثالث، بينما جاءت في الترتيب رقم (10) من بين عبارات المقابلة. وكان مستوى موافقة عينة الدراسة على ما ورد بتلك العبارة (مرتفع).
- عبارة ضرورة محاورة الاباء لأبنائهم عن المخاطر التي يمكن أن يوجهونها من خلال ممارسة لعبة ببجي ": حيث بلغ المتوسط الحسابي المرجح لدرجات موافقة عينة الدراسة عما ورد بتلك العبارة (3.00) والانحراف المعياري (0.000). في الترتيب رقم (5) من بين عبارات البعد الثالث، بينما جاءت في الترتيب رقم (2). وكان مستوى موافقة عينة الدراسة على ما ورد بتلك العبارة (مرتفع).
- النتائج المتعلقة بالعبارة رقم (3) " ضرورة وجود أخصائي اجتماعي بالأندية الاجتماعية لتوعية الطلاب بمخاطر الألعاب الإلكترونية ": بلغ المتوسط الحسابي المرجح لدرجات موافقة عينة الدراسة عما ورد بتلك العبارة (2.75) والانحراف المعياري (0.462). وهذه العبارة جاءت في الترتيب رقم (14) من بين عبارات البعد، بينما جاءت في الترتيب رقم (21) من بين عبارات المقابلة وكان مستوى موافقة عينة الدراسة على ما ورد بتلك العبارة (مرتفع).
- النتائج المتعلقة بالعبارة رقم (4) " تشجيع الطلاب على الانضمام للنوادي والنشاطات الاجتماعية المختلفة لملىء اوقات فراغهم": بلغ المتوسط الحسابي المرجح لدرجات موافقة عينة الدراسة عما ورد بتلك العبارة (3.00) والانحراف المعياري (0.000). وهذه العبارة جاءت في الترتيب رقم (4) من بين عبارات البعد الثالث، بينما جاءت في الترتيب رقم (3) من بين عبارات المقابلة. وكان مستوى موافقة عينة الدراسة على العبارة (مرتفع).
- النتائج المتعلقة بالعبارة رقم (5) عمل دورات تدريبية وورشات عمل مكثفة تعريفية بمخاطر الألعاب الإلكترونية ": وبلغ المتوسط الحسابي المرجح لدرجات موافقة عينة الدراسة عما ورد بتلك العبارة (2.62) والانحراف المعياري (0.517). وهذه العبارة جاءت في الترتيب رقم (15) من بين عبارات البعد الثالث، بينما جاءت في الترتيب رقم (26) من بين عبارات المقابلة. وكان مستوى موافقة عينة الدراسة على ما ورد بتلك العبارة (مرتفع).

ISSN: 2706-6495

- النتائج المتعلقة بالعبارة رقم (6) " عمل حملات توعية للأسرة حول ضرورة وجود رقابة من قبل الأسرة على استخدام ابنائها للألعاب الإلكترونية": بلغ المتوسط الحسابي المرجح لدرجات موافقة عينة الدراسة عما ورد بتلك العبارة (2.87) والانحراف المعياري (0.353). وهذه العبارة جاءت في الترتيب رقم (7) من بين عبارات البعد الثالث، بينما جاءت في الترتيب رقم (14) من بين عبارات المقابلة وكان مستوى موافقة عينة الدراسة على ما ورد بتلك العبارة (مرتفع).

- النتائج المتعلقة بالعبارة رقم (7) " تخصيص أوقات محددة لممارسة الألعاب الإلكترونية": بلغ المتوسط الحسابي المرجح لدرجات موافقة عينة الدراسة عما ورد بتلك العبارة (2.87) والانحراف المعياري (0.353). وهذه العبارة جاءت في الترتيب رقم (8) من بين عبارات البعد الثالث، بينما جاءت في الترتيب رقم (11) من بين عبارات المقابلة وكان مستوى موافقة عينة الدراسة على ما ورد بتلك العبارة (مرتفع).

