الأنماط السلوكية غير السوية لتلاميذ المرحلة الإعدادية المرتبطة بممارسة الألعاب الإلكترونية من منظور خدمة الفرد السلوكية

إعداد

د. سمير محمد عبد الرحمن حسن

مدرس خدمة الفرد

كلية الخدمة الاجتماعية

جامعة أسوان

الملخص: اللعب جانباً هاماً في حياة الأطفال حيث يجعل الطفل يتحرر ويفرغ طاقاته ويصبح فرد سوى، ولكن انتشـــر في الآونة الاخيرة الألعاب الإلكترونية مثل العاب الكمبيوتر والعاب الهواتف الخلوية والعاب الفيديو والعاب السيارات والعاب المغامرات والعنف والعاب أخرى كل هذه الألعاب جعلت الأطفال يقضون كل وقتهم عليها وأصـبح أولياء الأمور يصـرخون بسـبب ذلك الامر الذى ينعكس سـلباً على سـلوكيات الأطفال ويؤثر على مستواهم الدراسي وتفاعلهم الاجتماعي واتزانهم النفسي والوجداني، وهدفت الدراسة إلى تحديد مســتوى الأنماط الســلوكية غير الســوية لتلاميذ المرحلة الإعدادية المرتبطة بممارســتهم الألعاب الإلكترونية وطبقت الدراســـة على عينة قوامها ٣٠٠ مفردة من تلاميذ المرحلة الاعدادية، واســـتخدمت مقياس الأنماط السلوكية غير السوية المرتبطة بممارسة الألعاب الإلكترونية وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن هناك أنماط سلوكية غير سوية مرتبطة بممارسة تلاميذ المرحلة الاعدادية الألعاب الإلكترونية ومستوى هذه الأنماط متوسط على عينة الدراسة، وتوصى الدراسة بضرورة عمل أبحاث مستقبلية حول التدخل المهني لخدمة الفرد باســـتخدام مداخلها العلاجية المختلفة لعلاج المشـــكلات الناتجة عن الألعاب الإلكترونية.

الكلمات المفتاحية: الأنماط السلوكية غير السوية – الألعاب الإلكترونية –خدمة الفرد السلوكية

.

Abnormal behavioral patterns of middle school students associated with the practice of electronic games from the perspective of Behavioral Case Work.

Summary: Play is an important aspect in the lives of children where it makes the child free and empty his energies and becomes an individual only, but recently spread electronic games such as computer games, cell phone games, video games, car games, adventure games, violence and other games all these games I made the children spend all their time on it and parents became screaming because of this which negatively affects the behaviors of children and affects their level of study and social interaction and psychological and emotional balance, and the study aimed to determine the level of abnormal behavioral patterns for the students of the stage Prep associated with the practice of electronic games and applied the study to a sample of 300 individual middle school students, and used a measure of abnormal behavior patterns associated with the practice of electronic games and the results of the study found that there are abnormal behavior patterns associated with By practicing the middle school students electronic games and the level of these patterns average on the sample of the study, the study recommends the need to do future research on the professional intervention to case work using its various treatment entrances to treat problems resulting from electronic games.

Keywords: Abnormal behavioral patterns – electronic games – Behavioral Case Work.

أولاً: مشكلة الدراسة :

يعتبر اللعب حاجة من حاجات الطفل الأساسية ومظهر من مظاهر سلوكه، واللعب استعداد فطري وضرورة من ضروريات الحياة فهو وسيلة تربوية يسهم في تعزيز وتكوين شخصية وتشكيل سلوك الطفل، وأكد المربيون أهميته كوسيلة للتسلية والترفيه حيث يُعده علماء نفس النمو مظهر أساسي من مظاهر النمو وينمو الطفل عن طريقة جسديًا ومعرفيًا وانفعاليًا واجتماعيًا وكلما كانت الفرصة ببيئة الطفل تشجيع على اللعب كلما حقق مكاسب نمائية في جوانب شخصيته(صوالحة، ٢٠١٤،ص ٨).

ويعتبر اللعب هو العالم الخيالي الذي يعيشه الطفل مع ألعابه والطريقة التي يعبر بها عن سعادته وحزنه، وللعب فوائد عدة منها الفرصة للتعبير عن نفسه ومن خلال اللعب يستطيع الطفل التخلص من المشاكل النفسية والتحرر من القيود واللعب يعمل على تقوية إرادة الطفل وعزيمته من خلال التقييد بنظام اللعب والصبر والتحمل والانتظار(ميلر، ١٩٨٧، ص١٥).

ويحتل اللعب مكانة مهمة في حياة الطفل ولا سيما أنه ينمي له القدرات العقلية وتشير كثير من الدراسات في مجال سيكولوجية اللعب بأن اللعب يأخذ سمة دائمة لدى الطفل ففي اللعب يعبر الطفل عن ما يدور في فكره وانفعالاته المكبوتة وهو المحصلة النهائية التي تفرغ انفعالات الطفل وتحقيق ذاته (عبدالهادي، ٢٠٠٩، ص ص٥٩-٦٠).

ومفهوم اللعب عند الأطفال تغير تغييرًا ملموسًا نتيجة الثورة التكنولوجية التي يشهدها العالم ففي الماضي ارتبط لعب الأطفال بتعالي الصيحات والضحكات الجماعية في مكان واسع وألعاب تعتمد على الحركة والجري وبعدها جاءت ألعاب الفيديو واليوم زادت الألعاب الإلكترونية عن طريق الهواتف المحمولة والكمبيوتر والتابلت واتصالهم بالإنترنت وألعاب مختلفة مثل ألعاب سيارات وألعاب المغامرات ولعبة ببجي وغيرها من الألعاب التي تعلق بها الأطفال، والتطور التكنولوجي الحادث في العالم أدى إلى انتشار هائل في شبكات الإنترنت حيث جعل العالم قرية واحدة وسهلت نقل المعارف والأفكار بين المجتمعات ولها إيجابيات عديدة ولكن يوجد بها بعض السلبيات التي لا تتفق مع قيم المجتمع.

ومن نتاج الثورة التكنولوجية هو الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت انتشرت في جميع المجتمعات المتقدمة والنامية بل في جميع البيوت والمنازل الغنية والفقيرة، يعشق معظم الأطفال الألعاب الإلكترونية إذ يقضون الكثير من وقتهم فيها بسبب ما تقدمه من إثارة وتحدى و ما تملكه من شدة جذب من الرسوم والأشكال ومنهم يعيش مع الألعاب الإلكترونية كل حياته،و البعض يفضلونها إلى حدود مرضية سيطرت على فكرهم وعقولهم إذ وجدت الدراسات أن لعب الأطفال الألعاب الإلكترونية على المدى الطويل يؤدي إلى تأثيرات بدنية وصحية وعقلية بجانب تأثيرات نفسية واضطرابات نفسية كالتوتر والقلق والضيق والأرق وتجعل الجهاز العصبي أكثر حساسية وجاهز للإثارة في أي وقت (Zaman. et al, 2009, P.2).

والألعاب الإلكترونية تعد الوسيلة الأكثر شيوعًا بين الأطفال لقضاء الفراغ سعيًا وراء الترفيه والمتعة فهي ألعاب تبث البهجة والسرور في نفوس لاعبيها من الممكن أن يقضي الطفل ساعات طويلة دون ملل ولكن هذا يؤدي إلى إدمان اللعبة الإلكترونية وما تحتويه من قتل وعنف وتعليم فن القتال(حمدان، ٢٠١٦، ص٤) .

ويصل الحجم العالمي لتجارة وسوق الألعاب الإلكترونية في الوقت الراهن إلى ١٣٨ مليار دولار سنويًا مقارنة بعام ٢٠٠٧م كان ٣٥ مليار دولار أي تزايدت النسبة ٤٠٠% أي أكثر من ٤٠٠ ضعف وسيطرت منطقة آسيا والمحيط الهادي على أكبر نسبة بمقدار ٥٢ مليار دولار وبعدها أمريكا الشمالية بمقدار ٢٣ مليار دولار وبعدها أفريقيا والشرق الأوسط بمقدار ٢١ مليار دولار والمرتبة الأخيرة أمريكا الجنوبية بمقدار ٤ مليار دولار (الحجري، ٢٠١٩) . واللعبة الإلكترونية نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي ويطلق عليها لعبة إلكترونية في حالة توفرها على هيئة رقمية (digital) ويتم تشغيلها عادة على أجهزة المحاسب والتلفاز والفيديو واله واتف المحمولة والأجهزة المحمولة بالكتف (اللاب توب وأي باد)، ومن الأسباب ودواعي ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية منها (نايف، ٢٠١٥، ص ص٩-١٠) :

- اشتمالها على عوامل جذب منها بما توحيه لهم من معارك في الأدغال أو غزو الفضاء أو توهم عصور ما قبل التاريخ مثل قتال الديناصورات وذلك أيضًا بتوظيفها الرسوم والألوان والخيال والمغامرة.
- فيها التأمل والتركيز حيث تتطلب الألعاب الإلكترونية التركيز وفيه ا الخيال العلمي.
- فيها محاكاة للأبطال فيها بطل يتحرك ويغير من سلوكه على حسب المواقف
- توفر الألعاب الإلكترونية عوالم وهمية افتراضية حيث يعيش الطفل في عالم وهميًا بعيدًا عن الحقيقة.
- تمكينها من السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص

والألعاب الإلكترونية تتمثل في ثلاثة أنواع وهي ألعاب المتعة والإثارة تهدف إلى التسلية وشغل وقت الفراغ وتعتمد على تفاعل المستخدم مع اللعبة وتتميز بكونها مثيرة وتعمل على شد الانتباه لكثره المواقف المتتالية واستخدام الصور والمثيرات الصوتية والبصرية، وألعاب الذكاء تعتمد على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار (حسن، ٢٠١٣، ص٤).

والألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين فيه الجانب الإيجابي حيث يرى أصحاب هذا الاتجاه أن الألعاب الإلكترونية تؤثر بفعالية إيجابية في التعلم والتعليم فتساعد على زيادة الانتباه والسرعة في معالجة المعلومات والفعالية في حل المشكلات، والجانب السلبي للألعاب الإلكترونية يتمثل في أن هذه الألعاب

تعرض الأطفال لأخطار منها العزلة الاجتماعية وإجهاد البصر وعلى المدى البعيد تدمر النمو النفسي والانفعالي(قويدر، ٢٠١٢، ص١٨) .

واستخدام الألعاب الإلكترونية والإفراط في استخدامها حيث أصبح الأطفال يتنافسون في اقتناء وشرائها مثل الكبار وبذلك أصبحت شيئًا منتشرًا لا غني عنه فُرض على المجتمع، إذ أنها تعد أكثر ضررًا على الإبداع وعلى عقول المراهقين، خصوصًا أنهم يقضون ساعات طويلة أمامها وأذهانهم مشدودة وربما كانوا خائفين ومتوترين وآثار سلبية أخرى بسبب ما تحتويه من مضامين مرعبة وسلبية(العريفي، ٢٠١٥، ص٢) .

وتتعدد السلبيات للألعاب الإلكترونية في التأثير على قدرة الطفل على الانتباه والتركيز و الفهم، وتشير قويدر بأن الألعاب الإلكترونية تؤثر في الضغط النفسي على الطفل وإجهاد البصر والعزلة الاجتماعية والسمنة(قويدر، ٢٠١٢، ص١٨). وأن الطفل يقضي ساعات أمام اللعبة الإلكترونية دون تواصل مع الآخرين بذلك يصبح منعزل عن الآخرين ومنطويا على ذاته وتعامل الطفل مع عالم الرمز يجعله يعيش في الخيال بعيدًا عن الواقع ويعزل عن التعامل مع الآخرين وبالتالي يفقد المهارة الاجتماعية في التعامل مع الآخرين ولا يستطيع الحديث والكلام والتعبير ويصبح خجولاً (الصوالحة، ٢٠١٦، ص١٩٣).

والتأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية تؤثر على حياة الطفل النفسية والجسمية والاجتماعية والدراسية والسلوكية وتتمثل هذه الآثار السلبية منها أمراض نفسية كاضطراب النوم والقلق والتوتر والاكتئاب والعزلة الاجتماعية والانطواء، أمراض العيون وضعف البصر والرؤية، ضعف التحصيل الدراسي والرسوب والتأخر عن المدرسة، وظهور السلوكيات العدوانية والعنف والتنمر لدى الأطفال والمراهقين فيحدث لديهم ما يسمى بالهيجان الفسيولوجي الذي يؤدي العنف التلقائي وعدم سماع الإرشادات والتوجيهات والتمرد والخمول والكسل وبث روح التنافس بين الأخوة والزملاء (عثمان، ٢٠١٨، ص ص١٣٦-١٣٧) .

ومنظمة الصحة العالمية أدرجت الاضطرابات الناجمة عن الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو ضمن اضطرابات الصحة العقلية حيث لوحظ أن الطفل من الممكن يمارس اللعب الإلكتروني لمدة عشرين ساعة يوميًا بدون طعام ويتسرب من المدرسة بل من الحياة كلها(منظمة الصحة العالمية، ٢٠١٧) .

وهناك عد من الدراسات والبحوث ركزت على الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية ومنها دراسة الساعدي (٢٠٠٥) عن بعض الأعراض العصابية لدى الأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية أوضحت الأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية لديهم قلق مستمر وعدوان وسوء توافق اجتماعي ودراسة اليعقوب (٢٠٠٩) عن دور الألعاب الإلكترونية التي تمارس في المنزل في تنمية السلوك العنيف لدى الطفل بالمرحلة الابتدائية دراسة حجازي (٢٠١٠) هدفت عن الكشف عن دور الألعاب الإلكترونية في تكوين شخص

الطفل وسماته ودراسة قويدر (٢٠١٢) عن آثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ودراسة نايف (٢٠١٥) توصلت إلى أن عينة الدراسة وهم الأطفال من ٧ إلى ١٥ سنة يتأثروا بالألعاب الإلكترونية فيتعودوا ويعتادوا على العنف كأنه حاجة تلقائية ودراسة (الزيودي) هدفت إلى الانعكاسات التربوية للألعاب الإلكترونية وتوصلت أنه تؤدي بالطلاب إلى السلوكيات السلبية وصولاً على التمرد والعنف والقتل كأنها أشياء عادية في الحياة ودراسة عثمان (٢٠١٨) أثر الألعاب الإلكترونية على الأطفال في المرحلة العليا ودراسة الطوير (٢٠١٨) توصلت إلى أن ألعاب الأنترنت تحولت من أداة لتطوير القدرات الذكائية والإبداعية إلى أداة خطيرة بتلاعب بعقول المراهقين وتدفعهم إلى العنف تلقائيًا وصولاً لمرحلة الانتحار ودراسة (الدهمش، ٢٠١٩) عن دور الألعاب الإلكترونية في تنامي العنف التلقائي لمدى طلاب المرحلة المتوسطة ودراسة Vincent & Rebecrd (2005) عن تأثير لعبة الفيديو على الأفكار والسلوك العدواني لأطفال المرحلة الابتدائية ودراسة Kutner، Warne (2008) توصلت إلى هناك قلق وخوف من أولياء الأمور حول ما تحويه الألعاب الإلكترونية من محتويات فيها عنف وقتل ومغامرات وألفاظ ثابتة فيتأثر الأبناء.

