الألعاب الإلكترونية وعزوف التلاميذ عن الدراسة
(دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ مدينة المسيلة)

Electronic games and the reluctance of students to study
(Study Field on a sample of students in the city of Mesila)

د. رحـالي ميـلود
جامعة الأمير عبد القادر قسنطينة، الجزائر
Rahalimiloud45@gmail.com

د. بلعباس عبد الحميد
جامعة محمد بوضياف المسيلة، الجزائر
Miduo1979@gmail.com

تاريخ الاستقبال: 05 / 06 / 2019 ***تاريخ القبول: 12 / 06 / 2019*** ***تاريخ النشر: 27 / 06 / 2019***

ملخص:

تعد هذه الدراسة كملخص عن دراسة ميدانية أجريت من قبل الباحثين وطلبة من جامعة مسيلة بمخبر الإعلام والمجتمع في الموسم الجامعي:2017 /2018م، وتعد من أول الدراسات الميدانية بالمنطقة التي تتطرق إلى أسباب ونتائج وحلول لمشكلة عزوف التلاميذ عن الدراسة بسبب الألعاب الالكترونية من شهر أكتوبر 2017 م إلى غاية أفريل 2018م، حيث ركزنا على المسح الميداني لاستطلاع آراء تلاميذ المدارس على مستوى كافة المدارس بالمناطق التعليمية لعاصمة الولاية في الطور المتوسط والثانوي، حيث تناولنا إشكالية دور الألعاب الإلكترونية في عزوف تلاميذ عن الدراسة بمنطقة المسيلة؟ باتباع المنهج الوصفي التحليلي

- **الكلمات المفتاحية:** الألعاب الإلكترونية- تلاميذ مدارس- عزوف.

Abstract:

This study is a summary of a field study conducted by researchers and students from the University of Mesila in the media and society in the academic year 2017/2018, and it is one of the first field studies in the region that address the reasons, results and solutions to the problem of students' reluctance to study because of electronic games of October 2017 Until the end of April 2018, where we focused on the field survey to survey the views of schoolchildren at the level of all schools in the educational areas of the state capital in the middle and secondary stage, where we dealt with the problem of the role of electronic games in the reluctance of students to study in the area Mesila? Following the descriptive analytical approach.

- ***Keywords**: electronic games- schoolchildren- abstinence.*

- مقدمة

جيل اليوم يختلف عن جيل الآباء الذين كانوا يهتمون بتنمية هواياتهم المفضلة مثل الكتابة والرسم والتلوين والخط والرياضة الجسمية والسياحة...هذا الجيل حرم نفسه من هذه الهوايات بسبب انشغاله بممارسة الألعاب الالكترونية إلى حد الإدمان، فجيل الأمس أكثر ثقافة ومعرفة ودراسة بالتعامل مع مشكلات الحياة، واختلفت طبيعة الجيل الحالي عن الأجيال السابقة؛ حيث ارتبط الأطفال في هذا الجيل بالألعاب الإلكترونية بشكل ملفتٍ للنظر، وأصبح العديد منهم يفضل العيش في عالم الألعاب الافتراضي بدلا من إقامة علاقات اجتماعية مختلفة مع الأصدقاء واللهو معهم، وقد ذكرت بعض الدراسات أن الألعاب الإلكترونية لها كثير من الفوائد، فقد ثبت أنها تزيد القدرة والسرعة في اتخاذ القرارات الحاسمة بنسبة 25% عن الآخرين الذي لا يلعبون ألعابا إلكترونية، كما تزيد نسبة الإدراك والمعالجة العقلية للأجسام ثلاثية الأبعاد لدى النساء خاصة بنسبة تصل إلى 42%، بالرغم من الفوائد العديدة لاستخدام الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها وأضرارها على الأطفال أكثر وأشد خطورة؛ حيث يمكنها أن تعلم الأطفال بعض الأساليب والمهارات التي يرفضها المجتمع كالعنف والقتل وارتكاب الجرائم وغير ذلك.

- مشكلة الدراسة

مشكلة عزوف التلاميذ المدارس عن الدراسة مشكلة عالمية تعاني منها دول كثيرة بسبب الانتشار الواسع للألعاب الالكترونية فيها والإقبال الشديد من قبل طلبة المدارس على ممارستها، لذا تأتي مشكلة الدراسة في البحث عن الأسباب في عزوف تلاميذ المدارس عن الدراسة بمنطقة المسيلة ودور الألعاب الإلكترونية.

- فروض الدراسة

1. لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بخصوص استجابات أفراد العينة تبعا للمناطق التعليمية.
2. لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بخصوص استجابات أفراد العينة تبعا للصف الدراسي.
3. لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بخصوص استجابات أفراد العينة تبعا للعمر.

4. لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بخصوص استجابات أفراد العينة تبعا للجنس

- أهمية الدراسة

تعد هذه الدراسة الأولى من نوعها التي تجري في منطقة المسيلة (عاصمة الولاية) وسوف تقدم حلولا عملية للمسئولين بوزارة التربية في تحبيب الدراسة في نفوس تلاميذ المدارس.

- أهداف الدراسة

توعية أولياء الأمور وأولادهم بأضرار ممارسة الألعاب الإلكترونية -إيجاد حلول لمشكلة عزوف الأولاد عن الدراسة بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية.

- منهجية الدراسة

تعتمد هذه الدراسة على المنهج الوصفي الذي يلائم مع الدراسات التربوية.

