

دراسة إستطلاعية لواقع استخدام الألعاب الإلكترونية لطلاب الصف الثاني المتوسط بالمنطقة الشرقية في المملكة العربية السعودية

Doi: 10.29343/1-91-3

أ.د. أحمد محمد الفاضل

أ. مازن صالح الجصاص

قسم الإدارة الرياضية الترويحية - كلية علوم الرياضة والنشاط البدني - جامعة الملك سعود - المملكة العربية السعودية
قسم التربية البدنية - كلية علوم الرياضة والنشاط البدني - جامعة الملك سعود - المملكة العربية السعودية

المخلص :

هدفت الدراسة إلى استكشاف واقع استخدام الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على الممارسة الفعلية للأنشطة الرياضية الترويحية لدى عينة من طلاب الصف الثاني متوسط بالمنطقة الشرقية في المملكة العربية السعودية. حيث تم النظر إلى واقع استخدام تلك الألعاب من خلال البيانات المتعلقة بالعناصر التالية: البداية الأولى للعب بتلك الأجهزة، نوعية الجهاز المستخدم حالياً، أنواع الألعاب المفضلة، استخدام الإنترنت لأغراض اللعب، مكان اللعب، المشاركة في اللعب مع الآخرين، عدد أيام ممارسة اللعب في الاسبوع، عدد ساعات اللعب في اليوم الواحد، آليات اختيار الألعاب الإلكترونية وعوامل الجذب لها، إضافة إلى الأسباب الرئيسة لاستخدام الألعاب الإلكترونية. باستخدام المنهج الوصفي لتحقيق أغراض الدراسة، تم توزيع استبانة على عينة عشوائية عنقودية من طلاب الصف الثاني متوسط والبالغ عددهم 535 طالباً، وأشارت نتائج الدراسة إلى أن غالبية أفراد العينة يمتلكون أجهزة إلكترونية لممارسة الألعاب الإلكترونية، وانخرطوا في ممارستها خلال مرحلة الطفولة المبكرة، ويستخدمون الإنترنت لغرض ممارسة الألعاب الإلكترونية، ويختارون الألعاب ويستخدمونها بشكل فردي. كما تبين من النتائج أن المنافسة من أكثر عوامل جذب الممارسين للألعاب الإلكترونية، وأن الألعاب القتالية والحروب هي الأكثر تفضيلاً متبوعة بالألعاب المغامرات ثم ألعاب الرياضة الإلكترونية، وقد كانت الأسباب الرئيسة لممارسة تلك الألعاب تتمحور حول خصائص اللعب الإنفرادي وفي أي مكان وأي زمان، إضافة إلى أن غالبية ممارسي الألعاب الإلكترونية يعتقدون بمحدودية تأثيرها على ممارستهم الفعلية للأنشطة الرياضية الترويحية. بناءً على ما توصلت إليه الدراسة من نتائج فقد أوصى الباحثان بضرورة تقنين عمليات ممارسة الأطفال والمراهقين للألعاب الإلكترونية، وضرورة العناية بنوعية الألعاب الإلكترونية التي يختارها الأبناء، مع إيجاد البدائل من الأنشطة الترويحية الأسرية المناسبة للمراحل العمرية للأبناء، وتفعيل البرامج الترويحية المجتمعية.

الكلمات الإسترشادية: الألعاب الإلكترونية، ألعاب الفيديو، الأنشطة الرياضية الترويحية، الصف الثاني متوسط.

An Exploratory Study of the Status quo of Playing Electronic Games among Second Grade Students at
Middle Schools in the Eastern Province of Saudi Arabia

Alfadhil, Ahmad M.

Department of Sport and Recreation Management

College of Sport Sciences and Physical Activity King Saud University

Aljassas, Mazen S.

Department of Physical Education

Abstract

This study aimed at exploring the status quo of electronic games use and its impact on recreational sports participation, among a sample of second grade students at middle schools in the Eastern Province of Saudi Arabia. The study includes the start of playing these games, type of current device used, type of games, internet use for playing, place where playing occurs, playing with others, number of weekly days and number of playing hours per day, selection of games and their attractions, and reasons for playing electronic games. A Cluster Random Sampling was used to select 535 participants, most of whom has an electronic device for games. The study's results indicated an overwhelming majority of the sample own electronic game devices, started playing from an early age and use the internet for play purposes. Warfare, adventure and sports were mostly favored electronic games, and competition was the most attractive elements of game selection. Finally, most electronic games players think of limited impact of these games on their participation in recreational sports activities. Based on the results recommendations for guardians were provided.

تم استلام البحث في يونيو 2019 وأجيز للنشر في يوليو 2019

المقدمة ومشكلة الدراسة:

يشهد العالم في العصر الحاضر تطور متسارع في صناعة الوسائل التكنولوجية المختلفة والتي لم يعد بالإمكان التخلي عنها، فالثورة التقنية أفرزت معها العديد من ألعاب الفيديو الإلكترونية المختلفة التي يمارسها العديد من الأفراد، فمن بين الكنديين تقدر نسبة ممارسي الألعاب الإلكترونية بـ 61% أي ما يعادل 23 مليون شخص (Entertainment Software Association of Canada, 2018). والحال كذلك بالنسبة للعديد من الدول الأخرى، وخاصة دول الخليج العربي، التي تنعم بأوضاع اقتصادية وأمنية متميزة، مع مراعاة المراحل السنوية المختلفة لمستخدمي تلك الألعاب.

انتشار تلك الألعاب بين أفراد المجتمع عامة والفئات السنية الصغيرة خاصة، إضافة إلى تعدد أنواعها واختلاف وسائلها وحجم استخدامها في السنوات الأخيرة، خصوصاً مع تضمين العديد منها بأجهزة الهواتف المحمولة، أثار اهتمام المسؤولين وأولياء الأمور والتربويين والباحثين لمحاولة التعرف على الآثار الناجمة عن ممارسة تلك الألعاب سواء الآثار السلبية أو الإيجابية. إن سبب انتشار تلك الألعاب والإقبال المتزايد عليها قد يكون عائد إلى كونها تمارس في أي وقت ولا تحتاج في كثير من الأحيان لأكثر من شخص واحد، إلى جانب سهولة حملها وتخزينها وأسعارها المناسبة، إضافة إلى خاصية التفاعل مع الجهاز أو مع الآخرين، للعب الفردي، للعب غير المرتبط بزمان، وتسجيل النتائج إلكترونياً (الحرمانى، 2012).

ليس غريباً أن يجذب الأطفال والمراهقين من هذا الجيل نحو الألعاب الإلكترونية، وربما يكون على حساب الألعاب التقليدية الأخرى، فقد أدى انتشار الكمبيوتر وألعاب الفيديو والإنترنت في بروز دورها بوضوح في حياة المراهقين، حتى باتوا يفضلونها، واعتادوا ممارستها لتطغى وتفرض نفسها عليهم، حيث أنها أصبحت جزءاً من نمط حياتهم اليومية، حتى أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم، وتعتبر ضيف دخل في منافسه حادة مع الأسرة في مهمة التنشئة الاجتماعية (الزيودي، 2015).

في المملكة العربية السعودية أشارت التقارير إلى ارتفاع إيرادات سوق الألعاب الإلكترونية في منتصف عام (2018) بنسبة تقدر (15%) عن العام الذي سبقه، حيث وصلت الإيرادات (647) مليون دولار بنهاية (2017)، وارتفعت إلى (756) مليون دولار في منتصف عام (2018)، واحتلت المملكة المرتبة الأولى عربياً من حيث العائدات المالية في سوق الألعاب، وعلى أثر ذلك دخلت ضمن قائمة العشرين دولة بأعلى إيرادات عالمياً. هذا النمو المتسارع قد يكون عائد لدخول منصات الكثير من الألعاب الإلكترونية على الأجهزة المحمولة بما فيها الهواتف الذكية، فقد أشارت «نيوز قيمنق» إلى نتائج دراسة استطلاعية نفذت في منتصف عام (2018) وتوصلت إلى أن استخدام الألعاب الإلكترونية في الهواتف الذكية (الجوال) على مستوى دول الخليج يصل لأكثر من (90%) (رشاد، 2018؛ بابوني، 2018).

منظمة الصحة العالمية (WHO) حدثت التصنيف الدولي الحادي عشر للأمراض في منتصف عام (2018) بإضافة اضطراب ألعاب الفيديو والألعاب الرقمية باعتباره إدماناً ومرضاً عقلياً، وتشخص المنظمة هذا المرض بأنه نمط سلوك مستمر أو مكرر لألعاب الفيديو أو الألعاب الرقمية، سواء كان عبر الإنترنت أو غير متصل بالشبكة العنكبوتية، المصاب بهذا الإضطراب يتسم بأنه يعاني من ضعف السيطرة على النفس وعدم القدرة على التوقف عن ممارسة تلك الألعاب لساعات طويلة وبكثافة عالية. (منظمة الصحة العالمية، 2018، WHO).

