تأثير الألعاب الالكترونية على طلبة المرحلة الأساسية بالجمهورية اليمنية

د. مبارك محمد عل الفرح
أستاذ الاعلام والتواصل المساعد
مركز حقوق الانسان وقياس الرأي العام جامعة صنعاء
Email: Mubarkalfareh191@gmail.com

الملخص

هدف البحث إلى معرفة واقع استخدام طلبة المرحلة الأساسية بالجمهورية اليمنية للألعاب الالكترونية، ومدى تأثير تلك الألعاب عليهم، وقد استخدم البحث المنهج الوصفي مستعينا بالاستبيان الذي تم توزيعه على عينة عشوائية من طلبة المرحلة الأساسية بأمانة العاصمة تكونت من (198) طالب وطالبة، وتوصل البحث إلى النتائج الآتية: يمارس طلبة المرحلة الأساسية الالعاب الالكترونية بحدود ساعة إلى ساعتان يوميًا، ويعد الهاتف المحمول والأنترنت هما الوسيلتان المفضلتان لممارسة الالعاب الالكترونية للطلبة، وهم يفضلون الالعاب القتالية، ويعد حب الاكتشاف من أبرز الدوافع التي تقود الطلبة لاستخدام الالعاب الالكترونية، وهم قادرين في الغالب على الاستغناء عن الألعاب الالكترونية لكن بصعوبة، بينما البعض غير قادر على ذلك إطلاقًا، وتؤثر الالعاب الالكترونية على تركيز الطلبة داخل الفصل بدرجة كبيرة، والبعض الاخر تؤثر عليه بدرجة متوسط، بالإضافة إلى أنها تؤدي إلى تهاون الطلبة عن الواجبات المدرسية وإلى ضعف المذاكرة، كما تؤدي إلى الغضب والعزلة وعدم التعاون مع الآخرين والعدوانية وأن هذا التأثير إلى حد ما.

الكلمات المفتاحية: تأثير، اللعب، الألعاب الالكترونية، المرحلة الأساسية.

7

Impact of Electronic Games on Elementary Students in Republic of Yemen

Dr. Mubarak Mohammed Ali Elfareh
Assistant Professor of Media and Communication, Center of Human Rights and Polls, Sana'a University

Abstract:

The aim of the research is to know the reality of the use of electronic games by students of the basic stage in the Republic of Yemen, and the extent of the impact of these games on them. The following results: Basic stage students play electronic games for one to two hours per day, and the mobile phone and the Internet are the two preferred means for students to play electronic games, and they prefer combat games,

- The love of discovery is one of the most prominent motives that lead students to use electronic games, and they are often able to dispense with electronic games, but with difficulty, while some are not able to do so at all. In addition, it leads to students' neglect of school duties and poor studying, and leads to anger, isolation, lack of cooperation with others and aggression, and this effect is to some extent.

Keywords: influence, toys, electronic games, basic stage

مقدمة:

فتح التطور التكنولوجي آفاقا وتطلعات مستقبلية جديدة في جميع جوانب الحياة الثقافية والاجتماعية والفكرية، وقد نتج عن هذا التطور اختراع وسائل تكنولوجية جديدة لم تكن معروفة من قبل كالكمبيوتر، والهواتف الذكية التي انتشرت بسرعة في الآونة الأخيرة لما تتوفر عليه من خدمات تواصلية، وتصوير، وتخزين المعلومات، ومشغلات الموسيقى، والدردشة، والإبحار في الشبكة العنكبوتية أو تبادل الرسائل الصغيرة، ووثائق الفيديو، وممارسة الألعاب الإلكترونية.

وقد انتشرت الألعاب الالكترونية في كافة المجتمعات العربية والأجنبية، وجذبت مختلف الفئات العمرية بالرسوم، والألوان، والخيال، والمغامرة، حيث لقيت رواجاً كبيرا في السنوات الأخيرة خاصة في

الدول العربية، ونمت نمواً ملحوظاً وامتلأت الأسواق بأنواع مختلفة منها، ودخلت إلى معظم المنازل واستحوذت على عقول الأفراد واهتماماتهم.

والألعاب تعد سلاح ذو حدين؛ فقد تعود بالنفع على من يحسن استعمالها حيث تعمل على تكوين شخصية الطفل ، وتساهم في نموه العقلي، وتنمي لديه التفكير لاسيما التفكير الإبداعي، وتحقق نفس الوقت المتعة والتسلية، وقد تعود بالضرر والسلب على من لا يجيد استخدامها، وبالتالي تدفعه للإدمان، وعدم القدرة على الاستغناء عنها، الأمر الذي يؤدي إلى عزلة الطفل عن محيطه الأسري والاجتماعي، وفوق هذا فهي تؤثر على نفسيته، وقد تصيبه بالاكتئاب والقلق، وضعف الثقة بالنفس، والخوف، والاضطراب في النوم، وقلة التحصيل الدراسي، وانخفاض المشاركة في الحياة الاجتماعية والميل للسلوك العدواني (البيلادي، 1984).

ومن هنا نستطيع القول أن الألعاب الالكترونية تشكل خطراً على الأطفال، وخاصة تلك الألعاب ذات الصبغة العدوانية والتي تنعكس سلباً على سلوكيات الأطفال والمراهقين، فقد غزت هذه الألعاب عقول الأطفال لما لها من جاذبية، الشيء الذي زاد من تعلق وشغف الأطفال بها، وممارستها عبر وسائط جديدة كالهاتف الذكي (صوالحة، 2004).

وتعد المرحلة الأساسية من المراحل المهمة في حياة الفرد، لما لها من أثر بالغ في تكوين شخصيته، وتحديد ملامح تفكيره، وهي مرحلة تنمو فيها قدراته، وتتفتح مواهبه، وتتضح اتجاهاته، وفيها يتميز عقل الطفل بالمرونة، والفاعلية، والميل لاكتساب المعارف.

ومن هنا فقد أصبح الاهتمام بالأطفال ميداناً مهماً للبحث، يتناول فيه الباحثون سماتهم، والأساليب التي يتعلمون بها، ويكتسبوب منها خبراتهم، ومعارفهم، وقد حظيت الألعاب الإلكترونية باهتمام الباحثين جراء تأثيرها المتزايد على نمو الأطفال الذهني والاجتماعي والحركي والتربوي.

مشكلة البحث:

من خلال اطلاع الباحث على عدد من الدراسات، واحتكاكه بالكثير من الآباء والمدرسين لاحظ أن هناك تذمر واسع، وسخط كبير من قبل أولئك الآباء والمدرسين من الآثار السلبية التي تخلفها الالعاب

الالكترونية على الأطفال عمومًا، وعلى طلبة المرحلة الأساسية على وجه الخصوص، فالإدمان على ممارستها والتوتر، والقلق، والضغط الشديد قد سببتها لهم تلك الألعاب، ناهيك عن تأثيراتها السلبية على مستواهم الأكاديمي والدراسي، وهذا ما أكدته العديد من الدراسات والأبحاث مثل دراسة الحشاش (2008)، ودراسة قويدر (2012)، ودراسة بوشيبان والأشراف (2019).

ومن هنا فإن البحث يسعى للإجابة على الأسئلة الآتية:

1) ما واقع ممارسة طلبة المرحلة الأساسية بالجمهورية اليمنية للألعاب الإلكترونية؟
2) ما تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على طلبة المرحلة الأساسية؟

أهمية البحث:

1. يعد هذا البحث من أوائل الدراسات –في حدود علم الباحث– التي اهتمت بهذا الموضوع فلم يجد الباحث أي دراسة يمنية تناولت نفس الموضوع، حتى تلك الدراسات العربية التي أجريت حول موضوع أثر الألعاب الإلكترونية على الأطفال لا زالت في حاجة إلى استيفاء الجوانب الأساسية والمفسرة لهذه الظاهرة.
2. سيستفيد المعلمين من نتائج هذه الدراسة التي ستكشف عن واقع ممارسة طلبة المرحلة الأساسية للألعاب الإلكترونية، ومدى تأثيرها عليهم، لاسيما على التحصيل الدراسي وعلى جوانبهم النفسية والاجتماعية.
3. سيفيد الجهات المعنية ومن ضمنها وزارة التربية والتعليم من نتائج هذا البحث في محاولة للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية على طلبة المرحلة الأساسية.
4. ومثل هذه الدراسات تجعلنا نبرز خطورة تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال خصوصا في المجتمع اليمني، كما تجعلنا أكثر تحكما في تحديد أسبابها وذلك للتخفيف من حدتها وتوسع انتشارها. كما أن معرفتنا لآثارها السلبية على سلوكيات أطفالنا تساعدنا على إيجاد الآليات المناسبة للتحكم فيها والتقليل من أضرارها.