- تاريخ الألعاب الإلكترونية

بدأ العمل في صناعة الألعاب الإلكترونية في القرن التاسع عشر إلى القرن العشرين لكن على نطاق محدود انطلاقا من تدأول شبكة الانترنت، فتقدم أجهزة التكنولوجيا ساعدت على انتشار هذه الألعاب، حيث أنه بحلول عام1981م، انتشرت هذه الألعاب في مراكز الملاهي والمقاهي الإلكترونية والمنازل نتيجة لتنوع الألعاب وسهولة استخدامها بواسطة جهاز التلفاز والكمبيوتر وأصبحت الشغل الشاغل للأطفال والشباب، وتحولت من هوايات إلى حالات الإدمان كما تشير الدراسات في هذا المجال وإلى إشباع الرغبة في مواجهة المخاطر(حب المغامرة) وقبول التحدي.

(أبك العينيف، عمي ، 1988، ص: 109)

تتكون اللعبة من مقومين : جهاز الكمبيوتر أو جهاز مرتبط بشاشة التلفاز ، وبرمجيات مخزنة في أقراص مدمجة(سي دي)، وقد يكون المقومان أو العنصران في جهازواحد، وأهم الألعاب الالكترونية: لعبة كرة القدم، وسباق السيارات، والمصارعة، والملاكمة، والحرب، باستخدام الأسلحة الخفيفة والثقيلة والبيضاء والنارية وحرب النجوم أوغزو الفضاء ، وتسهم بعض الألعاب

الالكترونية في خلق بيئة افتراضية تجعل اللاعب يتفاعل مع اللعبة ذات خطوات متسلسلة وقد تطول لأيام. **(شحات، ركاية، 2007، ص: 98)**

وقد أشارت بعض الدراسات إلى أن أهداف الألعاب الالكترونية تشمل:

1- التسلية والمتعة كألعاب كرة القدم والمصارعة.

2- إعادة التأهيل بمعنى علاج المصاب بمرض حركي أو عصبي.

3- التعليم كتعليم الرياضيات والعلوم وغيرها.

4- الفحص والتشخيص لمعرفة بعض الحالات المرضية.

وتوجد أهداف غير معلنة تجدها في سلوكيات لاعبي هذه الألعاب.

- مفهوم الألعاب الاليكترونية

" هي استخدام للتقنية و الرسوم المتحركة - من قبل شركات متخصصة - في تقديم تنافس مع الحاسوب أو مع لاعب آخر- موجود فعليا أو عبر النت - يتم فيها إشباع حاجة اللاعبين إلى الفوز و الشعور بنشوة الانتصار وتسود روح التحدي و المغامرة عبر مراحل متعددة تتدرج من السهولة إلى الصعوبة. **(مصطفى، 2006، ص: 41)**

- تعريف البحث للألعاب الالكترونية

هي الألعاب الشبيهة في معظمها بالألعاب الرياضية التي يمارسها اللاعبون لكنها تدار من خلال أجهزة التكنولوجيا مثل جهاز التلفاز والفيديو وجهاز الآي فون المحمول وجهاز الكمبيوتر.

- أنواع الألعاب

توجد ألعاب كثيرة في مجال برمجيات الكمبيوتر لكن القليل جدا من يصنفها حسب الفئة العمرية وتشترط بعض الدول ألا يبيع البائع لعبة للكبار إلى الطفل أو الصغير وإلا تعرض إلى مساءلة قانونية وغيرها فهل عندنا هذا القانون. **(بياء ، 2005، ص: 83)**

يتحدث القليل من التربويين وغيرهم عن فوائد الألعاب الالكترونية ولعلهم قرأوا ذلك من بعض المواقع الالكترونية أو اطلعوا على بعض الدراسات، ودراستنا الحالية لا تنفي الجوانب

الإيجابية لهذه الألعاب ولكن التركيز على الجوانب السلبية كي نبين أن السلبيات أكثر خاصة عند تعامل الصغار والمراهقين وطلبة الجامعة معها لعدم وجود رقابة ومتابعة من قبل الكبار عليهم ، إلى جانب أن الشركات المصنعة لهذه الألعاب لا تفكر بتعزيز الدراسة أو تنمية المهارات التعليمية المطلوبة في نفوس النشء بقدر ما يهمها الربح المادي عند صنع هذه الألعاب، وللأسف أكثر دول العالم لا تستطيع السيطرة على هذه الشركات لأسباب كثيرة ليس مجال ذكرها هنا، ولكن لنقرأ هذه الفقرة لنرى هل استطاعت اليابان أن تجند الألعاب الالكترونية لصالح أبنائها :

أجرت اليابان على سبيل المثال تغييراً جذرياً في المناهج المتبعة في التربية المدرسية وحتى المنزلية من خلال وسائل الدعاية والاعلان التي تشرف عليها الحكومة اليابانية في توعية الأسرة من مخاطر تعلق الطفل بتلك الألعاب رغم احتجاج أصحاب الشركات المصنعة لها على دعاية حكومية من هذا النوع، لاسيما وأن كل الأبحاث توصلت إلى نتيجة واحدة هي أن الطفل يقع ضحية لها من خلال تحولهِ إلى أبله. **(الجسماني ، 1994، ص: 123).**

تعرض كثير من المواقع الالكترونية في صفحاتها الرئيسة ألعابا الكترونية كثيرة: ألعاب منوعة، ألعاب الطعام، ألعاب ماريو، ألعاب قيمزز – بياردو، ألعاب سبونج، ألعاب سباق السيارات، ألعاب رياضة، ألعاب تركيز، ألعاب حربية، ألعاب إثارة، ألعاب قتال، ألعاب كرة القدم، ألعاب تلبيس، ألعاب تجميل(مكياج)، ألعاب ترتيب، ألعاب للبنات، ألعاب رمضان، ألعاب الألغاز: (تعتمد على تحقيق هدف معين)، ألعاب المغامرات: (تعتمد على حل الألغاز واكتشاف البيئة المحيطة)، ألعاب ممارسة الأدوار: (تعتمد على المغامرة والحركة يقودها بطل للوصول إلى أهداف معينة أو تحقيق مهام)، ألعاب المحاكاة: (تعتمد على التدريب على الطيران أو ركوب الأمواج أو ارتكاب جريمة قتل أو سرقة أو...)، ألعاب استراتيجية: (تخص الجيش وما يقوم به الأفراد والضباط بمهمات قتالية)، ألعاب الرعب: (وتعرض شخصيات رعب مخيفة يحاول اللاعب القضاء عليها)، ألعاب الرياضة : (وهي لعب كثيرة مثل لعبة كرة القدم والسلة وسباق السيارات والمصارعة والملاكمة. **(يزيد، 2001، ص: 119)**