بعض الألعاب الإلكترونية تتسم بالعنف وقد تؤدي إلى مضاعفة وتراكم المشاعر والأفكار العدوانية وتناقص في السلوك الاجتماعي السوي والمنضبط، وذلك نظراً لكون هذه الألعاب تقوم بتأصيل القتل والعنف، كجزء من اللعبة، لدى اللاعبين. كما أن هناك نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد في ما تقدمه لتحقيق التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير ممتلكاتهم والاعتداء عليهم دون وجه حق، ولذا فإنها قد تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها، وقد تنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان التي قد تقودهم في النهاية لارتكاب الجرائم (الزيودي، 2015).

لقد أشارت أمانى حسن (2017) إلى أن العديد من الدراسات الأمريكية توصلت إلى أن الألعاب الإلكترونية تتركز على العنف وتأثيرها أشد من أفلام العنف السينمائية، لكونها تفاعلية. كما أن ممارسة الألعاب الإلكترونية لساعات طويلة بدون تواصل مع الآخرين تصنع شخص غير اجتماعي ومنطوياً على ذاته، حيث أن الإسراف في التعامل مع العالم الافتراضي يعزل الفرد عن التعامل مع العالم الواقعي، وعليه يفقد المهارات الاجتماعية في إقامة وتكوين الصداقات والتعامل مع الآخرين، بل وربما تؤدي إلى المزيد من الانقطاع في العلاقة الأسرية والترابط بين أفرادها (الهدلق، 2012).

إن الانتشار الواسع والتطور المستمر للألعاب الإلكترونية وأنواعها المختلفة أدى إلى زيادة مطردة في الإقبال عليها وفي حجم الوقت المخصص للعب بها، خاصة عند الأطفال، وهذا ما جعل المسؤولين والمربين والعلماء، يطرحون العديد من التساؤلات حول آثار تلك الألعاب الإلكترونية الإيجابية والسلبية. لقد أشارت أمانى حسن (2017) إلى أن الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية أدى إلى سلبيات كثيرة منها الاغتراب واستخدامها كوسيلة للأنزواء والانطواء من خلال ابتعاد ممارس الألعاب الإلكترونية عن ذاته وواقعه، حيث يحدث اللعب بين الممارس والجهاز أو أطراف أخرى عبر الجهاز، وهو تعبير غير حقيقي وليس له وجود في الواقع، بل ويؤثر على العمليات المعرفية لدى صغار السن من الأطفال والمراهقين.

ومن خلال ما تقدم يرى الباحثان أن استخدام الألعاب الإلكترونية لفترة طويلة قد يؤثر على شخصية الفرد بغض النظر عن المرحلة العمرية، إضافة إلى أن ممارسة تلك الألعاب بكثرة قد يؤدي إلى الخمول وقلة الحركة والنشاط البدني. فالحركة والنشاط البدني أصبحت من متطلبات الحياة اليومية للوقاية من الأمراض العصرية وتحقيق الصحة البدنية والنفسية والاجتماعية، كما أن النشاط البدني من العوامل الرئيسة لتحقيق النمو البدني الطبيعي للأطفال والمراهقين أثناء مراحل نموهم، ولكافة مظاهر الشيخوخة في المراحل السنوية المتقدمة. ونظراً لعدم توفر بيانات دقيقة عن حجم ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية وأنواعها في المملكة العربية السعودية أو إحدى مناطقها، فقد رأى الباحثان أهمية دراسة واقع الألعاب الإلكترونية لدى طلاب الصف الثاني المتوسط بالمنطقة الشرقية. وقد كان اختيار المرحلة الدراسية مقصوداً لأن طلاب هذه المرحلة يعتبرون في مرحلة انتقالية من مرحلة الطفولة إلى مرحلة المراهقة، ويعتبرون من أكثر الفئات العمرية استخدام لتلك الألعاب، مع توفر كم هائل من وقت الفراغ نظراً لقلة المسؤوليات.

أهمية الدراسة :

تعتبر هذه الدراسة من الدراسات القليلة التي تتناول موضوع واقع الألعاب الإلكترونية في المملكة العربية السعودية، بل وربما الوحيدة على مستوى المنطقة الشرقية لنفس المرحلة العمرية، كما أنها متواكبة مع الطفرة العلمية في وسائل الاتصال وما تحتويه من ألعاب الكترونية وروابط خاصة لبعض تلك الألعاب دون حدود أو قيود، ولذا معرفة حجم استخدام الألعاب الإلكترونية ونوعية المنصات والأجهزة المستخدمة له أهمية علمية وأخرى تطبيقية، حيث تتمثل الأهمية العلمية في الإضافات التي قد تقدمها الدراسة للباحثين والمهتمين، خصوصاً وأن عالم الألعاب الإلكترونية متجدد ومتعدد المصادر، فالعديد من تلك الألعاب أصبحت خلال السنوات القليلة الماضية في متناول الجميع عبر هواتفهم الذكية، بالإضافة إلى الألعاب الإلكترونية الحركية الحديثة، ولهذا نتائج هذه الدراسة ستضيف للجانب العلمي بهذا المجال عامة من حيث حجم استخدام تلك الألعاب وأنواعها ومنصات استخدامها للمرحلة العمرية لهذه الدراسة. أما من الناحية التطبيقية فإن نتائج هذه الدراسة ستساهم في رفع مستوى الوعي الأسري عن ممارسة أبنائهم لتلك الألعاب وحجم الوقت المستهلك لذلك، إضافة إلى أهمية نتائجها لأصحاب القرار والمهتمين بالمجال التعليمي والتربوي والمهتمين بمجال الألعاب الإلكترونية عامة، لتساعدهم في اتخاذ القرارات والإجراءات الملائمة.

هدف الدراسة :

هدفت الدراسة إلى التعرف على واقع استخدام الألعاب الإلكترونية، وأسباب اللعب بها، وأثرها على ممارسة الأنشطة الترويحية الرياضية الفعلية بين طلاب الصف الثاني المتوسط بالمنطقة الشرقية في المملكة العربية السعودية، وذلك من خلال الإجابة على تساؤلات الدراسة التالية:

تساؤلات الدراسة :

- ما واقع استخدام الألعاب الإلكترونية لطلاب الصف الثاني بالمرحلة المتوسطة بالمنطقة الشرقية في المملكة العربية السعودية وفقاً للمتغيرات التالية: (نوع الجهاز، بداية اللعب، استخدام الإنترنت، أيام اللعب في الأسبوع، ساعات اللعب في اليوم الواحد، الجذب للألعاب الإلكترونية، أنواع الألعاب المفضلة، مكان اللعب، المشاركة في اللعب، اختيار الألعاب الإلكترونية)؟

- ما الأسباب الرئيسية للعب بالألعاب الإلكترونية لدى طلاب الصف الثاني المتوسط بالمنطقة الشرقية في المملكة العربية السعودية؟

- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في واقع استخدام الألعاب الإلكترونية لطلاب الصف الثاني المتوسط بالمنطقة الشرقية في المملكة العربية السعودية وفقاً للتالي: (أيام اللعب في الأسبوع ، ساعات اللعب في اليوم الواحد) تبعاً لمتغير (تأثير الممارسة على الأنشطة الترويحية الرياضية)؟

- إن مصطلح الألعاب الإلكترونية في هذه الدراسة يشمل جميع ألعاب الفيديو الإلكترونية التي يتم استخدامها من الثبات أو الحركة بواسطة جهاز حاسوبي، مكتبي أو محمول أو جهاز خاص بها (سواء كان كفي أو غير ذلك)، أو جهاز الهاتف المحمول، سواء استخدمت تلك الألعاب مباشرة أو عن طريق شبكة الإنترنت.

الدراسات السابقة :

أجرى برتيمه (2017م) دراسة هدفت إلى التعرف على علاقة الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي لدى طلاب المرحلة المتوسطة بولاية الوادي في الجزائر، ولقد استخدم الباحث المنهج الوصفي بأسلوبه المسحي، وتكونت عينه الدراسة من (100) طالباً من المرحلة المتوسطة تم اختيارهم بالطريقة العمدية، وتم استخدام الاستبانة والملاحظة والمقابلة لجمع البيانات. وقد توصل الباحث إلى أن من أهم النتائج هو وجود علاقة ارتباطية بين الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي المادي، وذلك من خلال الحاق الضرر بالجسد والممتلكات، مثل الضرب والحرق، وتؤدي إلى السلوك العدواني في شخصية الأطفال، إضافة إلى وجود علاقة ارتباطية بين الألعاب الإلكترونية والعنف غير المادي من خلال الحاق الضرر النفسي بالأخرين، مثل جرح المشاعر والتحقير.

