جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية
Naif Arab University for Security Sciences

Naif Arab University for Security Sciences
Arab Journal for Security Studies
المجلة العربية للدراسات الأمنية
https://nauss.edu.sa
https://journals.nauss.edu.sa/index.php/ajss

AJSS

Negative implications of electronic games addiction: A field study on high school and university students in Riyadh

التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية: دراسة ميدانية على طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية بمدينة الرياض

إبراهيم هلال العنزي*
قسم العلوم الاجتماعية، كلية الملك فهد الأمنية، المملكة العربية السعودية

Ibrahim Helal Alanazi*
Department of Social Sciences, King Fahd Security College, Saudi Arabia

Received 11 Aug. 2020; Accepted 26 Oct. 2020; Available Online 15 Nov. 2020

Abstract

The study aims to uncover the reality of playing electronic games by young people and the factors leading to this practice. The study seeks to monitor the most important negative effects of electronic games addiction. The study relies on the social survey method through the sample, and on the electronic questionnaire as a tool for data collection. The study sample consists of six hundred students from High school and university levels. The study is explained theoretically through the behavioral theory. The study has a number of results, the most important of which is that there is an addiction to playing electronic games among a large group of young people. One o the most important factors leading to this addiction is the excitement and suspense of the electronic games and the state of isolation in which many young people live. The study reveals that there are many negative effects of addicting these games, the most important of which are the social and family effects represented in the state of individuals isolating themselves from social life and their connection to the virtual world provided by electronic games, as well as their dereliction to perform religious duties, and having some health problems and poor academic achievement. In addition, such individuals may acquiring many behaviors that may lead to threatening the safety and security of society. The study provides some

Keywords: *Security Studies, Negative Implications, Electronic Games, Addiction, Young People.*

المستخلص

هدفت الدراسة إلى الكشف عن واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الشباب والعوامل الدافعة إلى ذلك، والعمل على رصد أهم الآثار السلبية المترتبة على إدمان الألعاب الإلكترونية. واعتمدت الدراسة على منهج المسح الاجتماعي من خلال العينة، وعلى الاستبيان الإلكتروني كأداة لجمع البيانات. وتمثلت عينة الدراسة في 600 مفردة من طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية. ومثلت النظرية السلوكية مدخلًا نظريًا مفسرًا للدراسة. ولقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج من أهمها أن هناك حالة إدمان لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى فئة مرتفعة من الشباب. ومن أهم العوامل الدافعة إلى ذلك هو ما تحتويه تلك الألعاب من أساليب للتشويق والإثارة، وكذلك حالة العزلة التي يعيشها كثير من الشباب. وكشفت الدراسة أن هناك العديد من الآثار السلبية المترتبة على إدمان ممارسة تلك الألعاب، من أهمها الآثار الاجتماعية والأسرية التي تمثلت في حالة انعزال الأفراد عن الحياة الاجتماعية وارتباطهم بالعالم الافتراضي الذي توفره لهم الألعاب الإلكترونية، وكذلك التقصير في أداء الفروض الدينية والإصابة ببعض المشكلات الصحية وضعف التحصيل الدراسي، زيادة على اكتساب العديد من السلوكيات التي قد تمثل تهديدًا لسلامة المجتمع وأمنه .وقدمت

الكلمات المفتاحية: الدراسات الأمنية، التداعيات السلبية، الألعاب الإلكترونية، الإدمان، الشباب.

* Corresponding Author: Ibrahim Helal Alanazi
Email: ab-5511@hotmail.com

doi: 10.26735/ZYRO5939

Production and hosting by NAUSS

1319-1241© 2020. AJSS. This is an open access article, distributed under the terms of the Creative Commons, Attribution-NonCommercial License.

الدراسة بعض التوصيات من أهمها ضرورة العمل على رقابة ما يمارسه الشباب من ألعاب، والتأكد من موافقتها لثقافة المجتمع والعمل على إنتاج ألعاب إلكترونية تحتوي على نفس مقومات الجذب للشباب مع مراعاة قيم المجتمع وثقافته ويكون لها أهداف علمية وثقافية مفيدة.

recommendations, the most important of which are: the need to monitor the games young people play, to ensure those games comply with the culture of their society, and the need to produce electronic games that contain the same elements of attraction for young people, and have useful scientific and cultural goals, and which emphasize the values and culture of society.

1. المقدمة

شهدت السنوات القليلة الماضية تطورات كمية ونوعية في مجال البرمجيات؛ إذ أصبحت كلمة الألعاب الإلكترونية من المصطلحات الشائعة الاستخدام (سالم، 2015، ص. 364)، فلقد انتشرت الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية؛ إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، حيث انتشرت انتشارًا واسعًا وكبيرًا ونمت نموًا ملحوظًا وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها، ودخلت إلى معظم المنازل، وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم؛ حيث إنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم. كما أن الألعاب الإلكترونية لم تعد حكرًا على الصغار، بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار (الهدلق، 2013، ص. 158).

وساعد على انتشار الألعاب الإلكترونية بصورة هائلة توافرها على أجهزة الجوال الذكية التي تكاد لا تفارق الإنسان لحظة واحدة، وأصبح الكثير منها متاحًا مجانًا من خلال تطبيقات التلفونات المحمولة؛ مما جعل الحصول عليها غير مكلف في كثير من الأحيان، ولا يتطلب شراءها، وبذلك حلت تلك الألعاب محل الألعاب التقليدية التي كانت تكسب الطفل العديد من المهارات الحياتية، وتعمل على بناء شخصيته بشكل كبير.

ومن المعروف أن عملية التنشئة الاجتماعية تعد المحدد الأساسي لشخصية الأفراد التي تبدأ منذ اللحظات الأولى من إدراكهم في مقتبل الطفولة، والتي لا تحتوي فقط على عملية غرس القيم والعادات والتقاليد بقدر ما تحتوي أيضًا على ما يتعلمه النشء من خلال ممارساتهم الطبيعية والفطرية التي يعد اللعب من أهمها، فمن خلال اللعب يتفاعل الأطفال مع عالمهم؛ مما يساعدهم على اكتشاف العالم من حولهم، ويمكنهم من السيطرة على مخاوفهم من خلال القيام بالأدوار والممارسات المختلفة، كما أن اللعب يجعل الطفل يسيطر على عالمه، ومن ثم يؤدي إلى نمو مهارات لديه تكسبه الثقة والمرونة، وكذلك فإن اللعب يساعد الطفل على تعلم العمل الجماعي والمشاركة والتفاوض وحل النزاعات (Mahoney et al., 2006, p. 19)، ومع التطور التكنولوجي الذي شهده العالم فقد تأثرت عملية اللعب، فقد تحولت هي أيضًا إلى نمط إلكتروني، بل يمكن القول: إن الألعاب الإلكترونية أصبحت بحق ظاهرة حقيقية في المجتمع، كما تعد عاملًا مهمًّا من عوامل التنشئة الاجتماعية؛ وذلك لما لها من تأثير مباشر على سلوكيات الأفراد، ومع تنوع تلك الألعاب وانتشارها فإنها تمكنت من أخذ انتباه الأطفال والشباب؛ حيث يقضون جُل وقتهم في ممارستها؛ مما يكون له تأثير مرتفع على عقولهم وجوانب حياتهم.

ولقد أوضح تقرير اليونيسيف «حال الأطفال لعام 2017» أنهم والمراهقون يمثلون ثلث مستخدمي الإنترنت على مستوى العالم، وأن الشباب ما بين 15 إلى 24 سنة هم الفئة العمرية الأكثر وصولًا للإنترنت، فقد صار استخدام الأطفال والمراهقين والشباب للإنترنت أمرًا غاية في السهولة، خصوصًا مع توافر وانتشار الهواتف الذكية في أيدي الجميع، ولقد صاحب ذلك انتشار واسع للألعاب الإلكترونية التي عملت على سلب ممارسيها عن واقعهم الفعلي، ووصلت بالكثير منهم إلى حد الإدمان لها؛ مما خلق حالة من التساؤلات من قبل المربين وعلماء النفس والاجتماع حول آثار تلك الألعاب وسلبياتها وإيجابياتها، فاللعبة الإلكترونية ليست تسلية بريئة بقدر ما هي وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة ومرمزة يهدف المرسل من خلالها إلى تحقيق أهداف وغايات ثقافية وسياسية ودينية، فقواعد اللعبة تفرض على اللاعب تقمص الأدوار المفروضة عليه وانغماسًا في واقع معين من الحرب الفكرية أو العسكرية أو الثقافية أو الأيديولوجية، كما تكمن الخطورة أيضا في إمكانية تقريب اللاعب بين الخيال والواقع إلى درجة أنه يحاول تطبيق مضامين هذه الألعاب في حياته اليومية؛ مما يعني تنميط السلوك على النحو الذي يرغب فيه صانعو هذه الألعاب (محمود، 2018، ص. 22).

وعلى الرغم من أن بعض الدراسات قد أشارت إلى أن لها بعض الإيجابيات، منها زيادة مهارة الممارسين في استخدام التكنولوجيا، وكذلك إيجاد شبكة من العلاقات الاجتماعية خارج الإطار المعيشي، وأيضًا فوائد علمية في حال استثمارها في التعلم، فإن العدد الأكبر من الدراسات والبحوث والتجارب الفعلية قد أثبتت أن سلبياتها تفوق إيجابياتها بكثير ويمكن القول: إن انتشار الألعاب الإلكترونية في الآونة الأخيرة يعد من أهم المسببات للعديد من المشكلات المجتمعية خاصة لدى المراهقين والشباب الذين قد يتعرضون لاضطرابات

نفسية واجتماعية وجسدية نتيجة إدمان الألعاب الإلكترونية خاصة العنيفة منها، فقد كشفت الدراسات أن مدمني تلك الألعاب لديهم أعراض اكتئاب متمثلة في كراهية الذات وتوقع الفشل والحزن والتشاؤم ومشاعر العقاب وفقدان الاهتمام والغضب الزائد وانعدام القيمة وتغيرات نمط النوم، وقد تصل الأعراض والمشكلات النفسية والاجتماعية إلى حد الرغبات الانتحارية (محمد، 2019، ص. 203).

إضافة إلى المشكلات المجتمعية والأكاديمية والأمنية والأخلاقية التي تأتي كنتيجة أيضًا لانفصال المراهقين والشباب عن مجتمعهم ومعايشتهم لتلك الألعاب، ومن هنا جاءت فكرت الدراسة الحالية في محاولة الكشف عن التداعيات السلبية لإدمان ممارسة تلك النوعية من الألعاب لدى فئة المراهقين والشباب الذين يشكلون مستقبل المجتمع.

مشكلة الدراسة

وبناء على ما تقدم فإنه يمكن القول: إن مشكلة الدراسة تتحدد بصورة أساسية في التداعيات السلبية التي قد يتعرض لها المراهقون والشباب من طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية نتيجة لإدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية التي قد تتسبب لهم في العديد من المخاطر الاجتماعية والأكاديمية، والدينية، وكذلك الأخلاقية والأمنية، وهو ما ينعكس بالضرورة على المجتمع بصورة كلية، حيث إن تغيرات سلوك النشء قد يؤدي إلي حدوث تغيرات قيمية في المجتمع تهدد أمنه وسلامته.

أهداف الدراسة

وبناء على تحديد مشكلة الدراسة بالشكل السابق، فإن الدراسة تهدف بصورة رئيسة إلى «التعرف على التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية» ولتحقيق ذلك الهدف فإن الدراسة تعمل على تحقيق عدد من الأهداف الفرعية وهي:

- التعرف على مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الشباب.
- العمل على كشف الدوافع المؤدية الي إدمان ممارسة تلك الألعاب.
- الكشف عن التداعيات السلبية التي تترتب على إدمان الألعاب الإلكترونية عند الشباب.
- معرفة اختلاف درجة إدمان تلك الألعاب والآثار الناتجة عن ذلك وفقًا للمتغيرات الديموغرافية لعينة الدراسة.