- الآثار السلبية للألعاب الالكترونية

قام الباحثون في المخبر المذكور بحصر وفحص الدراسات التي تناولت الجوانب السلبية للألعاب الالكترونية على الأبناء وهي كثيرة ولكن حسب علم الباحثين فإن أكثر هذه الدراسات تناولت الجوانب السلبية بشكل عام، ولو أن هناك بعض الجوانب السلبية المتعلقة بالأضرار الأكاديمية التي لها علاقة بالدراسة الحالية. **(السامة، 1996، ص: 189)**

عند المقارنة بين الألعاب الرياضية وبين الألعاب الإلكترونية نلاحظ أن الألعاب الرياضية المعروفة ككرة القدم والجمباز وألعاب قوى أخرى وغيرها لم تلق قبولا لدى أطفال وشباب عصر الألعاب الالكترونية نتيجة لانشغالهم طول الوقت بالألعاب الإلكترونية فليس للطفل أو الشاب فرصة ووقت لممارسة الألعاب الرياضية الجسمية. **(عبد الكامل، 1997، ص: 36)**

كذلك يلاحظ أن لاعب الألعاب الرياضية يكون جسمه قويا وذي صحة عالية ولا يتعرض لكثير من الأمراض الجسمية ويخالط الناس ولا يعاني من العزلة والانطواء، بينما لاعب الألعاب الالكترونية يكون عرضة للإصابة بآلام الظهر والأصابع وانحناء الظهر والصرع والعزلة الاجتماعية والانطواء...

في أحدث دراسة التي أشارت إلى تزايد معدلات البدانة والسمنة بين لاعبي الألعاب الالكترونية في مختلف دول العالم لا سيما في اليابان منشأ الدراسة، حيث ارتفعت البدانة بين الأطفال بنسبة 77% خلال العشرين السنة الماضية. **(عبد الحميد، 2007، ص: 115)**

تشير دراسة حديثة لباحثين من معهد «ميلكن» بوجود علاقة بين المبالغ التي تنفقها الدولة وتستثمرها في تكنولوجيا الاتصالات والمعلومات وبين معدلات البدانة بين سكان هذه الدولة، وتشير الدراسة التي أجريت في (27) دولة واستغرقت (21) سنة إلى أن كل 10% زيادة في الإنفاق والاستثمار ترفع معدل البدانة بنسبة 1.4% بين سكان الدولة. **(عمي، 2010، ص: 101)**

- تعليق على موضوع التكنولوجيا والبدانة

نحن نرصد سلبية أخرى من سلبيات أجهزة التكنولوجيا وهي ازدياد معدلات البدانة بين شعوب دول العالم، كل ذلك بسبب عدم الحركة والمكث مع هذه الأجهزة مدة طويلة دون مساعدة الجسم على صرف الطعام بشكل صحي، وزادت حالات الادمان الالكتروني كمظهر من مظاهر البدانة لذا نحتاج إلى تكثيف الجهود للقضاء على سلبيات التكنولوجيا مع أن الإنسان يتحمل تبعات الأخطار والأمراض التي يصاب بها نتيجة تعامله مع هذه الأجهزة.

لقد عانى كثير من الأطفال والشباب أثناء وبعد ممارسة الألعاب الإلكترونية من آلام في الرقبة والظهر إلى جانب الومضات الضوئية المنبعثة من شاشة التلفاز أو الكمبيوتر، وتؤثر على العين باحمرار العينين وضعف البصر أو إجهاد عضلات العين وجفافها.

(الجييني، 2005، ص: 122)

ويصل الأمر إلى قتل طفل زميله بالفأس والسكين بعد تأثر الطفل بألعاب الفيديو كما حدث ذلك في بريطانيا وألقى والد الطفل القتيل اللوم على الألعاب الإلكترونية العنيفة (إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية. **(مرسي، 2005، ص: 46)**

وفي دراسة طبية حديثة كشفت أن الوميض المتقطع في الألعاب الإلكترونية قد يسبب نوبات من الصرع لدى الأطفال واحتمال الإصابة بمرض ارتعاش الأصابع نتيجة الحركة السريعة لها. **(موقع منتديات سكر بنات الإلكتروني/http://www.sukrbnat.com/s29)**

أقول سيجعل الطفل ضعيف النطق باللغة خاصة وهو في هذه السن يحتاج إلى تنمية لغته وأسلوبه للتواصل مع أفراد محيطه.

والإكثار من اللعب يضعف النظر بشكل عام لتأثير أشعة التلفاز على الشبكية في العين، بالإضافة إلى ذلك الألعاب الإلكترونية مسؤولة عن ضعف في الجسم بشكل عام لقلة الحركة وتيبس مفاصل الجسد (الركبتان خاصة) من كثرة الجلوس لمدة طويلة بممارسة اللعب الإلكتروني.

- ونقرأ في موقع شبكة الحياة الالكتروني

إن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات آلتها العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات مكتسبة من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.