ويتضح من السابق أن الألعاب الإلكترونية لها مجموعة من الآثار السلبية تؤثر على الطفل في جميع جوانب شخصيته الجانب الجسمي (حيث يصاب بضعف النظر وإنهاك في البدن) والجانب النفسي (يصاب بالتوتر والقلق والخوف) والجانب الاجتماعي (ينعزل وينسحب من الحياة الأسرية والاجتماعية) والجانب العقلي (فهي تتلاعب بعقول وأفكار المراهقين والأطفال وتبلد وتشتت فكرهم وتركيزهم) والجانب السلوكي (تجعل الطفل والمراهق يسلك سلوكيات عدوانية وعنف وقتل وتقليد أعمى ويخدع ويكذب ويسهر ويهرب من مسئولياته) وهذه الآثار تتجمع كلها في النهاية وتظهر واضحة في سلوك الأطفال والأبناء في صورة سلوكيات غير سوية وهذه السلوكيات غير السوية لها أنماط سلوكية غير سوية (أنماط سلوكية غير سوية – أنماط اجتماعية غير سوية – أنماط نفسية وانفعالية غير سوية) على الطفل والمجتمع.

ويعد السلوك غير السوى أحد أخطر المشكلات الاجتماعية المنتشرة في عصرنا الحديث، حيث أنها مشكلة متعددة الأبعاد لجمعها بين عدة عوامل متعلقة بالأفراد وتتمثل في التأثير النفسي والاجتماعي والاقتصادي على كل من الفرد والمجتمع (بخيت، ٢٠٠٥، ص٦٨٠) .

وخاصة مرحلة الطفولة المتأخرة ومرحلة المراهقة المبكرة والتي تتسم بتغير في الأطوار النفسية والفسيولوجية لدى النشء وخاصة خلال المرحلة الإعدادية التي يمر بها الطفل فهي مرحلة حرجة وهم أحوج ما يكون للمساعدة والعون، حيث يتعرض هؤلاء التلاميذ لكثير من أنماط السلوك غير السوى التي تنتج عن التغيرات المختلفة لمظاهر النمو(الجسماني، ١٩٩٤، ص١٢٩).

أظهر وأوضح القرآن الكريم السلوك غير السوى من خلال القصص القرآني وخاصة عند الحديث مع الأقوام الذين كذبوا رسلهم وكان التعبير عن هذا السلوك في غاية الدقة والروعة ولم يعرف السلوك غير

السوى كلامياً فقط بل كان يوضح ذلك بالأمثلة الحية وهذا يتضح عند القراءة للقرآن الكريم كان السلوك يمارس امام عينك الآن (أبوديه، ٢٠١٥،ص ٢٢). والسلوك غير السوى في القرآن الكريم ذكر على هيئة أفعال وأقوال وقسم السلوك غير السوى إلى أخطاء عقائدية وأخرى تعبدية وأخرى سلوكية واجتماعية (فرحات، ٢٠١١، ص١٨).

وتصنف السلوكيات غير السوية والاضطرابات السلوكية والانفعالية تصنيفًا صادرًا عن الجمعية الأمريكية للطب النفسي إلى أربع فئات وهم(الشمري، ٢٠١١، ص٦٢):

– اضطرابات القلق الانسحابية مثل القلق الزائد والحياء والاكتئاب والحزن.

– اضطرابات عدم النضج مثل القدرة على عدم التركيز وتشتت الفكر، وعدم التحمل و عدم الصبر والكسل والإهمال والخمول وعدم الاستقلالية.

– العدوان الاجتماعي وينتج عن مرافقة أصدقاء السوء.

وقد يكون الإفراط في الألعاب الإلكترونية واحدًا من أهم العوامل المؤدية إلى السلوكيات غير السوية والاضطرابات السلوكية لدى التلاميذ وذلك أن التلميذ يقضي وقتًا طويلاً لممارسة الألعاب الإلكترونية فيعزل نفسه عن الناس والمجتمع ويصاب بالتوتر والقلق ونقص القدرة والمهارة في التعامل مع الحياة(العبيدي، ٢٠١٧، ص٤٢١).

و أن اللعب سلوكيات تعليمية يمكن أن يكتسبها الطفل نتيجة استجابته لنشاط اللعب من تعزيزات تشعر بالرضا والسرور فيعمل على تكرار هذا السلوك الإجرائي، ويرى سكنر أن أنماطًا سلوكية يمكن يكتسبها الطفل من خلال اللعب(صوالحة، ٢٠١٤، ص٤٥).

وأحصى المركز الدولي للطفولة أربع مراحل تدريجية لتمثل السلوك غير السوى المتمثل في العنف المنقول من التليفزيون أو الألعاب الإلكترونية وهي(الغريب، ٢٠٠٤، ص ص١٣٣-١٣٤):

– التقليد: بحيث يتقمص الطفل الشخصية التي يفقد تصرفاتها أو التي يتبنى آراؤها.

– التشبع والتشريب: بحيث تكون عملية التمثل والتقليد وهنا غير واعية ولا يختار الطفل مجلسه.

– تبدد التثبيط: أو عدم الصد أي غياب النواهي الباطنية بجهة النشاط والتعبير وهنا الطفل ينتقل إلى مرحلة الفعل.

– تبد الإحساس وذلك يتكيف الطفل مع أحداث العنف نتيجة تكرارها فلا يعود يتأثر بها وينظر على أنها طبيعة.

وترى النظرية السلوكية أن الإنسان كائن حي تشكلت شخصيته عن طريق تعلم مجموعة من العادات والأنماط السلوكية من خلال تفاعله من البيئة المحيطة به وسلوك الإنسان متعلم ومكتسب من البيئة سواء السلوك السوي أو السلوك غير السوي ، والسلوك غير السوى يمكن تعديله وضبطه وذلك من خلال التعديل السلوكي القائم على نظريات التعليم بصفة عامة والتعلم الشرطي خاصة ويستند إلى النظريات

التي وضعها بافلوف وواطسون ونظريات ثورندايك وهل وسكنر في التعزيز(حمدي وأبوطالب، ٢٠٠٤، ص ٢٤).

والسلوك في المدرسة السلوكية هو حركة الكائن الحي أو حركة جزء منه في المكان وخلال الزمان الذي يمكن قياسه وملاحظته ويعني أن كل ما يفعله الفرد وكل نشاط سواء كان باطن أو ظاهر إذا حدث فهو سلوك فالسلوك نتيجة تفاعل الفرد مع بيئته أي لابد من توافر طرفين لحدوث السلوك هما الفرد والبيئة والسلوك قابل للقياس من خلال الملاحظة والإدراك(Corey, 2011, p.250).

وترى النظرية السلوكية أن المشكلات السلوكية ما هي إلا سلوك متعلم يتعلمه الفرد من البيئة التي يعيش فيها حيث يكتسب الإنسان سلوكياته من البيئة بما تتضمنه من مثيرات واستجابات مختلفة لها علاقة بمجالات حياته الاجتماعية والنفسية والبيولوجية ويتعلم الفرد السلوكيات الغير سوية والسلبية من محيطة الاجتماعي بالتعزيز والنمذجة والتشكيل والتسلسل. (Shaw, Simms, 2009)

ويوضح ماسلو أن السلوكيات الخاطئة وغير السوية واضطرابات الشخصية يرجع سببها إلى عدم إشباع الحاجات الاجتماعية والنفسية والتي تظهر في صورة عدم الاستقرار وضغوط الحياة مما يساعد على تكوين السلوك السلبي واضطرابات في الشخصية تسبب فقدان في التقدير والفشل في تحقيق الذات بالطرق السوية والفشل الدراسي وعدم توفر مناطق للترويح وقضاء وقت الفراغ فيما ينفع الفرد والمجتمع(مطك، ١٩٩٤، ص٤٥٥).

وهناك مجموعة من العوامل المؤثرة في تكوين السلوك غير السوى لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية ومن هذه العوامل النفسية والشخصية حيث هي التي تؤثر على جميع العوامل الأخرى حيث العامل النفسي يعتبر محرك جميع العوامل ومن العوامل النفسية (اضطراب الشخصية، الشعور بالفشل والحرمان وعدم إشباع الحاجات النفسية والشعور بالنقص)، وهناك عوامل صحية والحالة الصحية تؤثر على حياة الفرد، وعوامل اجتماعية ومنها الأسرة والمجتمع المحيط وجماعة الأقران (تنيره، ٢٠١٠، ص ص٣١-٣٦) .

ويمكن أن يرجع السلوك غير السوى لدى التلاميذ إلى مجموعة من الأسباب أيضًا منها اللامبالاة وعدم الاهتمام والكسل وعدم تقدير قيمة الأشياء نتيجة انخفاض الإحساس بالمسئولية، وتعزيز نماذج سيئة من التلاميذ تمارس السلوك السلوكيات غير السوية، تساهل الآباء وعدم الاهتمام بأبنائهم ومعاناة التلميذ من بعض المشكلات الصحية والجسمية (الزغول الهنداوي، ٢٠١٤، ص٣٧).

وهناك عدد من الدراسات والبحوث السابقة التي تناولت السلوك غير السوى لدى الأطفال ومنها دراسة شلبي (٢٠٠٦) أوضحت الانعكاسات السلبية للشباب وتمثلت في الانعكاسات السلوكية والاجتماعية والمعرفية ودراسة بركات (٢٠٠٨) أوضح ان السلوك غير السوى يشمل أنماط لفظية وحركية ودراسة مطك (٢٠٠٨) التي توصلت إلى السلوكيات الخاطئة لدى الطلاب ودراسة تنيره (٢٠١٠) أوضحت أنماط السلوك غير السوى لطلاب المرحلة الثانوية ومنها العزلة الاجتماعية ودراسة المنصور (٢٠١١) أوضحت

بعض المشكلات السلوكية لدى الأطفال منها السلوك الانسحابي والقلق والعزلة الاجتماعية ودراسة زين العابدين (٢٠١٣) أوضحت أنماط السلوك غير السوى وتأثيرها سلبًا على التحصيل الدراسي ودراسة قمر (٢٠١٧) أوضحت مظاهر السلوك السلبي وغير السوى لتلاميذ المرحلة الأساسية وشملت السلوك الحركي والعنف والسلوك اللفظي مثل الشتم والسلوك العدواني و دراسة العبيدي (٢٠١٧) تناولت بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بالاستعمال المفرط في الألعاب الإلكترونية.

ويتضح من خلال الدراسات السابقة والبحوث أبعاد وأنماط السلوك غير السوى لدى الأطفال والدراسة الحالية قسمت الانماط السلوكية غير السوية للألعاب الإلكترونية إلى أنماط سلوكية، وأنماط نفسية وأنماط اجتماعية.

ولمهنة الخدمة الاجتماعية دور أساسي وهام في مختلف جوانب الرعاية المتعددة للأطفال سواء كانت جوانب وقائية أم إنشائية أم إنمائية أم تخطيطية أم علاجية باستخدام طرقها المختلفة وأساليبها المتعددة ونظرياتها الخاصة والتي تعمل بأسلوب تكاملي في المؤسسات المتخصصة أو مع الأسرة والأجهزة الأخرى التي تعمل في مجال الأسرة والطفولة" (توفيق، ١٩٩٨،ص ١٢).

وتتعامل خدمة الفرد مع مشكلات شديدة التنوع فهي تمتد عبر مراحل عمر الإنسان من طفولته إلي شبابه وشيخوخته وعبر كل حالات الإنسان في صحته ومرضه وأيا كان الدور الإنساني الذي تتعلق به المشكلة في دورة كعضو في أسرة أو كعامل أو دارس أو حتى دورة كمريض كما تتعامل مع مشكلات العلاقات، أيا كانت طبيعة هذه العلاقات (زيدان، ٢٠٠٤،ص ١٣).

وإيمانا بدور الخدمة الاجتماعية بصفة عامة وخدمة الفرد بصفة خاصة في التعامل مع كافة المشكلات والعملاء وخاصة المشكلات الاجتماعية للأطفال فقد تناولت بعض الدراسات والبحوث في الخدمة الاجتماعية وخدمة الفرد تناولت السلوك غير السوى للأطفال منها دراسة السحيمي (٢٠٠٤)أوضحت فعالية الاتجاه المعرفي السلوكي في خدمة الفرد في تعديل السلوك غير السوى لطالبات المدارس ودراسة مبروك (٢٠٠٦) أوضحت فعالية المدخل التنظيمي البيئي في التخفيف من حدة السلوك السلبي البيئي لأعضاء جماعات مراكز الشباب و دراسة شلبي (٢٠٠٦) أوضحت الانعكاسات السلبية للشباب وتمثلت في الانعكاسات السلوكية والاجتماعية والمعرفية ودراسة الرشود (٢٠٠٧) أوضحت مجموعة من العوامل التى تسهم ودراسة محمد (٢٠١٣) عن السلوك السلبي لتلاميذ المرحلة الابتدائية في المناطق العشوائية ودراسة مغازي (٢٠١٤) حول وقت الفراغ كمؤشر للسلوك الانحرافي للشباب الجامعي ودراسة النجداوي وكفاوين (٢٠١٥) أوضحت أهمية تفعيل دور الخدمة الاجتماعية رسم السياسات الاجتماعية لحماية الأطفال من مسببات ومخاطر السلوك العدواني .