تساؤلات الدراسة

ولتحقيق تلك الأهداف فإن تساؤلات الدراسة تتحدد في أربعة تساؤلات أساسية وهي:

- ما مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الشباب؟
- ما الدوافع المؤثرة في إدمان الشباب لممارسة الألعاب الإلكترونية؟
- وما الآثار السلبية الناتجة عن إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الشباب؟
- وهل هناك فروق ذات دلالة إحصائية في مدى إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية وآثارها السلبية تعزى إلى متغيري النوع والمرحلة التعليمية؟

أهمية الدراسة

وبذلك فإن أهمية الدراسة تكمن في جانبين أساسيين:

الأهمية النظرية: على الرغم من كثرة الدراسات التي تناولت ظاهرة الألعاب الإلكترونية وتعدد طرق تناولها (نفسية وإعلامية وتربوية وطبية وغيرها) فإن الدراسات التي تناولت تلك الظاهرة في مجال علم الاجتماع ظلت محدودة، وهو ما يعطى أهمية نظرية للدراسة الحالية؛ حيث تأتي كإسهام في علم الاجتماع لدراسة إحدى الظواهر الاجتماعية المهمة التي تحتاج إلى توجيه الضوء إليها بما يتناسب مع أهميتها وخطورتها على المجتمع، وهو ما يسهم في إثراء المجال العلمي، ويفتح السبل إلى مزيد من الدراسات في هذا المجال.

الأهمية التطبيقية: تكمن الأهمية التطبيقية للدراسة في أن نتائج الدراسة التي قد توفر بيانات أساسية حول واقع إدمان الألعاب الإلكترونية والعوامل الدافعة لذلك والآثار السلبية الناتجة عنه وفقًا لعدة أبعاد أساسية (اجتماعية وأسرية وأكاديمية ودينية وصحية وأخلاقية وأمنية) قد تساعد المتخصصين في المجالات الاجتماعية لتقديم المساعدة الممكنة للتخفيف من التداعيات السلبية لظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية.

2. التوجه النظري المفسر للدراسة

2. 1. مصطلحات الدراسة

الألعاب الإلكترونية: يعرف اللعب لغة وفقًا لما ورد في لسان العرب لابن منظور بأنه ضد الجد (ابن منظور، د. ت.، ص. 739)، وتعرف اللعبة بأنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية (digital) (Salen et al., 2004, p. 86).

وتعرف الألعاب الإلكترونية أيضًا بأنها برمجيات قائمة على الواقع الافتراضي، وتحتاج إلى جهاز ذكي لتشغيلها، وتتنوع أهدافها بين التعليم والترفيه (الشمري، 2019).

ويعرفها الباحث إجرائيًا بأنها جميع الألعاب التي تمارس من خلال التكنولوجيا والتي تتوافر على هيئة إلكترونية وتشمل ألعاب الإنترنت والحاسب الآلي والهواتف الذكية وأيضًا ألعاب الفيديو.

التداعيات السلبية: ينقسم المفهوم السابق إلى مصطلحين يشير المعنى اللغوي لكلمة تداعيات إلى الآثار الناتجة أو المترتبة على حدث ما (المكتبة الشاملة)، ويقصد بالسلبية الصفات الضارة (الهدلق، 2013، ص. 161).

ويعرفها الباحث إجرائيًّا على أنها الآثار الضارة التي تعود على الفرد والمجتمع نتيجة إدمان المراهقين والشباب لممارسة الألعاب الإلكترونية، وتشمل الأضرار الاجتماعية والنفسية والصحية والأكاديمية والدينية والأمنية.

إدمان الألعاب الإلكترونية: يعرف الإدمان في اللغة بأنه «المداومة على عمل شيء» والأصل للكلمة هو الفعل «دمن» والفعل الرباعي منه «أدمن»، فيقال: فلان أدمن الشيء أي أدامه ولم ينفك عنه، فهو مدمن إدمانًا. والإدمان ليس مقصورًا على المخدرات، ولكن قد يدمن الإنسان الأفعال والتصرفات والسلوكيات (صبري، 1999، ص. 5).

ويعرف إدمان الألعاب الإلكترونية على أنه رغبة ملحة متزايدة في قضاء أكبر وقت ممكن أمام الأجهزة الإلكترونية وهو نوع من البحث الحسي للمثيرات أو الأنشطة العديدة بهدف تحقيق الإشباع، يتولد عنه الانشغال الذهني بهذه المثيرات أو النشاطات حتى وإن كان الإنترنت غير متاح للفرد فتتأثر حالته النفسية والاجتماعية والأكاديمية (السويلمي، 2014، ص. 22).

واستنادًا إلى المفهوم السابق فإن الباحث يعرف إدمان الألعاب الإلكترونية إجرائيًا على أنه حالة من عدم القدرة على مقاومة الرغبة في ممارسة الألعاب الإلكترونية التي تجعل من يصلون إلى تلك المرحلة يقضون جُل وقتهم في ممارستها غير آبهين بحياتهم الاجتماعية والأكاديمية؛ مما يكون له آثار اجتماعية ونفسية وأكاديمية مرتفعة عليهم.

ووفقًا للمفهوم السابق فقد حدد الباحث عدة مؤشرات يقيس من خلالها هل ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى عينة الدراسة تصل إلى حد الإدمان أم أنها لا تتعدى كونها ممارسات ترفيهية لقضاء قت الفراغ؟ وتم صياغة عدة تساؤلات في الاستبيان لقياس تلك المؤشرات وهي:

الفشل في التوقف عن ممارسة الألعاب الإلكترونية.
- الشعور بالضيق عند التوقف عن ممارسة الألعاب الإلكترونية.
- الشعور الذاتي بإدمان تلك الألعاب.
- التضحية بالأمور الضرورية في الحياة من أجل البقاء في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

2. 2. النماذج النظرية المفسرة لقضية سوء استخدام الإنترنت

تتعدد النماذج النظرية المفسرة لقضية سوء استخدام الإنترنت التي يعتبر إدمان الألعاب الإلكترونية إحدى صورها، فهناك النموذج السيكوديناميي، والنموذج السلوكي، والنموذج المعرفي، والنموذج الثقافي الاجتماعي، والنموذج التكاملي، ويمكن القول: إن النموذج السلوكي هو الأنسب لتفسير الظاهرة محل الدراسة الحالية.

ويؤكد النموذج السلوكي أن أنماط السلوك، سواء أكانت سوية أم شاذة إنما يتم اكتسابها عن طريق التعلم، ويرى أصحاب التوجه السلوكي أن السلوك يتحدد بواسطة البيئة التي يعيش فيها الفرد، ويكتسب منها سمات سلوكية معينة، فاستجابة الأفراد تعتمد على الحالة المكانية للفرد وعلى التعلم السابق (الطائي، 2016، ص. 552).

ويرى أصحاب ذلك الاتجاه أن السلوك الإنساني يعتمد بشكل مباشر على الاشتراط الإجرائي وقانون الأثر الذي يرى أن السلوك الإنساني الذي يجلب المكافأة يتم تعزيزه، ومن ثم يصبح سلوكًا نموذجيًا لكل فرد نتيجة للإشباع النفسي الناجم عن تلك الأنشطة، فالإنترنت يوفر مكافآت متعددة تتراوح ما بين الأشكال المختلفة للمرح والسعادة بحسب حاجة الفرد، فهي بالنسبة لمن يشعر بالخجل عند تواصله مع الآخرين من أقرانه وأقاربه تمثل له خبرة السرور والرضا والارتياح دون الحاجة للتفاعل المباشر وجهًا لوجه (شاهين، 2015، ص. 364).

وبحسب الاتجاه السلوكي فإن ممارسة السلوك وتكراره هي التي أدت إلى إدمان الإنترنت مهما كان العمر والطبقة الاجتماعية أو الثقافية أو المستوى التعليمي للفرد.

ويمكن للنظرية السلوكية أن تسهم بشكل مرتفع في تفسير سوء استخدام الإنترنت؛ وتعتبر الألعاب الإلكترونية أحد مظاهره وممارساته الأساسية؛ حيث إن سوء استخدام الإنترنت وإدمان الألعاب الإلكترونية هو نوع من التعود الخاطئ الناتج عن توافر دوافع وظروف معينة تهيئ الشخص للانخراط في تلك الألعاب مثل: (الشعور بالفراغ أو الوحدة أو التوتر النفسي أو الاكتئاب أو مواجهة مشكلات شخصية أو أسرية أو الانطواء وضعف العلاقات الاجتماعية) وما يعقب ذلك من شعور بالارتياح عند الانغماس في تلك الألعاب التي تخلق للأفراد نوعًا من التعزيز الإيجابي (كالشعور بالإثارة والتسلية والفضول والمتعة) ومع تكرار تلك الممارسات يصبح الأفراد مدمنين لها، وينصرفون إليها مبتعدين عن واقعهم الفعلي؛ مما قد يكون له آثار اجتماعية ونفسية وصحية ودينية وكذلك أكاديمية)، ويرى الباحث أن تلك الرؤية النظرية تعد هي الأنسب لظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الشباب.

3. الدراسات السابقة

تعددت الدراسات التي تناولت ظاهرة الألعاب الإلكترونية وفقًا لتعدد أوجه التناول ما بين الدراسات التربوية والنفسية والإعلامية والاجتماعية، وفيما يلي سيتم تناول نماذج من تلك الدراسات التي تخدم الدراسة في أي من جوانبها، والتي تقترب من الجانب السوسيولوجي في التناول.

دراسة (الدهمشي، 2019) التي تم تطبيقها على عينة من أولياء أمور طلاب المرحلة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، وتوصلت إلى أن الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت تعمل على تنامي العنف التلقائي لدى الطلاب في تلك المرحلة العمرية.

من جهة أخرى تناولت دراسة Ferguson و Olson (2014) استخدام العنف في ألعاب الفيديو التي انتشرت بين أوساط المراهقين، وأثر ممارسة مثل تلك الألعاب العنيفة على الانحراف والتسلط؛ حيث تؤكد نتائج الدراسة التأثير المباشر لألعاب العنف على الصحة العقلية للأطفال، وظهور أعراض نقص الانتباه، وتعزيز سلوك «العنف» لدى العينة، كما تؤكد الدراسة أن المراهقين الذين لديهم مشكلات سابقة في صحتهم العقلية أكثر تأثرًا من غيرهم بألعاب العنف التي تمارس من خلال الكمبيوتر.

أما دراسة (Breuer et al., 2015) فقد تناولت العلاقة بين ألعاب الفيديو العنيفة والعدوان البدني لدى عينة من المراهقين من لاعبي ألعاب الفيديو، وتوصلت الدراسة إلى أن المراهقين الأقل عمرًا هم أكثر تأثرًا بالعنف بالمقارنة مع أقرانهم ممن وصلوا لسن المراهقة المتأخرة؛ حيث يكونون أقل عرضة للتأثر بالعنف الموجود بألعاب الفيديو، كما أكدت الدراسة أهمية التنشئة الاجتماعية كعامل أساسي في تغذية سلوك العنف لدى المراهقين.

وعن التأثير الاجتماعي لألعاب العنف التي تمارس من خلال الإنترنت تناولت دراسة (Brockmyer, 2014) تأثير ممارسة ألعاب العنف على السلوك الاجتماعي المرتبط برفض العنف والعدوان، إذ تؤكد الدراسة أن ممارسة الأشخاص لألعاب الفيديو العنيفة يعزز دافع العدوان لديهم، ويقلل من السلوك الاجتماعي الإيجابي المرتبط برفض العنف والعدوان.