في دراسة أجراها إبراهيم (2016م) هدفت إلى التعرف على إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3 - 6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، واستخدم الباحث المنهج الوصفي بأسلوبه المسحي، وتكونت عينه الدراسة من (120) أم ومعلمة تم اختيارهم بالطريقة الميسرة (العمدية)، وقد تم استخدام الاستبانة لجمع البيانات، وكان من أهم النتائج أن هناك جانب من إيجابيات الألعاب الإلكترونية وهو متمثل في تعليم اللغة الإنجليزية لدى الأطفال، في المقابل تمثلت السلبيات في الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على القدرات البصرية والبدنية وتقليل العلاقات الأسرية والاجتماعية.

كما أجرى كل من الصوالحة والعويمر والعمليات (2016م) دراسة هدفت إلى التعرف على علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور في العاصمة عمان، ولقد استخدم الباحثون المنهج الوصفي بأسلوبه المسحي، وتكونت عينه الدراسة من (100)

ولي أمر تم اختيارهم بالطريقة العشوائية الطبقية، وتم استخدام الاستبانة لجمع البيانات، وتوصل الباحثون إلى أن أهم النتائج تمثلت في وجود علاقة للألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني مقارنة بالسلوك الاجتماعي.

التعرف على إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم، كان هدف دراسة أجراها حمدان (2016م) والتي استخدم فيها المنهج الوصفي بأسلوبه المسحي من خلال تطبيق استبيان لجمع البيانات، وقد تكونت عينه الدراسة من (200) معلماً وطالباً بالتساوي تم اختيارهم بالطريقة العمدية، وتوصل الباحث إلى أن من أهم النتائج أن للألعاب الإلكترونية إيجابيات أهمها التأزر (التوافق) البصري والحركي، فيما كانت أهم سلبياتها أنها تؤدي إلى الإدمان في ممارستها، والعزلة والانعطاف والتقليل في التحصيل الدراسي.

أجرى الزيودي (2015م) دراسة هدفت إلى التعرف على الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدنية المنورة، ولقد استخدم الباحث المنهج الوصفي بأسلوبه المسحي وتم استخدام الاستبانة لجمع البيانات، وتكونت عينه الدراسة من (836) فرداً من معلمين وأولياء أمور تم اختيارهم بالطريقة العشوائية، وقد توصل الباحث إلى أن أهم النتائج تمثلت في أن المعلمين يروا أن الألعاب الإلكترونية لها دور في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، وتؤدي إلى مشاكل في القدرات العقلية والحركية، أما نظرة أولياء الأمور فتمثلت في أنها تؤدي إلى ضعف التواصل الأسري وبروز الأتانية لدى الأطفال.

في دراسة هدفت إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض أجراها الهدلق (2012م) على عينه من (356) طالباً، وقد توصل الباحث إلى أن من أهم النتائج أن دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب التعليم العام هي الفوز والمنافسة والتحدي وحب الاستطلاع، ويجذبهم لها التشويق والاثارة. ومن إيجابيات الألعاب الإلكترونية لديهم أنها تمارس عبر الإنترنت وتساهم في تحسين بعض المهارات مثل البحث عن المعلومات والكتابة وتعلم اللغات الأجنبية، ومن أثارها السلبية الأضرار السلوكية والأمنية نتيجة لألعاب العنف، والأضرار الصحية كضعف البصر وزيادة الوزن، نتيجة للخمول.

أجرى الحمراي (2012) دراسة هدفت إلى التعرف على العلاقة بين الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بمدى ممارسة طلاب المرحلة المتوسطة للأنشطة الرياضية الترويحية بمدارس الرياض، واستخدم الباحث المنهج الوصفي الارتباطي بأسلوبه المسحي مع استخدام الاستبانة لجمع البيانات، وتكونت عينة الدراسة من (441) طالباً من الصف الثالث المتوسط تم اختيارهم بالطريقة العشوائية العنقودية، وأشارت نتائج الدراسة إلى وجود علاقة ارتباطية بين ساعات مزاوله الألعاب الإلكترونية وساعات الأنشطة الرياضية الترويحية، وقد كان متوسط عدد ساعات اللعب الأسبوعية (7.86) ساعة، وبلغ عدد الطلاب الذين يملكون جهاز خاص لممارسة الألعاب الإلكترونية (96.4%)، كما أن الاستخدام الأكثر من بين الأجهزة الإلكترونية كان من نصيب الكمبيوتر الشخصي، فيما كانت الألعاب الإستراتيجية (الحروب) هي الألعاب المفضلة للعب، وبشكل عام أظهرت النتائج أن هناك تأثير إيجابي للألعاب الإلكترونية على ممارسة الألعاب الرياضية الترويحية الواقعية.

التعرف على أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين الدارسين في المرحلة الابتدائية بالجزائر العاصمة كان هدف دراسة أجراها قويدر (2012م)، واستخدم فيها المنهج الوصفي بأسلوبه المسحي مع استخدام الاستبانة والمقابلة والملاحظة لجمع البيانات، وتكونت عينه الدراسة من (200) طالب عمرهم ما بين (7 - 12 سنة) تم اختيارهم بالطريقة العشوائية، وقد توصل الباحث إلى أن أهم النتائج تمثلت في أن الأطفال يقومون بممارسة الألعاب الإلكترونية بحرية تامة مع قلة مراقبة من أولياء الأمور، كما أن الألعاب الإلكترونية تمارس لمدة تزيد عن (5) ساعات مع تفضيل ممارستها في البيت مقارنة بمقاهي الإنترنت وصلالات الألعاب، كما أنهم يفضلون الألعاب القتالية والحربية ثم الرياضية.

أجرى أداشي وويلوفبي (Adachi, P. and Willoughby, T. 2016) دراسة بعنوان « هل اللعب بألعاب الفيديو الرياضية يتنبأ بزيادة المشاركة في الرياضات الواقعية على مدى عدد من السنوات بين المراهقين الأكبر سناً وصغار الكبار؟» وكان هدفها فحص العلاقة طويلة المدى بين لعب ألعاب الفيديو الرياضية والمشاركة الفعلية في الأندية الرياضية بين كبار المراهقين وصغار الكبار، حيث تم تطبيق الاستبيان سنوياً لمدة ثلاث سنوات على عينة قوامها 1132 (70.6 % نساء) بمتوسط عمر = 19.06 ومدى يتراوح بين 17-25 سنة (أثناء إجراء الفحص الأول، حيث كان جميع المشاركين طلاب السنة الأولى بالجامعة)، وجميع أفراد العينة من طلاب مرحلة البكالوريوس باحدى الجامعة المتوسطة الحجم بمقاطعة أونتاريو الكندية. وقد أشارت نتائج الدراسة إلى وجود أثر تنبؤي طويل المدى للعب ألعاب الفيديو الرياضية على زيادة المشاركة بالرياضات الفعلية على مدى ثلاث سنوات، مما يشير إلى أن ألعاب الفيديو الرياضية من الممكن أن تكون وسيلة فعالة لتعزيز المشاركة في الرياضات الفعلية والنشاط البدني بين كبار المراهقين وصغار الكبار.

علاقة لعب المراهقين لألعاب الفيديو بالوقت المصروف على الأنشطة الأخرى، دراسة أجراها كومينقر وفانديواتر (Cummings and Vandewater, 2007) مستخدمين بيانات ثانوية (مشتقة من دراسة وطنية ممثلة لمن أعمارهم بين (5 إلى 19) سنة في العام الدراسي (2002-2003) للمراهقين الذين تراوحت أعمارهم ما بين (10-19) سنة، ولديهم سجل لاستخدام الوقت (ميزانية الوقت) ليوم واحد على الأقل (الدراسة اعتمدت على سجلات يومين عشوائيين أحد أيام الأسبوع والآخر نهاية الأسبوع)، وبلغ حجم العينة المستخدمة في هذه الدراسة 1491 فرداً ممن انطبقت عليهم الشروط. وقد أشارت نتائج الدراسة إلى أن 534 مراهق (36 %) يلعبون ألعاب الفيديو، غالبيتهم من الأولاد (425 = 80 %) و (109 = 20 %) من البنات، وبمعدل ساعة واحدة أيام الأسبوع وساعة ونصف أيام إجازة نهاية الأسبوع، وبالمقارنة بمن لا يلعبون ألعاب الفيديو اتضح أن من يمارسون تلك الألعاب يقضون 30% وقت أقل في القراءة و 34% وقت أقل في أداء الواجبات المدرسية، إضافة إلى أن الوقت المصروف لدى الجنسين في اللعب بتلك الألعاب بمفردهم كان ذو علاقة سلبية مع الوقت المصروف مع الوالدين أو الأصدقاء في الأنشطة الأخرى.