وباستقرار الدراسات والبحوث السابقة والاطار النظري الخاص بمتغيرات الدراسة وهي الأنماط السلوكية والألعاب الإلكترونية نجد أن الثورة التكنولوجية الحديثة ساهمت في انتشار الألعاب الإلكترونية في جميع

المجتمعات المتقدمة والنامية بل الألعاب الإلكترونية دخلت جميع المنازل الفقيرة والغنية ومارس جميع الأطفال الألعاب الإلكترونية بسبب تشويقها وشدة جذبها بل الأمر وصل إلى إدمان هؤلاء الأطفال الألعاب الإلكترونية والجلوس لممارستها ساعات طويلة تجعل لاعبيها ينعزل عن الأسرة والزملاء والمجتمع بل عن الحياة كلها وبذلك ظهرت الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية وتتجلي في انماط سلوكية غير سوية مثل (العدوان والانسحاب الاجتماعي) وأنماط نفسية غير سوية مثل (القلق والخوف والتوتر والعصبية) وأنماط اجتماعية غير سوية (الغزلة والبعد عن الاسرة والمجتمع وعدم الاتصال) وكل هذه الانماط السلوكية غير السوية يكون الطفل وتلميذ المرحلة الإعدادية فريسة لها،

وبذلك حدد الباحث مشكلة البحث الحالي في قضية رئيسية مؤداها ما مستوى الأنماط السلوكية غير السوية للألعاب الإلكترونية لتلاميذ المرحلة الإعدادية؟

ثانياً: أهمية الدراسة: تتبلور أهمية الدراسة في النقاط التالية:

١.تسليط الضوء على العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك غير السوى لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية.

٢.أهمية المرحلة السنية للأبناء والتلاميذ في المرحلة الإعدادية، وهي فترة حرجة تكون بداية مرحلة المراهقة و لابد من الرقابة عليهم.

٣.المساهمة في اطلاع التربويين والأخصائيين الاجتماعيين والنفسيين وأولياء الأمور على الآثار السلوكية السلبية من ممارسة الأبناء الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة.

٤.إثراء الجانب النظري والمعرفي في خدمة الفرد في الجزء الخاص بمتغير الألعاب الإلكترونية حيث ندرة الدراسات في الخدمة الاجتماعية وخدمة الفرد حول هذه الألعاب الإلكترونية.

ثالثاً : أهداف الدراسة : تتحدد أهداف الحالية في الأهداف التالية:

يتحدد الهدف الرئيس للدراسة في: " تحديد مستوى الأنماط السلوكية غير السوية لتلاميذ المرحلة الإعدادية المرتبطة بممارستهم الألعاب الإلكترونية ":

وينبثق من هذا الهدف الرئيس الأهداف الفرعية التالية:

١.تحديد مستوى الأنماط السلوكية غير السوية لتلاميذ المرحلة الإعدادية المرتبطة بممارستهم الألعاب الإلكترونية.

٢.تحديد مستوى الأنماط النفسية غير السوية لتلاميذ المرحلة الإعدادية المرتبطة بممارستهم الألعاب الإلكترونية.

٣.تحديد مستوى الأنماط الاجتماعية غير السوية لتلاميذ المرحلة الإعدادية المرتبطة بممارستهم الألعاب الإلكترونية.

رابعاً : مفاهيم الدراسة: تتضمن هذه الدراسة مفهومين هما:-

١) السلوك غير السوى. ٢) الألعاب الإلكترونية.

١) مفهوم السلوك غير السوى:

معنى السلوك هو الحركات التي تصدر من الإنسان ويمكن ملاحظتها وقياسها (صابر، ٢٠٠٤، ص٣٣). ويعرف السلوك هو كل ما يصدر من الفرد من نشاط سواء كان ظاهرًا أو خفيًا وهذا السلوك ما إلا نتاج تفاعل الفرد واحتكاكه من البيئة ونتاج ما اكتسبه وتعلمه من سلوكيات سواء كانت إيجابية أو سلبية وفق المعايير التي تسود في المجتمع وثقافته (الجبالي، ٢٠٠٩، ص٣١).ويعرف السلوك غير السوى هو انحراف عن سلوك الشخص العادي في تفكيره ومشاعره ونشاطه (زهران ،١٩٩٧،ص١١). ويعرف السلوك غير السوى ايضاً هو انحراف عن نماذج السلوك المتوقعة أو الذى يتعارض قيمة مقررة هو السلوك الخارج عن النسق والنظم (الدخيل،٢٠١٢،ص١٣).

ويعرف السلوك غير السوى هو سلوك خارج عن الحد المألوف أو حد السواء تظهر أعراضه في شكل سلوك مشكل يؤدي إلى اضطراب علاقة الفرد بنفسه (قلق وتوتر وانسحاب) واضطراب علاقته بالناس (عدوان وتمرد) وبالتالي يؤدي إلى عدم التوافق(أبولية، ٢٠٠٢، ص١٢٥).

ويعرف السلوك غير السوى بأنه هو الذي يعبر عن درجة غير المألوف في السلوك ناتجه من ضعف في التنظيم والتناسق داخل الشخص(بركات، ٢٠٠٩، ص٥).

وعرف أيضًا أنه سلوك فوضوي يتضمن مجموعة من الاستجابات أو الأنشطة العقلية أو الوجدانية أو الحركية وقد يكون السلوك تصرفًا ظاهريًا أو باطنيًا أو قد يكون شعوريًا أو لا شعوريًا يتم اكتسابه من النمذجة أو ملاحظة سلوك الآخرين مما يؤدي إلى نتائج مكروهه وهو مخالف للقواعد والمعايير العامة في المجتمع وبذلك يكون سلوك غير سوي(الحازمي، ٢٠٠٧، ص٢٤).

ويعرف السلوك غير السوى على أنه سلوك ذو معرفة مشوهة يحتاج فيها إلى مواقف وخبرات تساعده على الفهم(قطامي، ٢٠٠٠، ص٨٤).

ويعرف أيضًا أنه سلوك مخالف لنظم وقواعد السلوك السائدة بين غالبية أفراد المجتمع (أبوالخير، ١٩٦١، ص١٣٤).والسلوك غير السوى عبارة عن منظومة من السلوكيات غير المقبولة من الأفراد والتي يتم اكتسابها بطرائق التعليم المختلفة ويختلف عن السلوك السائد في المجتمع الذي يعيش فيه الفرد ولا يتمشى مع المعتقدات والأخلاق وغالبًا ما يخضع صاحبه إلى العقاب والحساب(أبونمرة، ٢٠٠١، ص٢٤٢).

وينظر العلماء والباحثين إلى السلوك غير السوى على أنه سلوك فوضوي أو سلوك عدواني أو سلوك عنيف أو سلوك غير مألوف أو غير اعتيادي، ولكن لا يتم الحكم على السلوك انه غير سوى أو شاذ إلا في ضوء المعايير وثقافة المجتمع لأنها تختلف من مجتمع لآخر.

ومظاهر السلوك غير السوى في البيئة المدرسية يأخذ تلك المظاهر (أبونمرة، ٢٠٠١، ص٢٣٣):

– السلوك غير السوى اللفظي وتشمل (التحدث مع الآخرين دون استئذان، إحداث أصوات مزعجة أثناء الشرح، الغناء والدندنة، المناداة بأصوات غير مستحبة وغير مقبولة للزملاء).

– السلوك غير السوى الحركي ويشمل (الوقوف دون إذن، تحريك المقعد، التصفيق، الخربشة والكتابة على الجدران، حركة الجسم).

– السلوك غير السوى العدواني والفوضوي ويشمل (ضرب الزملاء، الركل، الشتم والسب، تهديد الآخرين).

وهذه المظاهر أوضحتها دراسة كوبر (Cooper, 2004) ودراسة ماري (Marie, 2004) ودراسة بركات (٢٠١٠) وكانت المظاهر السلوكية غير سويه لدى تلاميذ التعليم الأساسي متمثلة في السلوك اللفظي، والحركي، والعدوان الفوضوي.

وهناك مجموعة من العوامل التى تؤدي إلى السلوك غير السوى(قمر، ٢٠١٧، ص٥٨):

– الحالة المزاجية للطفل وتتمثل في الانفعالات والاستجابات.

– المشكلات وأوجه القصور النفسي عصبية وتؤثر على مجالات القدرات المختلفة مثل الكلام والعمليات العقلية.

– الأداء الأكاديمي للطفل ومستوى ذكائه وانخفاض مستوى الذكاء.

وهناك معايير للحكم على السلوك إذا كان سويًا أو غير سوياً ومن هذه المعايير (القمش والمعايطة، ٢٠٠٧):-

– المعيار النفسي الموضوعي ويتم الحكم على السلوك من خلال مجموعة من الاختبارات النفسية وجمع المعلومات عن الحالة ووضع تشخيص إكلينيكي وتحديد الانحراف عن السلوك السوي.

– المعيار الاجتماعي حيث يتم الحكم على السلوك بأنه سلوك سوي أو سلوك غير سوى من الرجوع إلى العادات والتقاليد والقيم الاجتماعية إذا خالفها فأنها سلوك سلبي.

– المعيار الإحصائي ويعتمد على درجة تكرار السلوك وشيوعه بين الناس وبين الجماعة فالسلوك الذي يصدر من الجماعة سوى والسلوك الذي يصدر من أقلية سلوك غير سوي.

وفي النهاية يكون السلوك غير السوى في الدراسة الحالية يتضمن:-

– مجموعة الاستجابات والأنشطة الحركية والوجدانية والنفسية التي تصدر من الطالب بسبب ممارسته ولعبه الألعاب الإلكترونية.

- الاستجابات السابقة تكون مخالفة للقيم وثقافة المجتمع.
- يكون له انماط سلوكية غير سوية تتمثل في: (العدوان – التقليد – العنف – الخداع.....الخ).
- يكون لها انماط نفسية تؤثر على الطالب نفسيًا ووجدانيًا مثل: (التوتر والقلق واضطراب النوم والخوف واستخدام الحيل الدفاعية... الخ).
- يكون لها انماط اجتماعية تؤثر على الطفل تجعله (ينعزل عن الأسرة والزملاء – الانسحاب من المشاركة الاجتماعية – الانطواء... الخ).
- وتعرف الانماط السلوكية غير السوية إجرائيًا في البحث الحالي هي مجموع الدرجات التي يحصل عليها الطلاب (عينة البحث) على مقياس الانماط السلوكية غير السوية المرتبطة بممارسة الالعاب الإلكترونية المعد لغرض هذه الدراسة بأبعاده الثلاثة: (النمط السلوكي – النمط الاجتماعي – النمط النفسي).

٢) مفهوم الألعاب الإلكترونية:

هي جميع الألعاب المتوفرة على هيئة إلكترونية وتشمل ألعاب الحاسب وألعاب الإنترنت وألعاب الفيديو PlayStation وألعاب الهواتف النقالة وألعاب الأجهزة المحمولة (عثمان، ٢٠١٨، ص١٣٢).

وتعرف الألعاب الإلكترونية هي ألعاب تفاعلية لا يمكن أن يستسلم اللاعبون فيها سلبيًا بسبب حبكة ونظام اللعبة، حيث صممت ألعاب الفيديو لينخرط اللاعبون في أنظمتها ولأجل هذه النظم يأتي رد الفعل مترتبًا على سلوكيات اللاعبين. (Granic, 2014 ,P.67).

الألعاب الإلكترونية هي نظام محدد بقواعد ينخرط فيه اللاعبون في صراع اصطناعي يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس حالة الفوز والذي يجعل العبة منظمة لها (قاعدة، هدف، ردود فعل، والصعوبة وعنصر التحدي، المنافسة والتفاعل، وطريقة العرض)(عبدالباسط، ٢٠١٥، ص٧٤٢). وتعرف الألعاب الإلكترونية بأنه نشاط ترويحي ظهر في أواخر الستينات ذهني بالدرجة الأولى ويشمل كل ألعاب الفيديو وألعاب الكمبيوتر وألعاب الهاتف المحمول يمارسه الفرد فردي أو جماعي عن طريق شبكة الإنترنت (النمرود، ٢٠٠٨، ص٣٥).

وبدأ صناعة الألعاب الإلكترونية في نهاية القرن التاسع عشر وأصبحت منتشرة في العالم عام ١٩٨١م وانتشرت في المنازل ومراكز الألعاب وأزداد عدد المستخدمين لها وكانت أول لعبة بها عنف ١٩٧٦م أسمها (Death Race) ثم ١٩٩٢م انتشرت الألعاب الدموية التي تمثل القتال بين شخصين وبعدها ٢٠٠٦م لعبة كومبات للقتال ثم بعدها سارق السيارات ودهس الناس والدراجات النارية(اليعقوب، ٢٠٠٩، ص٢٤٤).

ومن السابق يتضح أن الألعاب الإلكترونية لها آثار سلبية على مستخدميها وخاصة من الأطفال وهناك سلبيات للألعاب الإلكترونية على الأطفال ومنها(المهداوي، ٢٠١٩، ص٣١):

– قضاء ساعات طويلة أمام الألعاب يؤدي إلى التأخر الدراسى.
– الأطفال الذين يلعبون ألعابًا عنيفة يظهر لديهم ميل للسلوك العدواني في الواقع.
– تقلل الألعاب التفاعل بين الطفل وأسرته أقل من الطفل العادي.
– تؤثر في الكلام واللباقة في الحديث.
– تسبب الانفصال عن الواقع والعيش في الخيال.
– تؤثر صحيًا على النظر والسمنة والدماغ وخاصة التركيز والتفكير فيصبح الطفل متبلد الفكر.
– زرع قيم ومفاهيم بعيدة عن تقاليد قيم المجتمع والدين.

والألعاب الإلكترونية لها تأثيرات على(الدهمش، ٢٠١٩):

– **الجانب النفسي:** حيث اللعبة هدفها التسلية والترويح وبسبب إدمانها تؤدي إلى العنف والقسوة وتنمية العصبية واضطرابات نفسية كالقلق والتوتر.
– **الجانب الصحي:** الجلوس ساعات طويلة على اللعبة ويؤثر صحيًا على العين والظهر واليد ويشعر بالصداع والإجهاد البدني والعضلي.
– **الجانب الأخلاقي:** تروج هذه الألعاب للعنف والجريمة والأخلاقيات السيئة مما يؤثر في سلوكهم وتعاملهم من الآخرين فهي تعلم الاحتيال والنصب.
– **وتؤثر الألعاب الإلكترونية على الجانب العقائدي لدى الطفل،** حيث تحتوي بعض الألعاب على مضامين وثقافات تخالف العقيدة والدين وهي تؤثر على عقول الأطفال وتعلمهم الرذيلة وتروج للإباحية.
– والألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين فيه الإيجابيات وبه السلبيات ولكن هذه الدراسة تركز الجانب السلبي لها.
– **وتعرف الألعاب الإلكترونية إجرائيًا** وفق هذه الدراسة هي الألعاب التي يلعبها تلاميذ المرحلة الإعدادية على المحمول أو الكمبيوتر أو إي باد أو اللاب توب أو أي شبكة إلكترونية وتعمل بالإنترنت وتدرس هذه الدراسة الأنماط السلوكية غير السوية للألعاب الإلكترونية لهؤلاء الأطفال الأنماط السلوكية غير السوية والأنماط النفسية غير السوية والأنماط الاجتماعية غير السوية .