واتفقت تلك الدراسة مع دراسة (اليعقوب، 2009) التي أكدت نتائجها أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تزيد من معدلات العنف لدى الأطفال في المرحلة الابتدائية.

وعن العلاقة بين الألعاب عبر الإنترنت ودرجة التحصيل الدراسي، تناولت دراسة Sutikno و Widhoyoko (2020) تأثير لعبة PUBG عبر الإنترنت على التحصيل الدراسي لدى طلبة المراحل المتوسطة، وتوصلت الدراسة إلى أن الشعور بالمتعة في ممارسة هذه اللعبة يمكن أن يكون سببًا في قتل المنبهات البشرية عند الأطفال والمراهقين، كما توصلت الدراسة إلى تأثر المستوى الأكاديمي لعينة الدراسة البالغ قوامها خمسين طالبًا بنسبة 82٪، بينما لم تتأثر نسبة 17٪ من العينة.

أما عن تأثير ألعاب العنف فقد تناولت دراسة (Aggarwal et al., 2020) تأثير لعبة PUBG على مستويات الإجهاد لدى الصغار باستخدام مستشعر GSR، وهو مستشعر مصمم خصيصًا لقياس معدلات التوتر عند اللاعبين من خلال قياس استجابة الغدد العرقية من خلال الموصلات البشرية بأصابع اليد، وتوصلت الدراسة إلى أنه مع زيادة العوائق التي يمر بها اللاعبون أثناء اللعب تزيد درجة التوتر لديهم؛ مما يرفع درجة الاستثارة العاطفية ومعدلات الإجهاد لديهم.

ولقد كشفت دراسة (حسن، 2015) أن بعض الألعاب الإلكترونية تعمل على إكساب ممارسيها قيمًا مناهضة للمواطنة كالتعايش السلمي وقبول الآخر، كما تسهم في تبلد المشاعر، وتقلل الرغبة في الحياة، وتعمل على تعزيز نزعات العنف، وأن أهداف تلك الألعاب لا يبتعد كثيرًا عن نشر الفكر الإرهابي.

ومن خلال العرض السابق لنتائج بعض الدراسات السابقة التي اهتمت بسلبيات الألعاب الإلكترونية يتضح أن هناك اتفاقًا على العديد من الأوجه السلبية التي من أهمها نشر ثقافة العنف بين الشباب، وضعف التحصيل الدراسي والانطواء الاجتماعي، ولقد استفاد الباحث من الاطلاع على ذلك التراث العلمي في مجال دراسته في الوقوف على ما اتفقت عليه الدراسات من أوجه التأثير، وما يميز الدراسة الحالية عن تلك الدراسات أن الغالبية العظمى من الدراسات التي تناولت موضوع الألعاب الإلكترونية كانت بالأساس دراسات تربوية، وقليلًا ما نجد دراسات نفسية، ولم يتحصل الباحث على دراسات اجتماعية تناولت الظاهرة، وتعد الدراسة الحالية من أولى الدراسات التي تتناول الظاهرة من منظور اجتماعي، وأيضًا نلاحظ أن الدراسات – خاصة الدراسات العربية – قد اعتمدت في تناولها على عينات من أولياء الأمور والمدرسين أو قياس التحصيل الدراسي من خلال نتائج الطلاب، وهذا ما لم يتم في الدراسة الحالية؛ حيث اعتمدت على مقياس لسلوكيات الأفراد أنفسهم، ويتضح من خلاله ممارساتهم مدى تأثرهم بتلك الألعاب.

4. منهجية الدراسة

4. 1. نوع الدراسة

تعد الدراسة الحالية وصفية تحليلية؛ حيث يعتمد الأسلوب الوصفي على دراسة مجتمع الدراسة أو عينة منه بهدف وصف

جدول 1- عينة الدراسة

Table. 1- *The study sample*

الفئة	ذكور		إناث		الإجمالي	
	ت	٪	ت	٪	ت	٪
المرحلة الثانوية	150	50	150	50	300	100
المرحلة الجامعية	150	50	150	50	300	100
الإجمالي	300	100	300	100	600	100

الظاهرة المدروسة من حيث طبيعتها ودرجة وجودها، والآثار المترتبة عليها، وبذلك يكون الأسلوب الوصفي التحليلي هو الأنسب للدراسة.

4. 2. منهج الدراسة

اعتمدت الدراسة على منهج المسح الاجتماعي من خلال العينة؛ وذلك لأنه يعد من أنسب المناهج البحثية ملاءمة لموضوع الدراسة.

4. 3. مجتمع وعينة الدراسة

تمثل مجتمع الدراسة في طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية، ونظرًا لاتساع مجتمع الدراسة بالصورة التي يصعب تطبيق دراسة مسحية معها فقد عمد الباحث إلى الاعتماد على أسلوب العينة من خلال عينة ممثلة للمدارس الثانوية بمدينة الرياض وعينة ممثلة للمرحلة الجامعية أيضًا.

4. 3. 1. عينة المرحلة الثانوية

تم الاعتماد على الطريقة العنقودية الطبقية، حيث تم اختيار الإدارة العامة للتعليم بالرياض التي تشتمل في إطارها على خمسة مراكز إشرافية تم تمثيل أربع مناطق منها من خلال أربع مدارس حكومية منها مدرستان للبنين ومدرستان للبنات وذلك كالتالي:

- مركز إشراف شمال الرياض وتم تمثيله بمدرسة ثانوية ابن باز (حكومي- بنين).
- مركز إشراف شرق الرياض وتم تمثيله بمدرسة ثانوية 109 (حكومي- بنات).
- مركز إشراف غرب الرياض وتم تمثيله بمدرسة 212 (حكومي- بنات).
- مركز إشراف جنوب الرياض وتم تمثيله بمدرسة ثانوية جرير (حكومي- بنين).

بحيث تُمَثَّل كل مدرسة بـ 75 طالبًا / طالبة ليكون إجمالي عينة الدراسة من طلاب المرحلة الثانوية 300 مفردة.

4. 3. 2. عينة المرحلة الجامعية

أما عن عينة الدراسة للمرحلة الجامعية فقد كانت جامعة الإمام محمد بن سعوئامية وجامعة الأميرة نورة محل تطبيق الدراسة، وتم اختيار السنة التحضيرية محلًا لتطبيق الدراسة؛ نظرًا لأنها السنة المشتركة التي تجمع بين طياتها مختلف التخصصات العلمية؛ وذلك قبل التوزيع على الكليات بعد إتمام الدراسة بها، وذلك من خلال عينة قوامها 150 مفردة من كل جامعة ليكون إجمالي العينة بالمرحلة الجامعية 300 مفردة، على أن تشمل العينة مختلف التخصصات ومختلف الشعب الدراسية، ويوضح الجدول التالي توزيع العينة.

يتضح من الجدول 1 أن الدراسة اشتملت على عينة قوامها 600 مفردة موزعة بالتساوي بين الذكور والإناث وبين المرحلتين الثانوية والجامعية.

4. 4. حدود الدراسة

تحددت الدراسة بالحدود التالية:

- **الحدود الزمانية:** تم تنفيذ الدراسة الميدانية خلال الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 1439/1440هـ.
- **الحدود المكانية:** تم تنفيذ الدراسة بمدينة الرياض.
- **الحدود البشرية:** تم تطبيق الدراسة على عينة من طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية.
- **الحدود الموضوعية:** اهتمت الدراسة بصورة أساسية بالبحث في التداعيات السلبية الناتجة عن إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الشباب، وقبل ذلك بالتعرف على واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها لدى الشباب.

4. 5. أدوات جمع البيانات

اعتمدت الدراسة على الاستبانة كأداة لجمع البيانات، وذلك من خلال استبيان إلكتروني تم تصميمه ونشره بين الطلاب ومتابعة استجاباتهم حتى بلغت العدد المطلوب.

جدول 2 - معامل ألفا كرونباخ لقياس ثبات الأداة

Table 2 - *Alpha Cronbach coefficient to measure the reliability of the instrument*

م	المجال	عدد المفردات	معامل ألفا كرونباخ
1	واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية	17	0.698
2	الدوافع المؤثرة في إدمان الشباب لممارسة الألعاب الإلكترونية	10	0.856
3	الآثار السلبية الناتجة عن إدمان الألعاب الإلكترونية	31	0.963
إجمالي الأداة		58	0.964

واشتملت الاستبانة على ثلاثة محاور بجانب البيانات الأساسية للمبحوثين، تمثل المحور الأول في واقع الألعاب الإلكترونية واشتمل على 17 عبارة، وتمثل المحور الثاني في العوامل المؤثرة في إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية، واشتمل على 10 عبارات، وتمثل المحور الثالث في الآثار السلبية المترتبة على إدمان الألعاب الإلكترونية، واشتمل على 31 عبارة، وبذلك يكون إجمالي فقرات الاستبانة 58 فقرة تحاول الإجابة عن التساؤلات الأساسية للدراسة.

4. 5. 1. صدق أداة الدراسة

. الصدق الظاهري لأداة الدراسة

لقياس الصدق الظاهري لأداة الدراسة فقد تم إخضاعها للتحكيم من قبل 5 محكمين من المتخصصين في علم الاجتماع والتربية، وقد تم الأخذ بمقترحاتهم في تعديل الأدوات، قبل اعتماد الأدوات بصورتها النهائية.

. التجربة القبلية لأداة الدراسة

قام الباحث بإجراء تجربة استطلاعية للاستبانة، حيث قام الباحث بتطبيق 25 استبانة، بهدف التأكد من مدى ملاءمة فقرات الاستبانة لتحقيق أهداف الدراسة، ولقد تم تعديل الاستبانة بعد اكتشاف العديد من أوجه التطوير.

4. 5. 2. ثبات أداة الدراسة

يعد الثبات من متطلبات أداة الدراسة، بحيث يعطي الثبات اتساقًا في نتائجها، وللتحقق من الثبات لمحاور الاستبانة، فقد تم استخدام معامل ألفا كرونباخ، وجاءت النتائج كما يوضحها الجدول 2.

يتبين من الجدول 2 أن معاملات ألفا كرونباخ جاءت بدرجة متوسطة في محور واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية، في حين جاءت بدرجات مرتفعة في محور الدوافع ومحور الآثار السلبية، وانحصرت معاملات ألفا كرونباخ في المحاور بين قيمتي (0.698-0.963)، وتعد هذه القيم مقبولة، وتشير إلى اتساق مفردات الأداة داخل كل محور على حدة، كما جاءت بدرجة مرتفعة في الأداة ككل. وتعني هذه القيم ثبات مفردات الأداة بصفة عامة، وفي كل محور على حدة؛ مما يشير إلى إمكانية استخدامها ميدانيًا في قياس ما وضعت لقياسه.

4. 6. أسلوب التحليل والتفسير

اعتمدت الدراسة في تحليل البيانات على استخدام الأساليب الإحصائية المناسبة باستخدام الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية Statistical Package for Social Sciences SPSS وتم الاعتماد على بعض من الأساليب الإحصائية في تفسير البيانات، منها معامل ألفا كرونباخ لحساب ثبات الأداة، والتكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية. واختبار (ت) للمجموعتين غير المرتبطتين لدراسة الفروق.

ويتم تحديد المستوى وفق التدريج المتصل التالي:

- مرتفع جدًا، ينحصر الوسط الحسابي بين (4.20-5.00).
- مرتفع، ينحصر الوسط الحسابي بين (3.40-4.20).
- متوسط، ينحصر الوسط الحسابي بين (2.60-3.40).
- منخفض، ينحصر الوسط الحسابي بين (1.80-2.60).
- منخفض جدًا، ينحصر الوسط الحسابي بين (1.00-1.80).