استخدام بعض ألعاب الفيديو الحركية في المجال الرياضي بغرض رفع مستوى اللياقة البدنية كان فحوى دراسة عن ألعاب الفيديو المبنية على التدريب وأثرها على الصحة البدنية والتحصيل الأكاديمي لدى الأطفال اللاتينيين، والتي أجراها كل من قاو، حنان، زيانق، ستودن، وفالدز (Gao, Hannan, Xiang, Stodden, and Valdez, 2013)، وكان هدف الدراسة فحص أثر برنامج رقص حركي مبني على التدريب (DDR) على الصحة البدنية والتحصيل الأكاديمي على عينة قوامها (268) من طلاب المرحلة الابتدائية (الصفوف 3-5) الذين أعمارهم (10-12) سنة ومن أسر لا تينية بإحدى المدارس التي حصلت على أعلى معدل في السمعة على مستوى ولاية يوتاه الأمريكية. استخدم الباحثون المنهج التجريبي (A repeated measures crossover design) واستغرقت فترة جمع البيانات عامين دراسيين، خلال الفترة من (2009 - 2011)، مع بعض القياسات لمستوى اللياقة البدنية عند بداية ونهاية كل عام دراسي، حيث تم تحليل البيانات فقط لمن لديهم جميع القياسات (سرعة الجري لمسافة ميل، كتلة الجسم، نتائج اختبارات القراءة والرياضيات) والذين بلغ عددهم (208 طفل) (121 ولد، 87 بنت) في السنة الأولى و (165 طفل) (97 ولد، 68 بنت) في السنة الثانية من إجراء الدراسة. لقد أشارت نتائج الدراسة إلى تفاوت كبير بين المجموعة التجريبية والمجموعات الضابطة في درجات اختبار الجري (ميل واحد) والرياضيات في السنة الأولى والثانية من تطبيق الدراسة، وكذلك تفاوت بين المجموعات في اختبار الجري لطلاب الصف الثالث فقط، أما نتائج قياس كتلة الجسم القبلي والبعدي فقد كان التفاوت في السنة الأولى من تطبيق التجربة.

إجراءات الدراسة:

منهج الدراسة:

استخدم الباحثان المنهج الوصفي بالطريقة المسحية ملائمة طبيعة هذه الدراسة ومناسبتها لتحقيق أهدافها.

مجتمع الدراسة:

مجتمع الدراسة يتكون من طلاب المرحلة المتوسطة بالمنطقة الشرقية، والبالغ عددهم وفق إحصائيات قسم الإحصاء والمعلومات في إدارة تعليم منطقة الشرقية خلال العام الدراسي (1438/1439هـ)، (18328) طالب.

عينة الدراسة:

تم اختيار عينة الدراسة بالطريقة العشوائية العنقودية من الطلاب المسجلين في المدارس المتوسطة بالفصل الثاني من العام الدراسي (1438/1439هـ)، حيث تم اختيار محافظتي القطيف والدمام لاحتوائهما على أعلى عدد من المدارس والطلاب في المنطقة الشرقية، ثم تم اختيار المدارس بطريقة عشوائية طبقية بعدد (16) مدرسة، وبعد ذلك تم اختيار عدد (35) طالب بالصف الثاني متوسط من كل مدرسة، ليصبح حجم عينة الدراسة (560) طالب، وبعد استبعاد (25) استبانة من العينة لعدم اكتمال بياناتها أصبح عدد أفراد العينة الفعلية (535) طالب.

أداة الدراسة:

استخدم الباحثان الاستبانة المستخدمة في دراسة سابقة (الحراني، 2012) نظراً لملاءمتها وتحقيقها للمعايير العلمية، حيث بلغ مستوى الصدق (70 %) فيما كانت درجة معامل ألفا كرونباخ للثبات (0.84)، وقد قام الباحثان بمراجعتها والتأكد من ملاءمتها وملائمة محاورها لتحقيق أهداف الدراسة الحالية، مع مراعاة التطورات التي طرأت على أجهزة ومنصات الألعاب الإلكترونية.

عرض مناقشة النتائج:

للإجابة على سؤال الدراسة الأول المتعلق بمعرفة واقع استخدام الألعاب الإلكترونية لطلاب الصف الثاني بالمرحلة المتوسطة بالمنطقة الشرقية في المملكة العربية السعودية، فقد تم استخدام التحليل الإحصائي الوصفي المتضمن للتكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية إضافة إلى الأهمية النسبية كما هو موضح بالجدول التالية (1-10).

جدول (1): التكرارات والنسب المئوية لنوع الأجهزة المستخدمة في اللعب بالألعاب الإلكترونية

المستخدمين		نوع الجهاز
%	ت	
5.6	30	بلاي ستيشن 3 (Play Station 3)
63	337	بلاي ستيشن 4 (Play Station 4)
0.4	2	الوي (Wii)
1.9	10	اكس بوكس (XBOX)
3.2	17	آيباد / آبود (iPad / iPod)
18.7	100	تلفون ذكي (Smart phone)
4.8	26	كمبيوتر محمول (laptop)
2.4	13	لم يحدد
100	535	المجموع

يتضح من الجدول رقم (1) أن أكثر الأجهزة الإلكترونية المستخدمة في اللعب بالألعاب الإلكترونية عند

طلاب الصف الثاني متوسط، كان جهاز بلاي ستيشن 4 (Play station4) بنسبة (63 %)، يليه الهاتف الذكي (Smart Phone) - المحمول - بنسبة (18.7%)، والبلاي ستيشن 3 (play station 3) بنسبة (5.6%)، والكمبيوتر المحمول (Laptop) بنسبة (4.8%) والايپاد / الايبود بنسبة (3.2%)، وفي الأخير اكس بوكس (Xbox) والوي (Wii) بنسبة (1.9 ، 0.4%). هذه النتيجة تتفق مع ما أشار إليه كل من رشاد (2018)، وبابوني (2018) من حيث استيعاب أسواق المملكة العربية السعودية لأعداد كبيرة من أجهزة الألعاب الإلكترونية عامة، والبلاي ستيشن خاصة. ولكن فيما يتعلق بنوعية الأجهزة الإلكترونية فهذه النتائج تختلف عما توصلت إليه دراسة (الحمراي، 2012) من أن الكمبيوتر الشخصي هو الأكثر استخداماً، وهذا التفاوت عائد إلى الفارق الزمني بين الدراستين. الزيادة في عدد مستخدمي جهاز البلاي ستيشن 4 يتواءم مع نتائج دراسة الحمراي (2012) التي أشارت إلى أن نسبة استخدام البلاي ستيشن 3 (الجديد وقت إجراء دراسته) بلغت (55.2%). بشكل عام يجب النظر إلى هذه النتائج بعناية تامة، فهي نتائج متغيرة وغير ثابتة وذلك لأنها تخضع إلى ما يشهده العالم من ثورة تقنية في الأجهزة الإلكترونية عامة والهواتف الذكية المحمولة بشكل خاص، مما يتطلب إجراء دراسات خاصة بذلك.

جدول (2) : التكرارات والنسب المئوية لبداية اللعب بالألعاب الإلكترونية لدى عينة الدراسة

بداية اللعب	ت	%
قبل دخولي المدرسة	149	27.9
من الصف الأول الابتدائي	60	11.2
من الصف الثاني الابتدائي	44	8.2
من الصف الثالث الابتدائي	74	13.8
من الصف الرابع الابتدائي	72	13.5
من الصف الخامس الابتدائي	41	7.7
من الصف السادس الابتدائي	54	10
بعد دخولي للمرحلة المتوسطة	32	6
لم يحدد	9	1.7
المجموع	535	100

يتضح من الجدول رقم (2) أن أعلى نسبة لبداية اللعب بالألعاب الإلكترونية عند عينة الدراسة من طلاب الصف الثاني متوسط كانت قبل دخول المدرسة بنسبة (27.9%)، يليه في الصفين الثالث والرابع الابتدائي بنسبة (13.8%، 13.5%) على التوالي. هذه النتيجة تؤكد أن استخدام الألعاب الإلكترونية من أجل اللعب يبدأ في مرحلة سنوية مبكرة جداً، مما يحتم التوصية بإجراء دراسات لهذه المرحلة السنوية الصغيرة جداً. النسبة العالية لبداية اللعب بالألعاب الإلكترونية في سن مبكرة قبل دخول المدرسة يتوافق مع نتائج دراسة الحمراي (2012) التي توصلت إلى أن نسبة من كانت بداية لعبهم في نفس المرحلة السنوية بلغت (39.3%) من عينة دراسته المكونة من 422 طالب بالصف الثالث متوسط.