- النتائج المتعلقة بالعبارة رقم (8) " مجالسة الطلبة والاستماع إليهم والحديث معهم عن يومهم ومشاكلهم والعمل على حلها": وبلغ المتوسط الحسابي المرجح لدرجات موافقة عينة الدراسة عما ورد بتلك العبارة (2.87) والانحراف المعياري (0.462). وهذه العبارة جاءت في الترتيب رقم (9) من بين عبارات البعد الثالث، بينما جاءت في الترتيب رقم (12) من بين عبارات المقابلة. وكان مستوى موافقة عينة الدراسة على ما ورد بتلك العبارة (مرتفع).

- النتائج المتعلقة بالعبارة رقم (9) " تجنب العقاب البدني في معالجة السلوك غير المرغوب": بلغ المتوسط الحسابي المرجح لدرجات موافقة عينة الدراسة عما ورد بتلك العبارة (2.87) والانحراف المعياري (0.462). وهذه العبارة جاءت في الترتيب رقم (10) من بين عبارات البعد الثالث، بينما جاءت في الترتيب رقم (13) من بين عبارات المقابلة. وكان مستوى موافقة عينة الدراسة على ما ورد بتلك العبارة (مرتفع).

- النتائج المتعلقة بالعبارة رقم (10) " اكتشاف مواهب الطلاب وهواياتهم وتعزيزها": بلغ المتوسط الحسابي المرجح لدرجات موافقة عينة الدراسة عما ورد بتلك العبارة (3.00) والانحراف المعياري (0.000). وهذه العبارة جاءت في الترتيب رقم (3) من بين عبارات البعد الثالث، بينما جاءت في الترتيب رقم (4) من بين عبارات المقابلة وكان مستوى موافقة عينة الدراسة على ما ورد بتلك العبارة (مرتفع).

- النتائج المتعلقة بالعبارة رقم (11) " اشراك الطلاب في الأنشطة العملية وتشجيعه على الابتكار": وبلغ المتوسط الحسابي المرجح لدرجات موافقة عينة الدراسة عما ورد بتلك العبارة (3.00) والانحراف المعياري (0.000).

وهذه العبارة جاءت في الترتيب رقم (2) من بين عبارات البعد الثالث، بينما جاءت في الترتيب رقم (5) من بين عبارات المقابلة. وكان مستوى موافقة عينة الدراسة على ما ورد بتلك العبارة (مرتفع).

- النتائج المتعلقة بالعبارة رقم (12) " تشجيع الطلاب على ممارسة بعض الألعاب غير الإلكترونية (كرة القدم، البلياردو، الخ) ": وبلغ المتوسط الحسابي المرجح لدرجات موافقة عينة الدراسة عما ورد بتلك العبارة (2.75) والانحراف المعياري (0.462). وهذه العبارة جاءت في الترتيب رقم (11) من بين عبارات البعد الثالث، بينما جاءت في الترتيب رقم (22) من بين عبارات المقابلة. وكان مستوى موافقة عينة الدراسة بالعبارة (مرتفع).