6. نتائج الدراسة

ومن خلال تحليل بيانات استجابة المبحوثين على أداة الدراسة يمكن القول: إن الدراسة توصلت إلى العديد من النتائج المهمة التي سيتم مناقشتها في ضوء تساؤلات الدراسة.

جدول 3 - مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الشباب

Table 3 - *The level of playing electronic games among young people*

م	المفردات	التكرار والنسب	موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غيرموافق بشدة	متوسط حسابي	انحراف معياري	مستوى
1	أفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية عن الألعاب التقليدية	ت	300	240	60	0	0	4.40	0.66	مرتفع جدًا
		٪	%50	%30	%20	0	0			
2	أحرص على ممارسة الألعاب الإلكترونية بصورة مستمرة	ت	270	330	0	0	0	4.45	0.49	مرتفع جدًا
		٪	%45	%55	0	0	0			
3	أقضي وقتًا طويلًا يوميًا في ممارسة الألعاب الإلكترونية	ت	180	420	0	0	0	4.30	0.45	مرتفع جدًا
		٪	%30	%70	0	0	0			
4	أشعر بأن هناك مشكلة في تحديد الوقت الذي أقضيه في ممارسة الألعاب الإلكترونية	ت	150	420	0	30	0	4.15	0.65	مرتفع
		٪	%25	%70	0	%5	0			
5	أجد صعوبة في مقاومة رغبتي في ممارسة الألعاب الإلكترونية	ت	150	420	0	30	0	4.15	0.56	مرتفع
		٪	%25	%70	0	%5	0			
6	أمارس الألعاب الإلكترونية في أوقات فراغي فقط	ت	0	30	240	330	0	2.50	0.59	ضعيف
		٪	0	%5	%40	%55	0			
7	أميل أكثر إلى ممارسة الألعاب التقليدية والجماعية عن الألعاب الإلكترونية	ت	0	30	90	450	30	2.20	0.60	ضعيف
		٪	0	%5	%15	%75	%5			
8	لا أتوقف عن ممارسة الألعاب الإلكترونية إلا بسبب التعب أو تعليمات الوالدين	ت	60	390	120	30	0	3.80	0.67	مرتفع
		٪	%10	%65	%20	%5	0			
9	أفضل من الألعاب الإلكترونية ما يحتوي على محتوى تعليمي	ت	0	30	120	360	90	2.15	0.72	ضعيف
		٪	0	%5	%20	%60	%15			
10	أفضل من الألعاب الإلكترونية ألعاب المغامرات والتسلية	ت	150	450	0	0	0	4.25	0.43	مرتفع جدًا
		٪	%25	750	0	0	0			
11	أفضل من الألعاب الإلكترونية الألعاب القتالية والعنيفة	ت	270	30	60	180	60	3.45	1.53	مرتفع
		٪	%45	%5	%10	%30	%10			
12	أفضل من الألعاب الإلكترونية الألعاب الرياضية	ت	210	90	210	60	30	3.65	1.19	مرتفع
		٪	%35	%15	%35	%10	%5			
13	أفضل من الألعاب الإلكترونية الألعاب التي تنمي الذكاء	ت	0	180	390	30	0	3.25	0.53	متوسط
		٪	0	%30	%65	%5	0			
14	أتعرض للنقد من والدي والمحيطين بسبب انشغالي الدائم بممارسة الألعاب الإلكترونية	ت	120	390	30	60	0	3.95	0.81	مرتفع
		٪	%20	%65	%5	%10	0			

تابع جدول 3

م	المفردات	التكرار والنسب	موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غيرموافق بشدة	متوسط حسابي	انحراف معياري	مستوى
15	حاولت ولم أنجح في تقليل فترة ممارستي للألعاب الإلكترونية	ت	90	420	60	30	0	3.95	0.66	مرتفع
		٪	%15	%70	%10	%5	0			
16	أشعر بالضيق عند التوقف عن ممارسة الألعاب الإلكترونية	ت	60	510	0	30	0	4.00	0.54	مرتفع
		٪	%10	%85	0	%5	0			
17	أرى نفسي أنني مدمن لممارسة الألعاب الإلكترونية	ت	150	270	120	30	30	3.80	1.03	مرتفع
		٪	%25	%45	%20	%5	%5			
	إجمالي نتائج السؤال الأول							3.67	0.32	مرتفع

6. 1. التساؤل الأول: ما مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الشباب؟

ويحاول هذا المحور من الدراسة الإجابة عن تساؤلها الأول، ولتحقيق ذلك فقد تم توجيه بعض العبارات للمبحوثين في محاولة لمعرفة واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية، وقد جاءت الاستجابات كما تتضح في الجدول 3.

ويتضح من الجدول 3 أن هناك العديد من المؤشرات المهمة فيما يتعلق بممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الشباب، ومن أهمها أن مستوى الدلالة قد جاء مرتفعًا جدًا فيما يخص ميل الشباب إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب الجماعية التقليدية، وذلك بمتوسط حسابي 4.64 وهي نسبة ذات دلالة مرتفعة جدًا، وأن النسبة الغالبة من العينة يحرصون على ممارستها بشكل يومي، ويجدون صعوبة في التغلب على رغبتهم في ممارستها، وهذا ما يشير إلى حالة من إدمان تلك الألعاب، ولقد جاء مستوى الدلالة للعبارات التي تؤكد ذلك بمستوى دلالة مرتفع ومرتفع جدًا؛ مما يدل على أنها الحالة العامة لدى عينة الدراسة.

ولكي يتأكد الباحث من صدق استجابات المبحوثين فقد عمد إلى صياغة بعض العبارات بصيغة معاكسة لما كانت عليه سابقًا، ولقد جاءت استجابات المبحوثين لتشير إلى قدر عالٍ من الصدق؛ حيث إن العبارة التي تفيد أن الأفراد يمارسون الألعاب في وقت فراغهم فقط قد جاء مستوى الدلالة لها ضعيفًا، وكذلك التي تشير إلى تفضيل ممارسة الألعاب الجماعية التقليدية، فقد جاءت أيضًا بمستوى ضعيف؛ مما يشير إلى صدق الاستجابات على العبارات الأولى التي تؤكد وجود حالة من عدم القدرة على مقاومة الرغبة في ممارستها.

ولعل ما يشير إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تصل إلى حد الإدمان لدى الغالبية من أفراد العينة أن نسبة مرتفعة منهم قد أكدوا شعورهم بالضيق عند التوقف عن ممارسة الألعاب الإلكترونية، وذلك بمستوى دلالة مرتفع، وأن نسبة مرتفعة أيضًا قد أكدوا محاولتهم التوقف عن ممارسة الألعاب الإلكترونية ولم ينجحوا في ذلك، وذلك بمستوى دلالة مرتفع أيضًا، وأكد نسبة ليست قليلة من العينة أنهم يتعرضون للنقد من قبل الوالدين والأهل بسبب الانشغال الدائم بالألعاب الإلكترونية، بل لقد وصل الأمر أن نسبة مرتفعة من عينة الدراسة قد أكدوا شعورهم بأنهم مدمنون للألعاب الإلكترونية، وذلك بتكرار قد بلغ 45٪ لموافق و25٪ لموافق جدًا، ومتوسط حسابي 3.80 ومستوى دلالة مرتفع؛ مما يشير إلى أن هناك حالة من إدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة الدراسة.

أما عن نوعية الألعاب التي يدمنها الشباب، فقد جاءت في المركز الأول ألعاب المغامرات والتسلية بمتوسط حسابي 4.25 بمستوى دلالي مرتفع جدًا، وتتفق الدراسة مع ما توصلت إليه دراسة (هاني، 2019) بأن الاستخدام الأساسي لممارسة الألعاب الإلكترونية إنما يكون بقصد الترفيه والتسلية، وفي المركز الثاني جاءت الألعاب الرياضية بمتوسط حسابي 3.65 ومستوى دلالة مرتفع، وفي المركز الثالث جاءت الألعاب القتالية والعنيفة بمتوسط حسابي 3.45 ومستوى دلالة مرتفع، وفي المركز الرابع جاءت الألعاب التي تنمي الذكاء بمتوسط حسابي 3.25 ومستوى دلالة متوسط، أما في المركز الأخير، فقد جاءت الألعاب التي تحتوي على محتوى تعليمي، وذلك بمتوسط حسابي 2.15 ومستوى دلالة ضعيف، وبذلك يمكن القول: إن

جدول 4 - العوامل المؤثرة في إدمان الشباب الألعاب الإلكترونية

Table 4 - *The factors affecting youth addiction to electronic games*

م	المفردات	التكرار والنسب	موافق بشدة	موافق	محايد	غيرموافق	غيرموافق بشدة	متوسط حسابي	انحراف معياري	مستوى
1	أفضل الألعاب الإلكترونية لأنني أحب أن ألعب منفردًا	ت	240	330	30	0	0	4.35	0.57	مرتفع جدًا
		٪	%40	%55	%5	0	0			
2	لا يوجد لدى أصدقاء لذلك أمارس الألعاب الإلكترونية	ت	180	300	60	60	0	4.00	0.89	مرتفع
		٪	%30	%50	%10	%10	0			
3	أشعر أن الألعاب الإلكترونية أكثر تشويقًا وإثارة	ت	390	210	0	0	0	4.65	0.47	مرتفع جدًا
		٪	%65	%35	0	0	0			
4	يعجبني ما في الألعاب الإلكترونية من صور وألوان ومؤثرات صوتية	ت	300	300	0	0	0	4.50	0.50	مرتفع جدًا
		٪	%50	%50	0	0	0			
5	أفضل الألعاب الإلكترونية لأنها تعرفني بأشخاص من بلاد مختلفة	ت	60	180	240	120	0	3.30	0.90	متوسط
		٪	%10	%30	%40	%20	0			
6	أحب الألعاب الإلكترونية لأني أمارسها في أي وقت أريده	ت	270	330	0	0	0	4.45	0.49	مرتفع جدًا
		٪	%45	%55	0	0	0			
7	ألجأ إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية لأنها تمثل لي مخرجًا للتقليل من ضغوط ومشكلات الحياة	ت	210	150	210	30	0	3.90	0.94	مرتفع
		٪	%35	%25	%35	%5	0			
8	ألجأ إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية لأنني لا أجد من أسرتي من يهتم بي ويشاركني الألعاب	ت	120	240	210	30	0	3.75	0.82	مرتفع
		٪	%20	%40	%35	%5	0			
9	تتوافر لدى وسائل ممارسة الألعاب الإلكترونية لذلك أفضل ممارستها	ت	300	300	0	0	0	4.50	0.50	مرتفع جدًا
		٪	%50	%50	0	0	0			
10	احتواء الألعاب الإلكترونية على تحديات ومنافسات تجعلني متشوقًا دائمًا لممارستها	ت	390	210	0	0	0	4.65	0.47	مرتفع جدًا
		٪	٪65	٪35	0	0	0			
	إجمالي نتائج السؤال الثاني							4.20	0.45	مرتفع جدًا

إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية قد جاء بالشكل السلبي، بحيث يتم ممارسة الألعاب القتالية والرياضية والترفيهية بشكل مرتفع في حين أنه لا يتم استخدامها بالشكل الإيجابي في تنمية الذكاء، وكذلك الألعاب التي تحتوي على محتوى تعليمي؛ مما يعزز الجانب السلبي من ممارسة تلك الألعاب.