****تفسير الأنماط السلوكية غير السوية المرتبطة بممارسة الألعاب الإلكترونية في ضوء خدمة الفرد السلوكية:**

بدأ الاهتمام في الآونة الأخيرة في الأوساط العلمية والأكاديمية المتخصصة في طريقة خدمة الفرد على وضع أسس نظرية علمية لكل موقف مهني يواجه الأخصائي في تعامله مع احتياجات ومشكلات الأفراد

المتغيرة باستمرار ، حيث حاول علماء التخصص استخدام المفاهيم النظرية والأطر الفكرية المختلفة في إلقاء الضوء على الظروف والأحداث الإنسانية التي يواجهها الأخصائي الاجتماعي على المستوى الفردي لفهم وتفسير العمل المهني والتعامل معه بأفضل شكل ممكن ، ومن ثم فإن الاتجاهات العلمية المعاصرة تعمل على وضع قواعد متعددة ومختلفة تساعد على تحديد المشكلة وتنوع أساليب المساعدة في طريقة خدمة الفرد ، كما تعمل على تعزيز مجموعة من الأهداف الامبريقية التي تحدد واجبات ومهام لا تتعلق بالأخصائي فحسب بل وبالعميل أيضا.

وقد حدد ثاير وهدسون Thyer & Hudson الخدمة الاجتماعية السلوكية على أنها نموذج يستخدمه الأخصائيون الاجتماعيون يتكون من أساليب فنية تقوم على أساس تطبيقات نظريات التعلم والتي تتضمن الاشتراط الإجرائي الاستجابى، ويرى الكاتبان أن الأخصائيين الاجتماعيين غير ملزمين باستخدام النموذج السلوكي ككل، ولكنهم يستطيعون استخدام بعض أجزائه التي تقيدهم في عملهم(سليمان وآخرون ،٢٠٠٥،ص ٢٤٦).

أما أسماء السحيمي فقد أشارت إلى أن خدمة الفرد السلوكية هي مجموعة الجهود المهنية المخططة التي يتم القيام بها من أجل زيادة معدلات السلوك المرغوب باستخدام خطوات العلاج السلوكي(السحيمي ،٢٠٠٩ ص ٣٨).

النظرية السلوكية أعطت الممارسين المهنيين في الخدمة الاجتماعية الكثير من المعارف وغيرت النظرة لمشكلات العملاء من خبرات الماضي إلى أن السلوكيات متعلمة يمكن تعديلها بالتعلم وظهر العديد من الأبحاث والدراسات تهتم بمشكلات العملاء في النظريات السلوكية(زيدان، ٢٠٠١، ص٧).

يعتبر بافلوف وواطسون وسكنر وباندورا من أبرز المنظرين السلوكيين وأنصب اهتمامهم على السلوك من حيث كيف يتم تعلمه وكيف يتغير وفي نفس الوقت اهتمام رئيس بعملية الإرشاد والتعديل السلوكي الذي تتضمن تعلم وإلغاء وإعادة التعلم والتعلم هو محور نظريات التعلم الاجتماعي كما أشار باندورا في نظرية التعلم الاجتماعي التي تدور حولها النظرية السلوكية (زهران، ٢٠٠٢، ص٤٥).

وتحتوى نظرية التعلم الاجتماعي لباندورا على عدد من الافتراضات الأساسية منها Bruce A. Thyer،1994, p135):

١.يشتمل السلوك الإنساني على كل ما يفعله الإنسان وذلك يشمل السلوك الملاحظ والوقائع الشخصية مثل التفكير والمشاعر والجوانب المعرفية والتأثيرية.

٢.يعد السلوك الإنساني سلوكاً ممتداً ويمكن تعلمه إلى حد كبير.

٣.توجد ثلاثة عمليات بيولوجية أساسية يتعلم من خلالها البشر وتعد بمثابة ميكانيزمات لنظرية التعلم الاجتماعي وهى:

أ) الارتباط الشرطي الاستجابى (البسيط).

ب) التعلم من العواقب الماضية التي تتبع السلوك (الارتباط الشرطي الإجرائي).

ج)التعلم عن طريق تقليد الآخرين (النمذجة).

٤.لا تختلف العمليات السابقة باختلاف الجماعات الثقافية أو العرقية أو باختلاف النوع أو المكانة الاجتماعية أو أي شكل آخر يمكن تصنيف الناس به.

وترى النظرية السلوكية أن المشكلات والسلوكيات غير سوية ما هي إلا سلوك متعلم يتعلمه الفرد من البيئة التي يعيش فيها، حيث يعتبر هذا الاتجاه بأن الإنسان ابن البيئة بما تشمل عليه من مثيرات واستجابات مختلفة لها علاقة بمختلف مجالات حياته الاجتماعية والنفسية والبيولوجية وغيرها وتتشكل لدى الفرد حتى تصبح جزئًا من كيانه النفسي، والفرد يتعلم السلوكيات الخاطئة والسلبية والشاذة إنما يتعلمها من المحيط البيئي الذي يعيش فيه (المحيط الاجتماعي) وذلك عن طريق التعزيز والنمذجة وتسلسل السلوكيات غير المناسبة(العزة، ٢٠٠٢، ص٤٣).

وفي هذا الصدد يفسر باندور السلوك غير السوي أو الشاذ عن طريق المحاكاة والملاحظة بمعنى أن أنماط السلوك لدى الفرد مكتسبة من البيئة الخارجية، حيث يلاحظ الفرد ويُقلد السلوك غير السوى من الآخرين وبقدر تعزيز وتدعيم هذه الاستجابة تظهر السلوكيات(مجذوب، ١٩٩٢، ص٦٦) .

وينظر أنصار المدرسة إلى السلوك غير السوي على أنه تعلم خاطئ تعرض له الفرد خلال خبراته المكتسبة وليس له أسباب عميقة وينظر دولار وميللر إلى السلوك السلبي على أنه مرتبط بالصراع الانفعالي كالذي يحدث عندما يدفع الخوف الفرد إلى البحث عن استجابة هادفة(الطراونة، ٢٠٠٧، ص٧٨).

وتسمى النظريات السلوكية بنظريات المثير والاستجابة وكذلك نظريات التعلم وتفسير هذه للسلوك غير السوى بأنها أنماط من الاستجابات الخاطئة أو غير السوية المتعلمة بارتباطها بمثيرات منفردة ويحتفظ بها الفرد وبفاعليتها من تجنب مواقف أو أحداث غير مرغوب فيها.

– ونخلص من السابق أن التلميذ يتعلم السلوك غير السوى من بيئته الإلكترونية التي يعيش فيها بممارسة الألعاب الإلكترونية ليل نهار ولساعات دون رقابة أسرية فهو يتعلم السلوكيات من اللعبة ومنها (العنف – فن القتال – التنمر – اللامبالاة – السهر – عدم المذاكرة – ....)

– وذلك من خلال الملاحظة والتقليد والمحاكاة والقدوة والنمذجة كل هذا من شأنه يجعل التلميذ يتعلم السلوكيات غير السوية.

– والنظرية السلوكية فيها أن لكل سلوك أو استجابة مثير والسلوك غير السوى ينتج نتيجة العلاقة المضطربة والغير سوية بين الاستجابة والمثير حيث هنا المثيرات غير سليمة وهي الانخراط في اللعب الإلكتروني والاندماج من اللعبة من شأنه يؤثر على استجابة التلميذ السلوكية بالسلب ولذلك يصبح

السلوك غير سوياً وهذا ما أكدته دراسة الدهمش (٢٠١٩) أن اللعب الإلكتروني يولد السلوكيات غير السوية.

– وتفسير الأنماط السلوكية غير السوية للألعاب الإلكترونية في ضوء النظرية السلوكية في النقاط التالية:-

– أن الأنماط السلوكية غير السوية تحدث نتيجة تفاعل التلميذ مع البيئة التي يعيش فيها.

– السلوكيات غير السوية متعلمة من البيئة ولكن يوجد مدعمات داخل الفرد لتدعيمها واستعداد (التلميذ يتعلم السلوك غير السوى بسبب اندماجه مع البيئة الإلكترونية).

– النظرية تبنى على أن العلاقة بين (المثير – الاستجابة) حيث المثيرات في الدراسة هي الألعاب الإلكترونية والاستجابة السلوكيات غير السوية الناتجة عنها (العنف – الخداع – التنمر – الهروب من المذاكرة – العزلة – القلق – التوتر – الحزن – .... الخ من سلوكيات غير السوية).

– وتفسر السلوكيات غير السوية لدى التلميذ من الممكن يرجع بسبب نقص المهارات الاجتماعية والخبرات لدى التلميذ فيصبح فريسة للاستجابات والسلوكيات غير السوية.

– ومن العوامل البيئية التي تساعد تكون السلوك غير السوى لدى الأطفال هو عدم الرقابة الأسرية وعدم الضبط على التلميذ وتركه يلعب في أي وقت ولا يوجد محاذير على اللعب ونوعية اللعب والوقت.

– تتجمع هذه السلوكيات غير السوية في صورة أنماط سلوكية غير سوية بسبب اللعب الإلكتروني يتمثل في التقليد والخداع وتعلم فنون القتال والعيش في الخيال والهروب من المذاكرة والكذب، وأنماط نفسية غير سوية تتمثل في الخوف والتوتر والقلق والحزن في حالة الهزيمة وتشتت الفكر وتبلده، وأنماط اجتماعية غير سوية تتمثل في العزلة عن الأسرة والزملاء والانسحاب من المشاركات والمناسبات الاجتماعية وعدم القدرة على الحديث والحوار.

– ترى النظرية السلوكية يمكن تعديل السلوكيات غير السوية السابقة في ضوء التعديل السلوكي عن طريق استخدام فنيات وأساليب التعديل السلوكي بهدف إلغاء السلوك غير السوى وإيجاد السلوك الإيجابي أو انقص السلوك غير السوى.

خامساً: الاجراءات المنهجية للدراسة :

١)نوع الدراسة : تنتمى هذه الدراسة الى نمط الدراسات الوصفية التحليلية فيها وصف وتحليل الأنماط السلوكية غير السوية المرتبطة بممارسة الألعاب الكترونية لدى تلاميذ المرحلة الاعدادية وتحديد مستواها.

٢) المنهج المستخدم: اتساقًا مع نوع الدراسة الحالية استخدم الباحث منهج المسح الاجتماعي بطريقة العينة العشوائية البسيطة للطلاب عينة الدراسة.

٣) فروض الدراسة: صاغ الباحث فروض دراسته كالتالي:

يتحدد الفرض الرئيس للدراسة في:

" من المتوقع أن يكون مستوى الأنماط السلوكية غير السوية لتلاميذ المرحلة الإعدادية المرتبطة بممارستهم الألعاب الإلكترونية متوسطاً ".

وينبثق من هذا الفرض الرئيس الفروض الفرعية التالية:

١.من المتوقع أن يكون مستوى الأنماط السلوكية غير السوية لتلاميذ المرحلة الإعدادية المرتبطة بممارستهم الألعاب الإلكترونية متوسطاً.

٢.من المتوقع أن يكون مستوى الأنماط النفسية غير السوية لتلاميذ المرحلة الإعدادية المرتبطة بممارستهم الألعاب الإلكترونية متوسطاً.

٣.من المتوقع أن يكون مستوى الأنماط الاجتماعية غير السوية لتلاميذ المرحلة الإعدادية المرتبطة بممارستهم الألعاب الإلكترونية متوسطاً.

٤)**أدوات الدراسة:** تمثلت أدوات جمع البيانات في:

- مقياس الأنماط السلوكية غير السوية المرتبطة بممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية:

وتم تصميم الأداة وفقاً للخطوات التالية:

١.قام الباحث بتصميم مقياس الأنماط السلوكية غير السوية المرتبطة بممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية ، وذلك بالرجوع إلى الإطار النظري الموجه للدراسة، والرجوع إلى الدراسات السابقة المتصلة لتحديد أبعاد الدراسة.

٢.قام الباحث بتحديد الأبعاد التي يشتمل عليها المقياس والتي تمثلت في ثلاثة أبعاد وهى: بعد الأنماط السلوكية غير السوية، وبعد الأنماط النفسية غير السوية، وبعد الأنماط الاجتماعية غير السوية. ثم قام الباحث بتحديد وصياغة العبارات الخاصة بكل بعد، والذي بلغ عددها (٣٦) عبارة. وتوزيعها كما يلي:

جدول (١) توزيع عبارات مقياس الأنماط السلوكية غير السوية المرتبطة بممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية

م	الأبعاد	عدد العبارات	أرقام العبارات
١	بعد الأنماط السلوكية غير السوية	١٥	١ – ١٥

م	الأبعاد	عدد العبارات	أرقام العبارات
٢	بعد الأنماط النفسية غير السوية	١٠	١٦ – ٢٥
٣	بعد الأنماط الاجتماعية غير السوية	١١	٢٦ – ٣٦

٣. اعتمد المقياس على التدرج الثلاثي، بحيث تكون الاستجابة لكل عبارة (دائماً، أحياناً، نادراً) وأعطيت لكل استجابة من هذه الاستجابات وزناً (درجة): دائماً (ثلاثة درجات)، أحياناً (درجتين)، نادراً (درجة واحدة).