5. تلفت هذه الدراسة انتباه الآباء لمخاطر الالعاب الالكترونية على أبنائهم، وتعزيزها للمواقف العدائية في الوسط العائلي.

أهداف البحث:

يهدف البحث إلى الآتي:

1. معرفة واقع ممارسة طلبة المرحلة الأساسية بالجمهورية اليمنية للألعاب الالكترونية.
2. معرفة تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على طلبة المرحلة الأساسية.

مصطلحات البحث:

الأثر: لغة: جمع آثار، علامات أو رسم مختلف في شيء ما، آثار أقدام، أثار عجلات في الرمل(مشري، 2017).

والأثر هو عمل غالبا ما يكون تدريجياً ومتواصلاً يمارسه الشخص أو شيء على شخص أو شيء أثر شيء أثر يؤدي إلى التغييرات، وأثر تأثيرا أي ترك فيه أثرا، وفعل فعله وأعطى نتيجة (مسعود، 2003، 26)، وتأثر به أي حصل فيه أثر وظهر فيه الأثر (مشري، 2017).

وتعرفه موسوعة علوم الإعلام والاتصال بأنه نتيجة الفعل الذي ظهر جراء مؤثرها، الأثر: هو نتيجة الاتصال، وهو يقع على المرسل والمتلقي على السواء، وقد يكون الأثر نفسي واجتماعي ويتحقق أثر وسائل الإعلام من خلال تقديم الأخبار والمعلومات والترفيه والاقناع وتحسين الصورة الذهنية (مكاوي وسيد، 2017).

ويعرف الباحث الأثر **إجرائيًا** بالتغييرات التي تحدث لطلبة المرحلة الأساسية نتيجة لممارسة الألعاب الالكترونية.

اللعب:

اللعب عكس الجد، ولاعبة ملاعبه ولعاباً، لعب معه ويقال رجل لُعبه يُلعَب به (جمال الدين، 1994، ص739).

ويعرف شاكر وآخرون اللعب بأنه نشاط فسيولوجي اجتماعي ونفسي اختياري يعمله الإنسان من أجل الترويح عن النفس بغرض الاستمتاع، وقد يكون اللعب عفويا ومنظما، وقد يكون حرا ومقيدا (شاكر، 1993).

وهو نشاط حر موجه أو غير موجه يمارس فرديا أو جماعيا، ويستغل طاقة الجسم الحركية والذهنية، ويتسم بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية (رزق، 2003، 249).

ويرى فروبل وهو مؤسس رياض الأطفال أن اللعب هو التعبير الحر عما يدور داخل الطفل الصغير، وهو أساس النمو الكلي المتكامل للطفل (سمين، 2010).

وتعرفه ميلر أنه نشاط سلوكي هام يقوم بدور رئيسي في تكوين شخصية الفرد، كما قد يكون نشاط متناسقا عنيفا أحيانا ويشمل كل المكان أو قد يكون هادئا ومركزا وقد يتضمن الاستطلاع والعدوان معا (ميلر، 1987).

واللعب عبارة عن جميع الأنشطة التي يقوم بها الفرد من أجل إشباع حاجاته النفسية، وتفريغ طاقته بحيث يجد فيها متعة وتسلية وهو في اللعب يكون مدفوعا بدوافع كثيرة مثل حب الاستطلاع والاستكشاف والمعالجة (السيد، 1994).

والألعاب الالكترونية هي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكانياتها في التسلية والترفيه (الغمراوي،).

ويعرفها الباحث **إجرائيًا**: تلك الأنشطة والسلوكيات التي يمارسها طلبة المرحلة الأساسية والتي تكون مع الآلة أو الجهاز مثل: التلفون أو الانترنت أو الكمبيوتر أو غيرها من الأجهزة.

حدود البحث:

الحدود الزمانية: تم تطبيق الدراسة في الفصل الأول من العام الدراسي 2022/2021

الحدود المكانية: اقتصرت الدراسة على أمانة العاصمة صنعاء؛ كونها تضم بداخلها مختلف الفئات ومن كل المحافظات اليمنية.

الحدود الموضوعية: اقتصرت الدراسة على دراسة تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لطلبة المرحلة الأساسية، وكذا تأثيراتها النفسية والاجتماعية على الطلبة.

الحدود البشرية: طلبة المرحلة الأساسية كونهم الأكثر اهتماما بالألعاب الالكترونية، وهم في مرحلة عمرية تجعلهم عرضة وفريسة سهلة لأضرار وآثار الألعاب الالكترونية.

الدراسات السابقة:

هناك العديد من الدراسات والأبحاث التي تم الاطلاع عليها والتي تناقش موضوع الألعاب الالكترونية، وسوف يتم عرض تلك الدراسات من الأحدث إلى الأقدم كما يأتي:

1.دراسة الجبور والكريمين والمجالي (2020) بعنوان " العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات في المجتمع الأردني– دراسة مسحية على عينة من أهالي إقليم الشمال " وقد هدفت الدراسة إلى معرفة العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات في المجتمع الأردني، وقد تم إجراء دراسة مسحية على عينة من الأسر في أقليم الشمال، وتكونت العينة من (280) شخص، وأظهرت النتائج أن لعبة البوبجي منتشرة على نطاق واسع بين الأبناء، وأن هناك آثارًا سلبية للعبة على الأبناء، إذ جاءت بدرجة مرتفعة بمتوسط حسابي (4.13)، وأن هناك درجة مرتفعة للميل إلى العنف لدى الأبناء بسبب اللعبة.

2. دراسة محمد (2019) بعنوان " أثر اختلاف نمط التغذية الراجعة في الألعاب التعليمية الالكترونية على تنمية التفكير الابداعي لدى أطفال الروضة بالجمهورية اليمنية، وقد هدفت الدراسة التعرف على أثر اختلاف نمط التغذية الراجعة في الالعاب الالكترونية على تنمية التفكير الابداعي لدى أطفال الروضة، وصممت الباحثة ألعاب الكترونية تعليمية، وتكونت العينة من (4) طفلا وطفلة من أطفال مدارس شموخ اليمن بأمانة العاصمة، نصفهم مجموعة تجريبية والنصف الآخر مجموعة ضابطة، وقد أسفرت النائج عن وجود أثر لاستخدام الالعاب الالكترونية على مستوى التفكير الابداعي لأطفال الروضة.

3. دراسة بوقادوم وبركة (2019) بعنوان " أثر الألعاب الالكترونية في خلق العزلة لدى أطفال الطور الابتدائي من خلال الهاتف النقال – دراسة ميدانية على عينة من طلبة المرحلة الابتدائية " وقد هدفت الدراسة معرفة آثار استخدام الألعاب الالكترونية في خلق العزلة لدى الأطفال من خلال الهاتف النقال، تم الاستعانة بالاستبيان وكذلك المقابلة مع عينة من الأطفال قدرها (80) طالب، وتم التوصل إلى أهم النتائج التالية: المدة التي يستغرقها الأطفال في اللعب هي ساعة واحدة في اليوم، الأطفال يلعبون الألعاب الالكترونية حبا في الاكتشاف، كما أن غالبية الطلاب تستهويهم شخصيات وبطل اللعبة لأنهم يثيرون الحماس والمتعة، إضافة إلى ذلك فالالعاب المفضلة لدى الأطفال هي ألعاب المغامرة، والإثارة، والميل للاكتشاف وحل الألغاز، وأن أغلبية الطلبة يشعرون بالحيوية والفرح والسرور عند اللعب، وليس للألعاب الالكترونية أثر سيئ على الأطفال لأنها تؤدي بهم إلى العزلة، وأخيرًا تؤكد الدراسة أن الألعاب ساهمت في تنمية قدرات الطفل العقلية، وساعدتهم على التركيز والتفكير والصبر والمثابرة.

4. دراسة هاني (2018) بعنوان " أثر الألعاب الالكترونية عبر الانترنت على المراهقين–دراسة مسحية لعينة من تلاميذ ثانوية الأمير عبد القادر بمدينة خميس مليانه " وقد هدفت الدراسة إلى معرفة عادات استخدام الألعاب الالكترونية لدى المراهقين، ودوافع ممارسة الألعاب الالكترونية، وآثارها على التلاميذ بخميس مليانه بالجزائر، تم استخدام المنهج الوصفي المسحي، والاستبيان الذي تم توزيعه على (100) طالب، وتم التوصل إلى أن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب بشكل مفرط، وهم يستخدمونها بدافع التسلية والترفيه، ويفضلون ألعاب المغامرة، كما أظهرت النتائج أن الألعاب الالكترونية تؤثر على التحصيل الدراسي، كما تؤدي إلى ضعف القدرة على التحكم في الوقت.