وبذلك يمكن القول: إن واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية قد جاء يشير إلى وجود حالة إدمان لتلك الألعاب، حيث إن المتوسط الحسابي الإجمالي لاستجابات المبحوثين قد جاءت بقيمة 3.67 وبمستوى دلالة مرتفع.

جدول 5 - الآثار السلبية لإدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية

Table 5 - *The negative effects of addiction to playing electronic games*

م	المفردات	التكرار والنسب	موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة	متوسط حسابي	انحراف معياري	مستوى
1	بسبب إدماني للألعاب الإلكترونية لا يوجد لدى عدد مرتفع من الأصدقاء	ت	60	450	60	30	0	3.90	0.62	مرتفع
		٪	%10	%75	%10	%50	0			
2	لا أهتم بتكوين صداقات كثيرة بالمجتمع	ت	90	390	90	30	0	3.90	0.70	مرتفع
		٪	%15	%65	%15	%5	0			
3	لا أحب الألعاب الجماعية وأحب أن أكون منفردًا دائمًا	ت	150	390	30	30	0	4.10	0.70	مرتفع
		٪	%25	%65	%5	%5	0			
4	لا أجد نفسي في ممارسة الألعاب الجماعية	ت	270	270	60	0	0	4.35	0.65	مرتفع جدًا
		٪	%45	%45	%10	0	0			
5	أمارس الألعاب الإلكترونية حتى أثناء جلوسي مع الناس	ت	120	450	0	30	0	4.10	0.62	مرتفع
		٪	%20	%75	0	%5	0			
6	دائمًا ما أمارس الألعاب الإلكترونية أثناء جلوسي بين أفراد الأسرة	ت	150	420	0	30	0	4.15	0.65	مرتفع
		٪	%25	%70	0	%5	0			
7	أجلس مع ألعابي عبر الأجهزة الإلكترونية أكثر من تواجدي بين أفراد أسرتي	ت	180	390	0	30	0	4.20	0.67	مرتفع جدًا
		٪	%30	%65	0	%5	0			
8	النسبة الكبرى من يومي أقضيه في ممارسة الألعاب الإلكترونية	ت	180	360	30	30	0	4.15	0.72	مرتفع
		٪	%30	%60	%5	%5	0			
9	أتنازل أحيانًا عن الخروج مع الأسرة أو المشاركة معهم في المناسبات الاجتماعية بسبب انشغالي بالألعاب الإلكترونية	ت	90	420	60	30	0	3.95	0.66	مرتفع
		٪	%15	%70	%10	%5	0			
10	تؤدي بي الألعاب الإلكترونية أحيانًا إلى المشاحنات والمخاصمات مع المنافسين الذين أعرفهم في الواقع	ت	120	330	60	90	0	3.80	0.92	مرتفع
		٪	%20	%55	%10	%15	0			
11	أحاول بدون قصد تطبيق ما أراه في الألعاب الإلكترونية	ت	60	210	330	30	0	3.50	0.74	مرتفع
		٪	%10	%35	%55	%5	0			
12	غالبًا لا أهتم بمتابعة الأحداث المجتمعية من حولي بسبب انشغالي بالألعاب الإلكترونية	ت	90	450	30	30	0	4.00	0.63	مرتفع
		٪	%15	%75	%5	%5	0			

تابع جدول 5

م	المفردات	التكرار والنسب	موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة	متوسط حسابي	انحراف معياري	مستوى
13	أمارس الألعاب الإلكترونية أثناء حضوري للمناسبات الاجتماعية	ت	90	480	0	30	0	4.05	0.58	مرتفع
		٪	%15	%80	0	%5	0			
14	كثيرًا ما تشغلني الألعاب الإلكترونية عن استذكار دروسي بشكل جيد	ت	240	330	30	0	0	4.35	0.57	مرتفع جدًا
		٪	%40	%55	%5	0	0			
15	أقضي في ممارسة الألعاب الإلكترونية وقتًا أكثر من الوقت الذي أقضيه في المذاكرة	ت	240	330	30	0	0	4.35	0.57	مرتفع جدًا
		٪	%40	%55	%5	0	0			
16	أحيانًا أمارس الألعاب الإلكترونية أثناء المحاضرات أو الحصص الدراسية	ت	120	90	270	120	0	4.35	1.01	مرتفع جدًا
		٪	%20	%15	%45	%20	0			
17	أشعر بتقصيري في التحصيل الدراسي بسبب انشغالي بالألعاب الإلكترونية	ت	270	300	30	0	0	4.40	0.58	مرتفع جدًا
		٪	%45	%50	%5	0	0			
18	يلومني والداي بسبب الانشغال على الأجهزة الذكية والألعاب الإلكترونية عن مذاكرة دروسي	ت	120	360	90	30	0	3.95	0.74	مرتفع
		٪	%20	%60	%15	%5	0			
19	أشعر ببعض الآلام الجسدية بسبب كثرة جلوسي في ممارسة الألعاب الإلكترونية	ت	30	330	180	60	0	3.55	0.74	مرتفع
		٪	%5	%55	%30	%10	0			
20	أشعر بتعب في عيني بسبب كثرة النظر في الجوال أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية	ت	120	420	60	0	0	4.10	0.53	مرتفع
		٪	%20	%70	%10	0	0			
21	أحيانًا أنشغل بالألعاب الإلكترونية عن تناول الوجبات الغذائية	ت	30	480	60	30	0	3.85	0.57	مرتفع
		٪	%5	%80	%10	%5	0			
22	أشعر بزيادة في وزني بسبب عدم ممارسة الألعاب الحركية وممارستي الدائمة للألعاب الإلكترونية	ت	120	330	120	30	0	3.90	0.76	مرتفع
		٪	%20	%55	%20	%5	0			
23	أسهر لأوقات متأخرة من الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية	ت	270	330	30	0	0	4.40	0.58	مرتفع جدًا
		٪	%45	%50	%5	0	0			

تابع جدول 5

م	المفردات	التكرار والنسب	موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة	متوسط حسابي	انحراف معياري	مستوى
24	أشعر أحيانًا بالتوتر والقلق بسبب كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة	ت	60	210	300	30	0	3.50	0.74	مرتفع
		٪	%10	%35	%50	%5	0			
25	أتأخر أحيانًا عن أداء الصلاة في أوقاتها بسبب الانشغال بالألعاب الإلكترونية	ت	30	510	30	30	0	3.90	0.53	مرتفع
		٪	%5	%85	%5	%5	0			
26	الألعاب التي أمارسها تحتوي على مشاهد غير محتشمة	ت	60	450	90	0	0	3.95	0.50	مرتفع
		٪	%10	%75	%15	0	0			
27	يوجد في بعض الألعاب استخدام ألفاظ لا تناسب قيمنا وأخلاقنا الإسلامية	ت	60	450	90	0	0	3.95	0.49	مرتفع
		٪	%10	%75	%15	0	0			
28	تعلمت العديد من القيم والسلوكيات من خلال ممارستي للألعاب الإلكترونية	ت	30	90	390	90	0	3.10	0.70	متوسط
		٪	%5	%15	%65	%15	0			
	إجمالي نتائج السؤال الثالث							3.91	0.47	مرتفع

6. 2. التساؤل الثاني: ما الدوافع المؤثرة في إدمان الشباب لممارسة الألعاب الإلكترونية؟

من خلال ما توصلت إليه الدراسة من نتائج فيما يتعلق بواقع الألعاب الإلكترونية الذي ثبت من خلال استجابات المبحوثين أن هناك حالة من الإدمان لتلك الألعاب من قبل الشباب فقد كان من المهم أن تحاول الدراسة استيضاح العوامل التي كان لها الدور الفاعل في اتجاه الأفراد نحو إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية، وهو ما يجيب عن التساؤل الثاني من تساؤلات الدراسة، ولقد جاءت الاستجابات كما يتضح في الجدول 4.

ومن قراءة الجدول 4 يتضح أن أكثر العوامل دافعية إلى إدمان الشباب لممارسة الألعاب الإلكترونية قد جاء لأنها تحتوي على قدر مرتفع من التشويق والإثارة؛ حيث جاءت تلك الاستجابة هي الأعلى بمتوسط حسابي 4.65 وبدلالة مرتفع جدًا، ويرجع إلى امتلاك تلك الألعاب قدرًا مرتفعًا من التشويق والإثارة، وأنها تحتوي على منافسات وتحديات تجعلها أكثر إثارة لممارسيها، ولقد جاء ذلك بمتوسط حسابي 4.65 أيضًا وبمستوى دلالة مرتفع جدًا.

ومن أهم العوامل أيضًا الدافعة إلى إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الشباب، احتواؤها على صور وألوان ومؤثرات صوتية، وهو أيضًا ما يجعلها أكثر تشويقًا وإثارة لممارسيها، كما أن امتلاك الشباب للوسائل التقنية التي تحتوي على تلك الألعاب جعل الوصول إليها سهلًا؛ مما يجعلهم عرضة إلى ممارستها بشكل مستمر؛ حيث أكد نسبة مرتفعة من العينة أن الدافع لممارسة تلك الألعاب بالنسبة لهم هو امتلاكهم للوسائل التي تشجعهم على ممارستها؛ وذلك بمتوسط حسابي 4.50 وبدلالة إحصائية مرتفع جدًا، ولعل امتلاك الوسائل التي أصبحت متاحة للجميع في المجتمع بأن كانت على شكل جوالات أو أجهزة لوحية أو أجهزة كمبيوتر، جعل الأفراد لديهم الحرية في ممارسة تلك الألعاب في أي وقت يفضلونه؛ حيث جاءت تلك الاستجابة بمتوسط حسابي 4.45 وبمستوى دلالة مرتفع جدًا، ويرجع ذلك إلى أن التطور التكنولوجي في المجتمع جعل الوسائل التكنولوجية تصل لجميع أفراده بمختلف مستوياتهم الاجتماعية، وبذلك أصبح الوصول إلى الألعاب الإلكترونية متاحًا للجميع، وقد لا يكلف شيئًا؛ لأن الكثير منه متوافر على الأجهزة بشكل مجاني مما كان له الأثر الأكبر في إدمان الأفراد لممارسة تلك الألعاب.

ولقد كشفت استجابات المبحوثين أن من أهم العوامل الفاعلة في إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الشباب يكمن في العزلة الاجتماعية، فلقد جاءت استجابة أنهم يقبلون على ممارستها بسبب حب الوحدة

واللعب منفردين بمتوسط حسابي 4.35 وبمستوى دلالة مرتفع جدًا، وجاءت استجابة لا يوجد لدى أصدقاء بمتوسط حسابي 4 وبمستوى دلالة مرتفع، وأكدت ذلك استجابة عدم اهتمام أفراد الأسرة بمتوسط حسابي 3.75 وبمستوى دلالة مرتفع، وذلك يؤكد أن العزلة الاجتماعية، سواء من المجتمع أو الأسرة يكون لها دور مرتفع في إدمان الشباب لممارسة الألعاب الإلكترونية.

أما عن اللجوء إلى ممارسة الألعاب لتخفيف الضغوط فإن الاستجابة جاءت بمتوسط حسابي بلغ 3.95 وبمستوى دلالة مرتفع، وأما عن الإقبال على ممارسة الألعاب الإلكترونية، فقد جاء أنها تعزز من وجود صداقات من بلاد مختلفة، فقد جاءت في المرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي 3.30 ومستوى دلالة متوسط.

وبذلك تكون نتائج الدراسة قد كشفت عن وجود العديد من العوامل التي لها دور فاعل في إدمان الشباب لممارسة الألعاب الإلكترونية.