جدول (3) : التكرارات والنسب المئوية لاستخدام الإنترنت في اللعب بالألعاب الإلكترونية

استخدام الإنترنت في اللعب	ت	%
نعم	495	92.5
لا	31	5.8
لم يحدد	9	1.7
المجموع	535	100

يتضح من الجدول رقم (3) أن استخدام الإنترنت في اللعب بالألعاب الإلكترونية كان بنسبة (92.5%)،

بينما الذين لا يستخدمون الإنترنت في اللعب بالألعاب الإلكترونية كان بنسبة (5.8 %). هذه النتيجة تعزز ما تمت الإشارة إليه سابقاً من حيث تأثير التطور التقني في الأجهزة الإلكترونية، فنتائج دراسة الحمراي (2012)، التي لم يمضي عليها سوى 7 سنوات، أشارت إلى أن نسبة مستخدمي الإنترنت للعب بالألعاب الإلكترونية بلغت (72.0%) مقارنة بالنسبة التي تم التوصل إليها في الدراسة الحالية. وتجدر الإشارة هنا إلى أن هناك العديد من الألعاب الإلكترونية التي يتطلب اللعب بها المشاركة مع الآخرين عبر الإنترنت، ويعزز ذلك نتائج دراسة الهدلق (2012) التي أكدت استخدام الإنترنت في الألعاب الإلكترونية.

جدول (4): التكرارات والنسب المئوية لعدد أيام ممارسة الألعاب الإلكترونية

عدد أيام اللعب في الأسبوع	ت	%
يوم واحد	19	3.6
يومين	69	12.9
ثلاثة أيام	88	16.4
أربعة أيام	27	5.1
خمسة أيام فأكثر	325	60.7
لم يحدد	7	1.3
المجموع	535	100

يوضح الجدول رقم (4) أن ممارسة الألعاب الإلكترونية خلال أيام الأسبوع كان خمسة أيام فأكثر بنسبة (60.7%)، يليه ثلاث أيام ويومين في الأسبوع بنسبة (16.4 ، 12.9 %). هذه النتيجة تشير إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تعتبر عالية جداً، وهذا قد يكون عائد إلى حجم وقت الفراغ المتوافر لدى هذه الشريحة من أفراد المجتمع. وتتفق هذه النتيجة مع دراسة كل من (حمدان، 2016 ؛ إبراهيم، 2016) اللتان أشارتا إلى إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية، كما يعزز ذلك قلة فرص الخروج مع الأصدقاء خارج المنزل في هذه المرحلة العمرية وخوف الأسرة على أبنائها مما يجعلهم يفضلون بقاء الأبناء في المنزل وممارسة الألعاب الإلكترونية.

جدول (5): التكرارات والنسب المئوية لعدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية في اليوم الواحد

عدد ساعات اللعب في اليوم	ت	%
أقل من ساعة	58	10.8
1 - 2 ساعة	140	26.2
2 - 4 ساعة	146	27.3
4 - 6 ساعات	82	15.3
أكثر من 6 ساعات	101	18.9
لم يحدد	8	1.5
المجموع	535	100

يتضح من الجدول رقم (5) أن عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية في اليوم الواحد عند غالبية العينة تراوحت ما بين ساعة إلى أربع ساعات بنسبة (53.5%)، والذين يمارسون تلك الألعاب لمدة تتجاوز 6 ساعات يومياً كانت نسبتهم (18.9%)، مما يشير إلى أن الألعاب الإلكترونية تستهلك وقتاً طويلاً. هذه النتيجة تؤكد ضرورة إجراء المزيد من الدراسات للوقوف على حجم الاستخدام الفعلي لدى الأطفال في مراحل سنوية مختلفة.

جدول (6): التكرارات والنسب المئوية والمتوسط الحسابي والانحراف المعياري والأهمية النسبية لعوامل جذب الألعاب الإلكترونية

الأهمية النسبية	ع	م	أبداً		نادراً		أحياناً		غالباً		دائماً		عوامل الجذب
			%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	
68.45	1.27	3.46	9.2	49	13.1	70	26.9	144	22.4	120	27.3	146	القصة
80.37	1.14	4.06	4.1	22	6.7	36	16.6	89	22.6	121	48.8	261	جودة الصورة
76.07	1.26	3.85	6.9	37	9.5	51	17.6	94	22.6	121	42.2	226	الصوتيات، المؤثرات الصوتية
78.46	1.13	3.97	3.2	17	8.2	44	20.7	111	23.2	124	43.6	233	تدرج مستوى الصعوبة
88.45	0.98	4.48	3.2	17	2.8	15	7.7	41	14.8	79	70.3	376	التنافس أو المنافسة
	0.69	3.96	الكلي										

يتضح من الجدول رقم (6) أن الأهمية النسبية تراوحت ما بين (68.45% - 88.45%) في عوامل الجذب لممارسة اللعب بالألعاب الإلكترونية، حيث كان التنافس أو المنافسة ذو الأهمية النسبية الأعلى (88.45%) وذلك عائد لارتفاع التكرارات لمن كانت دائماً عامل جذب لهم بعدد (376) ونسب مئوية (70.3%)، وتلى ذلك في الأهمية النسبية جودة الصورة (80.37%)، بينما كانت القصة أقل عامل جذب (68.45%). بشكل عام، بلغ المتوسط الحسابي العام لعوامل الجذب باللعب بالألعاب الإلكترونية (3.96) وبانحراف معياري (0.69)، وهذا يشير إلى أن هناك عوامل جذب للألعاب الإلكترونية تتفاوت حسب نوعيتها وأعمار مستخدميها. وتتفق هذه النتيجة مع دراسة الهدلق (2012) من أن دافع الاستمرارية في اللعب يتمحور حول الفوز والمنافسة، إضافة إلى خصائص نمو هذه المرحلة والمتعلقة بالتحدي وإثبات الذات من خلال التنافس مع النفس أولاً ثم مع الآخرين.

جدول (7): التكرارات والنسب المئوية والمتوسط الحسابي والانحراف المعياري والأهمية النسبية لأنواع الألعاب الإلكترونية المفضلة

الأهمية النسبية	ع	م	أبداً		نادراً		أحياناً		غالباً		دائماً		نوعية الألعاب
			%	ت	%	ت	%	ت	%	ت			
58.80	1.34	2.97	15.5	83	24.5	131	25.8	138	13.3	71	19.8	106	السباقات
70.28	1.41	3.55	11.6	62	14	75	18.9	101	16.8	90	37.6	201	الرياضة
71.81	1.28	3.63	9	48	10.7	57	20.4	109	26.7	143	32.1	172	الألغاز والمغامرات
81.87	1.22	4.14	6	32	6.4	34	13.1	70	15.9	85	57.6	308	الضرب والقتال
69.19	1.34	3.50	10.5	56	13.6	73	22.1	118	21.5	115	31.2	167	الإستراتيجية
46.46	1.28	2.35	34.4	184	22.8	122	21.3	114	12.5	67	7.7	41	التعليمية
	0.63	3.35	الكلي										

يتضح من الجدول رقم (7) أن الأهمية النسبية تراوحت ما بين (46.46% - 81.78%) في أنواع الألعاب الإلكترونية المفضلة، وكانت ألعاب الضرب والقتال الأعلى في الأهمية النسبية (81.78%)، وكان التكرار الأكثر وقع ما بين دائماً وغالباً بنسبة مئوية (57.6%)، (15.9%)، على التوالي. الألعاب الرياضية احتلت المرتبة الثالثة من حيث الأهمية النسبية بعد ألعاب الألغاز والمغامرات، وذلك قد يكون عائد إلى قلة انتشار الألعاب الإلكترونية الرياضية باستثناء كرة القدم والتي تتطلب ممارستها إلكترونياً أجهزة خاصة، كما أن الألعاب التعليمية

كانت الأقل من حيث الأهمية النسبية (46.46%). هذه النتائج تتفق مع ما توصلت إليه العديد من الدراسات (ترتيمه، 2017؛ الصوالحة وآخرون، 2016؛ الهدلق، 2012؛ الحمراني، 2012؛ قويدر، 2012؛ وأماني حسن، 2017) التي أشارت إلى انتشار استخدام الألعاب القتالية والعنف بشكل كبير، مما قد يؤدي إلى ظهور سلوكيات عدوانية من قبل المستخدمين اتجاه الآخرين، ويعزو الباحثان السبب إلى تطوير المصنعين لهذه الألعاب بشكل يجعلها أكثر إثارة وتشويق لهذه الفئة العمرية، إضافة إلى أن العديد من تلك الألعاب تأتي على مستويات وتممر بمرحلة عدة تبدأ من التنافس الذاتي بين المراهق ونفسه ثم مع الآخرين فعلياً أو عبر الإنترنت، مما يعزز التشويق والاستمرارية في ممارستها.