حيث يقول الدكتور " كليفورد هيل" المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصي مشكلة الألعاب الإلكترونية في بريطانيا:" لقد اغتصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمساعدتنا بل وبأموالنا أيضاً.... وحتى لو صودرت جميع هذه الأشرطة فإن الأمر سيكون متأخراً للغاية في منع نمو جيل يمارس أشد أنواع العنف تطرفاً في التاريخ المعاصر".

وفي دراسة بكندا تم الاطلاع على ثلاثين ألف من الألعاب الإلكترونية وتم رصد اثنتين وعشرين ألفاً منها تعتمد اعتماداً مباشراً على فكرة الجريمة والقتل والدماء.

(العينيف، عمي ، 1988، ص: 110)

وذكرت دراسة أمريكية حديثة أن ممارسة الأطفال لألعاب الكمبيوتر التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية عندهم، وأشارت الدراسة إلى أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضرراً من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها لذا الكثير من أطباء علم النفس يلقون اللوم على الألعاب الإلكترونية على أنها السبب الأساس في زيادة العنف في المجتمع، و قالوا أن الألعاب تنمي العنف بشكل غير هادف في نفوس النشء.

إشاعة الجنس والفاحشة بين الأطفال والمراهقين وذلك من خلال انتشار الألعاب التي تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء، تلك التي تتسلل إلى الأسواق عن طريق بعض ضعفاء النفوس الذين يجلبونها عن طريق الانترنت ومن ثم يقومون بترويجها.

الإدمان على اللعب حيث أدت هذه الألعاب الإلكترونية ببعض الأطفال والمراهقين إلى حد الإدمان المفرط مما اضطر بعض الدول إلى تحديد سن الأشخاص الذين يسمح لهم بممارسة هذه الألعاب في الأماكن المخصصة لممارستها.

اكتساب العادات السيئة وتكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة.

حدوث الكسل والخمول والعزلة الاجتماعية لدى الأطفال بالإضافة إلى التوتر الاجتماعي وفقدان المقدرة على التفكير الحر وانحسار العزيمة والإرادة لدى الفرد.

في دراسته إلى خطورة استخدام شخصيات إلكترونية بعيدة عن الواقع، فهذه الشخصيات وإن كانت تنمي خيال الطفل فإنها في الوقت ذاته تنمي مساحة الانفصال عن الواقع، وحتى عندما يلتحم بهذا الواقع فإنه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية، وهو ما يفجر طاقات التوتر، والعنف، والتحدي، والخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط بعد تزايد عامل الأنانية في اللاعب. **(يعيش ، 2004، ص: 146)**

إن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي ويؤدي إلى اضطرابات في التعلم.

(تاريخ زيارة الموقع 2017/09/12 https:// www.echouroukalmehani.org)

سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي، مما قد يجعل اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة وإن ذهبوا، فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية، بدلا من الإصغاء للمعلم

في دراسة حديثة ظهرت بالولايات المتحدة وأشارت إلى بقاء الأطفال مدة طويلة لممارسة الألعاب الالكترونية تعمل على تغيير وظائف بعض خلايا المخ بعد استعانة الباحثين بأجهزة أشعة الرنين المغناطيسي لمراقبة نشاط المخ أثناء لعب الأطفال وتستمر هذه التغيرات لمدة أسبوع بعد ممارسة اللعبة(**http://www.cemahmedtedjani.com**، **2017/09/13**).

- الدراسة الميدانية

- خطوات الدراسة وإجراءاتها

1- اختيار عينة الدراسة

تشتمل عينة الدراسة (2444) تلميذ وتلميذة من مجموعة طلبة المدارس البالغ عددهم 7550 تلميذ وتلميذة في مختلف الأحياء الحضرية حسب آخر إحصائية لعدد تلاميذ المدارس من قبل الإدارات المعنية لمجموع الثانويات والمتوسطات. كما اختيرت عينة الدراسة بطريقة عشوائية متعددة الطبقات طبقا للتقرير الصادر من وزارة التربية لعام 2015-2016.

(التعليمة الوزارية: 19 مارس 2016)

2- حدود الدراسة

تتناول الدراسة أفراد العينة لجميع المتوسطات والثانويات لمختلف المراحل التعليمية والتي بلغ عددها 10 متوسطات و أربع ثانويات المنتشرة بعاصمة الولاية بدءا من السنة الأولى متوسط إلى غاية السنة الثالثة ثانوي بقسميه الأدبي والعلمي.

3- بناء أداة الدراسة

تتكون أداة الدراسة من استبانة لاستطلاع آراء الطلبة (ذكور – إناث) في مدارس ولاية مسيلة بالمناطق التعليمية لجميع المراحل التعليمية : الابتدائية و المتوسطة والثانوية.

تحتوي أداة الدراسة على متغيرات الدراسة المستقلة وهي: المنطقة التعليمية والصف الدراسي والعمر والجنس.

4- تطبيق أداة الدراسة

بعد تقدير صدق وثبات أداة الدراسة تم تطبيق الاستبانة على أفراد العينة بالمتوسطات والثانويات.

5- المعالجة الإحصائية

تم إدخال بيانات الدراسة في ملف الحاسب الشخصي باستخدام برنامج (SPSS) لرزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية وطرقها: التكرار – النسبة المئوية – الوسيط – اختبار مربع كاي للاستقلالية – اختبار كروسال واليز – اختبار مان ويتني ، وتم تحديد مجموعة المتغيرات والتعامل معها إحصائيا وهي : المنطقة التعليمية والصف الدراسي والعمر والجنس.