6. 3. التساؤل الثالث: ما الآثار السلبية الناتجة عن إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الشباب؟

يتناول هذا المحور من الدراسة الميدانية النتائج السلبية التي تترتب على إدمان الشباب لممارسة الألعاب الإلكترونية وهو ما يجيب عن التساؤل الثالث للدراسة، وسيتم تناول ذلك من خلال العديد من الأبعاد التي ركزت الدراسة على تناولها من خلال عبارات الاستبيان التي جاءت الاستجابات عليها كما تتضح في الجدول 5.

ومن قراءة الجدول 5 يتضح أن هناك آثارًا سلبية عديدة على الشباب سيتم تناولها وفقًا لعدة محاور أساسية:

6. 3. 1. ضعف العلاقات الاجتماعية

من قراءة الجدول 5 يتضح أن إدمان الألعاب الإلكترونية له العديد من الآثار الاجتماعية على الشباب من أهمها أنها تجعلهم يفقدون الرغبة في تكوين علاقات اجتماعية مع المجتمع؛ وذلك بسبب عزلتهم في ألعابهم؛ فنجد أن نسبة مرتفعة من عينة الدراسة أكدت عدم وجود أصدقاء لهم بالمجتمع بسبب إدمانهم للألعاب الإلكترونية، وبلغت النسبة 75٪ لاستجابة موافق و10٪ لاستجابة موافق بشدة وبمتوسط حسابي 3.90 وبمستوى دلالة مرتفع، وأكدوا عدم أسفهم على ذلك، بل إنهم يؤكدون عدم اهتمامهم بتكوين تلك الصداقات، وذلك بتكرار 65٪ لاستجابة موافق و15٪ لاستجابة موافق بشدة وبمتوسط حسابي 3.90 وبمستوى دلالة مرتفع.

وترجع النسب المرتفعة لتلك الاستجابات إلى أن عالم الألعاب الإلكترونية يأخذ الممارسين من عالمهم الواقعي ليحلق بهم في عوالمهم الخاصة بعيدًا عن الواقع الاجتماعي المعاش، ويعزلهم عن أسرهم وعن المخالطة الاجتماعية التي من شأنها بناء شخصياتهم الاجتماعية، وتزودهم بقدر مرتفع من الذكاء الاجتماعي الذي يجعل من الإنسان شخصية ناجحة اجتماعيًا، بعكس الألعاب الشعبية القديمة التي كانت تعتمد بالأساس على المخالطة مع الأقران؛ مما يوجد شخصية اجتماعية لدى ممارسيها، كما أن الإسراف في ممارسة الألعاب الإلكترونية تجعل الممارسين لها دائمًا يتعاملون مع عالم الرموز؛ مما قد يؤثر على قدرتهم في التعبير عن أنفسهم؛ مما يخلق منهم شخصيات خجولة انطوائية لا تجيد الكلام والتعبير، وهو ما تتفق فيه الدراسة مع ما توصلت إليه دراسة (أبو جراح، 1435هـ).

ويؤدي إدمان الألعاب الإلكترونية إلى مزيد من الانعزال وعدم الرغبة في ممارسة غيرها لدى المراهقين والشباب؛ حيث إن نسبة مرتفعة من عينة الدراسة أكدوا حبهم للعب منفردين بعيدًا عن الآخرين وذلك بمتوسط حسابي 4.10 بمستوى دلالة مرتفع وبتكرارات بلغت 65٪ لاستجابة موافق و25٪ لاستجابة موافق بشدة، وبذلك تكون النسبة الإجمالية 90٪ من إجمالي العينة، ويرجع سببهم في ذلك إلى أنهم لا يجدون أنفسهم في الألعاب الجماعية؛ وذلك بنسبة إجمالية بلغت 90٪ لاستجابتي موافق وموافق بشدة وبمتوسط حسابي بلغ 4.35 وبمستوى دلالة مرتفع جدًا، وذلك ما يؤكد أن إدمانهم لتلك الألعاب يزيد من عزلتهم الاجتماعية؛ مما يجعلهم يفقدون الرغبة في تكوين صداقات، وذلك ما يجعلهم يمارسون تلك الألعاب حتى أثناء تواجدهم بين الناس، وهو ما جاء بتكرار 95٪ من العينة لاستجابتي موافق وموافق بشدة، وبمستوى دلالة 4.10٪ وبمستوى دلالة مرتفع، وكذلك ممارستهم للألعاب الإلكترونية أثناء حضورهم للمناسبات الاجتماعية؛ وذلك بتكرارات بلغت 90٪ أيضًا، ومتوسط حسابي 4.05 ومستوى دلالة مرتفع، ويزداد الأمر إلى أن الشباب في حالة إدمان تلك الألعاب يفقدون الرغبة في متابعة أخبار المجتمع؛ حيث إن ذلك جاء بتكرار بلغ 75٪ لاستجابة موافق و15٪ لاستجابة موافق بشدة، مما يؤكد ما ذكر سابقًا من أن تلك الألعاب تعمل على أخذ مدمنيها من عالمهم الواقعي إلى عالم افتراضي يعيشون فيه بعيدًا عن واقعهم؛ مما يجعلهم لا يكترثون بما يحدث فيه، وبذلك تتضح قوة الأثر السلبي لتلك الألعاب على الحياة الاجتماعية للشباب.

6. 3. 2. ضعف العلاقات الأسرية

وكشفت نتائج الدراسة أن الآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية لا تقف عند حد الحياة الاجتماعية بمفهومها الواسع؛ بل إنها تؤدي إلى

نفس الآثار السلبية على الحياة بأضيق مكوناتها، وهي الأسرة؛ حيث كشفت الدراسة أن إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الشباب يؤدي بهم إلى حالة من التباعد الأسري؛ وذلك لأن مدمني تلك الألعاب دائمًا ما يعيشون في عالمهم الافتراضي أكثر من معيشتهم مع أسرهم؛ حيث أكد نسبة 95٪ من إجمالي العينة أنهم يجلسون مع ألعابهم الإلكترونية أكثر من جلوسهم مع أسرهم؛ وذلك بنسبة 65٪ لاستجابة موافق و30٪ لاستجابة موافق بشدة، وبمتوسط حسابي 4.20 وبمستوى دلالة مرتفع جدًا، ويرجع ذلك إلى أن الشباب مدمني تلك الألعاب يلجؤون إلى ممارستها حتى أثناء تواجدهم بين أفراد الأسرة، وجاء تأكيد تلك الاستجابة بنسبة تكرارات بلغت 95٪ لاستجابتي موافق وموافق بشدة وبمستوى دلالي مرتفع، وبلغ الأمر أن نسبة 85٪ من العينة قد أكدوا تنازلهم عن الخروج مع أسرهم ومشاركتهم المناسبات الاجتماعية بسبب الانشغال بممارسة الألعاب الإلكترونية؛ وذلك بمتوسط حسابي 3.95 ومستوى دلالي مرتفع.

ويمكن القول: إن انشغال الشباب بالألعاب الإلكترونية قد يؤدي بهم إلى حالة من الانفصال عن أسرهم وأحيانًا إلى المشاحنات بين الأفراد وإخوانهم من أجل الدور في ممارسة الألعاب، أو بسبب الخلاف حول اللعبة؛ وقد أكد نسبة 75٪ من العينة على استجابة موافق وموافق بشدة على ذلك وبمتوسط حسابي 3.80 ومستوى دلالي مرتفع، وبذلك تكون الألعاب بدلًا من أنها تعمل على وجود جو ترفيهي يقرب أفراد الأسرة بعضهم من بعض فإنها تعمل في المقابل على فرض حالة من العزلة بينهم وإلى نشوب خلافات في بعض الأحيان، وذلك ما يهدد كيان الأسرة، ويجعل أفرادها يعيشون معًا دون وجود روح محبة وألفة تجمع بعضهم ببعض؛ مما يهدد كيان الأسرة نفسها التي تمثل نواة المجتمع وهو بالضرورة ما يضرب الحياة الاجتماعية في مقتل ويهدد وجودها على النحو السوي، وقد لا تتفق دراستنا الحالية مع بعض ما توصلت إليه الدراسات، وخاصة الأجنبية التي تناولت قضية الألعاب الإلكترونية، حيث إن بعض الدراسات قد توصلت إلى أن الوالدين يرون أن ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية ينتج عنه آثار اجتماعية إيجابية؛ حيث يرى (Gallagher, 2011) أن (57٪) من أولياء الأمور يرون أن ممارسة الألعاب الإلكترونية قد يكون له دور في قضاء وقت أطول مع العائلة، وأن 54٪ منهم يرون أن ممارسة تلك الألعاب قد يؤدي دورًا في التواصل مع الأصدقاء. ويمكن تفسير ذلك الاختلاف عما توصلت إليه الدراسات إلى اختلاف ثقافة المجتمع الأمريكي عن مجتمعنا؛ حيث إن نسبة 65٪ من الممارسين للألعاب الإلكترونية بالمجتمع الأمريكي يقومون بذلك – Online– مع لاعبين آخرين مما يتيح لهم فرصة أكبر للبقاء على اتصال مع أصدقائهم، كما أن الآباء في المجتمع الأمريكي نسبة 90٪ منهم يمارسون الألعاب الإلكترونية مع أبنائهم؛ مما يتيح لهم قدرًا أكبر من التقارب الأسري (Gallagher, 2011, p. 5)، أما مجتمعنا فإن تلك الألعاب مقتصرة إلى حد مرتفع على الأطفال والمراهقين في معزل عن آبائهم وأمهاتهم، مما يضر بالترابط الأسري.

6. 3. 3. ضعف التحصيل الدراسي

من الطبيعي أن انشغال من هم في مراحل الدراسة بالألعاب الإلكترونية إلى حد إدمانها يكون له تأثير بالغ على مستوى تحصيلهم الدراسي، وقد كشفت الدراسة من خلال استجابات المبحوثين على عدد من العبارات أنهم يقضون في ممارسة الألعاب الإلكترونية أوقاتًا أطول من التي يقضونها في استذكار دروسهم؛ وذلك بنسبة 55٪ لاستجابة موافق و40٪ لاستجابة موافق بشدة، بمتوسط حسابي 4.35 وبمستوى دلالة مرتفع جدًا، وأكدت النسبة الكبرى من العينة أن الألعاب الإلكترونية كثيرًا ما تشغلهم عن استذكار دروسهم، وذلك بمتوسط حسابي 4.35 ومستوى دلالة مرتفع جدًا، بل وصل الأمر بالبعض إلى التأكيد على ممارستهم للألعاب الإلكترونية أثناء الحصص الدراسية والمحاضرات بالجامعة؛ وذلك بنسبة 20٪ لاستجابة موافق بشدة، و15٪ لاستجابة موافق، و45٪ لاستجابة محايد التي لا تؤكد رفض هذا السلوك، وبمتوسط حسابي 4.35 وبمستوى دلالة مرتفع جدًا، ولا يخفى على أصحاب العمل الأكاديمي الجامعي ما يعانونه من محاولة إقصاء الطلاب عن أجهزتهم الذكية أثناء المحاضرات إلى الحد الذي يدعو إلى فرض عقوبات على ذلك السلوك ببعض الجامعات، ولقد أكد نسبة 95٪ من العينة شعورهم بالتقصير في تحصيلهم العلمي بسبب انشغالهم بالألعاب الإلكترونية؛ وذلك بنسبة 45٪ لاستجابة موافق بشدة و50٪ لاستجابة موافق، وبمتوسط حسابي 4.40 ومستوى دلالة مرتفع جدًا؛ مما يجعلنا نؤكد التأثير السلبي لإدمان الألعاب الإلكترونية لدى الشباب خاصة مع ما توصلت إليه الدراسة من أن الألعاب الإلكترونية التعليمية قد جاءت في مرتبة متدنية من حيث الإقبال على ممارستها، كما اتضح في إجابة التساؤل الثاني من الدراسة، وبالتالي فإن الإقبال على ممارسة الألعاب الإلكترونية يكون بهدف الترفيه فقط؛ مما يكون له الأثر السلبي على التحصيل الدراسي للشباب، ولقد أكد أفراد العينة أن الوالدين أحيانًا ما يوجهون اللوم لأبنائهم بسبب الانشغال بالألعاب عن استذكار الدروس، وجاء ذلك بمتوسط حسابي 3.95 ومستوى دلالي مرتفع؛ ما يشير إلى حالة من عدم الرضا من قبل الأسر، وأيضًا من قبل الطلاب أنفسهم.