٤. طريقة تصحيح: تم بناء المقياس مقياس الأنماط السلوكية غير السوية المرتبطة بممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية وتقسيمه إلى فئات حتى يمكن التوصل إلى نتائج الدراسة باستخدام المتوسط الحسابي حيث تم ترميز وإدخال البيانات إلى الحاسب الآلي، ولتحديد طول خلايا المقياس الثلاثي (الحدود الدنيا والعليا)، تم حساب المدى = أكبر قيمة – أقل قيمة (٣–١ = ٢)، تم تقسيمه على عدد خلايا المقياس للحصول على طول الخلية المصحح (٢ / ٣ = ٠,٦٧) وبعد ذلك تم إضافة هذه القيمة إلى أقل قيمة في المقياس أو بداية المقياس وهى الواحد الصحيح وذلك لتحديد الحد الأعلى لهذه الخلية، وهكذا أصبح طول الخلايا كما يلي:

جدول (٢) مستويات أبعاد مقياس الأنماط السلوكية غير السوية المرتبطة بممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية

إذا تراوحت قيمة المتوسط للعبارة أو البعد من ١ إلى أقل من ١,٦٧	مستوى منخفض
إذا تراوحت قيمة المتوسط للعبارة أو البعد من ١,٦٧ إلى أقل من ٢,٣٥	مستوى متوسط
إذا تراوحت قيمة المتوسط للعبارة أو البعد من ٢,٣٥ إلى ٣	مستوى مرتفع

٥. صدق الأداة:

(أ) الصدق الظاهري للأداة:

تم عرض الأداة على عدد (٥) من أعضـــاء هيئة التدريس بكلية الخدمة الاجتماعية جامعة أســوان وكلية الخدمة الاجتماعية جامعة حلوان، وقد تم الاعتماد على نســـبة اتفاق لا تقل عن (٨٠%)، وقد تم حذف بعض العبارات وإعادة صياغة البعض، وبناء على ذلك تم صياغة المقياس في صورته النهائية.

(ب) صدق المحتوي " الصدق المنطقي ":

وللتحقق من هذا النوع من الصدق قام الباحث بما يلي:

- الإطلاع علي الأدبيات والكتب، والأطر النظرية، والدراسات والبحوث السابقة التي تناولت أبعاد الدراسة بصفة عامة وأبعاد المقياس بصفة خاصة.
- تحليل هذه الأدبيات والبحوث والدراســات وذلك للوصــول إلي الأبعاد المختلفة والعبارات المرتبطة بهذه الأبعاد ذات الارتباط بمشكلة الدراسـة، من حيث تحديد الأنماط السـلوكية غير السـوية المرتبطة بممارسـة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية.

(ج) صدق الاتساق الداخلي:

حيث اعتمد الباحث في حســاب صــدق الاتســاق الداخلي على معامل ارتباط كل بعد في الأداة بالدرجة الكلية، وذلك لعينة قوامها (١٠) مفردات من تلاميذ المرحلة الإعدادية (خارج مجتمع الدراسـة ولكن ينطبق عليهم نفس شـروط اختيار العينة)، وتبين أنها معنوية عند مسـتويات الدلالة المتعارف عليها، وأن معامل الصدق مقبول، كما يتضح من الجدول التالي:

جدول (٣) الاتساق الداخلي بين أبعاد مقياس الأنماط السلوكية غير السوية المرتبطة بممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية ودرجة المقياس ككل

(ن=١٠)

م	الأبعاد	معامل الارتباط	الدلالة
١	بعد الأنماط السلوكية غير السوية	٠,٨٧٦	**
٢	بعد الأنماط النفسية غير السوية	٠,٩٨٦	**
٣	بعد الأنماط الاجتماعية غير السوية	٠,٨٢٨	**

** معنوي عند (٠,٠١) * معنوي عند (٠,٠٥)

يوضح الجدول السابق أن:

معظم أبعاد الأداة دالة عند مســـتوى معنوية (٠,٠١) لكل بعد، ومن ثم تحقق مســـتوى الثقة في الأداة والاعتماد على نتائجها.

٦. ثبات الأداة:

تم حساب ثبات مقياس الأنماط السلوكية غير السوية المرتبطة بممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية باستخدام معادلة سبيرمان – براون للتجزئة النصفية، وذلك بتطبيقها على عينة قوامها (١٠) مفردات من طلاب المرحلة الإعدادية (خارج مجتمع الدراسة ولكن ينطبق عليهم نفس شروط اختيار العينة)، حيث تم تقسيم عبارات كل بعد إلى نصفين، يضم القسم الأول القيم التي تم الحصول عليها من الاستجابة للعبارة الفردية، ويضم القسم الثاني القيم المعبرة عن العبارات الزوجية، وجاءت نتائج الاختبار كالتالي:

جدول (٤) نتائج ثبات مقياس الأنماط السلوكية غير السوية المرتبطة بممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية باستخدام معادلة سبيرمان براون للتجزئة النصفية

(ن=١٠)

م	الأبعاد	معادلة سبيرمان براون
١	بعد الأنماط السلوكية غير السوية	٠,٨٤
٢	بعد الأنماط النفسية غير السوية	٠,٨٣
٣	بعد الأنماط الاجتماعية غير السوية	٠,٨٦
أبعاد مقياس الأنماط السلوكية غير السوية		٠,٩٣

يوضح الجدول السابق أن:

أ- معظم معاملات الثبات للمتغيرات تتمتع بدرجة عالية من الثبات، وبذلك يمكن الاعتماد على نتائجها وبذلك أصبحت الأداة في صورتها النهائية.

٥) حدود الدراسة:

وتشير إلى مجالات البحث البشرية والمكانية والزمنية وفيما يلي تحديدًا لذلك:

أ) الحدود البشرية:

أجرى البحث الحالي على عينة عشوائية بسيطة قوامها (٣٠٠) مفردة من تلاميذ المرحلة الاعدادية تم اختيارها من إطار معاينة (٢٢٢٢٠) عدد التلاميذ للعام الدراسي ٢٠١٩- ٢٠٢٠ م كانت طريقة الاختيار بطريقة عشوائية بسيطة.

- **مبررات اختيار الباحث لعينة الدراسة:-**

– تلميذ بالمرحلة الاعدادية ، يمارس الألعاب الإلكترونية ، يكون لديه الاستعداد لعمل مع الباحث

ب) الحدود المكانية:

أجرى الباحث الدراسة الحالية على ثلاث مدارس من ادارة أسوان التعليمية وهم مدرسة على مبارك الاعدادية ومدرسة الصداقة الجديدة ومدرسة عزيز ابراهيم وذلك لترحيب ادارة المدرسة العمل مع الباحث وادراك أهمية الموضوع.

ب) **الحدود الزمنية:**

استغرق البحث الحالي ثلاث شهور وذلك لجمع البيانات والمعلومات النظرية من المراجع والدراسات والبحوث السابقة العربية والأجنبية وإجراء الدراسة الميدانية والتحليل الاحصائي المناسب واستخلاص النتائج وكتابة التقرير النهائي للبحث وذلك في الفترة من ٢٠١٩/٩/١٥م حتى ٢٠١٩/١٢/١٥م.

٣) أساليب التحليل الإحصائي:

تم معالجة البيانات من خلال الحاسب الآلي باستخدام برنامج (SPSS.V. 24.0) الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية، وقد طبقت الأساليب الإحصائية التالية: التكرارات والنسب المئوية، والمتوسط الحسابي، والانحراف المعياري، والمدى، ومعادلة سبيرمان – براون للتجزئة النصفية، ومعامل ارتباط كا٢، ومعامل ارتباط جاما، ومعامل ارتباط بيرسون.

- **نتائج الدراسة الميدانية وموقفها من الدراسات السابقة والبحوث:**

المحور الأول: وصف تلاميذ المرحلة الإعدادية مجتمع الدراسة:

جدول (٥) وصف تلاميذ المرحلة الإعدادية مجتمع الدراسة

(ن=٣٠٠)

م	النوع	ك	%
١	ذكر	١٤٠	٤٦,٧
٢	أنثى	١٦٠	٥٣,٣
	المجموع	٣٠٠	١٠٠
م	الصف الدراسي	ك	%
١	الصف الأول الإعدادي	١٢٢	٤٠,٧
٢	الصف الثاني الإعدادي	١١٠	٣٦,٧
٣	الصف الثالث الإعدادي	٦٨	٢٢,٧
	المجموع	٣٠٠	١٠٠

م	عدد ساعات استخدام الألعاب الإلكترونية	ك	%
١	١	٤٠	١٣,٣
٢	٢	٥٠	١٦,٧
٣	٣	٤٥	١٥
٤	٤	٨٥	٢٨,٣
٥	٥	٨٠	٢٦,٧
المجموع		٣٠٠	١٠٠
المتوسط الحسابي		٣	
الانحراف المعياري		١	

يوضح الجدول السابق أن:

- أكبر نسبة من تلاميذ المرحلة الإعدادية إناث بنسبة (٥٣,٣%)، بينما الذكور بنسبة (٤٦,٧%).
- أكبر نسبة من تلاميذ المرحلة الإعدادية الصف الأول الإعدادي بنسبة (٤٠,٧%)، يليها الصف الثاني الإعدادي بنسبة (٣٦,٧%)، وأخيراً الصف الثالث الإعدادي بنسبة (٢٢,٧%).
- أكبر نسبة من طلاب المرحلة الإعدادية عدد ساعات استخدامهم للألعاب الإلكترونية أربعة ساعات بنسبة (٢٨,٣%)، يليها خمسة ساعات بنسبة (٢٦,٧%)، ثم ساعتان بنسبة (١٦,٧%)، يليها ثلاث ساعات بنسبة (١٥%)، وأخيراً ساعة واحدة بنسبة (١٣,٣%). ومتوسط عدد ساعات استخدام الألعاب الإلكترونية (٣) ساعات وبانحراف معياري ساعة واحدة تقريباً.

المحور الثاني: أبعاد الأنماط السلوكية غير السوية المرتبطة بممارسة الألعاب الإلكترونية على تلاميذ المرحلة الإعدادية:

(١) بعد الأنماط السلوكية غير السوية المرتبطة بممارسة الألعاب الإلكترونية:

جدول (٦) بعد الأنماط السلوكية غير السوية المرتبطة بممارسة الألعاب الإلكترونية لتلاميذ المرحلة الإعدادية

(ن=٣٠٠)

م	العبارات	الاستجابات						المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
		دائماً		أحياناً		نادراً				
		ك	%	ك	%	ك	%			
١	تعلقي بالألعاب الإلكترونية جعلني عنيفاً مع أخواتي وزملائي	٢٨٨	٩٦	١١	٣,٧	١	٠,٣	٢,٩٦	٠,٢٢	١
٢	تعلقي بالألعاب الإلكترونية جعلني أهرب من المذاكرة	٧٥	٢٥	١١٨	٣٩,٣	١٠٧	٣٥,٧	١,٨٩	٠,٧٧	١٥
٣	تعلقي بالألعاب الإلكترونية جعلني أقلد ما أشاهده في اللعبة	١٦٤	٥٤,٧	٧٢	٢٤	٦٤	٢١,٣	٢,٣٣	٠,٨١	٥
٤	تعلقي بالألعاب الإلكترونية جعلني اعتاد على مشاهدة العنف والقوة	١٧٥	٥٨,٣	٤٧	١٥,٧	٧٨	٢٦	٢,٣٢	٠,٨٦	٦
٥	تعلقي بالألعاب الإلكترونية علمني الخداع والكذب في حياتي	١٧٦	٥٨,٧	٧٣	٢٤,٣	٥١	١٧	٢,٤٢	٠,٧٦	٢
٦	تعلقي بالألعاب الإلكترونية جعلني مسرفاً بسبب شحن باقات النت	١٠٩	٣٦,٣	٩٣	٣١	٩٨	٣٢,٧	٢,٠٤	٠,٨٣	١٢

م	العبارات	الاستجابات						المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
		دائماً		أحياناً		نادراً				
		ك	%	ك	%	ك	%			
٧	تعلقي بالألعاب الإلكترونية جعلني اقصر في أداء الشعائر الدينية	١٤٠	٤٦,٧	١٠١	٣٣,٧	٥٩	١٩,٧	٢,٢٧	٠,٧٧	٨
٨	تعلقي بالألعاب الإلكترونية جعلني غير ملتزم بمواعيدي الدراسية	١٢٥	٤١,٧	١٠١	٣٣,٧	٧٤	٢٤,٧	٢,١٧	٠,٨	١٠
٩	تعلقي بالألعاب الإلكترونية جعلت نظري ضعيف	١١٠	٣٦,٧	٧٦	٢٥,٣	١١٤	٣٨	١,٩٩	٠,٨٧	١٤
١٠	تعلقي بالألعاب الإلكترونية جعلني مشتت الفكر	٩١	٣٠,٣	١١٥	٣٨,٣	٩٤	٣١,٣	١,٩٩	٠,٧٩	١٣
١١	تعلقي بالألعاب الإلكترونية جعلني متبلد وخامل الفكر	١٤٧	٤٩	٩٨	٣٢,٧	٥٥	١٨,٣	٢,٣١	٠,٧٦	٧
١٢	تعلقي بالألعاب الإلكترونية خفض مستواي الدراسي	١٥٩	٥٣	٨١	٢٧	٦٠	٢٠	٢,٣٣	٠,٧٩	٤
١٣	تعلقي بالألعاب الإلكترونية جعلني أسهر ليلاً وأتغيب عن مدرستي	١١٣	٣٧,٧	١١٩	٣٩,٧	٦٨	٢٢,٧	٢,١٥	٠,٧٦	١١
١٤	تعلقي بالألعاب الإلكترونية علمني استخدام السلاح خاصة الألعاب القتالية	١٥٨	٥٢,٧	٥٨	١٩,٣	٨٤	٢٨	٢,٢٥	٠,٨٧	٩

م	العبارات	الاستجابات						المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
		دائماً		أحياناً		نادراً				
		ك	%	ك	%	ك	%			
١٥	تعلقي بالألعاب الإلكترونية جعلني اقتدى بأبطال اللعبة مما يزيد من عنفي	١٥٦	٥٢	٩٥	٣١,٧	٤٩	١٦,٣	٢,٣٦	٠,٧٥	٣
	البعد ككل							٢,٢٥	٠,٤٢	مستوى متوسط

يوضح الجدول السابق أن:

مستوى بعد الأنماط السلوكية غير السوية المرتبطة بممارسة الألعاب الإلكترونية لتلاميذ المرحلة الإعدادية من وجهة نظرهم متوسط حيث بلغ المتوسط الحسابي (٢,٢٥)، ومؤشرات ذلك وفقاً لترتيب المتوسط الحسابي: جاء في الترتيب الأول تعلقي بالألعاب الإلكترونية جعلني عنيفاً مع أخواتي وزملائي بمتوسط حسابي (٢,٩٦)، وجاء بالترتيب الثاني تعلقي بالألعاب الإلكترونية علمني الخداع والكذب في حياتي بمتوسط حسابي (٢,٤٢)، ثم جاء بالترتيب الثالث تعلقي بالألعاب الإلكترونية جعلني اقتدى بأبطال اللعبة مما يزيد من عنفي بمتوسط حسابي (٢,٣٦)، وأخيراً تعلقي بالألعاب الإلكترونية جعلني أهرب من المذاكرة بمتوسط حسابي (١,٨٩)،وترتيب العبارات وفق استجابات التلاميذ أفراد العينة شمل على الأنماط السلوكية غير السوية الناجمة عن ممارسة الالعاب الإلكترونية وهى السلوك العدواني والعنف واخذ أبطال اللعبة قدوة والخداع والكذب والتقليد دون فهم لما يقلده والاسراف والهروب من المذاكرة وتعلم استخدام السلاح والسهر وضعف الحالة الصحية والبصر كل هذه السلوكيات بسبب ممارسة الالعاب الإلكترونية بدرجة زائدة عن الحد الطبيعي وادمانها وهذا يتفق مع دراسة الساعدي (٢٠٠٥)من الاعراض السلوكية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية العدوان والقلق و دراسة العبيدي (٢٠١٧)بينت أن الاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية يصيب الطفل باضطرابات سلوكية منها العدوان والعناد ودراسة Vincent (2005) أظهرت أن ألعاب الفيديو والألعاب الإلكترونية من اثارها السلبية التأثير على الفكر والعقل وتشتته والسلوك العدواني ،ويمكن يرجع ذلك إلى الاندماج مع اللعبة من قبل الطلاب يصل إلى حد الادمان وبذلك تؤثر على عقله ويسلك سلوكيات سلبية منها العدوان والعنف والخداع والكذب لأنه يهتم باللعب واشباع رغباته

وبسبب الاعتياد على اللعبة وتقليد ما فيها وهذا ما أكده باندورا في النظرية السلوكية أن السلوك متعلم من البيئة ويتعلم عن طريق الملاحظة والتقليد.