جدول رقم (1)يوضح توزيع أفراد العينة حسب الأحياء الحضرية (متوسطة . ثانوية)

الأحياء الحضرية	عدد الطلبة : ذكور - اناث	النسبة المئوية
حي 5جويلية	500	%20.2
حي اشبيليا	944	%38.6
حي وعواع المدني	268	%10.7
مبارك الميلي 1000 مسكن	184	%7.5
حي 206 مسكن	384	%15.5
حي محمد بوضياف لا روكاد	164	%6.6
المجموع	2444	%100

جدول رقم (2) يوضح توزيع أفراد العينة حسب الفئة العمرية

عدد التلاميذ في كل سنة	عدد الطلبة : ذكور – اناث	النسبة المئوية
السنة الأولى متوسط 12 سنة	668	%13.9
السنة الثانية 13	504	%7.3
السنة الثالثة 14	168	%6.8
السنة الرابعة 15	216	%8.8
السنة الأولى ثانوي 16سنة	208	%8.7
السنة الثانية 17	344	%14
السنة الثالثة 18	336	%13.8
المجموع	2444	%100

جدول رقم (3) يوضح توزيع أفراد العينة حسب الجنس

الجنس	عدد الطلبة :ذكور- إناث	النسبة المئوية
ذكر	1556	%63.6
أنثى	888	%36.4
المجموع	2444	%100

- تحليل نتائج الدراسة

وافق معظم أفراد العينة على أن عزوفهم عن الدراسة يرجع إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية ، وبعد تحليل إجابات أفراد العينة تبين أن الوسيط لكل إجابة من إجابات أسئلة الاستبانة بلغ أكثر من (3) كما في الجداول التالية :

- **السؤال الأول:** ما الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك ؟

اختار بعض أفراد العينة أكثر من نوع من أنواع الألعاب الإلكترونية كما يوضح الجدول التالي:

جدول رقم (4) يوضح أنواع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى أفراد العينة

نوع اللعبة	عدد الطلبة (ذكور – اناث)	النسبة المئوية
كرة القدم	181	%29.6
المصارعة	37	%6
الملاكمة	34	%5.5
القتال	81	%13.2
المطاردة	73	%11.9
السباق	111	%18.1
لعبة دون تحديد نوعها	87	%14.2

واختار بعض أفراد العينة (بنين- بنات) بعض الألعاب الأخرى : طبخ – بات مان- مغامرات – سنافر – رقص – تسوق –اكوافيرا – الجودو - تركيب – تنس الطاولة – طائرة – تلبيس الملابس – تجميل – ركض.

يتبين من الجدول السابق أن أفراد العينة (بنين –بنات) قد اختاروا ألعابا كنا نظن أنها خاصة للبنين لكن البنات يمارسنها أيضا وهل هذا مؤشر نعتمد عليه هذا ما نبينه عند مناقشة النتائج.

- **السؤال الثاني :** كم ساعة تقضيها في اللعب باليوم الواحد؟

جدول رقم (5) يوضح عدد الساعات التي يقضيها أفراد العينة بممارسة الألعاب الإلكترونية

عدد الساعات	ساعة	ساعتان	ثلاث ساعات	أكثر	المجموع
المجموع	216	179	80	136	611
النسبة المئوية	%35.3	%29.2	%13	%22.5	%100

- **السؤال الثالث :** هل ينهاك والداك عن ممارسة هذه الألعاب ؟

جدول رقم (6) يوضح استجابات أفراد العينة بنهي الوالدين بممارسة الأولاد هذه الألعاب

مستوى الموافقة	نعم	أحيانا	لا	المجموع
المجموع	92	335	184	611
النسبة المئوية	%15	%54.8	%30.2	%100

- **السؤال الرابع :** هل تتحدث مع زملائك عن هذه الألعاب بالمدرسة ؟

جدول رقم (7) يوضح استجابات أفراد العينة بشان الحديث مع الزملاء عن هذه الألعاب بالمدرسة

مستوى الموافقة	نعم	أحيانا	لا	المجموع
المجموع	103	374	134	611
النسبة المئوية	%16.8	%61.3	%21.9	%100

- **السؤال الخامس :** هل تعاني من شرود ذهني وأنت تفكر بهذه الألعاب أثناء وجودك في القسم؟

جدول رقم (8) يوضح استجابات أفراد العينة بشأن سرحان فكر الطالب بهذه الألعاب وهو في الصف الدراسي

مستوى الموافقة	نعم	أحياناً	لا	المجموع
المجموع	52	225	334	611
النسبة المئوية	%8.5	%36.8	%54.7	%100

- **السؤال السادس** : هل تؤجل حل واجباتك المدرسية من أجل ممارسة هذه الألعاب ؟

جدول رقم (9) يوضح استجابات أفراد العينة بشان تأجيل الواجبات المنزلية بسبب ممارسة هذه الألعاب

مستوى الموافقة	نعم	أحياناً	لا	المجموع
المجموع	67	227	317	611
النسبة المئوية	%10.9	%37.1	%52	%100

- **السؤال السابع** : هل تفضل ممارسة هذه الألعاب على عملية استذكار الدروس؟

جدول رقم (10) يوضح استجابات أفراد العينة بشأن تفضيل اللعب بهذه الألعاب على عملية الاستذكار

مستوى الموافقة	نعم	أحياناً	لا	المجموع
المجموع	117	244	250	611
النسبة المئوية	%19.1	%39.9	%41.1	%100

- **السؤال الثامن** : هل شعرت أن درجاتك بالمواد الدراسية قد انخفضت بسبب الانشغال بهذه الألعاب ؟

جدول رقم (11) يوضح استجابات أفراد العينة بشأن انخفاض درجات الطالب بسبب الانشغال بهذه الألعاب

مستوى الموافقة	نعم	أحياناً	لا	المجموع
المجموع	55	258	298	611
النسبة المئوية	%9	%42.2	%48.8	%100