وتتفق الدراسة مع ما توصلت إليه العديد من الدراسات العربية والأجنبية في هذا الشأن، فقد أكدت دراسة Anderson أن الطلاب الأكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية هم الذين يحصلون على معدلات أكاديمية أقل من غيرهم، ويحصلون على تقييمات سلبية من قبل معلميهم خاصة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة، وذلك مقارنة بغيرهم ممن لا يمارسون الألعاب الإلكترونية على الإطلاق، أو يمارسون الألعاب الأقل عنفًا (Anderson et al., 2017).

6. 3. 4. الآثار السلبية الصحية

كشفت الدراسة عن أن إدمان الألعاب الإلكترونية له دور مرتفع في ظهور العديد من الآثار الصحية على الشباب، ولقد أكدت نسبة 60٪ من إجمالي العينة موافقتهم على أنهم يشعرون بآلام جسدية بسبب كثرة الجلوس في ممارسة الألعاب الإلكترونية؛ وذلك بمتوسط حسابي 3.55 ومستوى دلالة مرتفع، وكذلك أكدت نسبة 90٪ من العينة شعورهم بتعب في العينين بسبب كثرة النظر في الجوال أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، ويتفق ذلك مع ما توصلت إليه دراسة إلهام حسني؛ حيث أكدت أن ممارسة الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة قد تؤدي إلى بعض الإصابات المتعلقة بالجهاز العضلي، وكذلك العظام بسبب الحركة السريعة التي تتطلبها ممارسة تلك الألعاب، وكذلك الجلوس لفترات طويلة قد يؤدي إلى آلام في أسفل الظهر زيادة على الحركة السريعة للعينين التي قد تؤثر على أعصاب العين، وأحيانًا كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح والجوالات قد تؤدي إلى إصابات في أصابع اليد ومفصل الرسغ (حسني، 2012).

زيادة على التقصير في الاعتناء بالصحة العامة بسبب الانشغال عن تناول الوجبات بسبب الاندماج في ممارسة الألعاب وهو ما أكدته استجابات المبحوثين بمتوسط حسابي بلغ 3,85 بمستوى دلالة مرتفع، وأيضًا قلة الحركة قد تتسبب في زيادة في الوزن تصل أحيانًا إلى حد الإفراط، وهو ما أكده نسبة 75٪ من إجمالي العينة، وبمتوسط حسابي 3.90 ومستوى دلالة مرتفع، كما أكد نسبة 95٪ من العينة أنهم يسهرون لوقت متأخر من الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وذلك بمتوسط حسابي 4.40 ومستوى دلالة مرتفع جدًا، وهو ما يؤثر بلا شك على الصحة العامة، وعلى القدرة على أداء الأعمال المطلوبة على مدى اليوم، ومنه التحصيل الدراسي للطلاب، زيادة على حالة القلق والتوتر التي قد تصيب مدمني الألعاب الإلكترونية نتيجة ممارستهم للألعاب العنيفة، وقد أكد نسبة 45٪ من العينة تعرضهم لذلك في حين أن 50٪ أجابوا بالحياد، وهو ما لا ينفي تعرضهم لذلك، وبذلك تكشف استجابة المبحوثين عن قدر مرتفع من تعرضهم للآثار الصحية السلبية نتيجة لإدمان الألعاب الإلكترونية.

6. 3. 5. الآثار السلبية الدينية

من أهم قواعد تحديد السلوك في مجتمعاتنا الإسلامية هو الدين الذي هو موجه للسلوك والقيم، ومما لا شك فيه أن التطورات التكنولوجية بما تحمل أحيانًا من قيم وتوجهات قد تكون لا تتوافق كثيرًا مع تعاليم الدين، وقد ينشغل بها الإنسان عن الالتزام بالممارسات الدينية، وكشفت نتائج الدراسة أن إدمان الألعاب الإلكترونية عند فئة الشباب قد تتسبب في تقصير في أداء الفروض الدينية أو اكتسابهم قيمًا ومعايير مخالفة لقيمنا الدينية، ولقد اتضح ذلك من خلال استجابات المبحوثين حول ذلك؛ فقد أكد 90٪ من عينة الدراسة أن انشغالهم بممارسة الألعاب الإلكترونية قد يؤدي بهم إلى التأخر عن أداء الصلاة في وقتها، وذلك بمتوسط حسابي بلغ 3.90 ومستوى دلالة مرتفع، ويرجع ذلك إلى الانشغال بالألعاب التي تحتوي على قدر مرتفع من التشويق والإثارة والمنافسة، فاللاعبون لا يستطيعون مقاومة انجذابهم لها؛ مما يجعلهم يندمجون فيها مؤجلين بذلك أداء الفروض في وقتها، ولأن هذه الألعاب مصدرها الأساسي هو دول الغرب التي تختلف ثقافتها عن ثقافة مجتمعاتنا الإسلامية؛ فقد يؤدي ذلك إلى احتوائها على مشاهد غير محتشمة، ولقد أكد ذلك نسبة 85٪ من العينة باستجابة موافق وموافق بشدة، وبمتوسط حسابي 3.95 ومستوى دلالة مرتفع، وغير ذلك فإنها تحتوي أيضًا على ألفاظ وتعبيرات غير لائقة، ولا تناسب ثقافة مجتمعنا الإسلامي، ولقد جاءت الاستجابات على ذلك بمتوسط حسابي 3.95 ومستوى دلالة مرتفع، وبذلك فإنه يمكن القول: إن إدمان الألعاب الإلكترونية خاصة في أصحاب السن الصغيرة قد يؤدي بهم مع الوقت إلى التشبع بقيم وممارسات تبعد كثيرًا عن قيمنا الإسلامية.

6. 3. 6. الآثار السلبية الأمنية والسلوكية

من خلال ما تم ذكره خلال تناول المحاور السابقة يمكن القول: إن إدمان تلك الألعاب الإلكترونية يعمل على عزل الشباب عن واقعهم، ويؤدي إلى غرس قيم جديدة في شخصياتهم قد تكون مخالفة لقيم المجتمع ومخالفة لثقافته وتعاليمه الدينية؛ مما يعمل على تغيرات في سلوكياتهم وتغير السلوك عن النموذج السوي للمجتمع، إنما هو العامل الأول في الانحراف، واكتساب قيم جديدة في السلوك قد تؤدي بالشباب دون انتباه منهم إلى تطبيق تلك القيم والسلوكيات التي غرست في سلوكهم، ولعل ظاهرة القيادة المتهورة للسيارات، وما

جدول 6 - نتائج اختبار(ت) لدراسة دلالة الفروق بين المجموعتين (ثانوي - جامعي) في (واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية - الدوافع المؤثرة في إدمان الشباب. الآثار السلبية)

Table 6 - *t-test results of the differences between the two groups (secondary - university) in (the reality of playing electronic games - (motivations affecting youth addiction - negative effects*

مجالات التدريس	المجموعة	عينة	متوسط حسابي	انحراف معياري	قيمة (ت)	درجات الحرية	مستوى الدلالة
ممارسة الألعاب الإلكترونية	ثانوي	300	63.20	4.94	3.633	598	**0.00
	جامعي	300	61.60	8.80			
الدوافع المؤثرة في إدمان الشباب	ثانوي	300	41.70	4.20	1.894	598	0.059
	جامعي	300	42.40	4.82			
الآثار السلبية	ثانوي	300	122.30	8.57	1.492	598	0.136
	جامعي	300	120.50	19.06			
الإجمالي	ثانوي	300	227.20	17.8	1.389	598	0.165
	جامعي	300	224.50	29.01			

(**) دالة عند مستوى (**0.01**)

يعرف «بالتفحيط» إنما هو نوع من التقليد لما يمارسه الشباب أثناء ممارستهم لتلك الألعاب إلكترونيًا.

كما أن النسبة الكبرى من العينة أكدوا حبهم للألعاب الإلكترونية العنيفة التي تقوم بالأساس على التسلية بارتكاب الجرائم، ومنها القتل والسلب وارتكاب الجرائم بفنون وأساليب وحيل تنمي العقول والقدرات لارتكاب تلك الأفعال، ومع إدمان تلك الألعاب فإن الأفراد قد يعتادون تلك السلوكيات التي يمارسونها يوميًا من خلال الألعاب لتنتقل معهم إلى عالمهم المعاش فعليًا؛ مما يشكل خطرًا داهمًا على المجتمع وأمنه.

6. 4. التساؤل الرابع: هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية في مدى إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية وآثارها السلبية تعزى إلى متغيري النوع والمرحلة التعليمية؟

يتضح من الجدول 6 ما يلي:

- وجود فرق بين متوسطي المجموعتين (ثانوي - جامعي) في محور ممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث جاء المتوسط الحسابي لمجموعة طلاب التعليم الثانوية أكبر من المتوسط الحسابي لطلاب التعليم الجامعي، وباستقراء قيمة (ت) المحسوبة يتبين الدلالة الإحصائية للفروق بين المتوسطين؛ مما يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.01) بين متوسطي استجابات المجموعتين (ثانوي - جامعي) في محور ممارسة الألعاب الإلكترونية، لصالح طلاب التعليم الثانوي.
- تقارب متوسطي درجات المجموعتين (ثانوي - جامعي) في محور الدوافع المؤثرة في إدمان الشباب، وباستقراء قيمة (ت) المحسوبة يتبين عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.01) بين متوسطي استجابات المجموعتين (ثانوي - جامعي) في محور الدوافع المؤثرة في إدمان الشباب.
- تقارب متوسطي درجات المجموعتين (ثانوي - جامعي) في محور الآثار السلبية، وباستقراء قيمة (ت) المحسوبة يتبين عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.01) بين متوسطي استجابات المجموعتين (ثانوي - جامعي) في محور الآثار السلبية.
- تقارب متوسطي درجات المجموعتين (ثانوي - جامعي) في إجمالي الأداة ككل، وباستقراء قيمة (ت) المحسوبة يتبين عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.01) بين متوسطي استجابات المجموعتين (ثانوي- جامعي) في الأداة ككل.

ويتبين من الجدول 7:

- وجود فرق بين متوسطي درجات المجموعتين (ذكر - أنثى) في محور الألعاب الإلكترونية، وباستقراء قيمة (ت) المحسوبة يتبين: وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.01) بين

جدول 7. نتائج اختبار(ت) لدراسة دلالة الفروق بين المجموعتين (ذكر- أنثى) في (واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية. الدوافع المؤثرة في إدمان الشباب. الآثار السلبية)

Table 7 - *t-test results of the differences between the two groups (male - female) in (the reality of playing electronic games - motives (affecting youth addiction - negative effects*

مجالات التدريس	المجموعة	عينة	متوسط حسابي	انحراف معياري	قيمة (ت)	درجات الحرية	مستوى الدلالة
ممارسة الألعاب الإلكترونية	ذكر	300	64.70	6.62	11.398	598	**0.00
	أنثى	300	60.10	2.21			
الدوافع المؤثرة في إدمان الشباب	ذكر	300	42.70	5.46	3.543	598	**0.00
	أنثى	300	41.40	3.23			
الآثار السلبية	ذكر	300	124.90	19.03	5.959	598	**0.00
	أنثى	300	117.90	7.17			
الإجمالي	ذكر	300	232.30	30.49	6.883	598	**0.00
	أنثى	300	219.40	11.12			

(**) دالة عند مستوى (**0.01**)

متوسطي درجات المجموعتين (ذكر - أنثى) في محور ممارسة الألعاب الإلكترونية لصالح مجموعة الطلاب الذكور.