جدول (8): التكرارات والنسب المئوية والمتوسط الحسابي والانحراف المعياري والأهمية النسبية لمكان اللعب بالألعاب الإلكترونية

مكان اللعب	دائماً		غالباً		أحياناً		نادراً		أبداً		م	ع	الأهمية النسبية
	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت					
المنزل	88.4	473	6	32	3	16	0.6	3	0.9	5	4.82	0.59	95.40
في منزل أحد الأقارب	10.5	56	24.9	133	32.9	176	18.1	97	12.3	66	3.03	1.16	59.81
في منزل أحد الأصدقاء	9.3	50	15.7	84	25.8	138	22.1	118	26	139	2.60	1.28	51.40
في السيارة	5.2	28	10.3	55	16.3	87	15	80	52	278	2.01	1.26	39.59
في المدرسة	1.9	10	1.9	10	8	43	9.9	53	77	412	1.40	0.86	27.55
في أحد الصالات الخاصة	4.1	22	5.6	30	17.2	92	17.6	96	53.8	288	1.87	1.14	36.86
الكلية													
											2.62	0.62	

الجدول رقم (8) يوضح أن الأهمية النسبية لمكان اللعب بالألعاب الإلكترونية تراوحت ما بين (95.40) وحظي المنزل بالأهمية النسبية الأعلى (95.40%) ويتكرر عالي وقع في خانة دائماً (473) ونسب مئوية (88.4%)، وهذه النتيجة طبيعية جداً وذلك نظراً للمرحلة العمرية لعينة الدراسة والتي تحتم على غالبيتهم البقاء في المنزل، مما قد يجعل لعب الألعاب الإلكترونية الوسيلة الأسهل لقضاء أوقات الفراغ. وتتفق هذه النتيجة مع ما توصلت إليه دراسة (قويدر، 2012) من أن المكان المفضل لممارسة الألعاب الإلكترونية هو المنزل، وقد يكون ذلك عائد إلى أن اللعب في المنزل يعطي حرية تامة للمراهق للتحكم في حجم الوقت المخصص لتلك الألعاب، معزراً بعدم ممارسة أنشطة ترويحية أخرى مفضلة على مستوى الفرد أو الأسرة.

جدول (9): التكرارات والنسب المئوية والمتوسط الحسابي والانحراف المعياري والأهمية النسبية للمشاركة في الألعاب الإلكترونية

مشاركة اللعب	دائماً		غالباً		أحياناً		نادراً		أبداً		م	ع	الأهمية النسبية
	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت					
لوحدي	49.9	267	23.2	124	15.9	85	6.5	35	3.4	18	4.11	1.11	81.27
مع أحد الوالدين	4.3	23	7.1	38	10.5	56	25.4	136	51.2	274	1.86	1.13	36.67
مع إخوتي وأخواتي	21.1	113	27.9	149	23	123	11.4	61	15.3	82	3.28	1.34	64.82
مع أصدقائي	37.6	201	23.2	124	20	107	10.7	57	7.3	39	3.74	1.27	73.83

مع الأقارب	134	25	132	24.7	114	21.3	73	13.6	74	13.8	3.34	1.36	65.79
مع أي شخص بالإنترنت	166	31	89	16.6	96	17.9	75	14	101	18.9	3.27	1.50	64.48
الكل											3.27	0.63	

يتضح من الجدول رقم (9) أن الأهمية النسبية للمشاركة في اللعب بالألعاب الإلكترونية لدى عينة الدراسة تراوحت ما بين (81.27%-36.67%)، حيث كان اللعب الإنفرادي «لوحدي» ذو الأهمية النسبية الأعلى (81.27%)، وهذه النتيجة تعزز ما تم التوصل إليه في المتغير السابق المتمثل في مكان ممارسة تلك الألعاب، حيث أن اللعب في المنزل قد يكون أحد أسباب اللعب الإنفرادي، خصوصاً إذا لم يوجد أخوة في سن متقاربة. اللعب مع الأصدقاء حل في المرتبة الثانية في الأهمية النسبية (73.83%) كما يعزز هذا الاستنتاج أن مشاركة اللعب مع أحد الوالدين حصلت على أقل أهمية نسبية (36.67%)، وتتفق هذه النتيجة مع ما توصلت إليه بعض الدراسات السابقة (إبراهيم، 2016؛ حمدان، 2016؛ الزيودي، 2015؛ وقويدر، 2012) من أن ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تسبب العزلة الاجتماعية والانطواء مما يؤدي إلى ضعف العلاقات الأسرية لدى المراهق. كما أن اللعب الإنفرادي، في ظل غياب أو ضعف التدخل من قبل أرباب الأسرة لتقنين وتحديد أوقات اللعب، قد يساعد على التمادي وربما الإدمان في ممارسة تلك الألعاب الإلكترونية وما عليها من سلبيات.

جدول (10): التكرارات والنسب المئوية والمتوسط الحسابي والانحراف المعياري والأهمية النسبية لآلية اختيار الألعاب الإلكترونية

آلية الاختيار	دائماً		غالباً		أحياناً		نادراً		أبداً		م	ع	الأهمية النسبية
	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت					
بنفسي	70.8	379	16.1	86	6.7	36	3.2	17	2.1	11	4.52	0.91	89.42
مع أحد الوالدين	6	32	8.8	47	17.2	92	20.2	108	46	246	2.07	1.24	40.60
مع الإخوة والأخوات	14	75	18.7	100	21.7	116	13.8	74	30.1	161	2.72	1.43	53.53
بمساعدة أبناء الأقارب	11.8	63	18.7	100	20	107	14.8	79	32.9	176	2.61	1.42	51.21
بمساعدة زملائي	13.1	70	19.4	104	24.7	132	12.9	69	28	150	2.76	1.39	50.20
بمساعدة أصدقائي	21.5	115	24.9	133	20.2	108	12.3	66	19.1	102	3.18	1.42	62.24
الكل											2.98	0.74	

يوضح الجدول رقم (10) أن الأهمية النسبية تراوحت ما بين (89.42% - 40.60%) في آلية اختيار الألعاب الإلكترونية، حيث كان الإختيار الذاتي «بنفسي» هو الأعلى من حيث الأهمية النسبية (89.42%)، فيما جاء الإختيار بمساعدة أحد الوالدين الأقل أهمية نسبية (40.60%). هذه النتيجة تشير إلى أن إختيار الألعاب الإلكترونية يتم في الغالب بشكل شخصي، مع احتمالية تأثير الأصدقاء بشكل بسيط، وهذا قد يكون نتاج لعمليات تسويق الألعاب الإلكترونية من قبل الشركات المنتجة ووصولها إلى المستهدفين بتلك الألعاب مباشرة.

من مجمل البيانات السابقة (الموردة في الجداول 1-10) والتعليقات عليها، يتضح أن تساؤل الدراسة الأول قد تمت الإجابة عليه من خلال فحص جميع المتغيرات المطروحة بالتساؤل والتي شملت نوع الجهاز المستخدم، بداية اللعب، استخدام الإنترنت في اللعب، أيام اللعب في الأسبوع، ساعات اللعب في اليوم الواحد، عوامل الجذب للألعاب الإلكترونية، أنواع الألعاب المفضلة، مكان اللعب، المشاركة في اللعب مع الآخرين، وأخيراً

آلية اختيار الألعاب الإلكترونية.

للإجابة على تساؤل الدراسة الثاني، والذي ينص على ما الأسباب الرئيسية للعب بالألعاب الإلكترونية لدى طلاب الصف الثاني المتوسط؟ فقد تم استخدام التحليل الوصفي لإيجاد التكرارات والنسب المئوية لترتيب تلك الأسباب، والجدول التالي (11) يوضح ذلك.