(٢) بعد الأنماط النفسية غير السوية المرتبطة بممارسة الألعاب الإلكترونية :

جدول (٧) بعد الأنماط النفسية غير السوية المرتبطة بممارسة الألعاب الإلكترونية لتلاميذ المرحلة الإعدادية

(ن=٣٠٠)

م	العبارات	الاستجابات						المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
		دائماً		أحياناً		نادراً				
		ك	%	ك	%	ك	%			
١	اندماجي مع الألعاب الإلكترونية جعلني منعزل عن الأخرين	١٣١	٤٣,٧	١٢٣	٤١	٤٦	١٥,٣	٢,٢٨	٠,٧٢	٤
٢	اندماجي مع الألعاب الإلكترونية جعلني أشعر بالاكتئاب	٩٧	٣٢,٣	١٢٨	٤٢,٧	٧٥	٢٥	٢,٠٧	٠,٧٥	٥
٣	اندماجي مع الألعاب الإلكترونية جعلني أعيش في الوهم والخيال أكثر من الحقيقة	١٧١	٥٧	٧٤	٢٤,٧	٥٥	١٨,٣	٢,٣٩	٠,٧٨	١
٤	اندماجي مع الألعاب الإلكترونية جعلني متقلب المزاج	٧٠	٢٣,٣	١٣٤	٤٤,٧	٩٦	٣٢	١,٩١	٠,٧٤	٩
٥	اندماجي مع الألعاب الإلكترونية جعلني كثير التعصب	٩٥	٣١,٧	١١٣	٣٧,٧	٩٢	٣٠,٧	٢,٠١	٠,٧٩	٨
٦	اندماجي مع الألعاب الإلكترونية جعلني كسولاً وقليل النشاط	١٠١	٣٣,٧	١٠٩	٣٦,٣	٩٠	٣٠	٢,٠٤	٠,٨	٦

م	العبارات	الاستجابات						المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
		دائماً		أحياناً		نادراً				
		ك	%	ك	%	ك	%			
٧	اندماجي مع الألعاب الإلكترونية جعلتني أميل للفردية وحب النفس	١٦٢	٥٤	٦٩	٢٣	٦٩	٢٣	٢,٣١	٠,٨٢	٣
٨	اندماجي مع الألعاب الإلكترونية علمني الاتكالية على الأخرين	١٥٠	٥٠	٩٦	٣٢	٥٤	١٨	٢,٣٢	٠,٧٦	٢
٩	حبي للألعاب الإلكترونية أصبح إدمان ولا استطيع مرور يوم دون اللعب	١١٠	٣٦,٧	٩٢	٣٠,٧	٩٨	٣٢,٧	٢,٠٤	٠,٨٣	٧
١٠	اندماجي مع الألعاب الإلكترونية جعلني أشعر بالحزن وخاصة عند الهزيمة في اللعبة	٨٠	٢٦,٧	١١١	٣٧	١٠٩	٣٦,٣	١,٩	٠,٧٩	١٠
	البعد ككل							٢,١٣	٠,٤٧	مستوى متوسط

يوضح الجدول السابق أن:

مستوى بعد الأنماط السلوكية غير السوية المرتبطة بممارسة الألعاب الإلكترونية لتلاميذ المرحلة الإعدادية من وجهة نظرهم متوسط حيث بلغ المتوسط الحسابي (٢,١٣)، ومؤشرات ذلك وفقاً لترتيب المتوسط الحسابي: جاء في الترتيب الأول اندماجي مع الألعاب الإلكترونية جعلني أعيش في الوهم والخيال أكثر من الحقيقة بمتوسط حسابي (٢,٣٩)، وجاء بالترتيب الثاني اندماجي مع الألعاب الإلكترونية علمني الاتكالية على الآخرين بمتوسط حسابي (٢,٣٢)، ثم جاء بالترتيب الثالث اندماجي مع الألعاب الإلكترونية جعلتني أميل للفردية وحب النفس بمتوسط حسابي (٢,٣١)، وأخيراً اندماجي مع الألعاب

الإلكترونية جعلني أشعر بالحزن وخاصة عند الهزيمة في اللعبة بمتوسط حسابي (١,٩)،وترتيب العبارات الخاصة باستجابات عينة الدراسة من التلاميذ بالبعد الخاص الأنماط السلوكية غير السوية المرتبطة بممارسة الألعاب الإلكترونية لتلاميذ المرحلة الإعدادية جاء يشمل الوهم والخيال والاتكالية والفردية وحب النفس والاكتئاب والتعصب والحزن كل هذه الأنماط النفسية من جراء ممارسة التلاميذ الألعاب الإلكترونية وهذا يتفق مع دراسة الهدلق (٢٠١٣)أشارت إلى الاثار النفسية والصحية والسلوكية للألعاب الإلكترونية ومع دراسة العبيدي(٢٠١٧) أوضحت أن الاستعمال المفرط والزائد للألعاب الإلكترونية يصيب الطفل باضطرابات نفسية وانفعالية منها الغضب والتوتر والعناد ويمكن يرجع ذلك بسبب الوقت الطويل الذى يقضيه الطالب على اللعبة فيتفاعل معها نفسياً وانفعالياً وسيكولوجياً والمكون النفسي للطالب ليه الاستعداد للانفعالات السلبية .

(٣) بعد الأنماط الاجتماعية غير السوية المرتبطة بممارسة الألعاب الإلكترونية :

جدول (٨) بعد الأنماط الاجتماعية غير السوية المرتبطة بممارسة الألعاب الإلكترونية لتلاميذ المرحلة الإعدادية

(ن=٣٠٠)

م	العبارات	الاستجابات						المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
		دائماً		أحياناً		نادراً				
		ك	%	ك	%	ك	%			
١	اندماجي مع الألعاب الإلكترونية قلل من تفاعلي وجلوسي مع أسرتي	١٠٤	٣٤,٧	١٢٩	٤٣	٦٧	٢٢,٣	٢,١٢	٠,٧٥	١٠
٢	اندماجي مع الألعاب الإلكترونية ضعفت من قدرتي على التعبير في المواقف المختلفة	١٥١	٥٠,٣	٩٨	٣٢,٧	٥١	١٧	٢,٣٣	٠,٧٥	٦

م	العبارات	الاستجابات						المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
		دائماً		أحياناً		نادراً				
		ك	%	ك	%	ك	%			
٣	جلوسي على الألعاب الإلكترونية سبب لي مشاكل مع والدي	١١٢	٣٧,٣	٨٩	٢٩,٧	٩٩	٣٣	٢,٠٤	٠,٨٤	١١
٤	اندماجي مع الألعاب الإلكترونية ضعفت لدى القدرة على الكلام بسرعة ولباقة	١٢٨	٤٢,٧	١٠٩	٣٦,٣	٦٣	٢١	٢,٢٢	٠,٧٧	٨
٥	اندماجي مع الألعاب الإلكترونية قلل من حديثي مع أصدقائي	١٤١	٤٧	٨٤	٢٨	٧٥	٢٥	٢,٢٢	٠,٨٢	٩
٦	انشغالي بالألعاب الإلكترونية جعلني غير قادر على القيام بأدواري الاجتماعية	١٧١	٥٧	٧٦	٢٥,٣	٥٣	١٧,٧	٢,٣٩	٠,٧٧	٢
٧	انشغالي بالألعاب الإلكترونية جعلني أنسحب من المشاركة في المناسبات الاجتماعية الخاصة بأسرتي وأقاربي وأصدقائي	١٦٩	٥٦,٣	٦٣	٢١	٦٨	٢٢,٧	٢,٣٤	٠,٨٢	٥
٨	انشغالي بالألعاب الإلكترونية قلل من سلطة والدي على	١٨٠	٦٠	٥٧	١٩	٦٣	٢١	٢,٣٩	٠,٨١	٣
٩	انشغالي بالألعاب الإلكترونية جعلني منعزل عن المجتمع ككل	١٥٣	٥١	١٠٦	٣٥,٣	٤١	١٣,٧	٢,٣٧	٠,٧١	٤

م	العبارات	الاستجابات						المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
		دائماً		أحياناً		نادراً				
		ك	%	ك	%	ك	%			
١٠	انشغالي بالألعاب الإلكترونية جعل فجوة بيني وبين أفراد أسرتي	١٧٤	٥٨	٧٦	٢٥,٣	٥٠	١٦,٧	٢,٤١	٠,٧٦	١
١١	انشغالي بالألعاب الإلكترونية جعلني قليل التفاعل والمشاركة في الفصل والأنشطة المدرسية	١٤٢	٤٧,٣	٩٣	٣١	٦٥	٢١,٧	٢,٢٦	٠,٧٩	٧
	البعد ككل							٢,٢٨	٠,٥٦	مستوى متوسط

يوضح الجدول السابق أن:

مستوى بعد الأنماط الاجتماعية غير السوية المرتبطة بممارسة الألعاب الإلكترونية لتلاميذ المرحلة الإعدادية من وجهة نظرهم متوسط حيث بلغ المتوسط الحسابي (٢,٢٨)، ومؤشرات ذلك وفقاً لترتيب المتوسط الحسابي: جاء في الترتيب الأول انشغالي بالألعاب الإلكترونية جعل فجوة بيني وبين أفراد أسرتي بمتوسط حسابي (٢,٤١)، وجاء بالترتيب الثاني انشغالي بالألعاب الإلكترونية جعلني غير قادر على القيام بأدواري الاجتماعية بمتوسط حسابي (٢,٣٩)، وبانحراف معياري (٠,٧٧)، ثم جاء بالترتيب الثاني انشغالي بالألعاب الإلكترونية قلل من سلطة والدي على بمتوسط حسابي (٢,٣٩)، وبانحراف معياري (٠,٨١)، وأخيراً جلوسي على الألعاب الإلكترونية سبب لي مشاكل مع والدي بمتوسط حسابي (٢,٠٤)، وترتيب العبارات لاستجابات التلاميذ عينة الدراسة على بعد الأنماط الاجتماعية غير السوية شمل ما يلى الفجوة بين التلميذ وأسرته وعدم القيام بالأدوار الاجتماعية والانسحاب من الحياة الاجتماعية وعدم المشاركة في الانشطة المدرسية وتقليل سلطة الوالد وعدم التحدث مع الزملاء والاسرة ،وهذا يتفق مع دراسة الساعدي (٢٠٠٥) أشارت إلى أن الألعاب الإلكترونية تسبب سوء توافق اجتماعي لممارسيها وخاصة الأطفال ومع دراسة قويدر (٢٠١٢) بينت الاثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الاطفال منها

الانسحاب الاجتماعي وعدم الاتصال بالزملاء والعزلة ومع دراسة نايف (٢٠١٥) أوضحت أن الألعاب الإلكترونية تجعل الطفل منعزل عن الاخرين الأسرة والزملاء ودراسة Vincent (2005) أظهرت أن ألعاب الفيديو والألعاب الإلكترونية من اثارها السلبية التأثير على الفكر والعقل وبالتالي لا يفكر في تكوين علاقات مع الاخرين ،يمكن يرجع ذلك إلى بسبب عدم الرقابة الأسرية من الوالدين على الطفل وتركه يلعب طول الوقت وبسبب الاندماج مع اللعبة إلى درجة نسيانه للحياة الاجتماعية فهي لا تشغل باله وايضا عوامل التشويق في اللعبة وإدمانه لها .