5. دراسة بوشيبان والاشراف (2019) بعنوان " انعكاسات استخدام الطفل للألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي " وقد هدف الباحثان إلى معرفة عادات وأنماط ممارسة الأطفال الجزائريين للألعاب الالكترونية، ودوافع الممارسة، بالاضافة إلى تأثير تلك الالعاب على التحصيل الدراسي، وقد تم استخدام المنهج الوصفي المسحي، كما تم استخدام الاستبيان، وتم التوصل إلى أبرز النتائج الآتية: حققت الألعاب الالكترونية المتعة والتسلية للأطفال، يفضل الأطفال ممارسة الألعاب في الفترة المسائية، كما أن الغالبية

يفضلون الألعاب التي تحتوي على الأكشن والرياضة، وكشفت الدراسة أن هناك آثار سلبية على الجانب الصحي للأطفال، وكذا على التحصيل الدراسي وعلى مستوى التركيز.

6.دراسة الدويري (2017) بعنوان " أثر استخدام استراتيجية مدعمة بالألعاب الالكترونية على تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي وخفض القلق الرياضي لديهم في الأردن " وهدفت الدراسة إلى استقصاء أثر استخدام استراتيجية مدعمة بالألعاب الالكترونية على تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي في خفض قلقهم الرياضي، تم استخدام المنهج شبه التجريبي، وتكونت العينة من (55) طالب منهم (26) مجموعة تجريبية، و(29) مجموعة ضابطة، كما تم استخدام أداتين هما: اختبار تحصيلي ومقياس لقلق الرياضيات، وكشفت الدراسة عن وجود أثر للاستراتيجية المدعمة بالألعاب الالكترونية على تحصيل طلبة الصف الخامس، كما أظهرت أن الاستراتيجية أدت إلى خفض قلق الرياضيات لدى الطلبة.

7. دراسة يونس (2017) بعنوان " مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الاعدادية والثانوية في منطقة كفر قريع " وقد هدفت الدراسة التعرف على مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الاعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع بفلسطين، وقد تكونت العينة من (204) طالب وطالبة، وتم تطوير مقياس الألعاب الالكترونية ومقياس العزلة الاجتماعية، وأظهرت النتائج أن مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية لدى الطلبة كانت متوسطة، كما أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية تعزى لمتغير الجنس لصالح الذكور، ولمتغير التحصيل لصالح متسوى التحصيل أقل من (80%)، ولمتغير المرحلة الدراسية لصالح المرحلة الثانوية.

8. دراسة حميد (2014) بعنوان " أثر استخدام الألعاب الحاسوبية في تعلم مادة العلوم لتلاميذ الصف الثاني الأساسي – دراسة تجريبية في مدارس محافظة اللاذقية وريفها " وقد هدفت الدراسة معرفة أثر استخدام الالعاب الحاسوبية في تعليم مادة العلوم لتلاميذ الصف الثاني الأساسي باللاذقية، تم استخدام اختبار تحصيلي وكانت العينة (120) طالب منهم (60) عينة تجريبية و(60) عينة ضابطة، كما تم استخدام المنهج التجريبي، وأظهرت الدراسة أن هناك أثر إيجابي لاستخدام الألعاب الحاسوبية في تعلم مادة العلوم لتلاميذ الصف الثاني الأساسي بمدينة اللاذقية.

9. دراسة المهدي (2014) بعنوان " علاقة التحصيل الدراسي واستعمال الألعاب الالكترونية لدى عينة الأطفال " وقد هدفت إلى استقصاء تأثر الأطفال بالألعاب الالكترونية، ومعرفة نسبة استعمال الألعاب الالكترونية، وعلاقة الافراط في ممارسة تلك الألعاب على التحصيل الدراسي، تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي، وتكونت عينة البحث من (196) طالب وطالبة من الصف الرابع والخامس الابتدائي بالجزائر، وكشفت النتائج عن: عدم وجود علاقة بين التحصيل الدراسي وبين استعمال الالعاب الالكترونية. هناك نسبة قليلة من أفراد العينة تقدر ب(9%) هم الذين يفرطون في الاستخدام، بينما البقية يستخدمونها بشكل معقول، وهي أقل من ساعة في اليوم.

10. دراسة قويدر (2012) بعنوان " أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال بالجزائر" وقد هدف الدراسة معرفة أثر ممارسة الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين الدارسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة، استخدم البحث المنهج الوصفي التحليلي، وتكونت العينة من (200) طالب تتروح أعمارهم بين 7-12 عاما، وتم التوصل إلى أن الألعاب الالكترونية كانت في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال ويميلون لشرائها، وأنهم يمارسونها في العطل والمناسبات، ويمارسونها لأكثر من خمس ساعات يومياً، ، كما أنهم يفضلون ممارستها في البيت بدلا من قاعات الألعاب ومقاهي النت، وهي تؤثر على صحتهم وتركيزهم الدراسي، وتؤدي إلى العدوانية بالاضافة إلى تأثيرها على القيم والتقاليد.

11. دراسة الحشاش (2008) بعنوان " أثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت " وقد هدفت الدراسة إلى معرفة أثر ممارسة الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية، وتكونت العينة من (24) طالبًا من طلبة الصف الحادي عشر، نصفهم كمجموعة ضابطة والنصف الآخر مجموعة تجريبية، وقد تم استخدام مقياس السلوك العدواني، وتم التوصل إلى وجود أثر لممارسة الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية.

التعليق على الدراسات. بعد عرض الدراسات السابقة يتضح الآتي:

تتفق الدراسة الحالية مع بعض الدراسات السابقة في الاهتمام بدراسة الآثار السلبية للالعاب الالكترونية على الأطفال، وهذا واضح من دراسة الجبور والكريميين والمجالي (2020)، ودراسة هاني (2018)، ودراسة يونس (2017)، ودراسة قويدر (2012)، ودراسة الحشاش (2008)، كما أن الدراسة الحالية تتفق مع بعض الدراسات الأخرى التي اهتمت برصد واقع وعادات وأنماط استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية، وهذا واضح لدى دراسة هاني ()، ودراسة بوشيبان والأشراف (2019)، ودراسة قويدر (2012)، بالإضافة إلى ذلك فالدراسة الحالية تتفق مع بعض الدراسات التي اهتمت بالكشف عن العلاقة بين استخدام الألعاب الالكترونية وبين مستوى التحصيل الدراسي وهذا واضح لدى دراسة الدويري (2017)، ودراسة حميد (2014)، ودراسة بوشيبان والأشراف (2019)، ودراسة المهدي (2014).

تختلف الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة في أنها اهتمت بمعرفة أثر ممارسة الألعاب الالكترونية على طلبة المرحلة الأساسية بالجمهورية اليمنية، فكل الدراسات السابقة أجريت إما في الأردن، أو الكويت، أو مصر، أو فلسطين، ولم يجد الباحث دراسة واحدة اهتمت بمعرفة تأثير الألعاب الالكترونية على طلبة المرحلة الأساسية بالجمهورية اليمنية سوى دراسة محمد (2019) التي ركزت على معرفة أثر الالعاب الالكترونية على تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة، وهذا ما يميز الدراسة الحالية التي تحاول التصدي لهذه الموضوع الخطير الذي طالما عاني ولا زال يعاني منه الآباء والمدرسين اليمنيين.

الإطار النظري:

يعد اللعب وسيطاً تربوياً يساهم في نمو الشخصية، وهو وسيلة لتعلم الكثير من المفاهيم العلمية والرياضية واللغوية والبدنية والاجتماعية، ويعتبر اللعب نشاطاً تعليمياً يسعى المختصون من خلاله إلى استغلال الجوانب الإيجابية في حياة الطفل وتشجيعه عليها، وتنمية مختلف قدراته الفكرية والبدنية والمهارات الأساسية من الوقوف والمشي إلى ممارسة مختلف نشاطات اللعب الرياضية والفكرية (العناني، 2014، ص36).