ISSN: 2706-6495

- النتائج المتعلقة بالعبارة رقم (13) " توجيه اهتمام الطلاب إلى التطوع في مؤسسات مجتمعية غير ربحية ": وبلغ المتوسط الحسابي المرجح لدرجات موافقة عينة الدراسة عما ورد بتلك العبارة (2.62) والانحراف المعياري (0.517). وهذه العبارة جاءت في الترتيب رقم (16) من بين عبارات البعد الثالث، بينما جاءت في الترتيب رقم (25) من بين عبارات المقابلة. وكان مستوى موافقة عينة الدراسة على ما ورد بتلك العبارة (مرتفع).
- النتائج المتعلقة بالعبارة رقم (14) " تثقيف الوالدين من خلال الندوات التي تتناول موضوع ادمان الألعاب الإلكترونية": وبلغ المتوسط الحسابي المرجح لدرجات موافقة عينة الدراسة عما ورد بتلك العبارة (3.00) والانحراف المعياري (0.000). وهذه العبارة جاءت في الترتيب رقم (1) من بين عبارات البعد الثالث، بينما جاءت في الترتيب رقم (6) من بين عبارات المقابلة وكان مستوى موافقة عينة الدراسة على ما ورد بتلك العبارة (مرتفع).
- النتائج المتعلقة بالعبارة رقم (15) " مساعدة الطلاب في جعل الألعاب الإلكترونية أقل أهمية وتعريفهم بأن حياتهم لها هدف أكبر": وبلغ المتوسط الحسابي المرجح لدرجات موافقة عينة الدراسة عما ورد بتلك العبارة (2.75) والانحراف المعياري (0.462). وهذه العبارة جاءت في الترتيب رقم (12) من بين عبارات البعد الثالث، بينما جاءت في الترتيب رقم (23) من بين عبارات المقابلة. وكان مستوى موافقة عينة الدراسة على ما ورد بتلك العبارة (مرتفع).
- النتائج المتعلقة بالعبارة رقم (16) " وضع جهاز البلايستيشن في مكان عام في المنزل": وبلغ المتوسط الحسابي المرجح لدرجات موافقة عينة الدراسة عما ورد بتلك العبارة (2.75) والانحراف المعياري (0.462). وهذه العبارة جاءت في الترتيب رقم (13) من بين عبارات البعد الثالث وعددهم (16) عبارة، بينما جاءت في الترتيب رقم (24) من بين عبارات المقابلة وعددهم (37) عبارة. وكان مستوى موافقة عينة الدراسة على ما ورد بتلك العبارة (مرتفع).

نتائج الدراسة

توصلت الدراسة إلى النتائج التالية:

1. أن وقت الفراغ هو السبب الرئيس وراء انجرار طلاب المرحلة الثانوية الى استخدام الألعاب الالكترونية بمحافظة البكيرية، وأن تقليد طلاب الثانوية لزملائهم لا يُعد سببًا رئيسًا أو محفزًا لهم لاستخدام الألعاب الإلكترونية.
2. أن إجهاد العين هو أبرز الآثار السلبية التي يعاني منها طلاب المرحلة الثانوية لاستخدام الألعاب الإلكترونية، وأن إتلاف ممتلكات الغير بشكل مستمر لا يُعد أحد أبرز الآثار السلبية التي يعاني منها طلاب المرحلة الثانوية لاستخدام الألعاب الإلكترونية.
3. أن ما يدفع طلاب الثانوية مواصلة استخدام الألعاب الالكترونية، من وجهة نظر المرشدين الطلابيين هو حب الانتصار والفوز على نظرائهم، وأن الهروب من سوء معاملة الوالدين، من وجهة نظر المرشدين الطلابيين لا يعد ضمن العوامل الرئيسة المؤدية الى استخدام الألعاب الإلكترونية.

ISSN: 2706-6495

4. أن إجهاد العين، من وجهة نظر المرشدين الطلابيين، يعد أبرز الآثار السلبية التي يعاني منها طلاب المرحلة الثانوية عند استخدامهم للألعاب الإلكترونية، وأن استخدام لغة التهديد بشكل كبير ضد الآخرين، من وجهة نظر المرشدين الطلابيين، لا يعد ضمن الآثار السلبية الرئيسة على طلاب المرحلة الثانوية بمحافظة البكيرية لاستخدام الألعاب الإلكترونية.

5. أن تثقيف الوالدين، من منظور الخدمة الاجتماعية، يعتبر أحد الأساليب الرئيسة والمهمة التي تساعد الأهالي على وقاية أبنائهم من مخاطر استخدام الألعاب الإلكترونية، وأن التطوع في مؤسسات مجتمعية غير ربحية، من منظور الخدمة الاجتماعية، لا يعد أحد الأساليب الرئيسة والمهمة التي تساعد الأهالي على وقاية أبنائهم من مخاطر استخدام الألعاب الإلكترونية.