- **السؤال التاسع** : هل تفضل ممارسة هذه الألعاب على قراءة الكتاب المدرسي ؟

جدول رقم (12) يوضح استجابات أفراد العينة بشان تفضيل اللعب بهذه الألعاب على قراءة الكتاب المدرسي

مستوى الموافقة	نعم	أحياناً	لا	المجموع
المجموع	213	233	165	611
النسبة المئوية	%34.8	%38.2	%27	%100

- **السؤال العاشر:** هل تضطر أخذ دروس خصوصية لانخفاض مستواك بسبب انشغالك بهذه الألعاب ؟

جدول رقم (13) يوضح استجابات أفراد العينة لأخذ الدروس الخصوصية بسبب الانشغال بهذه الألعاب

مستوى الموافقة	نعم	أحياناً	لا	المجموع
المجموع	89	156	366	611
النسبة المئوية	%14.5	%25.6	%59.9	%100

- **الفروقات الإحصائية تبعا للمتغيرات المستقلة**

تم استخدام اختبار كروسال واليز واختبار مان ويتني لإيجاد الفروقات الإحصائية والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول رقم (14) يوضح هذه الفروقات كما في الجدول التالي

الأسئلة	تبعا للمنطقة التعليمية	تبعا للمستوى الدراسي	تبعا للفئة العمرية	تبعا للجنس
1-ما الألعاب المفضلة لديك ؟	لا توجد P=0,54	لا توجد P=0,44	لا توجد P=0,51	لا توجد P=0,72
2-كم ساعة تقضيها في اللعب باليوم؟	لا توجد P=0,42	لا توجد P=0,12	لا توجد P=50	لا توجد P=059
3-هل ينهاك والداك عن ممارسة اللعب	لا توجد P=0,81	لا توجد P=0,07	لا توجد P=0,23	لا توجد P=043
4-هل تتحدث مع زملائك عن الألعاب بالمدرسة؟	لا توجد P=0,22	لا توجد P=0,11	لا توجد P=0,31	لا توجد P=0,10
5-هل تسرح بذهنك بالصف وأنت تفكر بالألعاب ؟	لا توجد P=0,52	لا توجد P=0,42	لا توجد P=0,12	لا توجد P=043
6-هل تؤجل حل واجباتك المدرسية من أجل ممارسة الألعاب ؟	لا توجد P=0,53	توجد P=0,04	لا توجد P=0,13	لا توجد P=0,36
7-هل تفضل الألعاب على عملية الاستذكار؟	لا توجد P=0,51	لا توجد P=0,24	لا توجد P=0,46	لا توجد P=0,63
8- هل شعرت أن درجاتك بالمواد قد انخفضت بسبب هذه الألعاب ؟	لا توجد P=0,10	لا توجد P=0,15	لا توجد P=0,27	لا توجد P=0,38
9-هل تفضل هذه الألعاب على قراءة الكتاب المدرسي؟	لا توجد P=0,52	لا توجد P=0,40	لا توجد P=0,34	لا توجد P=0,22
10- هل تضطر أخذ دروس خصوصية لانخفاض مستواك بسبب انشغالك بهذه الألعاب ؟	لا توجد P=0,13	توجد P=0,02	لا توجد P=0,29	لا توجد P=0,40

- **السؤال الثاني :** كم ساعة تقضيها في اللعب بهذه الألعاب في اليوم ؟

يتبين من جدول رقم (5) أن نسبة من يلعب ساعة واحدة بلغت (35،6%) أي أكثر بقليل من ثلث عدد أفراد العينة بينما نسبة من يلعب ساعتين بلغت (29،2%) أي تقريبا ثلث عدد أفراد العينة وبلغت نسبة من يلعب ثلاث ساعات (13%) وبلغت نسبة من يلعب أكثر من ثلاث ساعات (22،5%) وهذا مؤشر خطير خاصة من يلعب ثلاث ساعات وأكثر في اليوم حيث قد يدمن

على ممارسة هذه الألعاب من توفر شروط أخرى لهذا الإدمان مثل العزلة الاجتماعية والتوتر والاكتئاب والأرق وقلة النوم وأشارت دراسات في الولايات المتحدة وأوروبا وآسيا إلى أن ما بين 7 % إلى 11 % من الأطفال والمراهقين يعانون من إدمان الألعاب الإلكترونية وقيست درجة الإدمان بمن يقضي (31) ساعة في الأسبوع الواحد أي أكثر من أربع ساعات في اليوم الواحد.

(موقع حدث الإلكتروني)

- **السؤال الثالث :** هل ينهاك والداك عن ممارسة هذه الألعاب ؟

في جدول رقم (6) أن من قال نعم قد بلغت نسبتهم (15%) بينما من قال (أحيانا) نسبتهم (54،8%) ومن قال (لا) نسبتهم (30،2%) فإذا جمعنا نسبة من قال (نعم) ومن قال (أحياناً) يصبح عددهم ثلثي عدد أفراد العينة وهذا يعني عدم رضى الوالدين بممارسة أولادهم هذه الألعاب خاصة إذا شغلتهم عن الدراسة والاستذكار وحل الواجبات هذا من جهة ومن جهة أخرى لعل بعض أولياء الأمور شعروا بتدني مستوى أولادهم بعد انتشار هذه الألعاب بين طلبة المدارس إلى جانب الآثار السلبية لهذه الألعاب عليهم لكن يحاول الطالب أن يخادع والديه بسرعة كتابة الواجب المنزلي أو الاستذكار كي يتفرغ للعب ، مما يدل على عدم توعية الأولاد بتوزيع الوقت بين الدراسة واللعب إلى جانب ذلك تلبي الألعاب الإلكترونية رغبات الطلبة من تنمية الخيال والمغامرة وحب الاستطلاع والاكتشاف وتقدير الذات

- **السؤال الرابع :** هل تتحدث مع زملائك بالمدرسة عن هذه الألعاب ؟

يتبين من جدول رقم (7) أن معظم أفراد العينة أجابوا ب(نعم) و (أحيانا) ونسبتهم (68،1%) وبالتالي يتأثر الطلبة ببعضهم بعض إلى جانب تداول أنواع الألعاب بينهم وبالتالي يكون أكثر حديثهم عن هذه الألعاب بالمدرسة ولا يكون هناك وقت للمناقشة والتدارس عن الدروس المدرسية بل يشعر الطالب أن الحديث عن الواجبات المنزلية أو مناقشة بعض الموضوعات الخاصة بالمواد الدراسية حديث ثقيل وممل إلا عند أداء الامتحان.