نشأة الألعاب الالكترونية: يرى بعض الباحثين أن تاريخ الألعاب الإلكترونية يعود إلى سنة (1948)، حينما اخترع البروفسور الأمريكي توماس ت جولد سميث الابن لعبة أطلق عليها "أداة أنبوب الأشعة المهبطية المسلية"، وفي بريطانيا تم اختراع عدة ألعاب بسيطة مثل "نيمرود" سنة (1951)، و OXO سنة (1952) بواسطة البروفسيور البريطاني الكساندر س دوغلاس، وتنس فور تو سنة 1958م، ولعبة سيسوور سنة (1961) بواسطة معهد ماساتشوستش للتقنية (https://6wrni.com/history-of-video-games/) وأول لعبة اخترعت لغرض تجاري هي لعبة الأركيد "كمبيوتر سبيس" سنة (1961)، وقد كانت تعمل عن طريق وضع القطعة النقدية. وفي بداية السبعينات ابتكر المخترع الأمريكي ذو الأصول الألمانية رالف ه باير أول جهاز ألعاب فيديو سنة (1972)، كما ظهرت شركة أتاري في سوق الألعاب الإلكترونية من خلال جهازها (بونج Pong) ، وهو أول جهاز ألعاب الكتروني يحقق نجاحاً على المستوى التجاري، كما صمم " نولان بوش نيل" جهاز الألعاب الإلكترونية الأول (كومبيوتر سبانس)(https://surcitynews.net/2021/09) .

وتبقى لعبة Tennis 4 two [1] التي صممها William higjnbothan في سنة (1958) ، وهي أول لعبة تفاعلية بين الإنسان والكومبيوتر، وهي شبيهة بالرادار ، غرضها إمتاع الزائرين ، وكانت عبارة عن صورة مبسطة من لعبة التنس الأرضي، وقد نالت لعبة Space war شهرة في عام (1961) ، وتتمحور حول لاعبين كليهما يلعب بمركبة فضائية لقتل مركبة اللاعب الآخر[2]. وقد توالى اختراع الالعاب الإلكترونية؛ ففي سنة (1966) تم اختراع لعبة Brown box وهي لعبة تلعب على التلفاز[3]، وفي عام (1971) تم تطوير لعبة Galaxy Game [4]، ثم لعبة Pong وspace invaders[5] (https://ar.wikipedia.org/wiki)، (صلاح، 2018، 32).

---

[1] Tennis for two: ابتكر ويلجام هيجينبوتام أول لعبة فيديو في مختبر بروكهافن في نيويورك ، وكانت تلعب على جهاز قياس لكتروني oscilloscope

[2] Space War: ابتكر ستيف راسل أول لعبة كمبيوتر تتفاعل مع للاعب في جامعة ماساتشو ستس ، وكانت تلعب على جهاز كمبيوتر بحجم لغرفة Main frame

[3] Brown Box: رالف باير Ralph H baer مخترع ومطور ألعاب فيديو ، أمريكي من أصل لماني.

[4] Galaxy Game لعبة لمجرة، صنعها بيل بتس وهيوتاك، لعبة فيديو تلعب بالمال.

[5] Pong: نولان بوشنل وتيد دابني أسسا شركة ATARI أول شركة متخصصة في لعاب لكومبيوتر ، وطرحا لعبة Pong وكانت لعبة بونج محاكاة مبسطة لرياضة كرة الطاولة ، يمثل فيها المضربان بمستطلين يتحركان على طرفي لشاشة عن طريق مقبضين في لجهاز تتحرك بينهما كرة مربعة لشكل.

وانطلقت عملية اختراع الألعاب الالكترونية وتطويرها حيث عرفت مرحلة التسعينات نهضة للألعاب الإلكترونية من الألعاب ثنائية الأبعاد إلى الألعاب ثلاثية الأبعاد، وذلك بسبب التطور في أجهزة الكمبيوتر، مما أدى إلى ظهور أنواع جديدة من الألعاب خاصة مع الأجهزة المحمولة، وقد اكتسبت ألعاب الأجهزة المحمولة زخماً جماهيرياً هائلاً ، لأن هذه الألعاب اصبحت جزءاً لا يتجزأ من الحياة اليومية (/https://ar.wikipedia.org/wiki).

غير أنه لم تلق الألعاب الإلكترونية رواجًا واسعًا إلا في سبعينات القرن العشرين عندما انتشرت الأجهزة الالكترونية، وألعاب الكمبيوتر، ومنذ ذلك الحين أصبحت الألعاب الالكترونية جزءا من ثقافة هذا الجيل، ولكن أول لعبة الكترونية كانت في سنة (1952) وهي عبارة عن لعبة Tic–Tac–toc .

وفي سنة 1992م طرحت شركة يابانية جهاز محطة الألعاب play station مزودة بمكتبة واسعة من الألعاب بإمكانات عالية من حيث الصوت والصورة والسرعة، سرعان ما حذت حذوها شركات يابانية أخرى مما بعث من جديد السباق في تطور أجهزة الألعاب وبرامجها وتسويقها، وظهرت ألعاب الكترونية مستقلة عن الحاسوب أو متصلة به يتحكم بها المتعلم وفق أوامره ضمن برامج الذكاء الصناعي والإنسان الآلة التي تقلد أعمال الإنسان في حياته اليومية، مما أكسب هذه الأجهزة والألعاب الملحقة لها تنوعا واسعا في التقنيات، وسمح بإشغال حواس عدة كالبصر والسمع واللمس بإتقان أكثر (غربي، 2019، ص22).

وعموما هذه الألعاب الالكترونية تزود الأطفال بفرصة قوية للتعلم، واستيعاب مفاهيم العصر ومواكبة التطور.وقد تطورت حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة، ونظام معقد من الإمكانات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي؛ اللاعب ضد الحاسوب، أو اللاعب ضد أشخاص أخرين موجودين على الانترنت (الشحروري، 2008، ص46).

أنواع الألعاب الالكترونية:

يتميز كل نوع من أنواع الألعاب الإلكترونية بخصائص معينة لدى اللاعب ويتشابه قواعدها ويتوحد هدفها ومن هذه الأنواع ما يلي (صلاح، 2018، ص ص 33-36):

1. ألعاب الحركة: أول ظهور لها في قاعات اللعب وكان لها نجاح كبير على عارضات التحكم مثل: لعبة "بونغ pong" و" أركانويد Arkanoid" ولعبة "أتاري Atari" ولعبة "تيترس Tetris" ولعبة "باكمان Pacman" وسلسلة "ماريو Mario" وألعاب أخرى.
2. ألعاب استراتيجية أو ألعاب التفكير، مثل: ألعاب المغامرات والتفكير وألعاب الاستراتيجية الاقتصادية والألعاب التقليدية.
3. ألعاب المحاكاة: وهي ألعاب محاكاة إعادة إنتاج يصور نشاطات واقعية رياضية أساسا فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تشبث كبير بالجزئيات، وتستوحي هذه الألعاب من الواقع أو من تصور لهذه الواقع.
4. ألعاب غير مصنفة: هناك برامج لعب لا يمكن تصنيفها ضمن ما سبق، وهي برامج تسلية غير متوفرة عبر عارضات التحكم كبرامج اللعب التربوية التي تأخذ صورة ألعاب مغامرة حقيقية، فهي موجهة للأطفال وتظهر على شكل رسوم متحركة تفاعلية.

تأثير الألعاب الألكترونية:

إن ارتباط الأطفال بالألعاب الالكترونية أدى إلى سجال بين علماء النفس والتربية حول مدى تأثير هذه الألعاب على الأطفال من الناحية الصحية والسلوكية والانفعالية فضلاً عن أثارها القيمية والثقافية (الزيودي، ، ص16).

فبينما يرى البعض أن للألعاب الالكترونية تأثير إيجابي على الطفل، حيث تساعده في تعلم مهارات واكتساب معلومات معرفية، وتمكنه من تطوير قدراته، وتكسبه الثقة بالنفس، بالإضافة إلى تنمية مهارات الكتابة والدقة والمتابعة، وتنشيط الذاكرة وتوليد الافكار الابداعية، والتعبير عن مشاعرهم، ناهيك

عن الترويح على النفس في أوقات الفراغ، وإثارة روح التنافس، وتقبل النصر أو الهزيمة، وتحقيق الذات من خلال المحاولة والخطأ، وتعزيز روح التعاون وبناء صداقات حميمة (الشحروري، 2008، ص31).