توصيات الدراسة

بناءً على نتائج الدراسة السابق ذكرها، توصي الباحثة بما يلي:

1. ضرورة ملئ وقت الفراغ لدى طلاب المرحلة الثانوية وحثهم على ممارسة أنشطة رياضية واجتماعية (الاشتراك في النوادي والمخيمات الصيفية، الخ) التي تعود عليهم وعلى مجتمعهم بالفائدة، الذي يساهم في تقليل استخدام الألعاب الالكترونية.

2. الحرص على رقابة الشباب، والاهتمام بأن تكون لألعاب الإلكترونية متوافقة وثقافة المجتمع وذات مقومات تجذب الطلاب نحوها.

3. ضرورة تثقيف وتوعية أولياء الأمور بالجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية عن طريق عقد ندوات وورش عمل تتناول موضوع الآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية.

مراجع الدراسة:

إبراهيم، أحمد بصري، وعلوش، محمد حسن علي (2013). التدابير الواقية من جرائم البورصات في الاقتصاد والفقه الإسلامي: دراسة مقارنة. مجلة التجديد، 17(33).

أبو النصر، مدحت محمد (2008) الاتجاهات المعاصرة في ممارسة الخدمة الاجتماعية، مجموعة النيل العربية، القاهرة.

الخليفة، هند خالد(2016) أنماط استخدام ألعاب الإنترنت الإلكترونية وآثارها: دراسة على عينة من الاطفال الذكور في المجتمع السعودي، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية - الجمعية السعودية لعلم الاجتماع والخدمة الاجتماعية.

مغازي، نهى سعدي أحمد(2009) مخاطر اللعب الالكتروني على ممارسة أخصائي الجماعة لدوره مع جماعات النشاط المدرسي: دراسة مطبقة على المدارس الثانوية بإدارة وسط التعليمية بالإسكندرية، جامعة حلوان - كلية الخدمة الاجتماعي.

الغفيلي، فهد بن عبد العزيز (1431) من مأمنه يؤتى الحذر الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع، مكتبة الملك فهد الوطنية. الرياض.

أبو جراح. (2004) طفلك والألعاب الإلكترونية مزايا وأخطار(1) المتميزة: العدد الثالث والعشرون - ذو القعدة 1425.

ISSN: 2706-6495

أحمد، رندا محمد سيد. (2020). العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات: دراسة تنبؤية. مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، 3(51).

برتيمة، سميحة. (2016). الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي [أطروحة ماجستير]. جامعة محمد خيضر، الجزائر.

الجبور، رامي عبدالحميدالمجالي، ماجدة عبدالعزيز الكريميين، أيمن أحمد (2020)، العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات في المجتمع الأردني: دراسة مسحية على عينة من أهالي إقليم الشمال، الجامعة الأردنية - عمادة البحث العلمي، المجلد 47، العدد1

حديدان، خضرة. (2020). التأثير السلبي للعبة فري فاير على الأطفال. المركز الديمقراطي العربي. (ورقة مقدمة للمؤتمر الدولي العلمي). "الألعاب الالكترونية وتأثيرها على الطفل في ظل جائحة فيروس Covid-19، يومي 7 و8 جوان. برلين، ألمانيا.

الحربي، عبيد بن مزعل بن عبيد. (1430هـ). فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم. [أطروحة ماجستير]، جامعة أم اقرى، المملكة العربية السعودية.

خفش، احلام نظام وليد. (2016). الاثار الاجتماعية للإدمان الالكتروني على طلاب جامعة النجاح الوطنية، كلية الاقتصاد والعلوم الاجتماعية، جامعة النجاح الوطنية، فلسطين.