- **السؤال الخامس** : هل تسرح بذهنك وأنت تفكر بهذه الألعاب بالصف ؟

لعل استجابات أفراد العينة تعكس مدى انشغالهم عن الدراسة بسبب التفكر بهذه الألعاب فقد كانت نسبة من قال (نعم) ومن قال (أحيانا) بلغت (45،3%) (راجع جدول رقم – 9) وهذا يعني كيف أنهم يسرحون ولا يتابعون شرح المعلم أو يكون نشاطهم سلبيا داخل الفصل ولا يشعرون بأهمية المناقشة الصفية أو الإنصات للمعلم أو التفاعل معه والإجابة عن تساؤلات المعلم وقد يلجأ الطالب السرحان إلى خلق فوضى بنظام الفصل إذا وبخه المعلم بسبب سرحانه أو عدم تفاعله مع المعلم.

- **السؤال السادس** : هل تؤجل حل واجباتك المدرسية من أجل ممارسة هذه الألعاب ؟

أجاب نصف عدد أفراد العينة تقريبا ب (نعم) و(أحياناً) بنسبة (48% ، جدول رقم - 10-) وبالتالي يشعر هؤلاء الطلبة بالضعف خاصة وأن الواجب المدرسي يقوي الطالب ويركز ما أخذه بالمدرسة ويجعله يعتمد على نفسه وزرع الثقة بنفسه لذا إهمال الواجب المدرسي أو عدم حل الواجب بالوقت المحدد يجعل المعلم يهمل هذا الطالب وأمثاله وقد يستدعي ولي امره واستدعاء الاختصاصي الاجتماعي بالدارسة هذا الطالب لحل مشكلته وتفوته بعض الدروس وشروح المعلمين أثناء خروجه من الصف وبالتالي يشعر الطالب بعدم حل مشكلته سوى التوبيخ والإجبار يكره المدرسة والدراسة.

- **السؤال السابع** : هل تفضل ممارسة هذه الألعاب على عملية الاستذكار أو المراجعة ؟

أكثر من نصف عدد أفراد عينة الدراسة قالوا (نعم) و (أحياناً) بنسبة (59%) جدول رقم 10) أنهم يفضلون ممارسة هذه الألعاب على الاستذكار ومراجعة الدروس خاصة مع عدم متابعة الوالدين لهم وعدم تخصيص وقت للمراجعة والواجب المنزلي ، ولعل أكثر هؤلاء الطلبة لا يستذكرون دروسهم إلا بكتابة الواجب المنزلي خوفا من الوالدين أو المعلم لذا عدم تخصيص وقت للمراجعة اليومية بالمنزل يؤثر سلبا على مستوى الطالب ، ولا ننسى أن عملية الاستذكار تحتاج إلى فن وتخطيط وهو فاقد لهما لعدم تعليمه كيفية الاستذكار فيلجأ الطالب إلى ممارسة

هذه الألعاب بدلا من عملية الاستذكار ويجد متنفسا بممارسة الألعاب ليعبر عن طموحاته ويستخرج طاقاته الكامنة.

- **السؤال الثامن :** هل شعرت ان درجاتك بالمواد قد انخفضت نتيجة ممارسة هذه الألعاب ؟

من أجاب ب (نعم) و(أحيانا) بلغ عددهم أكثر من نصف عدد أفراد العينة نسبتهم (51%) (جدول رقم 11) وهذا شيء طبيعي إذا اجتمعت العوامل السابقة مثل الحديث مع الزملاء بالمدرسة عن هذه الألعاب وسرحان الطالب أثناء شرح المعلم داخل الفصل وتأجيل أو عدم حل الواجبات المنزلية وعدم الاستذكار والمراجعة اليومية وغيرها من العوامل التي تؤدي إلى ضعف التحصيل الدراسي للطالب، فيحاول الطالب إزاء هذا الفشل والضعف الدراسي أن يعوضه بالانتصارات الوهمية من خلال ممارسة هذه الألعاب.

- **السؤال التاسع :** هل تفضل هذه الألعاب على قراءة الكتاب المدرسي ؟

بالنظر في جدول رقم (12) يلاحظ أن من اجاب ب (نعم) بلغت نسبتهم (34،8%) ومن أجاب (أحياناً) بلغت نسبتهم (38،2%) بينما من قال (لا) فأن نسبتهم كانت (27) وإذا جمعنا نسبة من قال : (نعم) و ومن قال (أحياناً) فان ثلثي عدد أفراد العينة يفضلون ممارسة هذه الألعاب على قراءة الكتاب المدرسي وقد يرجع ذلك إلى العامل النفسي وهو أن الكتاب المدرسي يذكرهم بقلق الامتحان وشدة المعاملة وتوبيخ المعلمين وصعوبة المنهج وسيادة جو الاكتئاب والخوف بالمدرسة بينما نلاحظ ان من خلال ممارسة هذه الألعاب ينطلق الطالب بالتعبير عن رأيه وينمي خياله ويثبت ذاته وكيانه ولا يخاف أو يقلق إذا خطأ.