غير أن البعض الآخر من الباحثين يرى أن الألعاب الالكترونية لاسيما الألعاب العدوانية العنيفة تشكل أثرا سلبيا على تصرفات الأطفال والمراهقين، وعلى نفسيتهم وصحتهم، وتؤدي إلى تنمية اتجاهات سلبية وسلوكيات عدوانية، حيث يرى خليل أن الألعاب الالكترونية تسبب انحسارا في تفكير الطفل، وضعفا في النشاط الذهني بسبب المشاهد العدوانية المصورة الكترونيا التي تنطبع على سطح العقل الباطني، ويحدث خللا للأطفال المهيئين لاستقبال تلك الاندفاعات من بيئتهم المحيطة. والطفل لا يستطيع التمييز بين العنف المصور في اللعبة ووحشية ما يحدث في الحياة، فيستمرون في اللعب ليلا ونهارا (خليل، ،ص).

وتكمن خطورة الألعاب الالكترونية في عدم قدرة الطفل على التفريق بين الخيال والواقع مما يدفعه إلى تطبيق هذه الألعاب في حياته اليومية، كما أنها تؤثر سلبا على نموه الذهني والاجتماعي والحركي والتربوي على حد سواء، وتؤدي إلى إهمال الدراسة، والأطفال الذين يلعبون ألعابا عنيفة يظهر لديهم ميل شديد للسلوك العدواني في الحياة الحقيقية، مما يسبب مشكلات أسرية حيث تفقد الأسرة تفاعلها مع الطفل الذي ينفصل عن الواقع الذي يعيشه، بالإضافة إلى ما تقدم فإنها تصل بالفرد إلى العزلة الاجتماعية والإدمان؛ وهذا يعد من أشد الأضرار خطرا على نفسية الطفل وعلاقاته الاجتماعية.

فجلوس الطفل لمدة طويلة على أجهزة اللعب الالكترونية يجعل منه فردا منعزلا اجتماعيا، كما يجعل منه ضعيف التواصل مع أفراد أسرته، الأمر الذي يصل به إلى تجنب المناسبات والولائم والاجتماعات مما يدخلهم في إعاقة اجتماعية ويؤدي بهم إلى العزلة (فضل، 2013، ص46).

كما أن الافراط في استخدام الالعاب الالكترونية يؤثر على الجانب الصحي للطفل، حيث تدمع العينين ويضعف البصر، ويتقوس العمود الفقري، وتستنفذ الطاقة، وتؤدي إلى انتشار السمنة بسبب نقص الحركة، والابتعاد عن الأنشطة الرياضية، وكذا أضرار ناتجة عن ما تفرزه هذه الألعاب من إشعاعات وذبذبات على جسم الطفل، ناهيك عن الأحلام المفزعة أثناء الليل لاسيما تلك الألعاب والمشاهد المرعبة التي تطلق العنان لخيال الطفل (حجازي،2017، ص20).

بالإضافة إلى تأثير الألعاب الإلكترونية صحياً على الأطفال؛ هناك تأثير نفسي وسلوكي، فغالباً ما يتأثر الطفل سلباً بما يشاهده من هذه الألعاب عبر شاشات التلفزيون والحواسب والمحمول وقاعات اللعب الإلكترونية، فهي تقوي إرادتهم لتوليد العنف والعدوانية والتقليد والكسل والخمول، بسبب الالتصاق الشديد بهذه الألعاب الخطيرة، مما يولد لديهم نزعة الشر في نفوسهم، حيث نراهم يبتعدون عن الواقع ويقتربون من عالم الخيال، ومن خلال دراسة بعض الباحثين لأثر الألعاب الإلكترونية على الدماغ، أثبتت الدراسات أنها تعيق تطور الدماغ، وتنتج أجيالاً تميل إلى ممارسة العدوان، وتفقدهم السيطرة على أنفسهم، وتؤدي بهم إلى التوتر، وكذا نوبات الصرع لدى بعض الأطفال (الشحروري، 2008، ص71).

وقد أشار بعض الخبراء لذلك مثل ما حدث سنة (1999) في مدرسة لتلتون في "كولورادون" حيث قام طفلان بذبح (23) طالبا، وجرح (23) طالبا آخر ثم انتحرا في ما بعد، وقد ظهر أنهما كانا يمارسان الألعاب الإلكترونية العدوانية بشكل متواصل. فالطفل الممارس لهذه الألعاب لا يكتفي فقط بتقليدها بل يسعى إلى تطوير أساليبها ليكون بطلاً، ويمارس تلك الأساليب على العالم الواقعي من حوله (صبوح، 2000، ص16).

كما تؤثر الألعاب الالكترونية على مستوى التحصيل الدراسي للأطفال بسبب انشغالهم في عالم الألعاب الإلكترونية الذي يجعلهم يهملون دروسهم وواجباتهم المدرسية، ويقل ميلهم للمطالعة والقراءة، ويزيد ضعفهم في التحصيل الدراسي، والمتتبع لهذه الألعاب الإلكترونية سيتوصل أنها تروج لبعض المظاهر اللاأخلاقية كالسب والشتم والإهانة والعناد.

كما أن تمسك الأطفال بهذه الألعاب تجعلهم يجبرون آباءهم على شراء هذه الأجهزة الالكترونية الرقمية الحديثة، والتي تعد باهضة الثمن؛ مما يتسبب في إهدار المال، وتبديد ميزانية الأسرة، وإرهاق كاهل الآباء بشراء تلك الألعاب الالكترونية.

منهجية البحث وإجراءاته:

المنهج: استخدم البحث المنهج الوصفي الذي يصف واقع ممارسة طلبة المرحلة الأساسية بالجمهورية للألعاب الالكترونية، ومدى تأثرهم بتلك الألعاب.

مجتمع البحث وعينته:

تمثل مجتمع البحث في طلبة المرحلة الأساسية بأمانة العاصمة، وقد تم اختيار عينة البحث بطريقة عشوائية تكونت من (198) طالب وطالبة، والجدول (1) يوضح ذلك.

الجدول (2) توزيع عينة البحث وفقاً للنوع والمدرسة

النوع	التكرارات	النسبة
ذكر	124	62.6
انثى	74	37.4
المجموع	198	100.0

يتضح من الجدول (1) أن عدد أفراد العينة هو (198) طالب وطالبة من طلبة المرحلة الأساسية بأمانة العاصمة.

أداة البحث وخطوات بنائها:

استخدم البحث الحالي الاستبيان الذي وجهه لطلبة المرحلة الأساسية بأمانة العاصمة، لمعرفة واقع استخدام الطلبة للألعاب الألكترونية، ومدى التأثير الذي أصابهم من ذلك الاستخدام، وقد تم اتباع الخطوات الآتية في إعداده:

1: الاطلاع على الدراسات السابقة والأدب ذات الصلة بموضوع البحث.

2: الخروج بالأداة في صورتها الأولية.

3: عرض الاستبانة على مجموعة من الخبراء والمختصين في الإعلام والتربية وعلم النفس وعلم الاجتماع لأخذ آرائهم وملاحظاتهم عن مدى ملاءمتها لقياس ما أعدت لقياسه، وقد تفضلوا بتزويد الباحث بالعديد من الملاحظات القيمة.

4: تم استيعاب الملاحظات المقدمة من الخبراء والمختصين، ومن ثم الخروج بالأداة في صورتها النهائية، وقد تضمنت الاستبانة مجموعة من الأسئلة التي تختلف إجابة كل سؤال عن الآخر.

صدق الأداة:

تم التأكد من صدق الأداة من خلال عرضها على عدد (8) من أعضاء هيئة التدريس بكل من جامعة صنعاء، وبعض الجامعات الحكومية ممن يمتلكون الخبرة الواسعة في الإعلام والتربية وعلم النفس، وقد تم تعديل الاستبانة في ضوء الملاحظات المقدمة منهم.

ثبات الأداة:

تم التأكد من ثبات الأداة من خلال استخدام معامل ألفا كرومباخ، وقد بلغ معامل الثبات للاستبيان (91%) وهي نسبة ثبات عالية تكشف عن الموثوقية التي تتمتع بها الأداة، الأمر الذي يمكن الباحث من الاعتماد عليها والثقة في النتائج التي ستخرج بها.

إجراءات تطبيق الأداة:

بعد أن أصبحت الأداة جاهزة للتطبيق تم اختيار أربع مناطق تعليمية من مناطق أمانة العاصمة هي: منطقة شعوب، ومنطقة الصافية، ومنطقة معين، ومنطقة السبعين، ومن كل منطقة تم اختيار مدرستين واحدة للذكور والثانية للإناث، وتم توزيع الاستبيان على الطلبة، وطُلب منهم الإجابة على جميع فقرات الاستبيان، وتم تحديد بدائل لكل فقرة بما يتناسب مع الهدف منها.