- وجود فرق بين متوسطي درجات المجموعتين (ذكر . أنثى) في محور الدوافع المؤثرة في إدمان الشباب، وباستقراء قيمة (ت) المحسوبة يتبين: وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.01) بين متوسطي درجات المجموعتين (ذكر- أنثى) في محور الدوافع المؤثرة في إدمان الشباب لصالح مجموعة الطلاب الذكور.
- وجود فرق بين متوسطي درجات المجموعتين (ذكر . أنثى) في محور الآثار السلبية، وباستقراء قيمة (ت) المحسوبة يتبين: وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.01) بين متوسطي درجات المجموعتين (ذكر - أنثى) في محور الآثار السلبية لصالح مجموعة الطلاب الذكور.
- وجود فرق بين متوسطي درجات المجموعتين (ذكر . أنثى) في الأداة ككل، وباستقراء قيمة (ت) المحسوبة يتبين: وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.01) بين متوسطي درجات المجموعتين (ذكر - أنثى) في الأداة ككل لصالح مجموعة الطلاب الذكور.

7. الخاتمة

يرى الباحث من خلال تبني الدراسة لنظرية الاتجاه السلوكي أنها تسهم بشكل كبير في تفسير سوء استخدام الإنترنت الذي تعتبر الألعاب الإلكترونية أحد مظاهره وممارساته الأساسية؛ حيث إن النظرية تؤكد أن سوء استخدام الإنترنت وإدمان الألعاب الإلكترونية هو نوع من التعود الخاطئ الناتج عن توافر دوافع وظروف معينة تهيئ الشخص للانخراط في تلك الألعاب مثل: (الشعور بالفراغ أو الوحدة أو التوتر النفسي أو الاكتئاب أو مواجهة مشكلات شخصية أو أسرية أو الانطواء وضعف العلاقات الاجتماعية).

7. 1. النتائج

كشفت الدراسة أن الإسراف في التعامل مع عوالم الرمز المتمثلة في العالم الافتراضي الذي يعيشه ممارسو الألعاب الإلكترونية يمكن أن يعزلهم عن العالم الواقعي؛ مما يفقدهم مهارات تكوين العلاقات الاجتماعية، والتعامل مع الآخرين مما يوجد نوعًا من الاغتراب عن الواقع الذي يعيشون فيه، زيادة على أن نسبة مرتفعة من تلك الألعاب الإلكترونية تقوم بالأساس على تقديم المتعة والإثارة من خلال القتل والتدمير والاعتداء، وتعمل على تعليم أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات ممارسة العنف والعدوان التي قد تدفعهم في النهاية إلى ارتكاب الجرائم، وهو ما يمثل تهديدًا حقيقيًا لسلامة المجتمع وأمنه.

كما أنه في حالة تكرار ممارسة تلك الأنواع من الألعاب بصفة مستمرة يتحول الأمر إلى إدمان لممارستها، وينصرفون إليها مبتعدين عن واقعهم الفعلي؛ مما قد يكون له آثار اجتماعية ونفسية وصحية

ودينية، وكذلك أكاديمية، وبذلك يتوافق ما توصلت إليه الدراسة من نتائج مع ما تؤكده النظرية السلوكية في تفسير ظاهرة الاستخدام السيئ للإنترنت التي تعد الألعاب الإلكترونية أهم مظاهره وممارساته.

7. 2. التوصيات

وفقًا لما توصلت إليه الدراسة من نتائج يمكن تقديم العديد من التوصيات وهي:

- العمل على إنشاء مراكز وطنية متخصصة في هذا الشأن بما يتوافق مع تطورات الحياة المعاصرة، ويهدف إلى إجراء الدراسات المتخصصة في مجال العالم الافتراضي وتداعياته الذي يشمل الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها، والعمل على إنتاج ألعاب إلكترونية تتناسب مع طبيعة المجتمع وثقافته.
- إقامة مسابقات من قبل المؤسسات التعليمية والترفيهية والرياضية ذات حوافز لتشجيع الشباب على إنتاج ألعاب إلكترونية تتوافق مع مواصفات معينة يتم وضعها بما يتناسب مع طبيعة المجتمع.
- في ظل الاعتماد على أساليب جديدة في التعليم تعتمد على التكنولوجيا يجب العمل من قبل وزارة التعليم بالتعاون مع مختلف المؤسسات المعنية بالتكنولوجيا بالمملكة على تطوير ألعاب إلكترونية ذات مغذى تعليمي، وتحتوي على قدر من الإثارة والمتعة للمتعلمين لتكون محل جذب للشباب بما يحقق لهم الفائدة ويقلل من لجوئهم إلى الألعاب الترفيهية.
- التعاون بين مختلف مؤسسات المجتمع المدني المسئولة عن الجانب التوعوي للمجتمع؛ مثل: وزارات التعليم والإعلام والرياضة والثقافة وغيرها بالعمل على توعية الشباب وأولياء الأمور بخطورة الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على بناء شخصية الأطفال والشباب.
- ضرورة العمل على مراقبة سلوكيات الأطفال والمراهقين من قبل الأسرة والمؤسسات التعليمية، والعمل على مساعدة الأطفال والشباب في تنظيم أوقات الاستمتاع لديهم بين العالم الافتراضي والواقعي، وكذلك العمل على اختيار الألعاب المناسبة لهم، وتحديد وقت معين لها.
- على الأسرة ضرورة الاهتمام بالأبناء خاصة في سن الطفولة والمراهقة من خلال إشراكهم في الحياة الاجتماعية وممارسة الرياضة وعدم تركهم للفراغ الذي قد يؤدي بهم إلى إدمان تلك الأنواع من الألعاب التي تصرفهم عن واقعهم، وقد تودي بهم إلى نوع من الاغتراب عن الواقع.
- العمل الدائم على مراقبة أسواق الألعاب الإلكترونية من قبل الجهات الرقابية لمتابعة ما يتم طرحة في العالم الافتراضي، وعمل لجان متابعة تضم من بينها متخصصين في علوم الاجتماع والنفس والتربية والعلوم الدينية، تكون مسئولة عن تحليل محتوى الألعاب الإلكترونية ورفع توصيات بما يكون مفيدًا للشباب وما يجب حظر استخدامه.

المصادر والمراجع

المراجع العربية

أبو جراح. (1435هـ). طفلك والألعاب الإلكترونية - مزايا وأخطار (1). المتميزة: ع. 23 ذو القعدة.

حسن، عبد الناصر راضي. (2015). القيم المتضمنة للمواطنة في الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالإرهاب الإلكتروني، الثقافة والتنمية، س. 16، ع. 96، سبتمبر.

حسني، إلهام. (2012). ألعاب الكومبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذرع. جريدة الشرق الأوسط. ع. 8759. الأحد 5 مايو.

الدهمشي، خالد. (2019). دور الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظر أولياء الأمور، مجلة كلية التربية جامعة أسيوط، مج. 35، ع. 4، إبريل.

سالم، استبرق داود. (2015). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى أطفال الرياض. مجلة البحوث التربوية والنفسية، ع. 47.

السويلمي، شذا. (2014). إدمان استخدام الأجهزة الإلكترونية الحديثة وعلاقته بالتفاعل الاجتماعي والثقة بالنفس دراسة مقارنة بين طلاب وطالبات المرحلة المتوسطة في مدينة الرياض، رسالة ماجستير، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، كلية العلوم الاجتماعية والإدارية، قسم علم النفس.

شاهين، محمد. (2015). فاعلية برنامج إرشادي معرفي - سلوكي في خفض إدمان الإنترنت لدى عينة من الطلبة الجامعيين، مجلة جامعة الأقصى (سلسلة العلوم الإنسانة)، المجلد 19، ع. 2، يونيو.

الشمري، أفراح صالح. (2019). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال في دولة الكويت من وجهة نظر الوالدين، مجلة القراءة والمعرفة، جامعة عين شمس، كلية التربية.

صبري، ماهر إسماعيل. (1999). فاعلية الحوار الدرامي في تعديل الأفكار الخاطئة عن الإدمان والمخدرات لدى طلاب المرحلة الثانوية: دراسة تجريبية. المؤتمر العلمي الثالث للجمعية المصرية للتربية العلمية. جامعة الزقازيق، فرع بنها. كلية التربية

الطائي، إيمان. (2016). المشكلات السلوكية لدى الشباب (العنف،

إدمان الإنترنت) وأساليب المعالجة، مجلة البحوث التربوية والنفسية، جامعة بغداد، العدد 51.

محمد، رشا ناجي. (2019). التنبؤ باضطراب التحدي المعارض بمرجعية الاكتئاب والميول الانتحارية لدى عينة من المراهقين ومدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة. المجلة المصرية للدراسات النفسية، الجمعية المصرية للدراسات النفسية. مجلد 29، العدد 104.

محمود، خالد صلاح حنفي. (2018). الطفل العربي والألعاب الإلكترونية القاتلة: دراسة تحليلية. مجلة الطفولة والتنمية. المركز العربي للطفولة والتنمية، العدد 32.

ابن منظور. (د.ت). لسان العرب. المجلد الأول: ص 739.

هاني، كوثر (2019). أثر الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت على المراهقين. رسالة ماجستير، كلية العلوم الاجتماعية جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة.

الهدلق، عبدالله بن عبدالعزيز. (2013). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. مجلة القراءة والمعرفة. جامعة عين شمس. كلية البنات. الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة. العدد 138.

اليعقوب، على محمد. (2009). دور الألعاب الإلكترونية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت. مستقبل التربية العربية. مج 16، ع 58، يونية.

المراجع الأجنبية

Aggarwal, S., Saluja, S., Gambhir, V., Gupta, S., & Satia, S. P. S. (2020). Predicting likelihood of psychological disorders in PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) players from Asian countries using supervised machine learning. Addictive behaviors, 101, 106132.

Anderson, C. A., Suzuki, K., Swing, E. L., Groves, C. L., Gentile, D. A., Prot, S., ... & Jelic, M. (2017). Media violence and other aggression risk factors in seven nations. Personality and Social Psychology Bulletin, 43(7), 986-998.

Breuer, J., Vogelgesang, J., Quandt, T., & Festl, R. (2015). Violent video games and physical aggression: Evidence for a selection effect among adolescents (Vol. 4, No. 4, p. 305). Educational Publishing Foundation.

Brockmyer, J. F. (2014). Playing violent video games and desensitization to violence. Child Adolesc Psychiatr Clin N Am, 24, 65-77.

Ferguson, C. J., & Olson, C. K. (2014). Video game violence use among "vulnerable" populations: The impact of violent games on delinquency and bullying among children with clinically elevated depression or attention deficit symptoms. Journal of youth and adolescence, 43(1), 127-136.

Gallagher, D., & Michael, D. (2011). The 2011 essential facts about the computer and video game industry.

Mahoney, J. L., Harris, A. L., & Eccles, J. S. (2006). Organized activity participation, positive youth development, and the over - scheduling hypothesis. Social policy report, 20(4), 1-32.

Salen, K., Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (2004). Rules of play: Game design fundamentals. MIT press.

Sutikno, A., & Widhoyoko, Y. P. (2020). Pengaruh game online pubg terhadap indeks prestasi mahasiswa pti fkip unisri. Research fair unisri, 4(1).