- **السؤال العاشر:** هل تضطر أخذ دروس خصوصية لانخفاض مستواك بسبب انشغالك بهذه الألعاب؟

في دراسة **(الشطي وسبتي، 2016)** التي أشارت إلى أن من أسباب اللجوء إلى الدروس الخصوصية انشغال الولد بالألعاب الإلكترونية ، وبالتالي نلاحظ أن من أجاب ب (نعم) و(أحياناً

) بلغت نسبتهم (40%) من عينة الدراسة الذين لجأوا إلى أخذ دروس خصوصية لسد انخفاض المستوى الدراسي لديهم نتيجة ممارسة الألعاب الإلكترونية.

- توصيات الدراسة

يرى الباحثين أن طرق علاج مشكلة عزوف الأولاد عن الدراسة بسبب انشغالهم بالألعاب الإلكترونية هي:

❖ مجال الأسرة

1- تثقيف الوالدين معرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية من خلال زيارة بعض المواقع الإلكترونية الخاصة التي تقدم نصائح لهما مثل موقع : **http://www.esrb.org** ، وذلك لمعرفة درجة تقييم التي حصلت عليها اللعبة وتحديد الفئة العمرية وتحديد الفترة الزمنية للعبة.

2- توعية وإرشاد الأولاد على معرفة أضرار الألعاب الإلكترونية التي تترك آثاراً على نفس وسلوك الولد.

3- توزيع وقت الطفل والمراهق بين الدراسة واللعب على أن يكون وقت اللعب الالكتروني واللعب البدني الرياضي في أيام العطل الرسمية، مع تحديد وقت اللعب الإلكتروني على ألا يتجاوز الساعة الواحدة باليوم.

4-تشجيع الأولاد على ممارسة الألعاب التي تنمي التفكير والذكاء وأسلوب حل المشكلات وكيفية التصرف في المواقف الحرجة.

❖ مجال المدرسة

1- توعية طلبة المدارس بسلبيات الألعاب الإلكترونية وأضرارها من خلال عرض مشاهد فيديو وندوات.

2- إجراء مسابقات الألعاب الإلكترونية بين الطلبة التي تنمي التفكير لديهم وتخدم بعض المواد العلمية كالرياضيات وغيرها.

❖ **مجال وزارة التربية**

1- إعادة النظر بالمناهج المدرسية التي لا تنمي التفكير في نفوس الطلبة وتجعلهم سلبيين.

2- إدخال بعض الألعاب الإلكترونية بالتعاون مع الشركات الخاصة والتي تخدم المناهج المدرسية كي ينشغل بها الطالب بالاستذكار وكتابة الواجبات وتنمية بعض المهارات والسلوكيات الحميدة.

❖ **مجال وزارة الداخلية وغيرها :**

1- مراقبة مراكز الألعاب الإلكترونية لمنع الألعاب التي تنمي العنف والعدوان والإضرار بالمرافق العامة والخاصة.

2- تخصيص مراكز الألعاب للأطفال ومراكز أخرى للمراهقين.

3- تحديد وقت اللعب للطفل على ألا يتجاوز الساعة الواحدة باليوم.

- قائمة المصادر والمراجع:

- القرآن الكريم

- **الكتب باللغة العربية**

1- العينيف أبك عمي مصطفى،1998. **القيم الإسلامية والتربية**، مكتبة أبار بدر ، المملكة العربية السعودية.

2- شحات أحمد ، ركاية،2007. **حاجات المراهق الثقافية والاعلامية**، مركز الإسكندرية للكتاب، مصر.

3- فتحي أكرم مصطفى،1998. **إنتاج مكملات الأنترنت التعليمية**، ط1، عالم الكتب، القاهرة.

4- بياء شريف،2005. **الدليل العلمي لاستخدام الأنترنت** ، دار نشر، عمان.

5-الجسماني عبد العالي،1994. **سيكولوجيا الطفل والألعاب الالكترونية**،ط2، الدار العربية عالم الكتاب، الأردن.

6 -حامد عبد السلام يزيد،2001. **عالم الألعاب الإلكترونية** ،ط5 ، عالم الكتب، الأردن.

7- السامة حسين،1996. **الشبكة الكمبيوترية العالمية "الانترنت تضع الطفل في عالم الألعاب الافتراضية "**، مكتبة الوفاء، القاهرة.

8- عبد الكامل رضا وآخرون،1997. **العاب على الخط مع أطفالنا**، مطابع المكتب المصرية الحديث، القاهرة.

9 - عبد الحميد محمد ،2007. **الاتصال مع اللعاب على شبكة الأنترنت** ، ط1، عالم الكتب، القاهرة.

10- عمي محمد ،2010. **إدمان الانترنت في عصر العولمة**، الطبعة الأولى ، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان.

11- الجيبي محمد منير ، ممدوح منير الجيبي،2005. **أمن المعلومات الالكترونية**، دار الفكر الجامعي، الإسكندرية.

12- مرسي محمد ،2005. **التقنيات الحديثة للمعلومات** دار وائل للنشر.

13- يعيش أحمد أبك قارة،2004. **التسويق الالكتروني كعناصر المزيج التسويقي عبر الأنترنت** ط1 ، دار عليا للنشر والتوزيع، الأردن.

14-موقع الحياة الالكترونية ، في التعريف بأهم الألعاب الإلكترونية ، www.hayatweb.com

15- موقع تاريخ زيارة الموقع 2017/09/12 www .echourouk almehani.org

16-الآثار الناجمة عن الأنترنت http//WWW.cemahmedtedjani .com ،2017/09/ 13 .

17-موقع منتديات سكر بنات الإلكتروني/http://www.sukrbnat.com/s29.