وتم توزيع (260) استمارة، رجع منها (210) استمارة، وبعد المراجعة والفحص تم استبعاد عدد (12) استمارة، وبالتالي تبقت (198) استمارة هي الاستمارات التي تم تفريغها في SPSS.

المعالجات الإحصائية:

تم استخدام البرنامج الإحصائي SPSS لعمل المعالجات الإحصائية الآتية:

1. معامل ألفا كرومباخ لاستخراج معامل الثبات للاستبيان.
2. التكرارات والنسب المئوية.
3. المتوسطات والانحرافات المعيارية.

عرض النتائج ومناقشتها:

بعد إجراء التحليلات الإحصائية اللازمة عبر البرنامج الإحصائي تم التوصل للآتي:

أولا: النتائج المتعلقة بالسؤال الأول من أسئلة البحث الميداني والذي ينص على:

ما واقع ممارسة طلبة المرحلة الأساسية بالجمهورية اليمنية للألعاب الالكترونية؟

وللإجابة على السؤال فقد تم استخراج التكرارات والنسب المئوية والجداول من (2) وحتى جدول (10) توضح ذلك:

جدول (2) الوقت المستغرق في ممارسة الألعاب الالكترونية

الوقت	التكرارات	النسبة
أقل من ساعة الى ساعتان	**115**	**58.1**
من 3-5 ساعات	**43**	**21.7**
اكثر من 5 ساعات	**40**	**20.2**
المجموع	**198**	**100.0**

من خلال الجدول يتبين: أن المدة التي يقضيها الطلبة في استخدام الألعاب الإلكترونية من ساعة إلى ساعتين حصلت على أعلى تكرار هو (115) بنسبة (58.1)، بينما أكثر من خمسة ساعات حصلت على أدنى تكرار هو (40) بنسبة (20.2)، ومن ثلاث ساعات إلى خمس ساعات حصل على تكرار (43)، ونسبة (21.7)، وهذا يدل على أن الطفل اليمني كباقي أطفال العالم يهتم بالألعاب الإلكترونية. وأن هذا الاهتمام ليس بالأمر الذي يمكن أن يؤدي بهم إلى الإدمان، وهذه النتيجة اتفقت مع نتيجة دراسة بوقادوم وبركه (2019) التي أشارت إلى أن الطلبة يمارسون الألعاب ساعة يوميًا.

جدول (3) الوسائل الإعلامية المفضلة لممارسة الألعاب الالكترونية

الوسيلة	التكرارات	النسبة
التلفزيون	28	14.1
الحاسوب	36	18.2
الانترنت	60	30.3
الهاتف المحمول	74	37.4
المجموع	198	100.0

من خلال النظر إلى الجدول أعلاه:يتبين لنا الوسيلة التي عن طريقها يستخدم الطفل اليمني الألعاب الإلكترونية ونلاحظ أن الهاتف النقال يأتي في مقدمة الوسائل الإلكترونية التي يفضل أفراد العينة المستجوبة ممارستها حيث حصل على أعلى تكرار (74) بنسبة (37.4)، لأنها وسيلة متطورة وذكية وسهلة الاستعمال وصغيرة الحجم في الأن نفسه، بالإضافة إلى أن البعض يوظف أكثر من وسيلة، أما المرتبة الأخيرة فهو الجهاز التلفزي بتكرار (28) وبنسبة (14.1)، وقليل من الأطفال ما يلجأون إليه وذلك لتوفر وسائل أخرى أكثر سرعة وتطور.

جدول (4) ما يجذب الطلبة للألعاب الإلكترونية

البطل		الموسيقى		الرسم		الصورة		الالوان	
التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
110	55.6	84	42.4	56	28.3	65	32.8	56	28.3

يتبين لنا من خلال الجدول أعلاه أن أكثر ما يجذب الطلبة لممارسة الألعاب الالكترونية هو البطل حيث حصل على تكرار (110) بنسبة (55.6)، بينما أقل ما يجذب الطلبة هو الرسم حيث حصل على تكرار (56) بنسبة (28.3)، وقد حصل البطل على أعلى تكرار لأنه هو العنصر المهم والمثير للطلبة بمهاراته، وبما يصنعه من إثارة وحماس ومتعة لدى الأطفال، وهو رمز الشجاعة والتفوق

والمقاومة والتحدي وهذا ما يجعلهم يقتدون به، وتليها الموسيقى بتكرار (84) وبنسبة (47.4)، وذلك لما لها من تأثير ينجذب من خلالها الأطفال ويستمتعون بتنوعها، وهذه النتيجة تتفق مع دراسة بوقادوم وبركه (2019) التي أشارت إلى أن الطلبة يستهويهم شخصيات وبطل اللعبة.

جدول (5) ما الذي يعجب الطلبة في بطل اللعبة

ما الذي يعجب	التكرارات	النسبة
قوته	**63**	**31.8**
مغامراته	**135**	**68.2**
المجموع	**198**	**100.0**

نلاحظ في الجدول أعلاه أن أكثر ما يعجب الطلبة في بطل اللعبة مغامراته حيث حصلت على تكرار (135) وبنسبة (68.2)، بينما قوته حصل على تكرار (63)، وبنسبة (31.3)، إن مثل هذا النوع من المغامرات قد انتشر بشكل كبير لدى الأطفال حتى أصبحوا يمارسون العاب المغامرات، ويخاطرون بأنفسهم دون أن يميزوا تأثيراتها، ومن هنا تظهر بوضوح سلبيات هذه الألعاب الإلكترونية ومدى انعكاسها السلبي على الطفل، وهذه النتيجة تتفق مع دراسة بوقادوم وبركه (2019)، ودراسة هاني (2018).

جدول (6) دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية

التسلية والترفية		ملء الفراغ		حب الاكتشاف	
التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
132	66.7	51	25.8	114	57.6

يتضح من خلال الجدول أن من يمارس الألعاب الإلكترونية من أجل التسلية والترفيه حصل على تكرار (132) بنسبة (66.7) باعتبارها الوسيلة الوحيدة لتلبية حاجات الطفل، وإخراج طاقاته، وفي نفس الوقت تمارس داخل البيت وأمام أعين الآباء الشيء الذي يفضلونه، وهذه الدراسة تتفق مع دراسة

قويدر (2012) التي أشارت إلى أن الأنشطة الترفيهية تأتي في مقدمة النشاطات التي يحبها الأطفال، ويأتي حب الاكتشاف بتكرار (114) وبنسبة (57.6) لأن الأطفال غالباً ما يحبون كل ما هو جديد ويتطلعون إلى اكتشافه، ويأتي ملء الفراغ بتكرار (51) وبنسبة (25.8)، من الاطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية لملء الفراغ خاصة في أيام العطل الدراسية.

جدول (7) الألعاب الالكترونية المفضلة لدى الطلبة

اللعبة	التكرارات	النسبة
القتالية	**52**	**26.3**
الرياضية	**48**	**24.2**
المغامرة	**43**	**21.7**
الالغاز	**39**	**19.7**
المسابقات	**16**	**8.1**
المجموع	**198**	**100.0**

يوضح الجدول أعلاه أن أعلى تكرار حصلت عليه الألعاب القتالية بتكرار (52) وبنسبة (26.3)، بيما حصلت المسابقات على أدنى تكرار هو (16) بنسبة (8.1)، ويمكن تفسير ذلك بأن الألعاب الالكترونية عبارة عن وسيلة لاستخراج طاقات الطفل، وتطوير قدراته البدنية مثل القوة والسرعة حتى يتقمص الطفل دور البطل لمواجهة المخاطر.

جدول (8) مع من يتم ممارسة الألعاب الالكترونية

مع من يلعب	التكرارات	النسبة
مع الأقارب	**45**	**22.7**
مع الاصدقاء	**90**	**45.5**

لوحدي	63	31.8
المجموع	198	100.0

يتضح من خلال الجدول السابق أن طلبة المرحلة الأساسية يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية مع الأصدقاء، حيث حصل هذا النوع على تكرار (90) وبنسبة (45.5)، بينما كان لعبهم مع أقاربهم في أدنى تكرار وهو (45)، وبنسبة (22,7)، وهذا الأمر يعد طبيعيا لأن الأطفال يستهويهم اللعب مع الأقران والأصدقاء لأن هذه الألعاب تمارس بشكل جماعي، وكل فرد فيها هو جزء من فريق، إضافة إلى ذلك فالأصدقاء ليس بينهم حواجز أو تكلف أو تصنع فيما بينهم ولذلك هم يشعروا بالحرية والراحة عندما يلعبوا مع بعض، بينما لا يمكن أن يتوفر ذلك أثناء اللعب مع الأقارب لأنهم ربما يشعروا بنوع من الرقابة تمارس عليهم.