رمضان، نورا طلعت (2019) العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الالعاب الإلكترونية عبر الانترنت: لعبة ببجي نموذجا، المجلة العلمية للنشر العلمي، العدد الرابع عشر.

الزيودي، ماجد محمد. (2015). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، 10(1).

العنزي، إبراهيم هلال. (2020). التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الالكترونية: دراسة ميدانية على طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية بمدينة الرياض. المجلة العربية للدراسات الأمنية، 36(3).

قدي سمية. (2018). إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي، الجزائر، دراسة ميدانية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بولاية مستغانم. مجلة التنمية البشرية، ع(10).

قويدر، مريم. (2012). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال: دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، جامعة الجزائر، الجزائر.

الكعبي، إبراهيم محمد عبد الله (2015)، تصور مقترح للتعامل مع الآثار المترتبة على استخدام الشباب الجامعي لشبكات التواصل الاجتماعي من منظور الخدمة الاجتماعية، رسالة ماجستير غير منشورة، مجلة كلية الآداب، العدد 75، جامعة القاهرة: كلية الآداب.

الكعبي، حيدر محمد. (2017). الألعاب الإلكترونية وأثرها الفكري والثقافي. المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية.

ISSN: 2706-6495

نحو مجتمع المعرفة. (2012). أثر معطيات ومظاهر مجتمع المعرفة على الطفل صحي أو اجتماعي أو نفسي، جامعة الملك عبد العزيز. مركز الدراسات الاستراتيجية، (44).

هاني، كوثر (2019) أثر الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت على المراهقين: دراسة مسحية لعينة من تلاميذ ثانوية الأمير عبد القادر مدينة خميس مليانة، جامعة الجيلاني بونعامة خميس مليانة.

المراجع الاجنبية

Aggarwal et al. ،(2020) ،Division of Computer Engineering ،Netaji Subhas University of Technology ،Azad Hind Fauj Marg. Sector-3 ،Dwarka ،New Delhi 110078 ،India.

Anne ،M. (2012): Consequences of Play: A Systematic Review of the Effects of Online Gaming ، International Journal of Mental Health and Addiction ،v10 n1 p3-23 Feb 2012

Sindhav ،K. (2020). Psychosocial impact of Player Unknown's Battleground (PUBG) on youth. *International Journal of Creative Research Thoughts (IJCRT)* ،8(11).

Xu ،Z. ،Xiang ،M. ،& Pang ،L. (2018). Study on the influence factors of college students' loyalty in PUBG game. DOI:10.1088/1757-899X/439/3/032059.

Mentzoni ،R. A. ،Brunborg ،G. S. ،Molde ،H. ،Myrseth ،H. ،Skouverøe ،K. J. M. ،Hetland ،J. ،& Pallesen ،S. (2011). Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology ،behavior ،and social networking* ، 14(10) ،591-596.

Khanmurzina ،R. R. ،Cherdymova ،E. I. ،Guryanova ،T. Y. ،Toriia ،R. A. ،Sukhodolova ، E. M. ،& Tararina ،L. I. (2019). Computer Games Influence on Everyday Social Practices of Students-Gamers. *Contemporary Educational Technology ،11*(1) ،11-19. https://doi.org/10.30935/cet.641753

Monroe ،J. (2021 ،March 18). *Research on Teenage Video Game Addiction.*

Parekh ،R. (2018 ،June). Internet Gaming. https://www.psychiatry.org/patients-families/internet-gaming

Lough ،C. (2019 ،October 22). *Call for teachers to cover online gaming dangers*. Tes. https://www.tes.com/news/call-teachers-cover-online-gaming-dangers

جميع الحقوق محفوظة © 2022، الباحثة/ نوفاء فهد الحربي، المجلة الأكاديمية للأبحاث والنشر العلمي. (CC BY NC)

Doi: 10.52132/Ajrsp/v4.42.12