جدول (11): التكرارات والنسب المئوية لأسباب استخدام الألعاب الإلكترونية

م	الأسباب الرئيسية	ت	%	الترتيب
1	الألعاب الإلكترونية لا تحتاج لمساحات كبيرة أو ملاعب. (تلعب في أي مكان)	159	29.7	1
2	تسجيل النتائج والاحتفاظ بها	45	8.4	5
3	أستطيع أن ألعب لوحدي دون حاجة لزميل أو أي لاعب آخر.	119	22.2	2
4	سهولة حمل الجهاز معي	88	16.5	4
6	يمكن اللعب في أي وقت وغير مرتبطة بزمن معين.	95	17.8	3
7	لم يحدد	29	5.4	
	المجموع	535	100	

يوضح الجدول رقم (11) ترتيب الأسباب الرئيسية للعب بالألعاب الإلكترونية، حيث جاء في المرتبة الأولى «الألعاب الإلكترونية لا تحتاج لمساحات كبيرة أو ملاعب (تلعب في أي مكان)» وبنسبة مئوية (29.7%)، ويليه في المرتبة الثانية السبب «أستطيع أن ألعب لوحدي دون حاجة لزميل أو أي لاعب آخر» بنسبة مئوية (22.2%)، وفي المرتبة الثالثة امكانية اللعب في أي وقت دون الارتباط بزمن معين بنسبة مئوية (17.8%). هذه النتيجة تتفق مع ما أشارت إليه دراسة الحمراي (2012) من أن أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية يعود إلى أنها تمارس في أي وقت وبدون أشخاص آخرين. وهذا قد يكون عائداً لعدد من الأسباب التي يأتي في مقدمتها المرحلة العمرية للمراهق وبقائه في المنزل إضافة إلى عامل الطقس وأثره على الممارسات الفعلية للأنشطة الترويحية خارج المنزل.

لقد نص تساؤل الدراسة الثالث على «هل توجد فروق دالة إحصائية في واقع استخدام الألعاب الإلكترونية لطلاب الصف الثاني بالمرحلة المتوسطة في المنطقة الشرقية من المملكة العربية السعودية، وفقاً لمتغيري عدد أيام اللعب في الأسبوع وعدد ساعات اللعب في اليوم الواحد، وذلك تبعاً لمتغير تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الممارسة الفعلية للأنشطة الترويحية الرياضية من وجهة نظر أفراد العينة»؟ وللإجابة على هذا التساؤل يتوجب أولاً استعراض التحليل الوصفي لرأي أفراد العينة في تأثير الألعاب الإلكترونية على ممارسة الألعاب الرياضية الترويحية الفعلية، وذلك حسب تصنيفهم الذاتي لمستوى أدائهم في لعب الألعاب الإلكترونية، والجدول التالي رقم (12) يصنف أفراد العينة في كلا المتغيرين.

جدول (12): التكرارات والنسب المئوية لتأثير الألعاب الإلكترونية على الأنشطة الرياضية الترويحية وفقاً لمستوى اللعب بالألعاب الإلكترونية لعينة الدراسة

الكلي		ضعيف		متوسط		ممتاز		مستوى اللعب بالألعاب الإلكترونية	تأثير الألعاب الإلكترونية على ممارسة الأنشطة الرياضية الترويحية
%	ت	%	ت	%	ت	%	ت		
16.1	86	0	0	4.1	22	12	64	تأثير كبير	
28.8	154	0	0	12	64	16.8	90	تأثير متوسط	
32.3	173	0.7	4	13.8	74	17.8	95	تأثير بسيط	
21.3	114	0.4	2	6.5	35	14.4	77	ليس لها تأثير	
1.5	8	لم يحدد							
100	535	1.1	6	36.4	195	61	326	الكلي	

يتضح من الجدول رقم (12) أن تأثير الألعاب الإلكترونية على ممارسة الأنشطة الرياضية الترويحية الفعلية كان تأثير بسيط بنسبة (32.3%)، يليها تأثير متوسط بنسبة (28.8%)، وليس لها تأثير بنسبة (21.3%) وجاء في المرتبة الأخيرة أن لها تأثير كبير بنسبة (16.1 %). هذه النتيجة قد تكون عائدة لممارسة أفراد العينة فعلياً لبعض الأنشطة الرياضية الترويحية ولذا لا يرون أن الألعاب الإلكترونية لها تأثير كبير على الممارسة الفعلية، وقد تكون عائدة إلى قلة الوعي بأهمية الممارسة الفعلية للأنشطة الرياضية، وعلى ذلك لا يرون أن للألعاب الإلكترونية تأثير، لأن الرغبة في الممارسة الفعلية للأنشطة الرياضية قد تكون محدودة. كما يوضح الجدول رقم (12) التصنيف الذاتي لأفراد العينة من حيث مستوى أدائهم في اللعب بالألعاب الإلكترونية، حيث اعتقد ما نسبته (61%) أن مستوى أدائهم ممتاز، ونسبة (36.4%) بأداء متوسط، ولم يعترف بضعف مستوى الأداء سوى عدد قليل جداً بنسبة (1.1%)، هذه النتيجة قد تكون طبيعية جداً لهذه المرحلة السنوية إذا ما أخذ بالاعتبار خاصية التفاعل واللعب الإنفرادي التي تتميز بها الألعاب الإلكترونية، بالإضافة إلى نوعية الألعاب المستخدمة، فكما تمت الإشارة سابقاً، معظم أفراد العينة (63%) يستخدمون لعبة البلاي ستيشن 4.

بعد استعراض التحليل الوصفي للإجابة على التساؤل الثالث فقد تم استخدام تحليل التباين الأحادي (ANOVA) لمعرفة الفروق الدالة إحصائياً، إن وجدت، في مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على ممارسة الأنشطة الرياضية الترويحية الفعلية، وذلك حسب استخدام الألعاب الإلكترونية (عدد الأيام في الأسبوع وعدد الساعات في اليوم الواحد)، والجدول التالي (13) يوضح ذلك.

جدول (13): تحليل التباين الأحادي لدلالة الفروق في استخدام الألعاب الإلكترونية تبعاً لمتغير مدى التأثير على ممارسة الأنشطة الرياضية الترويحية.

الدالة	قيمة ف	متوسط المربعات	درجة الحرية	مجموع المربعات		
0.01	*3.87	3.80	4	15.20	بين المجموعات	عدد أيام استخدام الألعاب في الأسبوع
		0.98	521	511.16	داخل المجموعات	
		-	525	526.36	الكلي	
0.01	*4.60	4.46	4	17.85	بين المجموعات	عدد ساعات اللعب في اليوم الواحد
		0.97	520	504.34	داخل المجموعات	
		-	524	522.19	الكلي	

*دال إحصائياً عند مستوى (0.01)

يتضح من الجدول السابق (13) أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية في كل من متغيري عدد أيام اللعب بالألعاب الإلكترونية في الأسبوع وعدد ساعات اللعب في اليوم الواحد، وذلك تبعاً لمتغير تأثير ممارسة الألعاب

الإلكترونية على الممارسة الفعلية للأنشطة الترويحية الرياضية، حيث كانت قيمة «ف» (3.12 و 4.60) على التوالي. ولمعرفة تلك الفروق فقد تم إجراء الاختبار البعدي (LSD) كما هو موضح بالجدولين التاليين (14)، (15).

جدول (14): اختبار LSD البعدي لمعرفة الفروق بين عدد أيام استخدام الألعاب الإلكترونية في الأسبوع تبعاً لمتغير مدى تأثيرها على ممارسة الأنشطة الترويحية الرياضية الفعلية

خمسة أيام فأكثر	أربعة أيام	ثلاثة أيام	يومين	يوم واحد	ع	م	
*0.53		*0.49			1.08	1.95	يوم واحد
**0.44	*0.48	**0.40			1.01	2.04	يومين
					0.93	2.44	ثلاثة أيام
					0.94	2.52	أربعة أيام
					0.99	2.48	خمسة أيام فأكثر

** دال إحصائياً عند مستوى (0.01)

* دال إحصائياً عند مستوى (0.05)

يتضح من الجدول رقم (14) أن الفروق ذات الدلالة الإحصائية في مدى التأثير على الممارسة الفعلية للأنشطة الرياضية الترويحية حسب عدد أيام اللعب بالألعاب الإلكترونية في الأسبوع، تشير إلى أن ممارسي الألعاب الإلكترونية لعدد ثلاثة أيام وأكثر بالأسبوع لديهم متوسط شعور بتأثير الألعاب الإلكترونية على الممارسة الفعلية للأنشطة الترويحية الرياضية أعلى من أقرانهم الذين يستخدمون تلك الألعاب لمدة يومين أو أقل. تعتبر هذه النتيجة منطقية، فزيادة عدد أيام ممارسة الألعاب الإلكترونية يستغرق وقتاً أطول ربما يكون على حساب الممارسات الفعلية للأنشطة الرياضية الترويحية، وعليه يشعر الفرد بمستوى تأثير تلك الألعاب بشكل أكبر، والعكس صحيح حيث أن الممارسة المحدودة بيوم أو يومين لا تؤثر على الممارسة الفعلية أو الشعور بتأثير الألعاب الإلكترونية على ذلك. هذه النتائج تتوافق مع ما توصلت إليه دراسة (الحمراي، 2012) من وجود تأثير للألعاب الإلكترونية على ممارسة الأنشطة الرياضية الترويحية، ولكن لم تحدد نوعية هذا التأثير إيجابي كان أو سلبي. ويرى الباحثان أن ارتفاع مستوى الشعور بتأثير تلك الألعاب على الممارسة الفعلية للأنشطة الرياضية الترويحية يعتبر عامل إيجابي، فارتفاع هذا الشعور يمثل الخطوة الأولى للإقتران بآثر تلك الألعاب وبأهمية الممارسة الفعلية للأنشطة الرياضية الترويحية.