جدول (9) مدى قدرة الطلبة على الاستغناء عن الألعاب الالكترونية

القدرة على الاستغناء	التكرارات	النسبة
نعم بسهولة	70	35.4
نعم لكن بصعوبة	80	40.4
لا استطيع	48	24.2
المجموع	198	100.0

بالنظر إلى الجدول أعلاه يؤكد الأطفال أن بإمكانهم الاستغناء عن اللعب لكن بصعوبة في ذلك، وقد حصل على تكرار (80)، وبنسبة (35.4)، بينما أكد (48) ونسبة (24,2) أنهم لا يستطيعوا الاستغناء عن اللعب، وهذه تعد مشكلة إذ أن ذلك يوحي أن مثل هؤلاء الطلبة أصبحوا في حالة إدمان للألعاب الالكترونية وهو الأمر الذي يستدعي تدخل من المدرسين والآباء.

جدول (10) الشخص الذي يجعل الطلبة يتوقفوا عن ممارسة الألعاب الالكترونية

الشخص	التكرارات	النسبة
المدرسة (المدرس، المدير..)	24	12.1
خطيب الجامع	6	3.0
احد الاصدقاء	17	8.6
احد افراد الاسرة	128	64.6
قراءة الكتب	22	11.1
نفسي	1	.5
المجموع	198	100.0

يتضح من الجدول أعلاه أن افراد العينة يستطيعون التوقف عن اللعب بطلب من أحد أفراد الأسرة بتكرار (128)، وبنسبة (64.6)، وإن دل هذا على شيء فإنما يدل على ما يتمتع به الآباء وأفراد الأسرة من مكانة لدى الطلبة تجعلهم يتوقفوا عن اللعب عند طلب آباءهم وأسرهم ذلك.

السؤال الثاني: مامدى تأثر طلبة المرحلة الأساسية بالألعاب الالكترونية ؟

هذا السؤال يأخذ الأجابة عليه شقان: الأول يتناول تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي، والثاني تأثير الألعاب الالكترونية على الجوانب النفسية والاجتماعية لطلبة المرحلة الأساسية.

أولا. تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لطلبة المرحلة الأساسية:

تم استخراج التكرارات والنسب المئوية والجداول من (11) حتى (13) توضح ذلك.

جدول (11) مدى تأثير الألعاب الالكترونية على التركيز داخل الفصل

مدى التأثير	التكرارات	النسبة
لا تؤثر	91	46.0
بدرجة متوسطة	67	33.8
بدرجة كبيرة	40	20.2
المجموع	198	100.0

يتبين لنا من خلال الجدول أعلاه أن الألعاب الالكترونية تؤثر على تركيز الطلبة داخل الفصل، فهي إما تؤثر عليهم بدرجة كبيرة وهؤلاء الطلبة يمثلوا مانسبته (20%)، أو تؤثر بدرجة متوسطة وهم يمثلوا نسبة (33,8%)، ويمكن تفسر ذلك بأن تلك الألعاب تجعلهم يعيشوا في خيال واسع يستمر معهم حتى بعد الانتهاء من اللعب وذهابهم إلى المدرسة، وهو الأمر الذي يجعل تفكيرهم مشوشا، ويؤثر على تركيزهم واستيعابهم للدروس، وقد اختلفت هذه النتيجة مع نتيجة دراسة المهدي (2014) التي أكدت عدم وجود علاقة بين الألعاب الالكترونية وبين التحصيل الدراسي، بينما اتفقت مع دراسة بوشيبان والأشراف (2019) التي أشارت إلى تأثير الألعاب الالكترونية على التحصل الدراسي. ويرى ما نسبته (46%) عدم تأثير الألعاب الالكترونية على تركيزهم داخل الفصل.

جدول (12) تأثير الألعاب الالكترونية على طلبة المرحلة الأساسية

التأثير	التكرارات	النسبة
ضعف المذاكرة	57	28.8
التهاون في الواجبات	77	38.9
اثارة الفوضى في الفصل	24	12.1
لاشئ	40	20.2
المجموع	198	100.0

نلاحظ من خلال بيانات الجدول أعلاه أن تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية تؤدي إلى التهاون في الواجبات وإهمالها بتكرار (77)، وبنسبة (38.9)، وضعف المذاكرة بتكرار (57)، ونسبة (28.8)، وبإثارة الفوضى داخل الفصل بتكرار (24)، ونسبة (12.1)، وهذه النتيجة يجب أخذها بعين الاعتبار لأنها تؤكد أن الألعاب الالكترونية تؤدي إلى تدني مستوى التحصيل الدراسي لدى الطلبة، وهي تتفق مع نتائج دراسة هاني (2018).

جدول (13) تأثير الألعاب الإلكترونية على علاقة الطلبة داخل المدرسة

الزملاء		المدرسين		إدارة المدرسة		لاتؤثر	
التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
37	18.7	36	18.2	20	10.1	105	53

إن أول ملاحظة في بيانات هذا الجدول أن الألعاب الإلكترونية تؤثر بشكل سلبي على علاقة الطلبة مع زملائهم في الفصل، حيث حصلت على تكرار (37)، ونسبة (7 18)، وعلى علاقتهم بالمدرسين بتكرار (36) ونسبة (2 18)، وتأتي في المرتبة الثالثة علاقتهم بإدارة المدرسة بتكرار (20)، ونسبة (1 10)، بينما ما نسبته (53) لا تؤثر الألعاب الالكترونية على علاقتهم بزملائهم أو مدرسيهم أو إدارة المدرسة.

ثانيا. تأثير الألعاب الالكترونية على الجوانب النفسية والاجتماعية لطلبة المرحلة الأساسية.

تم استخراج التكرارات والنسب المئوية والجدول (14) يوضح ذلك.

جدول ( ) المتوسطات والانحرافات المعيارة لتأثير الألعاب الالكترونية على الجوانب النفسية والاجتماعية للطلبة مرتبة تنازليا بحسب المتوسط

م	العبارة	المتوسط	الانحراف المعياري	التقدير اللفظي
1	أشعر بالغضب اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية	3.36	1.403	موافق إلى حد ما
2	تقلل الألعاب الالكترونية من مشاركاتي في	3.09	1.43	موافق إلى حد ما

م	العبارة	المتوسط	الانحراف المعياري	التقدير اللفظي
	المناسبات الاجتماعية			
3	تؤدي الألعاب إلى العزلة الاجتماعية	3.0	1.46	موافق إلى حد ما
4	أشعر بعدم الرغبة في التعاون مع الآخرين أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية	2.88	1.53	موافق إلى حد ما
5	تؤدي الألعاب الالكترونية إلى شعوري بالرعب والخوف الشديد	2.50	1.28	غير موافق
6	تجعلني الألعاب الالكترونية أكثر عدوانية	2.64	1.44	موافق إلى حد ما
7	بعد اللعب الالكتروني لا أرتاح في النوم ونومي مزعج	2.48	1.146	غير موافق
8	أشعر بالتوتر أثناء ممارستي للألعاب الالكترونية	2.17	1.160	غير موافق
	الاجمالي	2,77	1,024	موافق إلى حد ما

من خلال الجدول أعلاه يتضح أن الألعاب الالكترونية تؤثر على طلبة المرحلة الأساسية إلى حد ما في الجوانب النفسية والاجتماعية، حيث حصل الفقرات إجمالا على متوسط (2,77)، وانحراف معياري (1,024)، وهذه النتيجة تتفق مع دراسة بوقادوم وبركه (2019) التي أكدت أن الألعاب الالكترونية ليس لها تأثير سيئ على الأطفال.

- حصلت الفقرة " أشعر بالغضب اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية " على أعلى متوسط (3,36)، وانحراف معياري (1,403)، وتقدير لفظي إلى حد ما، ويمكن تفسير ذلك بأن الألعاب الالكترونية لا سيما القتالية والتي تتضمن مغامرات تجعل الطالب يتأرجح نفسيًا بين التوتر والقلق، حيث يشعر بالهزيمة والخسارة، وتفوق الطرف الآخر عليه، مما يؤثر على نفسيته ويؤدي به إلى الغضب، إضافة إلى ذلك

فالمواقف السلبية التي تحصل له أثناء اللعب مثل خروجه من اللعب، أو قتله تجعله يستجيب نفسيا ويصاب بالغضب، كما أن بعض النكسات التي يواجهها أثناء اللعب مثل: خسارته في الحصول على الجوائز والمكافآت كلها أمور تزعجهم مما تؤدي إلى سرعة استجابتهم للانفعال والغضب الشديد.