المحور الثالث: العلاقة بين بعض المتغيرات الديموجرافية لتلاميذ المرحلة الإعدادية وتحديدهم للأنماط السلوكية غير السوية المرتبطة بممارستهم للألعاب الإلكترونية:

جدول (٩) العلاقة بين بعض المتغيرات الديموجرافية لتلاميذ المرحلة الإعدادية وتحديدهم للأنماط السلوكية غير السوية المرتبطة بممارستهم للألعاب الإلكترونية

(ن=٣٠٠)

م	المتغيرات الديموجرافية	الأنماط السلوكية غير السوية ككل		
		المعامل	قيمته	
١	النوع	كا٢	١٠٥,٢٣٠	(د.ح=١٤٦)
٢	الصف الدراسى	جاما	٠,٠٥١	
٣	عدد ساعات استخدام الألعاب	بيرسون	٠,٤٤٢**	

** معنوي عند (٠,٠١) * معنوي عند (٠,٠٥)

يوضح الجدول السابق أن:

- توجد علاقة طردية دالة إحصائياً بين عدد ساعات استخدام تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية وتحديدهم للأنماط السلوكية غير السوية المرتبطة بممارستهم الألعاب الإلكترونية ، حيث أن قيمة معامل بيرسون (٠,٤٤٢) وهى دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (٠,٠١)، بمعنى أنه كلما زادت عدد ساعات استخدام تلاميذ المرحلة الإعدادية الألعاب الإلكترونية زادت الأنماط السلوكية غير السوية لديهم ،وهذا يتفق دراسة اليعقوب (٢٠٠٩)أوضحت السلوكيات السلبية للأطفال الذين يمكثوا وقت طويل على الالعاب الإلكترونية مع دراسة نايف (٢٠١٥) أوضحت أن الطفل في حالة جلوسه على اللعبة ساعات طويلة يوميا يصبح يصبح منعزل ومنطوي ويؤثر سلباً على فكره ويعيش علم الخيال ،وتتفق ايضاً مع ، ويمكن يرجع ذلك بسبب التركيز الشديد في اللعبة وعدم الوعى بمن حوله وادمان اللعبة نفسها وحبها الشديد فيتعلق بها الطفل بكل اعضائه الجسمية والانفعالية .

- لا توجد علاقة دالة إحصـــائياً بين بعض المتغيرات الديموجرافية لتلاميذ المرحلة الإعدادية وتحديدهم للأنماط السلوكية غير السوية المرتبطة بممارستهم الألعاب الإلكترونية ، وهذا يعني أن الأنماط السلوكية غير الســوية المرتبطة بممارســتهم الألعاب الإلكترونية لا تختلف باختلاف بعض المتغيرات الديموجرافية لطلاب المرحلة الإعدادية (النوع، والصف الدراسي)، وهذا يختلف مع دراسة حجازي (٢٠١٠) أن الذكور أكثر تأثرا بالألعاب الإلكترونية أكثر من الإناث لقضـــائهم وقت أطول من الاناث ودراســـة المهداوي (٢٠١٩)أوضـــحت أن الذكور أكثر ادمان للألعاب الإلكترونية مقارنة بالإناث ،ويمكن أن يرجع ذلك الى المرحلة العمرية للعينة قريبة من ١٢ –١٥ ســنة نفس الخصــائص وهى مرحلة المراهقة المبكرة ولا يوجد فرق بين الصــف الأول والثاني والثالث الإعدادي وبالنســبة للنوع في الفترة الاخيرة تلاشــت الفوارق بين الذكور الاناث فولى الامر فالبنات يلعبن الالعاب الإلكترونية مثل الاولاد ومعهم نفس الاجهزة والبرامج .

المحور الرابع: اختبار فروض الدراسة:

- اختبار الفرض الرئيس للدراسة وفروضه الفرعية: "" من المتوقع أن يكون مستوى الأنماط السلوكية غير السوية لتلاميذ المرحلة الإعدادية المرتبطة بممارستهم الألعاب الإلكترونية متوسطاً ":

جدول (١٠) مستوى الأنماط السلوكية غير السوية لتلاميذ المرحلة الإعدادية المرتبطة بممارستهم الألعاب الإلكترونية

(ن=٣٠٠)

م	الأبعاد	المتوسط الحسابي	الانحراف	المستوى	الترتيب
١	بعد الأنماط الســلوكية غير الســوية المرتبطة بممارسة الألعاب الالكترونية	٢,٢٥	٠,٤٢	متوسط	٣
٢	بعد الأنماط الســلوكية غير الســوية المرتبطة بممارسة الألعاب الالكترونية	٢,١٣	٠,٤٧	متوسط	٢
٣	بعد الأنماط الســلوكية غير الســوية المرتبطة بممارسة الألعاب الالكترونية	٢,٢٨	٠,٥٦	متوسط	١
	أبعاد الأنماط السلوكية غير السوية ككل	٢,٢٢	٠,٤٤	مستوى متوسط	

يوضح الجدول السابق أن:

- المتوسط العام للأنماط السلوكية غير السوية المرتبطة بممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الاعدادية من وجهة نظرهم بلغ (٢,٢٥) وهو معدل متوسط. مما يجعلنا نقبل الفرض الفرعي الأول للدراسة والذي مؤداه " من المتوقع أن يكون مستوى الأنماط السلوكية غير السوية لتلاميذ المرحلة الإعدادية المرتبطة بممارستهم الألعاب الإلكترونية متوسطاً ".وهذا يتفق مع دراسة الهدلق (٢٠١٣) أظهرت أن للألعاب الإلكترونية اثار سلبية صحية ونفسية واجتماعية وسلوكية دراسة للرابطة الامريكية للطب النفسي(٢٠١٥) أوضحت أن الألعاب الإلكترونية لها تأثير على الاطفال في الفئة العمرية من ١٣ –١٥ عام تؤدى إلى تعلم الاطفال العنف وخاصة عند ممارسته الالعاب التي بها عنف ومع دراسة الطوير (٢٠١٨) بينت أن الالعاب الإلكترونية تحولت من الابداع الى السلوك الانتحاري ودراسة الدهمش (٢٠١٩)اوضحت الارتباط بين الالعاب الإلكترونية وتنامى السلوك العنيف ودراسة Vincent (2005) أظهرت أن ألعاب الفيديو والألعاب الإلكترونية من اثارها السلبية التأثير على الفكر والعقل وتشتته والسلوك العدواني ودراسة Warner(2008) أظهرت خوف الاباء من العنف الموجود في الالعاب الإلكترونية وسلوك الاطفال هذا السلوك وتختلف مع دراسة قويدر (٢٠١٢) ترى ان هناك ايجابيات في الالعاب الإلكترونية.

- المتوسط العام للأنماط النفسية غير السوية المرتبطة بممارسة تلاميذ المرحلة الاعدادية للألعاب الإلكترونية من وجهة نظرهم بلغ (٢,١٣) وهو معدل متوسط. مما يجعلنا نقبل الفرض الفرعي الثاني للدراسة والذي مؤداه " من المتوقع أن يكون مستوى الأنماط النفسية غير السوية لتلاميذ المرحلة الإعدادية المرتبطة بممارستهم الألعاب الإلكترونية متوسطاً "وهذا يتفق مع دراسة حجازي (٢٠١٠) أظهرت الاثار النفسية على الاطفال من الالعاب الإلكترونية و مع دراسة الهدلق (٢٠١٣)أشارت إلى الاثار النفسية والصحية والسلوكية للألعاب الإلكترونية ومع دراسة العبيدي(٢٠١٧) أوضحت أن الاستعمال المفرط والزائد للألعاب الإلكترونية يصيب الطفل باضطرابات نفسية وانفعالية منها الغضب والتوتر والعناد ويتفق مع تقرير منظمة الصحة العالمية أن الالعاب الإلكترونية ينتج عنها اضطرابات عقلية وادراجه ضمن اضطرابات الصحة العقلية وتفق أيضاً مع ودراسة Vincent (2005) أظهرت أن ألعاب الفيديو والألعاب الإلكترونية من اثارها السلبية التأثير على الفكر والعقل وتشتته فيقل الاتزان الانفعالي والنفسي للأبناء.

- المتوسط العام للأنماط الاجتماعية غير السوية المرتبطة بممارسة تلاميذ المرحلة الاعدادية الألعاب الإلكترونية من وجهة نظرهم بلغ (٢,٢٨) وهو معدل متوسط. مما يجعلنا نقبل الفرض الفرعي الثالث للدراسة والذي مؤداه " من المتوقع أن يكون مستوى الأنماط الاجتماعية غير السوية لتلاميذ المرحلة الإعدادية المرتبطة بممارستهم الألعاب الإلكترونية متوسطاً " وهذا يتفق مع دراسة الساعدي (٢٠٠٥) أشارت إلى أن الألعاب الإلكترونية تسبب سوء توافق اجتماعي لممارسيها وخاصة الأطفال ومع دراسة قويدر (٢٠١٢) بينت الاثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الاطفال منها الانسحاب الاجتماعي وعدم

الاتصال بالزملاء والعزلة ومع دراسة نايف (٢٠١٥) أوضحت أن الألعاب الإلكترونية تجعل الطفل منعزل عن الاخرين الأسـرة والزملاء ودراسـة Vincent (2005) أظهرت أن ألعاب الفيديو والألعاب الإلكترونية من اثارها السلبية التأثير على الفكر والعقل وبالتالي لا يفكر في تكوين علاقات مع الاخرين.

- المتوسط العام لأبعاد الأنماط السلوكية غير السوية المرتبطة بممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية ككل من وجهة نظرهم بلغ (٢,٢٢) وهو معدل متوسط. مما يجعلنا نقبل الفرض الرئيس للدراسـة والذي مؤداه "" من المتوقع أن يكون مسـتوى الأنماط السـلوكية غير السـوية لتلاميذ المرحلة الإعدادية المرتبطة بممارستهم الألعاب الإلكترونية متوسطاً " وهذا يتفق مع العلماء السلوكيين رواد النظرية السلوكية ومنهم باندورا الذى أشار إلى أن السلوك غير السوى يكتسبه و يتعلمه الفرد في بيئته اثناء تفاعله معها من خلال الملاحظة والتقليد والاقتداء ببطل اللعبة هنا والنمذجة لسلوك معين وهذا يكتسب الطلاب السـلوكيات غير سـوية من اللعبة الإلكترونية وهذا يتفق مع دراسـة السـاعدي (٢٠٠٥)من الاعراض السلوكية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية العدوان والقلق وسوء التوافق الاجتماعي ودراسة نايف (٢٠١٥) التي أوضـحت اثر الالعاب الإلكترونية على الاطفال تجعلهم أكثر عنف وتنمر وعدائية وتؤثر على جميع جوانب شـخصـيته الجسـمية والنفسـية والعقلية والسـلوكية ودراسـة عبدالباسـط (٢٠١٥) السـلوكيات السـلبية النجمة عن ادمان الالعاب الإلكترونية و دراسـة العبيدي (٢٠١٧) بينت أن الاسـتعمال المفرط للألعاب الإلكترونية يصـيب الطفل باضـطرابات سـلوكية وانفعالية منها العدوان والعناد واغضـب ودراسـة الطوير (٢٠١٨) أظهرت تحول الالعاب الإلكترونية من الاهمية في التعليم والابداع الى تعلم السـلوك الانتحاري للأطفال والمراهقين ودراسـة الدهمش (٢٠١٩) بينت الارتباط بين الالعاب الإلكترونية وتنامى العنف ودراسة Vincent (2005) أظهرت أن ألعاب الفيديو والألعاب الإلكترونية من اثارها السلبية التأثير على الفكر والعقل وتشتته والسلوك العدواني ودراسة Warner(2008) أظهرت خوف الاباء من العنف الموجود في الالعاب الإلكترونية وسـلوك الاطفال هذا السـلوك وتختلف مع دراسـة قويدر (٢٠١٢) ترى ان هناك ايجابيات في الالعاب الإلكترونية.

***ويمكن أن تفسر نتائج الدراسة وتوضيحها في ضوء النقاط التالية:**

– الألعاب الإلكترونية فيها عنصـر التشـويق فتشـد جميع الأطفال نحوها وعنصـر الأثارة والتحدي فتجد جميع الأطفال يلعبوا الألعاب الإلكترونية وبسبب توافرها ورخص الوصول لها من الأنترنت .

– الأطفال يمارسـون الألعاب الإلكترونية لدرجة تصـل للإدمان فبذلك يقضـون سـاعات طويلة عليها تجعلهم شديد التركيز مع اللعبة ومشدودي الفكر والعقل فتبلد فكرهم وتشتته .

– اولياء الأمور لا يضعوا ضابط ولا رقابة على ممارسة اولاهم للألعاب الإلكترونية.

– الالعاب الإلكترونية فهذه الحالة يكون لها العديد من الاثار السلبية ومنها الأنماط السلوكية غير السوية والأنماط النفسية غير السوية والأنماط الاجتماعية غير السوية .

– الأنماط السلوكية غير السوية تظهر مظاهره مثل (العدوان والعنف والخداع والكذب والتقليد والسهر والاجهاد البدني وضعف البصر والسهر والبعد عن ممارسة الشعائر الدينية والتأخر الدراسي) ، والأنماط النفسية تتمثل في (الانطواء والاكتئاب التعصب والانانية والحزن) والأنماط الاجتماعية غير السوية تتمثل في (العزلة عن المجتمع والانسحاب الاجتماعي وعدم تكوين علاقات اجتماعية وعدم التواصل مع الاخرين).

– من الممكن أن ترجع هذه الأنماط السلوكية غير السوية للتلاميذ ممارسي الالعاب الإلكترونية إلى نقص المهارات الاجتماعية والخبرة لديهم .

– من الممكن أن ترجع هذه الأنماط السلوكية غير السوية للتلاميذ ممارسي الالعاب الإلكترونية إلى الاستعداد للسلوك غير السوى لدى هؤلاء التلاميذ .

– من الممكن تكون هذه الأنماط السلوكية غير السوية للتلاميذ ممارسي الالعاب الإلكترونية بسبب البيئة والمحيط الاجتماعي للتلاميذ حيث يكتسبوا ويتعلموا السلوكيات غير السوية من البيئة وهذا رأى النظرية السلوكية.

***وفى النهاية يخرج الباحث بمجموعة من التوصيات الهامة وبحوث مستقبلية:**

– المرحلة العمرية لتلاميذ المرحلة الاعدادية وهى المراهقة المبكرة تحتاج الى رعاية خاصة .

– توعية الأسر وخاصة الاباء والامهات بمراقبة الابناء وعمل ضبط على هواتفهم واجهزة الحاسب الخاصة بهم وعدم تركهم يلعبون طول الوقت وتخصيص وقت محدد للعب الإلكتروني ومتابعة العابهم ونوعيتها .

–على الدولة وخاصة وسائل الاعلام دور هام في التوعية بالأنماط السلوكية غير السوية السلبية والاثار السلبية للألعاب الإلكترونية والتحذير من إدمانها وخاصة للأطفال والمراهقين.

مقترحات وبحوث مستقبلية: إجراء دراسات تجريبيه باستخدام المداخل العلاجية في خدمة الفرد لتحفيف الأنماط السلوكية غير السوية المرتبطة بممارسة الألعاب الإلكترونية لفئات الاطفال والمراهقين والشباب ،إجراء دراسات حول إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالمتغيرات الاخرى مثل (الاضطرابات النفسية ، والابداع والابتكار ، والتحصيل الدراسي والافكار الغير عقلانية) .