جدول (15): اختبار LSD البعدي لمعرفة الفروق بين عدد ساعات استخدام الألعاب الإلكترونية في اليوم الواحد تبعاً لمتغير مدى تأثيرها على ممارسة الأنشطة الترويحية الرياضية الفعلية

أقل من ساعة	1 - 2 ساعة	2 - 4 ساعة	4 - 6 ساعة	أكثر من 6 ساعات	ع	م	
					1.02	2.28	أقل من ساعة
					0.93	2.32	1 - 2 ساعة
					0.97	2.41	2 - 4 ساعة
					0.92	2.20	4 - 6 ساعة
					1.09	2.75	أكثر من 6 ساعات

** دال إحصائياً عند مستوى (0.01)

يتضح من الجدول رقم (15) وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مدى الشعور بتأثير الألعاب الإلكترونية

على ممارسة الأنشطة الرياضية الترويحية الفعلية، وذلك بناء على عدد ساعات اللعب في اليوم الواحد، فمن يستخدمون الألعاب الإلكترونية لمدة 6 ساعات أو أكثر يومياً لديهم متوسط شعور بالتأثير أعلى من أقرانهم ممن يلعبون لمدة زمنية أقل في اليوم الواحد (أقل من ساعة، 1-2، 2-4، 4-6 ساعات) وذلك بمتوسط حسابي (2.75) وانحراف معياري (1.09). هذه النتيجة طبيعية وتعتبر مكملة للنتيجة السابقة المتعلقة بعدد أيام اللعب، فالزيادة في الأوقات المخصصة لإستخدام الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى ارتفاع الشعور بتأثيرها على الممارسة الفعلية للأنشطة الرياضية الترويحية، وهذا يتوافق مع ما توصلت إليه دراسة الحمراني (2012) من أن نسبة من يلعبون الألعاب الإلكترونية ويمارسون الأنشطة الرياضية الترويحية بلغت %87.2، مما قد يكون مبرراً لعدم وجود فروق بين من يستخدمون الألعاب الإلكترونية لمدة 6 ساعات أو أقل.

الاستنتاجات:

من خلال نتائج تحليل بيانات الدراسة الحالية ومناقشتها فقد تم التوصل إلى الاستنتاجات التالية:

- الغالبية العظمى من أفراد عينة الدراسة يمتلكون أجهزة لممارسة الألعاب الإلكترونية، وقد كانت بدايات ممارستهم للألعاب الإلكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة، أي قبل سن المدرسة.
- ألعاب القتال والمغامرة والرياضة الإلكترونية كانت الأكثر تفضيلاً لدى المستخدمين، وتجذبهم المنافسة والتنافس ويختارون ويمارسون الألعاب بشكل فردي.
- معظم أفراد العينة يستخدمون الإنترنت لممارسة الألعاب الإلكترونية، ومدة ممارسة تلك الألعاب تقارب الأربع ساعات بشكل شبه يومي.
- يمارس غالبية أفراد العينة الألعاب الإلكترونية في المنزل وبمفردهم.
- اللعب الإنفرادي وعدم الحاجة إلى ملاعب ومساحات كانت من أهم أسباب الرئسية لممارسة الألعاب الإلكترونية.
- الزيادة في حجم إستخدام الألعاب الإلكترونية، عدد الأيام بالأسبوع والساعات باليوم الواحد، تؤدي إلى ارتفاع الشعور بتأثيرها على الممارسة الفعلية للأنشطة الرياضية الترويحية.

التوصيات:

في ضوء نتائج هذه الدراسة يوصي الباحثان بما يلي:

- تقنين حجم ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية للتقليل من أثارها السلبية وزيادة فرص الممارسة الفعلية للأنشطة الترويحية الرياضية.
- ضرورة ايجاد بدائل من الأنشطة الترويحية الأسرية بشكل عام، والترويحية الرياضية بشكل خاص.
- الإهتمام بتوفير الألعاب الإلكترونية الحركية (التي تتطلب جهد بدني) ومحاولة إحلالها للألعاب غير الحركية.
- إجراء دراسات مشابهة على مراحل سنوية أخرى للوقوف على نتائج شمولية لواقع الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والشباب.
- إجراء دراسات طولية وتتبعية لمعرفة التغيرات السلوكية المتعلقة بممارسة الألعاب الإلكترونية.
- إجراء دراسات حول الألعاب الإلكترونية التي تمارس من خلال أجهزة الهاتف المحمول لدى الأطفال والشباب.

المراجع

أولاً: المراجع العربية:

- إبراهيم ، نداء سليم (2016). *إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3 - 6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال*. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الشرق الأوسط، كلية العلوم التربوية، قسم الإدارة والمناهج التربوية، عمان، الأردن.
- أماني، عبدالنواب حسن (2017). *تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال* « دراسة وصفية تحليله على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالملكة العربية السعودية »، *مجلة علوم التربية وعلم النفس، الجامعة الإسلامية ، غزة، فلسطين*، 25 ، (3) ، 230 - 253.
- بايوني، أحمد (2017). « السعودية في المرتبة الأولى عربيا في عائدات الألعاب الإلكترونية بأكثر من 2.4 مليار ريال، موقع صحيفة الاقتصادية الإلكترونية - الاتصالات والتقنية، 30 مايو 2017، تم استعراضه في 9 مارس 2019، على الرابط (http://www.aleqt.com/2017/05/30/article_1195366.html).
- الحرمانى، خالد علي (2012). *الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بمدى ممارس طلاب مرحلة المتوسطة للأنشطة الرياضية الترويحية بمدارس الرياض*. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الملك سعود، كلية التربية، قسم التربية البدنية وعلوم الحركة، الرياض، المملكة العربية السعودية.
- حمدان، سارة عبدالرحمن (2016). *إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم*. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الشرق الأوسط، كلية العلوم التربوية، قسم الإدارة والمناهج التربوية، عمان، الأردن.
- رشاد، نجلاء (2018). 15% زيادة إيرادات « الألعاب الإلكترونية » في السوق السعودية، موقع صحيفة *عكاظ الإلكترونية - اقتصاد*، في 6 أغسطس 2018، تم استعراضه في 19 مارس 2018 من الرابط (<https://www.okaz.com.sa/article/1661774>).
- الزيودي، ماجد محمد (2015). *الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلموا وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة*. *مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، المدنية المنورة، المملكة العربية السعودية*، 10، (1) ، 15 - 31.
- سميحة، برتيمه (2017). *الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي دراسة ميدانية على عينة من طلاب تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر*. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة محمد خيضر، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، سكرة، الجزائر.
- الصوالحة، علي سليمان؛ العويمر، يسرى راشد؛ العمليات، علي مصطفى (2016). *علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة*. *مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، القدس*، 4 ، (16) ، 177 - 196 .
- قويدر، مريم (2012). *أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال*. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الجزائر 3، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر.
- موقع الصحة العالمية الإلكترونية (2018). *الاضطراب الناجم عن اللعب*. 5 يناير 2018، تم استعراضه في 9 مارس 2018 من الرابط (<https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/ar>).
- الهدلق، عبدالله عبدالعزيز (2013). *إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من*

وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. *مجلة القراءة والمعرفة*، جامعة عين شمس، مصر ، 138 ، 212-155.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

Adachi, p. and willoughby, t. (2016). does playing sports video games predict increased involvement in real-life sports over several years among older Adolescents and Emerging Adults?. *Journal of Youth Adolescence*, 45, 191401-. doi: 10.1007/s109642-0312-015-.

Cumming, h. and vandewater, e. (2007). relation of adolescent video game play to time spent in other activities. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*, 161(7): 684- 689. doi:10.1001/archpedi.161.7.684

Entertainment software association of canada. (2018). *Essential facts about the Canadian video game industry*. retrieved on 2019 from: http://theesa.ca/wp-content/uploads/201810//esac18_bookleten.pdf

Gao, z., hannan, p., xiang, p., stodden, d. and valdez, v. (2013). video game-based exercise, latino children's physical health, and academic achievement. *American Journal of Preventive Medicine*, 44 (3s3): s240-s246.

Who-World Health Organization (2018). retrived on 2018 from: <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/ar>