– أدنى فقرة حصلت على متوسط هي " أشعر بالتوتر أثناء ممارستي للألعاب الالكترونية " حيث حصلت على متوسط (2,17)، وانحراف معياري (1,160)، وتقدير لفظي غير موافق، وهذا يعني أن الطلبة لا يصابون بالتوتر أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية، وهو أمر جيد يؤكد قدرة الطلبة على التحكم في مشاعرهم أثناء اللعب.

ملخص النتائج:

- يمارس طلبة المرحلة الأساسية الالعاب الالكترونية بحدود ساعة إلى ساعتان يوميا.
- يعد الهاتف المحمول والأنترنت هما الوسيلتان الإعلاميتان المفضلتان لممارسة الالعاب الالكترونية للطلبة، وهم يفضلون الالعاب القتالية.
- بطل اللعبة هو أكثر ما يجذب الطلبة لممارسة الألعاب الالكترونية، وبشكل خاص مغامراته.
- يعد حب الاكتشاف من أبرز الدوافع التي تقود الطلبة للمارسة الالعاب الالكترونية.
- يفضل الطلبة ممارسة الألعاب الالكترونية مع أصدقائهم، وهم قادرين في الغالب على الاستغناء عنها لكن بصعوبة، بينما البعض غير قادر على ذلك.
- تؤثر الالعاب الالكترونية على تركيز الطلبة داخل الفصل بدرجة كبيرة، والبعض الاخر تؤثر عليه بدرجة متوسط.
- تؤدي الالعاب الالكترونية إلى تهاون الطلبة عن الواجبات المدرسية وإلى ضعف المذاكرة.
- لا تؤثر الالعاب الالكترونية على علاقة الطلبة بزملائهم أو مدرسين أو إدارة المدرسة.
- تؤدي الالعاب الالكترونية بالطلبة إلى الغضب والعزلة وعدم التعاون مع الآخرين والعدوانية وأن هذا التأثير إلى حد ما.
- لا تؤثر الألعاب الالكترونية على النوم ولا تؤدي بالطبة إلى الشعور بالخوف أو التوتر.

التوصيات:

- توجيه الطلبة إلى الممارسة الفاعلة للألعاب الالكترونية.
- إرشاد الآباء إلى مساعدة أبنائهم على التخفيف من استخدام الالعاب الالكترونية في المنزل حتى لا تؤثر على مستواهم العلمي وتحصيلهم الدراسي.
- النصح المستمر من قبل المدرسين والآباء للطلبة بضرورة المشاركة في الحياة الاجتماعية من أفراح ومناسبات حتى لايصاب الأطفال بالعزلة والبعد عن المجتمع.
- عمل دورات تدريبية لطلبة المرحلة الأساسية في الاستخدام الأمثل للألعاب الالكترونية.

المقترحات:

- عمل دراسة عن تأثير الألعاب الالكترونية على طلبة المرحلة الثانوية بالجمهورية اليمنية.
- إجراء دراسة عن تأثير الالعاب الالكترونية على صحة الطفل الجسمية.
- عمل دراسة عن علاقة الافراط في استخدام الالعاب الالكترونية على مستوى التحصيل الدراسي.

قائمة المراجع:

- بوشيبان، صليحة والأشراف، قطبة (2019). انعكاسات استخدام الطفل للألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي، مجلة المجتمع والرياضة، جامعة الشهيد حمد الخضر–الوادي، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، مج2، ع1، جوان.
- بوقادوم، وردة وبركة، فايزة (2019). " أثر الألعاب الالكترونية في خلق العزلة لدى أطفال الطور الابتدائي من خلال الهاتف النقال – دراسة ميدانية على عينة من طلبة المرحلة الابتدائية"، رسالة ماجستير، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة.
- البيلادي، سعيد (1984). ألعاب الأطفال والمراهقين، مكتبة الانجلومصر، القاهرة، مصر.
- الجبور، رامي عبد الحميد، والكريميين، ايمن أحمد الكريميين، والمجالي، ماجدة عبد العزيز المجالي (2020)، العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات في

المجتمع الأردني –دراسة مسحية على عينة من أهالي إقليم الشمال، مجلة دراسات العلوم الإنسانية والاجتماعية، الجامعة الأردنية، مج 47، ع1.

- جمال الدين، أبي منصور (1994) لسان العرب، دار إحياء التراث العربي، بيروت، ص739–741.
- حجازي، نظيمية (2017). اثر الالعاب الالكترونية على مستوى العنف عند الاطفال من وجهة نظر أولياء الأمور في ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية، مجلة الطفولة والتنمية، المجلس العربي للطفولة والتنمية، القاهرة، ع29.
- الحريري، رافدة (2012). الألعاب الالكترونية وانعكاساتها على تعلم الأطفال، دار اليازودي للنشر والتوزيع، عمان، 2012.
- الحشاش، دلال عبد العزيز (2008). " أثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت"، رسالة ماجستير، كلية الدراسات التربوية العليا، جامعة عمان العربية للدراسات العليا.
- حميد، ولاء جميل (2014). " أثر استخدام الألعاب الحاسوبية في تعلم مادة العلوم لتلاميذ الصف الثاني الأساسي – دراسة تجريبية في مدارس محافظة اللاذقية وريفها"، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة دمشق.
- خليل، الفاضل: تأثيرات الألعاب الالكترونية على الجسد والنفس.

https://www.maganin.com/articles/articlesview.asp?key=140

- الدويري، خديجة أحمد (2017). " أثر استخدام استراتيجية مدعمة بالألعاب الالكترونية على تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي وخفض القلق الرياضي لديهم في الأردن "، رسالة ماجستير، عمادة الدراسات العليا، جامعة آل البيت.
- رزق، أمينة () ألعاب الأطفال، الموسوعة العربية الإلكترونية، المجلد الثالث، سوريا، ص249.
- الزيودي، ماجد محمد (2015) الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء ـــأمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، ص16.
- سمين، بيحر (2010): الأطفال واللعب، ترجمة مصطفى قاسم، القاهرة، المركز القومي للترجمة، ط1.
- السيد، عثمان فاروق (1994). سيكولوجية اللعب والتعلم، دار الثقافة، البحرين.

- شاكر، قنديل وآخرون (1993). موسوعة علم النفس والتحليل، دار سعاد الصباح، الكويت.
- الشحروري، مها (2008). الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة– دار المسيرة، عمان، ص46.
- صبوح، نشأت (2000). الألعاب الالكترونية العدوانية، مجلة الثقافية النفسية، دار النهضة العربية – بيروت، مج 11، ع 44، ص ص 16 – 17.
- صلاح، خالد (2018). الطفل العربي والالعاب الالكترونية القاتلة دراسة تحليلية، مجلة الطفولة والتنمية، المجلس العربي للطفولة والتنمية، القاهرة، ع32.
- صوالحة، محمد أحمد (2004). علم نفس اللعب، دار المسيرة للنشر، عمان، الأردن.
- عبداللطيف غربي (2019). الألعاب الإلكترونية الأضرار والمنافع، مجلة المجتمع والرياض، مج12، ع1، ص22
- العمراوي، زكية ومرابط نورة (). تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة الكوفيد 19 في المجتمع الجزائري. مجلة الدراسات الرياضية والاجتماعية والانسانية، ع3، ص ص 11-23.
- العناني، حنان عبد الحميد (2014). اللعب عند الأطفال ، دار الفكر، عمان ، ص 36.
- غربي، عبداللطيف (2019). الألعاب الإلكترونية الأضرار والمنافع، مجلة المجتمع والرياض، مج 2، ع 1، ص22.
- فضل، سلامة (2006). سيكولوجية اللعب عند الأطفال، دار إسامة للنشر والتوزيع، ص 46.
- قويدر، مريم (2012). " أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال بالجزائر"، رسالة ماجستير، كلية العلوم السياسية والاعلام، جامعة الجزائر3.
- مسعود، جبران (1992). "الرائد" معجم ألفبائي في اللغة والإعلام، ط1، دار العلم للملايين، بيروت، ص26.
- مشري، أميرة (2017). أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري.
- مكاوي، حسن عمار وسيدي، ليلى (2001). الاتصال ونظرياته المعاصرة، ط1، الدار المصرية اللبنانية، ص52.