المراجع:

أبوالخير، طه (١٩٦١): انحراف الأحداث، ط١، الإسكندرية، دار المعارف.

أبوديه، رشيد محمد (٢٠١٥): درجة ممارسة معلمي التربية الإسلامية بالمرحلة الثانوية لأساليب معالجة السلوك السلبي كما جاءت في القرآن الكريم وسبل تطويرها، رسالة ماجستير، الجامعة الإسلامية، كلية التربية، غزه، فلسطين.

أبولية، بشرى عبدالهادي (٢٠٠٢): أساليب المعاملة الوالدية كما يدركها الابناء وعلاقتها باضطراب المسلك، رسالة ماجستير، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة.

أبونمرة، محمد خميس (٢٠٠٠): إدارة الصفوف وتنظيمها، ط١، الأردن، دار يافا للنشر والتوزيع.

بخيت، ماجدة هاشم (٢٠٠٥): فاعلية برنامج إرشادي سلوكي في خفض السلوك العدواني لدى الأطفال، الصم، مركز الإرشاد النفسي، كلية التربية، جامعة عين شمس، ج(١).

بركات، زياد أحمد (٢٠٠٩): مظاهر السلوك السلبي لدى تلاميذ المرحلة الأساسية من وجهة نظر المعلمين وأساليب مواجهتهم لها، مجلة جامعة النجاح لأبحاث العلوم الإنسانية، ع(٢٢).

بركات، زياد أحمد (٢٠١٠): المخلفات السلوكية لدى طلبة التعليم الأساسي والثانوي من وجهة نظر المعلمين، مجلة العلوم التربوية والنفسية، ج(٣)، ع(١١).

البغدادي، آن موسى و كفاوين، محمود (٢٠١٥): أسباب السلوك العدواني عند الأطفال من وجهة نظرهم، بحث منشور، مجلة دراسات العلوم الإنسانية والاجتماعية، كلية الآداب، الجامعة الأردنية، ج(٤٢)، ع(٢).

الدخيل ،عبدالعزيز عبدالله(٢٠١٢):معجم مصطلحات الخدمة الاجتماعية ،عمان ،دار المناهج للنشر والتوزيع.

النوحي ،عبدالعزيز فهمى (١٩٨٩):نقد النموذج الطبي في تفسير السلوك غير السوى، بحث منشور ،المؤتمر العلمي الثالث لكلية الخدمة الاجتماعية ،جامعة حلوان نصص٧٠٩-٧٣٦.

الرشود ،عبدالله سعد (٢٠٠٧): السلوك غير السوى لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض ،بحث منشور بالمجلة العربية للدراسات الامنية والتدريب ، جامعة نايف ، السعودية، ج (٢٢) ، ع (٤٤).

تنيره، كمال حسن مصطفى (٢٠١٠): أنماط السلوك السلبي الشائعة لدى طلاب المرحلة الثانوية وعلاجها في ضوء معايير التربية الإسلامية، رسالة ماجستير، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين.

توفيق، محمد نجيب (١٩٩٨): الخدمة الاجتماعية مع الأسرة والطفولة والمسنين، القاهرة، الأنجلو المصرية.

الجبالي، أشرف إبراهيم (٢٠٠٩): المشكلات السلوكية لدى الأطفال وعلاقتها ببعض المتغيرات، رسالة ماجستير، كلية التربية، الجامعة الإسلامية،غزة.

الجسمان، عبدالعلي (١٩٩٤): علم التربية وسيكولوجية الطفل، ط١، لبنان، الدار العربية للعلوم.

الحازمي، عبدالرحمن سعيد (٢٠٠٧): الازدواجية في السلوك، ط١، جامعة أم القرى، السعودية.

الحجري، سيف علي: الطفولة ومخاطر الألعاب الإلكترونية، جريدة لوسيل، قطر، ٢٠١٩.

حمدان، سارة محمود عبدالرحمن (٢٠١٦): إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي مارسها أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال، رسالة ماجستير، جامعة الشرق الأوسط، كلية العلوم التربوية، عمان.

الدهمش، خالد محمد عبدالله (٢٠١٩): دور الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظر أولياء الأمور، مجلة كلية التربية، كلية التربية ،جامعة أسيوط، ج(٣٥)،ع (٤)،ص ص ٢٩٠-٣١٥.

رجاء، عبدالحميد (٢٠٠٤): مدخل لدراسة السلوك الإنساني، ط٤، القاهرة، دار النهضة العربية.

الزغول، عماد، الهنداوي ،علي (٢٠١٤): مدخل إلى علم النفس، ط١، العين، الإمارات، دار الكتاب الجامعي.

زهران، حامد عبدالسلام (١٩٩٧): الصحة النفسية والعلاج النفسي ،ط٣ ،القاهرة ،عالم الكتب.

زهران، حامد عبدالسلام (٢٠٠٢): التوجيه والإرشاد النفسي، القاهرة، عالم الكتب الحديث.

زيدان، علي حسين (٢٠٠١): خدمة الفرد نظريات وتطبيقات، القاهرة، مطبعة نور الإيمان.

زيدان، علي حسين (٢٠٠٤): خدمة الفرد نماذج ونظريات، القاهرة، إدارة المهندس للطباعة.

زين العابدين، منى الشيخ (٢٠١٣): أنماط السلوك السلبي وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الثانوية، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة النيليين، السودان.

الساعدي، نداء جمال قاسم (٢٠٠٥): بعض الأمراض العصبية لدى الأطفال من مستخدمي الألعاب الإلكترونية، رسالة ماجستير، كلية الآداب، الجامعة المستنصرية.

السحيمي ، أسماء مصطفى (٢٠٠٤):الاتجاه المعرفي السلوكي في خدمة الفرد وتعديل أنماط السلوك غير السوى لدى طالبات المدارس الثانوية الفنية ،رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة القاهرة فرع الفيوم .

السحيمي ،أسماء مصطفى ، فودة ، محمد سعد (٢٠٠٩): تنمية السلوك الاجتماعي لطفل ما قبل المدرسة، الإسكندرية، دار الجامعة الجديدة.

سرج، أشرف (٢٠٠٩): التفكير الابتكاري للأطفال ومدى تأثره في الألعاب الإلكترونية، القاهرة، دار المناهل.

سليمان ،حسين حسن وآخرون(٢٠٠٥): الممارسة العامة في الخدمة الاجتماعية مع الفرد والأسرة، ط١، بيروت، المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر والتوزيع.

شلبي، نعيم عبدالوهاب (٢٠٠٦): نحو بناء مقياس لتقدير الانعكاسات السلوكية لمقاهي الإنترنت على الشباب، بحث منشور مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان، ج(٢)، ع(٢١)، ص ص٥٧٣-٥٩٩.

الشمري، طارش (٢٠١١): الاضطرابات السلوكية والانفعالية موقع الألوكة، الرياض.

الصوالحة، علي سلمان (٢٠١٦): علاقة الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال المراهقة، بحث منشور، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، ج(٤)، ع(١٦١).

صوالحة، محمد أحمد (٢٠١٤): علم نفس اللعب، ط٦، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع.

الطراونة، عبدالله (٢٠٠٧): مبادئ التوجيه والإرشاد التربوي مشاكل الطلاب التربوية النفسية السلوكية والاجتماعية، عمان، دار يافا العلمية للنشر.

الطوير، إيناس (٢٠١٨): التغير الحاصل في دور الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت من الإبداع والابتكار إلى أداة للانتحار لعبة الحوت الأزرق نموذجًا، جامعة تونس، تونس.

عبدالباسط، أحمد عطا الله (٢٠١٥): الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان "دراسة فقهية مقارنة"، بحث منشور، المجلة العلمية، كلية اللغة العربية، جامعة الأزهر، أسيوط، ع(٣٤).

عبدالهادي، نبيل (٢٠٠٤): سيكولوجية اللعب وأثرها في تعليم الأطفال، عمان، دار وائل للنشر والتوزيع.

العبيدي، بشرى محمد حسن (٢٠١٧): بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بالاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، بحث منشور، مجلة البحوث التربوية والنفسية، جامعة بغداد، ع(١٤)، ص ص٤١٨-٤٤٤.

عثمان، أماني خميس (٢٠١٨): أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا، المجلة العلمية لكلية التربية، جامعة أسيوط، ج(٣٤)، ع(١)، ص ص١٢٦-١٦٠.

العزة، سيد (٢٠٠٢): التربية الخاصة للأطفال ذوي الاضطرابات السلوكية التشخيصي الأسباب والعلاج – استراتيجيات التعلم، عمان، الدار العالمية للنشر والتوزيع.

الغريب، عبدالرحمن (٢٠٠٤): السلوك الانحرافي لدى الأطفال والمراهقين، مجلة الطفولة والتنمية، المجلس العربي للطفولة والتنمية، القاهرة، ج(٤)، ع(١٣).

فرحات، هيام عبدالقادر جبر (٢٠١١): المنهج القرآني في علاج أخطاء المؤمنين في العهد النبوي، رسالة ماجستير، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، فلسطين.

قطامي، يوسف، قطامي، نابغة (٢٠٠٠): سيكولوجية التعليم الصفي، عمان، دار الشروق، للنشر والتوزيع.

قمر، مجذوب أحمد (٢٠١٧): مظاهر السلوك السلبي وأساليب مواجهته لدى تلاميذ المرحلة الأساسية، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات، ع(٤٢).

القمش، مصطفى نوري، المعايطة، خليل عبدالرحمن (٢٠٠٧): الاضطرابات السلوكية والانفعالية، عمان، دار المسيرة.

قويدر، مريم (٢٠١٢): أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر.

مبروك، سحر فتحي محمود (٢٠٠٦): فعالية المدخل التنظيمي البيئي في التخفيف من حدة السلوك البيئي لأعضاء مراكز الشباب، بحث منشور مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، جامعة حلوان، كلية الخدمة الاجتماعية، ج(٣)، ع(٢١)، ص ص١١٩٩-١٢٣٧.

مجذوب، فاروق (١٩٩٢): دينامية المجال العدواني عند الإنسان، مجلة الثقافة النفسية، العدد التاسع، المجلد الثالث، الجزء الثاني.

مجمع اللغة العربية (١٩٩٣): المعجم الوجيز، القاهرة، الهيئة العامة لشئون المطابع الأميرية.

محمد، هناء عارف أحمد (٢٠١٣): السلوك السلبي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية في المناطق العشوائية ووضع برنامج مقترح من منظور طريقة العمل مع الجماعات للتخفيف منه، المؤتمر العلمي الدولي السادس والعشرون، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان، ج(٧)، ص ص٢٤١٣-٢٥٣٢.

مطاوع، ضياء الدين محمد (٢٠٠٠): فعالية الألعاب الكمبيوترية في تحصيل التلاميذ متعسري القراءة الدسكسيلكيا، رسالة الخليج العربي، ع(٧٧)، ص١٣٩-١٩٩.

مطك، فاطمة عباس (١٩٩٤): بناء وتقنين مقياس للأمن النفسي لطلبة جامعة بغداد، رسالة ماجستير، غير منشورة، كلية التربية، جامعة بغداد.

مغازي، نهى سعدي (٢٠١٤): وقت الفراغ كمؤشر للسلوك الانحرافي للشباب الجامعي، دراسة منظور خدمة الجماعة، بحث منشور، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان.

المنصور، محمد السيد (٢٠١١): أساليب المعاملة الوالدية المنبئة ببعض المشكلات السلوكية لدى عينة من الأطفال بمملكة البحرين، بحث منشور، مجلة دراسات نفسية، رابطة الأخصائيين النفسيين المصرية، القاهرة، ج(٢١)، ع(١)، ص ص٩٩-١٣٥.

منظمة الصحة العالمية، ٢٠١٧.

المهداوي، عدنان (٢٠١٩): الكشف عن مستوى إدمان الأطفال الرياض على الألعاب الإلكترونية، مجلة الفتح، ع(٧٨).

ميلر، سـوزانا (١٩٨٧): سـيكولوجية اللعب، عالم المعرفة، الكويت، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب.

نايف، وسام سالم (٢٠١٥): تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال، بحث منشور، بمركز النماء لحقوق الإنسان، بابل، العراق.

نمرود، بشير (٢٠٠٨): ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين، رسالة ماجستير، معهد التربية البدنية والرياضية، جامعة الجزائر.

الهدلق ،عبدالله (٢٠١٣):ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر المعلمين ،بحث منشور ،مجلة القراءة والمعرفة ، جامعة عين شمس، ع(٢).

اليعقوب، محمد علي (٢٠٠٩): دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل الابتدائية بدولة الكويت، مجلة مستقبل التربية العربية، المركز العربي للتعليم والتنمية، ج(١٦)، ع(٥٨)، ص ص٢١٩-٢٥٦.

Cicchirillo, V., & Chory-Assad, R. M. (2005). Effects of affective orientation and video game play on aggressive thoughts and behaviors. Journal of Broadcasting & Electronic Media, 49(4), 435-449.

Corey, G. (2015). Theory and practice of counseling and psychotherapy. Nelson Education.

Fair-Brodeske, L. J. (2002). The comparison of mothers' perceptions of physically violent behavior between elementary school-age boys versus girls in sibling, friend, and acquaintance relationships.

Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. American psychologist, 69(1), 66.

Kutner, L. A., Olson, C. K., Warner, D. E., & Hertzog, S. M. (2008). Parents' and sons' perspectives on video game play: A qualitative study. Journal of Adolescent Research, 23(1), 76-96.

Marie, A. (2004). "Measuring attitudes toward assertive reponding passive behavior Dissertation AbstratsInternational, 64-05B, AA19528069, p. 2943

Shaw, R., & Simms, T. (2009). Reducing attention-maintained behavior through the use of positive punishment, differential reinforcement of low rates, and

response marking. Behavioral Interventions: Theory & Practice in Residential & Community-Based Clinical Programs, 24(4), 249-263.

Thyer, B. A. (2017). Social learning theory: Empirical applications to culturally diverse practice. In Human behavior theory (pp. 133-146). Routledge.

Zamani, E., Chashmi, M., & Hedayati, N. (2009). Effect of addiction to computer games on physical and mental health of female and male students of guidance school in city of Isfahan. Addiction & health, 1(2), 98.